



ÁREA: INVESTIGACIÓN



GRADO: Sexto (6°) 2023
GUÍA No: 1/ Creatividad
DURACIÓN: 20 semanas
ANALISTA: Andrea Retrepo Gómez

MATRIZ DE REFERENCIA

Estándares	Competencias	Aprendizaje	Evidencia
Formulo preguntas específicas sobre una observación o experiencia y escojo una para indagar y encontrar posibles respuestas	Indagación	Comprender que a partir de la investigación científica se construyen explicaciones sobre el mundo natural.	<p>Analiza qué tipo de pregunta puede ser contestada a partir del contexto de una investigación científica.</p> <p>Reconoce la importancia de la evidencia para comprender fenómenos naturales.</p>

**TABLA DE
CONTENIDOS**

Matriz de referencia	pag	1
Niveles de lectura		2
Punto de partida		2
Consulta y recolección de información		4
Desarrollo de la habilidad		8
Relación		9
Anexos		10

NIVELES DE LECTURA

NIVELES	DESCRIPCIÓN	CONVENCIÓN
LITERAL	El lector identifica de manera clara los elementos que componen el texto. Conlleva una lectura cuidadosa para entender todas las informaciones presentadas y su intención y significado. Es el reconocimiento de todo aquello que está explícito en el texto. Determina el marco referencial de la lectura.	(°)
INFERENCIAL	Es establecer relaciones entre partes del texto para deducir información, conclusiones o aspectos que no están escritos (implícitos). Este nivel es de especial importancia para realizar un ejercicio de pensamiento.	(*)
CRÍTICO	Implica un ejercicio de valoración y de formación de juicios propios frente a conocimientos previos. Es la elaboración de argumentos para sustentar opiniones. Es el nivel intertextual (conversación con otros textos).	(+)

Preguntas orientadoras o problematizadoras

- ¿Qué es ser creativo?
- ¿Hasta dónde puede llevarnos la creatividad?
- ¿Cómo se relacionan la ciencia y la creatividad?



PUNTO DE PARTIDA



Fecha de Entrega

Día	Mes	Año



Habilidades a desarrollar

Operaciones intelectuales

Recuperar

Reconocer el papel de la creatividad

1. ¿Alguna vez que has preguntado que es la creatividad? (+)
2. ¿Cómo defines a una persona creativa? (+)
3. ¿Qué es lo que hacen las personas creativas? (+)
4. Realiza el dibujo de algo que el ser humano haya construido y que te parezca súper fascinante. (por favor que no sea un celular(o))
5. ¿Tú crees que eres una persona creativa? ¿Por qué? (+)

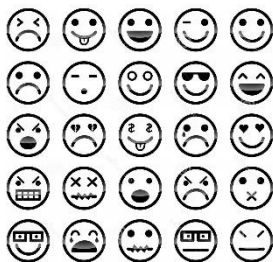
En un ocasión Ernest Hemingway fue retado a escribir una historia de tan solo seis palabras. Él escribió: "For sale: baby shoes, never worn" (En venta: zapatos de bebé, nunca usados). Se dice que después de presentarla Hemingway afirmó que

ésta era su mejor obra. Posteriormente, la revista Smith Magazine utilizó esta idea para retar a sus lectores a escribir historias de seis palabras. La respuesta fue tan masiva como creativa hasta el punto que la revista publicó varios libros de historias de seis palabras. Lo curioso del hecho es que hasta el momento a nadie se le había ocurrido escribir una historia de seis palabras. Y es justamente ahí donde radica la esencia del pensamiento creativo, en hacer las cosas de una manera distinta de como se habían hecho hasta el momento.

Mira el siguiente video: <https://www.youtube.com/watch?v=MA-3xmDCmo0&t=61s>

Actividad N°2

Utiliza toda tu imaginación para crear peinados a estas caritas felices, puedes usar solamente colores y marcadores o cualquier otro material, como lana, limpia pipas, papel. Lo que quieras.(+)



Al terminar la guía el estudiante estará en capacidad de:




PUNTO DE LLEGADA

1. Analiza qué tipo de pregunta puede ser contestada a partir del contexto de una investigación científica.
2. Reconoce la importancia de la evidencia para comprender fenómenos naturales.



CONSULTA Y RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

	Fecha de Entrega	
Día	Mes	Año

 Habilidades a desarrollar	Operaciones intelectuales
Evaluar	Propone nuevas soluciones a problemas de su contexto
Comprender	Define estrategias para solucionar problemas

Creación de la Bitácora de investigación/ Bullet Journal.

¿Qué es una bitácora?

Este será el cuaderno donde anotes todo lo relacionado con tu proyecto.

Deberá tener las **observaciones, las ideas, los datos, los acuerdos, los avances y los obstáculos** generados en cada revisión durante la ejecución del trabajo de investigación o proyecto, y cualquier otra cosa que consideres importante

Sirve como evidencia del avance de la investigación en forma cronológica (en orden de elaboración) con relación a lo planteado en el cronograma de actividades.

Como ahí debe quedar registro de todo **no se deben arrancar las hojas ni se borra información**; en el caso que se cometas algún error o equivocación, es necesario anular el espacio o página con una línea diagonal que la atraviese, de forma que se pueda apreciar el texto, debido a que podría servir en un futuro.

Es muy importante **realizar registros y anotaciones de todos** los eventos o sucesos relacionados con la investigación, inmediatamente ocurra.

¿Cómo combinar una Bitácora y un bullet Journal?



El objetivo principal es poder organizar, no solo tu día, sino el mes y hasta tu año entero. Pero al mismo tiempo, **permite explorar nuestros propios objetivos y pensamientos, ordenarlos y darles identidad.**

Puedes, por ejemplo, incluir además de los que comentamos más arriba:

- Recortar y pegar imágenes que tengan que ver con tu proyecto
- Una lista de música que te podría ayudar a concentrarte.
- Los bocetos de tu prototipo
- Una lista de frases de inspiración.
- Si piensas en un color, en vez de escribirlo, píntalo o recórtalos y pégalo.
- Si necesitas un material o dispositivo, busca una imagen y pégala
- Una foto de la persona con la que trabajas.

La idea es que tu bitácora sea lo más gráfica posible, que tenga lo necesario de tu investigación, pero sobre todo mucho de tu personalidad.

Actividad N°1

1. Comienza a crear tu bitácora, ponle tu nombre, el año, dibujos o imágenes que quieras que queden allí. Numera las páginas.

Actividad N°2

1. Divididos en subgrupos, cada grupo escogerá dos objetos de la imagen y asignarle 3 usos diferentes al que ya tienen.
2. Escoger uno de esos dos objetos y crear una campaña publicitaria que presentarán al salón.



Qué debe incluir la campaña.

- Nuevo nombre del producto
 - Para que sirve
 - A qué tipo de personas está dirigido
 - Por qué deberían comprarlo
 - Valor
-
- Deberán hacer un poster en físico
 - Un corto video para redes sociales que incluya un #
 - Si desean un Tik tok
 - Y tendrán que hacer un lanzamiento del producto al resto del grupo, como cuando sale un nuevo celular o unos nuevos tenis.

Actividad N°3

En este punto presentar el siguiente capítulo de la serie Abstrac de Netflix. Se recomiendan sobre todo los capítulos

- Tinker hadfield: diseño de calzado (este es muy llamativo para los estudiantes)
- Bjarke Ingels: Arquitectura
- Cas holman: diseño para jugar.
- Ian spalter: diseño digital de productos.

Al terminar el video hacer una mesa redonda para comentar las impresiones.

Pensamiento de diseño.

Mira este video: https://www.youtube.com/watch?v=6bITxp_76gE&t=23s

Una de las formas en las que actualmente se trabaja en las compañías es el pensamiento de diseño, que literalmente se puede traducir como pensar con la mentalidad de un diseñador: un profesional que ha sido formado para diseñar **soluciones a problemas** gráficos, industriales, de procesos, cotidianos o complejos. **En suma, un personaje activo ante las demandas de su entorno y a las múltiples oportunidades de crear alternativas para apoyar a las personas a abordar estas demandas.**

Este pensamiento de diseño o manera de pensar tiene la capacidad de combinar tres habilidades clave: **la empatía** para comprender el **contexto** o encuadre del problema, **la creatividad** en la generación de ideas y soluciones y el

razonamiento para analizar y ajustar las soluciones a un contexto particular.
<https://www.educarchile.cl/innovaciones-educativas/pensamiento-de-diseno-design-thinking>

Los pasos para el pensamiento de diseño son:

Marco de pensamiento de diseño

Estos son sus pasos:

Empatizar: el primer paso es investigar a su “cliente”. ¿Qué los hace funcionar? ¿Qué necesidades tienen? Emocional o físico. ¿Qué les gusta?

Definir: esta fase es la destilación de su investigación de empatía para crear un perfil de “cliente” (“¿Quiénes son?”) y responder a la pregunta “¿Qué es lo que realmente necesitan?”

Idear: explorar posibles soluciones a través de una lluvia de ideas. ¡La cantidad es clave aquí!! A veces, las buenas ideas se pueden perder cuando nos permitimos filtrar demasiado pronto.

Prototipo: La creación de prototipos lleva las ideas del papel a la forma física. Interactuar con los prototipos ayuda a desarrollar más empatía y aprender dónde se necesitan mejoras.

Prueba: el producto se puede probar usándolo en su forma final, registrando y respondiendo a las observaciones y hablando con su “cliente” al respecto.


Actividad N°4 (Reto N°1)

Se entrega a cada estudiante tres fichas (Están en anexos) de manera aleatoria y debe hacer una creación rápida, que incluya lo que traen las fichas. También deben compartirlo con el grupo.

Actividad N°5

Presentar otro capítulo de Abstrac y generar un espacio de discusión al terminar.

	DESARROLLO DE LA HABILIDAD				Fecha de Entrega		
		Día		Mes		Año	

	Habilidades a desarrollar	Operaciones intelectuales
Crear		Diseña soluciones para problemáticas de su contexto
Aplicar		Transfiere información a su contexto

Actividad N°1 Reto N°2

Consistirá en entrevistarse con un compañero que no conozca y seguir todos los pasos del pensamiento de diseño para crear un producto que le guste al compañero o que solucione una necesidad que él tenga.

1. **Empatizar:** Como hacer la entrevista de empatía:

- Escuchar activamente.
- Concéntrate en lo que escuchas, resiste la tentación de intervenir con tus propias historias o reacciones. No interrumpas.
- Buscar entender
- Las preguntas de seguimiento y aclaración son apropiadas. Algunos ejemplos útiles son: "Cuéntame más sobre eso ..." "¿Cómo te sentiste?" "¿Cómo te impactó eso?".
- Proporcionar a cada persona el mismo tiempo
- Dedicar el mismo número de minutos a cada persona para la entrevista, usa un cronómetro.

ASEGURESE DE QUE YA NO VUELVAN A SENTARSE JUNTOS PARA QUE NO HAYA INFLUENCIA EN EL DISEÑO.

2. **Definir:** A partir de la entrevista van a definir quién es su cliente y que cree que le gustaría o necesita: Escriba en su cuaderno como es su compañero y que es lo que realmente quiere o necesita.

3. **Idear:** Esta sesión es dedicada a la lluvia de ideas (como hacer una lluvia de ideas)

En 5 minutos cada estudiante anotará en su cuaderno todas las ideas que se le vengan a la mente para desarrollar su proyecto, no puede descartar nada. Cualquier idea puede ser algo útil más adelante.

Luego estarán en parejas (una diferente a la de la creación) le comentarán al otro que quieren hacer y el otro en 5 minutos le dará más ideas. Tampoco deben descartar nada. Luego cambian para escuchar al otro.


- Ahora tomará las ideas y las va a clasificar en dos categorías: Lo más atractivo y lo menos atractivo.
- Ahora, seleccioné una de esas ideas y ese será el proyecto que le hará a su compañero.
- Piense que necesita para llevarlo a cabo y comience a hacer la investigación y el prototipado

¿Qué es un prototipo? Un prototipo vendría a ser un primer modelo de un producto o servicio que se lleva intención de testear; o bien, lanzar al mercado como algo totalmente novedoso o porque se trata una versión mejorada de lo ya que había.

Esta representación o simulación tiene por objetivo verificar el diseño, ver si cumple con todas las características específicas que su futuro usuario necesita o demanda cubrir y confirmar también su funcionalidad.

- Prueba:** se presenta al compañero el diseño final y se recibe la retroalimentación.

	RELACIÓN				Fecha de Entrega	
				Día	Mes	Año

	Habilidades a desarrollar	Operaciones intelectuales	
Divulgar		Expone resultados de su trabajo	
Analizar		Integra resultados de su investigación al contexto	

Actividad N°1

- Presentar a tu maestr@ tu bitácora/bullet Journal, con todo lo que has recogido en tu proyecto.
- Se presentará la creación al resto de los compañeros, cada estudiante tendrá 10 minutos para presentarlo.

En su presentación deberán incluir recursos en físico (posters, carteleras, maquetas o similares) y digitales

	RECURSOS		

(videos, audios, publicaciones en redes sociales).

<https://www.youtube.com/watch?v=MA-3xmDCmo0&t=61s>

https://www.youtube.com/watch?v=6bITxp_76gE&t=23s

<https://www.educarchile.cl/innovaciones-educativas/pensamiento-de-diseno-design-thinking>

<https://www.teachengineering.org/design/designthinking>