

Capacidades y competencias
para la vida

Creatividad

UNA PROPUESTA DE FORMACIÓN HUMANA
PARA ENFRENTAR LOS RETOS DE LA VIDA



FE Y ALEGRÍA COLOMBIA

P. Hernando M. Gálvez Arango S.J.
Director Nacional

Víctor Murillo Urraca.
Director Ejecutivo Nacional

Jaime Benjumea Pamplona
Coordinador General del Proyecto

Jaime Benjumea Pamplona
Autor

María Fernanda Vinuesa
Diseño gráfico

Corcas Editores S.A.S.
Impresión

Módulo de Creatividad
ISBN: 978-958-8365-30-5

Fe y Alegría autoriza la reproducción parcial de los textos que aquí se publican con fines pedagógicos, trabajo sociales y/o comunitarios, siempre y cuando reconozcan créditos a Fe y Alegría sobre los mismos. La reproducción comercial con ánimo de lucro, está prohibida parcial y totalmente, de conformidad con las normas legales vigentes.

© Fe y Alegría Colombia

Carrera 5 No. 34-39
Teléfono 3209360
Fax 2458416
Página web: www.feyalegria.org/colombia
E-mail: dirnal@feyalegria.org.co

Primera edición (2009)
Realizado con el apoyo de Alboan y
la Diputación Foral de Bizcaia

Impreso en Bogotá, Colombia. Enero 2013.

Contenido

PRESENTACIÓN	8
INSTRUCTIVO METODOLÓGICO	15
NUESTRO PUNTO DE PARTIDA	19
1. ¿Qué sabemos y cómo lo aplicamos?	19
2. ¿Cómo estamos?	21
3. Nuestro compromiso con el aprendizaje	22
UNIDAD 1. DE LA IMPROVISACIÓN Y LA ESPONTANEIDAD A LAS PRODUCCIONES ORIGINALES	25
1. Presentación	27
2. Conocemos, practicamos y aprendemos	28
3. Glosario	48
4. Aprendamos más	49
UNIDAD 2. NUEVAS MANERAS DE VER LO VIEJO	51
1. Presentación	53
2. Conocemos, practicamos y aprendemos	54
3. Glosario	81
4. Aprendamos más	82
UNIDAD 3. RETANDO NUESTRA CAPACIDAD CREATIVA	85
1. Presentación	87
2. Conocemos, practicamos y aprendemos	88
3. Glosario	111
4. Aprendamos más	112
AUTODIAGNÓSTICO DE SALIDA	115

Contenido

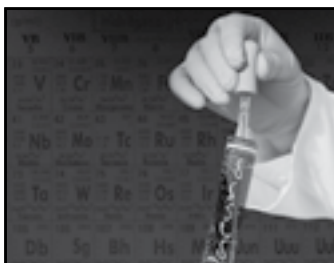
LA ARMADURA DEL HUEVO

La armadura del huevo

Unidad tres

Capacidades y Competencias para la Vida

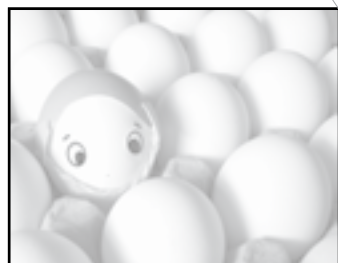
Actividad 1/ Pág.91



Actividad 2/ Pág.101



Actividad 3/ Pág.107






Concepto relacionado

En la siguiente actividad pretendemos emplear la creatividad para proponer soluciones prácticas a un problema planteado, así como vivenciar la necesidad de correr riesgos moderados para alcanzar un fin determinado, poniendo a prueba nuestra confianza. Al mismo tiempo pretendemos experimentar la necesidad de buscar información, elaborar un plan de trabajo y seguirlo utilizando métodos creativos.



De la misma manera, la actividad es relevante para que evidencie el proceso seguido en la resolución del problema, descubriendo que existe una etapa de percepción (se perciben los problemas y aumentan su información respecto a éstos), seguido por una etapa de formulación (se define y expresa claramente el problema); en tercera instancia está la etapa de hallazgo (se pretende encontrar la mayor cantidad de alternativas de solución); en cuarta instancia la etapa de evaluación (convergencia hacia la solución más adecuada) y finalmente, la etapa de realización (puesta en marcha de la alternativa de solución, que ha sido concebida como la más adecuada para la solución del problema)¹².

A nivel laboral, al extrapolar sus resultados la actividad puede propiciar que nos preguntemos ¿qué productos útiles podríamos diseñar? Y comenzar a transitar los caminos de la invención.

Objetivo de la actividad

-  Contribuir al desarrollo de la creatividad en los estudiantes para proponer soluciones prácticas al problema planteado
-  Reconocer oportunidades en situaciones adversas y/ o diversas
-  Fortalecer la capacidad para afrontar situaciones de fracaso





Evidencia de aprendizaje

-  Dos prototipos del mecanismo para evitar que el huevo se rompa cuando toque el piso.
-  Tabla de fortalezas y debilidades de cada prototipo.






	FORTALEZAS	DEBILIDADES
Prototipo 1		
Prototipo 2		

Duración de la actividad




120 minutos distribuidos de la siguiente manera:

-  10 minutos para recibir las instrucciones.
-  60 minutos para diseñar los prototipos y planificar el lanzamiento.
-  20 minutos para realizar los lanzamientos.
-  30 minutos de reflexión colectiva.








Recursos didácticos necesarios

-  Cinco huevos de gallina por grupo.
-  Dos cuartos de cartulina por grupo.
-  Tres Hojas blancas por grupo.
-  Tijeras.
-  Un rollo cinta adhesiva.

12. BENJUMEA, Jaime. Educación en Tecnología: Donde comienza el futuro. Caracas Venezuela: Federación Internacional de Fe y Alegría, 2006. P. 41.

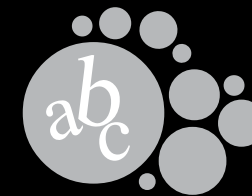
-  Marcadores.
-  Dos palos de pincho por grupo.
-  Se requiere acceder a la azotea o a un segundo piso, o garantizar mínimo tres metros de altura para lanzar el huevo al vacío.

Instrucciones de la actividad

-  Nos dividimos en grupos de manera que todos los integrantes queden ubicados.
-  Por grupo, diseñamos un mecanismo para lanzar un huevo de gallina común y corriente, en buen estado, desde aproximadamente 5 metros de altura, de tal manera que al caer al suelo no se rompa.
-  La estructura necesaria para proteger al huevo sólo podrá ser construida con los materiales que nos entregaron.
-  La estructura, armadura o artefacto que construyamos para proteger al huevo depende totalmente de nuestra creatividad. No hay más exigencias que las indicadas en las siguientes reglas:
 - Solamente hasta un 50% del huevo puede estar totalmente cubierto. La otra mitad al observarla desde una perspectiva horizontal, tendrá que estar siempre visible.
 - El lanzamiento debe hacerse completamente en caída libre. No puede utilizarse ningún cordón ni otro objeto para bajarlo.
 - Cada grupo se hace responsable de limpiar el lugar donde cayó el huevo que tiró, si eventualmente se rompe.
-  Tengamos presente que este proyecto es supersecreto, de tal manera que cada equipo debe cuidar su mecanismo con el mayor celo posible para evitar su imitación.
-  No se puede usar huevos cocidos, ni fotos de huevos, ni de juguete, plástico o espuma, ni objetos similares.
-  En plenaria, socializamos las emociones que vivimos durante la preparación y durante el lanzamiento del huevo. Así mismo, compartimos alrededor de las siguientes preguntas:
 - ¿Cómo pusimos en práctica nuestra creatividad para superar las dificultades?
 - ¿Qué relación podemos encontrar entre el resultado y la actitud del grupo?
 - ¿Todos confiamos en que lograríamos un buen resultado?
 - ¿Qué tanto riesgo corrimos como grupo en la planificación y preparación del lanzamiento?
 - ¿Contamos con suficiente información para correr el riesgo que tomamos?
 - Con base en el prototipo elaborado ¿qué productos útiles podríamos diseñar?

Reflexiones sobre nuestro aprendizaje

- Realizamos una socialización libre de los aprendizajes obtenidos en este trabajo.
- ¿Qué habilidades descubrimos en el desarrollo de esta actividad?
- Si nos invitaran nuevamente a construir el artefacto ¿qué mejoraríamos y por qué?



3. Glosario

ANALIZAR: capacidad humana que nos permite examinar algo con detención y detalladamente, hasta sus últimos componentes, destacando sus elementos básicos.

ORIGINALIDAD: aptitud o disposición para producir de forma poco usual respuestas diferentes, ingeniosas o novedosas.

INFORMACIÓN: conjunto organizado de datos con significado, procesados dentro de un contexto, que constituyen el conocimiento de base para resolver una situación problemática, los cuales son manejados según la necesidad del usuario.

INVENTO: es un objeto, técnica, respuestas o proceso que posee características novedosas y originales.

DESEMPEÑOS: son comportamientos que se deben evidenciar para demostrar que se posee una competencia.

Glosario

