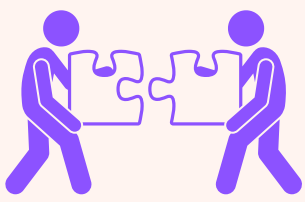
LO3: IDEAS DE ACTIVIDADES CREATIVAS EN EL AULA PARA FOMENTAR EL PENSAMIENTO INNOVADOR

MEZCLAS DE IDEAS

Qué hacer: Proporciona a los estudiantes dos palabras o conceptos y pídeles que piensen en una idea (producto, servicio, etc.) que los combine.



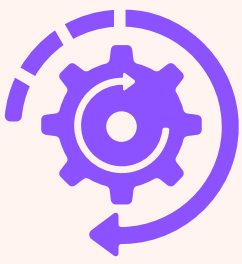
Ejemplo: Proporcione a los estudiantes las palabras "pez" y "ordenador". Podría obtener respuestas que van desde ordenadores con forma de pez hasta juegos de ordenador basados en peces, una decoración de pez para ordenador, ¡y mucho más!

Beneficios: Fomenta la creatividad y refuerza el concepto de que no hay malas ideas.

Consejo: Incorpora desafíos de pensamiento rápido para obtener la primera idea que les venga a la mente a tus estudiantes.

INGENIERÍA INVERSA

Qué hacer: Proporciona a los estudiantes un objeto y pídeles que lo desarmen y vean si pueden comprender para qué sirven los diferentes componentes.



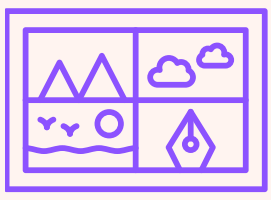
Ejemplo: Da a los estudiantes un reloj. Pídeles que lo desarmen y vean si pueden identificar qué engranajes mueven cada manecilla e indicar cómo los atrasarían.

Beneficios: Practica el pensamiento analítico y la identificación de conexiones.

Consejo: Reúne sugerencias de toda la clase sobre cómo volver a armar el objeto, de la misma manera o de manera diferente.

SOLUCIONES DE GUION GRÁFICO

Qué hacer: Proporciona a los estudiantes un problema y pídeles que indiquen una solución a través de un guion gráfico, ¡una serie corta de dibujos tipo cómic!



Ejemplo: Cuéntale a los estudiantes sobre el problema de la gestión de residuos y permíteles crear un guion gráfico sugiriendo posibles soluciones.

Beneficios: Desarrollar la creatividad y diferentes formas de comunicación, además de hablar y escribir.

Consejo: Anima a los estudiantes a no utilizar palabras en sus guiones gráficos, sino a comunicarse lo más posible a través de sus dibujos.

ESCENARIOS HIPOTÉTICOS

Qué hacer: Da a los estudiantes un escenario ficticio y permíteles proponer respuestas, sugerencias y soluciones creativas para la nueva situación.



Ejemplo: Pregunta a sus estudiantes "¿Qué pasaría si la gravedad dejara de funcionar?" y explorad juntos soluciones para realizar tareas cotidianas, como las tareas del hogar o ir a la escuela.

Beneficios: Desarrolla la creatividad y la resolución de problemas pensando en situaciones improbables

Consejo: Divide a los estudiantes en grupos e incorpora ejercicios de salvavidas para ayudarlos a decidir cuáles son las mejores soluciones sugeridas.

CAJA MISTERIOSA

Qué hacer: Entrega a los estudiantes cajas con pocos materiales y pídeles que inventen un producto.



Ejemplo: Proporciona a los estudiantes un poco de cartón, cinta adhesiva y una grapadora y ve qué pueden hacer.

Beneficios: Enseñar gestión de recursos, adaptabilidad y desarrollar creatividad e innovación.

Consejo: Sigue a tus estudiantes durante el proceso para aprender cómo piensan y adaptar el ejercicio para la próxima vez.

MÁS SOBRE EL APRENDIZAJE Y LOS MÉTODOS DE CODISEÑO: PLATAFORMA DE FORMACIÓN EN SITIOS WEB

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados son, sin embargo, responsabilidad exclusiva del/de los autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de ellas.