



**TÍTULO DE LA ACTIVIDAD**  
**MALABARES INUSUALES**

**AUDIOVISUAL**

<http://hyperurl.co/weawdr>

Fichas (a modo de material de apoyo)



**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR**

Autocontrol y Creatividad

**ÁREAS CURRICULARES**

Educación física

**CONTEXTO ESCOLAR**

Steam

**EDAD RECOMENDADA**

De 8 a 10 años

**SINOPSIS**

La actividad consta de dos partes bien diferenciadas. En la primera se buscará provocar la reflexión acerca de la creatividad. Para ello el profesor planteará, al inicio de la clase una serie de preguntas al modo socrático, se pasará un test a los alumnos sobre mitos en la creatividad y se verá un vídeo de la película 'Ratatouille' donde aparecen varios hechos que pueden considerarse creativos. En la segunda parte el alumnado realizará juegos malabares en grupo, donde pondrán a prueba sus capacidades creativas y los finalizarán con una breve muestra.

**REFERENTE TEÓRICO:** La creatividad es una capacidad fundamental en la vida, pues nos permite, entre otras cosas, generar múltiples soluciones ante un problema o dar respuesta a una necesidad. A medida que crecemos vamos generando modelos conductuales necesarios para garantizarnos la supervivencia y una buena adaptación al medio, pero al mismo tiempo estos modelos, basados en el pensamiento lógico, van haciendo que el individuo vea limitada su capacidad creativa. Es por eso que en edades tempranas es recomendable realizar actividades que la estimulen, poniendo en práctica las diferentes habilidades que la componen: fluidez, flexibilidad, viabilidad y análisis.

**RAZÓN DE SER:** Una condición indispensable para desarrollar la creatividad en el alumnado es conseguir que éste se convenza de que puede ser creativo. Es particularmente interesante la noción de que la creatividad se puede aprender, así como rebatir ciertos mitos que lo único que hacen es generar una visión inalcanzable del hecho creativo. De acuerdo

a esto planteamos una herramienta que pretende reflexionar sobre la creatividad, primero, y experienciarla después con unas sencillas dinámicas de improvisación basadas en imaginar usos inusuales para objetos comunes, inspirándonos en el test de Torrance.

**DESARROLLO**

**Fase 1ª**

A modo introductorio, el profesor lanzará unas preguntas a la clase con la intención de despertar su curiosidad, provocar la reflexión y de situarles en cuanto al tema que se tratará: *"Voy a haceros unas preguntas, no quiero que me contestéis ahora mismo, es simplemente algo para que reflexionéis y que os puede ayudar a contestar un test que os voy a pasar:*

- ¿En qué pensáis cuando escucháis la palabra creatividad?
- ¿Qué es la creatividad?
- ¿Os parece que la creatividad es algo con lo que se nace, o algo que aprendemos?
- ¿Cualquier persona puede ser creativa?
- ¿Sois personas creativas? "

Es adecuado si las preguntas se dejan apuntadas en la pizarra.

**Fase 2ª**

Una vez provocada la reflexión, dejando las preguntas en el aire, se reparte una ficha con las siguientes preguntas en tipo test (si, no). Se les pedirá que lo rellenen en las columnas grises. El test se corregirá al final de la sesión, en la fase de autoevaluación.

Ficha: ¿Qué piensan los alumnos sobre ciertos mitos?

- *Los artistas y los científicos son las únicas personas creativas*
- *La creatividad sirve para solucionar problemas*
- *Se necesita un alto coeficiente intelectual para ser creativo*

- *Para ser creativo hay que equivocarse*
- *La creatividad significa producir algo tangible.*
- *Se puede aprender a ser creativo*
- *La originalidad es innata*
- *Las personas muy creativas son genios locos*

### Fase 3ª

Realizado el test, cada alumno se guardará el suyo y el profesor pondrá el vídeo. Puede introducirlo de la siguiente manera: *“es muy probable que tengamos dudas acerca de qué es la creatividad. Se dice que es algo fácil de reconocer pero muy difícil de describir. Vamos a ver un vídeo donde podemos ver algunas cosas creativas.”*

Una vez terminado el vídeo el grupo se colocará en círculo y el profesor tomará la palabra, intentando que los propios alumnos opinen sobre el vídeo y traten de reconocer los diferentes actos creativos que aparecen. Puede hacerlo de la siguiente manera: *“¿qué os ha parecido?, ¿Habéis visto algo creativo en el vídeo?”* Si en este punto comienzan a opinar y debatir, el profesor deberá acompañar y moderar el debate; si este se estanca puede emplear alguna de las siguientes propuestas para enriquecerlo:

- *“¿Os parece que cuando Rèmei, la rata, habla de los sabores y mezcla el queso con la fresa, es creativo?”*
- *“Hemos visto en el vídeo que, en un momento, Rèmei y Alfredo tenían un problema de comunicación. ¿Cómo lo resuelven? ¿Lo logran resolver al primer intento, o tienen que insistir y encontrar otra manera de hacer las cosas? ¿Os parece creativa la forma en que lo hacen? ¿Por qué?”*
- *¿Y cómo aprenden a comunicarse de ese modo? ¿Vendarse los ojos en esa situación os parece creativo?”*
- *Y de la cocina, de cómo se organizan las ratas para cocinar. ¿Veis algo de creatividad ahí? ¿Pensáis que Alfredo puede llegar a ser creativo en la cocina sin Rèmei? Y si no hoy, ¿quizás algún día pueda llegar a serlo?”*

Para cerrar el debate, el profesor volverá a las preguntas del principio y al test: *“Para cerrar este debate os voy a pedir que volvamos la atención a la pizarra. Mirad de nuevo las preguntas: ¿las contestarías del mismo modo que al principio de la clase? ¿Contestaríais igual el test? A mí, en particular, hay una de esas preguntas que me gusta mucho que os planteéis, es la última de la pizarra: ¿sois personas creativas? Yo estoy seguro de que sí lo sois. Todos, o casi todos los días, en algún momento, hacéis uso de vuestra creatividad. Cuando resolvéis un problema que os surge, cuando tenéis un conflicto con algún compañero y os ponéis de acuerdo en algo, cuando aprendéis... Hay muchas ocasiones cada día para ser creativo. Ahora vamos a hacer unos juegos malabares, y veréis como vamos a ser creativos.”*

### Fase 4ª

El profesor cogerá una pelota y la enseñará: *“esto es una pelota de malabares, se pasa siempre de abajo hacia arriba. Por dos razones principalmente: la primera es porque es más fácil de coger si la vemos caer, podemos anticiparnos mejor; la segunda es porque si la lanzamos directamente, en línea recta hacia alguien, esa persona puede pensar que lo hacemos con mala intención, y no queremos eso”* Y se la pasará a alguien al azar. *“la pelota tiene que ir pasando por todo el grupo, una vez por persona, hasta que me llegue a mí. No podemos pasar a las personas que están inmediatamente a nuestro lado ni a quien ya haya tenido la pelota antes. También tenemos que acordarnos de a quien le hemos pasado la pelota, así que prestad atención.”*

Cuando la pelota vuelva a llegar al profesor, este la volverá a pasar a la misma persona e instará a los alumnos a que hagan lo mismo. Se trata de que la pelota establezca un recorrido y que sea siempre el mismo. Una vez que esté claro el circuito, el profesor irá añadiendo más pelotas para que hagan ese mismo recorrido, se trata de ir añadiendo pelotas buscando el límite que el grupo puede mantener en el aire. Si el ejercicio les cuesta, puede ayudar pa-

rar un momento y decirles lo siguiente: *“bien, está muy bien, pero vamos a centrar nuestra atención en dos cosas: una es, a quién le pasamos la pelota, que cada uno señale a la persona a la que le pasa la pelota; bien y ahora vamos a señalar, con la otra mano, a la persona que nos pasa la pelota. Fijaros en esas dos personas, mientras hacemos el juego tenemos que estar pendientes de la persona que nos pasa la pelota y, cuando nos llegue una pelota, contactar visualmente con la persona a quien se la pasamos nosotros, que estará a su vez pendiente de nosotros. ¿De acuerdo? Vamos a intentarlo otra vez, a ver si ahora podemos añadir aún más pelotas.”* Para finalizar esta fase, el profesor recogerá, cuando le vayan llegando, todas las pelotas menos una. Cuando esta última le llegue dará la siguiente indicación: *“vamos a continuar ahora sólo con una pelota, manteniendo el mismo circuito. Pero ahora vamos a inventarnos usos diferentes para esta pelota, que puede ser muchas cosas, sólo hay que ponerle imaginación.”* Y hará el primer ejemplo mimando un uso para la pelota, por ejemplo comerse un helado. Así daremos dos o tres vueltas al recorrido, según veamos que fluyen las propuestas.

### Fase 5ª

Llegados a este punto, se dividirá el grupo en dos círculos, con medio aula para cada grupo. Se les dará a cada grupo un objeto cotidiano del cole, por ejemplo un estuche y un borrador, y se les pedirá que repitan el mismo ejercicio, pero añadiendo una acción a ese objeto imaginado, de manera que vayan construyendo una historia. Se trata de algo improvisado, por lo que no es fundamental que sea totalmente coherente lo que cuenta. Una vez hayan dado un par de vueltas al recorrido con sus correspondientes historias inventadas, pedimos que prueben a pasarse el objeto de formas diferentes: por debajo del brazo o de una pierna, hacia atrás o hacia un lado, apoyándolo en la cabeza y dejándolo caer delante del compañero... Les dejaremos un tiempo para que prueben diferentes maneras de hacerlo y, si vemos que lo tienen controlado, po-

demos darles la indicación de que hagan lo mismo pero moviéndose por el espacio, rompiendo el círculo, manteniendo el recorrido, la historia y los lanzamientos. Para terminar esta fase, cada grupo mostrará a la otra mitad de la clase el resultado de su exploración.

### Fase 6ª

A modo de autoevaluación para finalizar se les pedirá que cojan el test que contestaron al principio de la clase y que formen un círculo todos juntos. Cuando estén en el círculo se les pasará también la ficha de evaluación y se les darán unas indicaciones breves: *“Estamos llegando al final de esta sesión, espero que os haya resultado divertida. Quiero agradecer la forma en que habéis hecho los ejercicios, sobre todos los de improvisar, que a veces nos generan nervios y tensión, pero es algo muy normal y lo habéis sabido gestionar. También me gustaría que, para concluir, hicierais una pausa para reflexionar. Os estoy dando estas fichas para que las rellenéis, no os va a llevar mucho tiempo, en cinco minutos está hecho. Por último me gustaría que hagáis un repaso del test inicial y volváis a contestarlo, podéis poner las ‘x’ en las columnas naranjas del cuestionario. Cuando lo tengáis todo contestado me dais las hojas y esperamos a que terminen los compañeros.”*

### CONTENIDOS CURRICULARES:

Educación física:

- Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.
- Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas.
- Opinar coherentemente con actitud crítica tanto desde la perspectiva de participante como de espectador, ante las posibles situaciones conflictivas.

vas surgidas, participando en debates, y aceptando las opiniones de los demás.

- Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.

¿Qué pensamos sobre la creatividad?

Responde con un 'Sí' o un 'No' a las siguientes preguntas				
	Sí		No	
Los artistas y los científicos son las únicas personas creativas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La creatividad sirve para solucionar problemas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Se necesita un alto coeficiente intelectual para ser creativo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Para ser creativo hay que equivocarse	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La creatividad significa producir algo tangible	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Se puede aprender a ser creativo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La originalidad es innata	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Las personas muy creativas son genios locos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Corrección del test y algunas consideraciones al respecto:

Responde con un 'Sí' o un 'No' a las siguientes preguntas				
	Sí		No	
Los artistas y los científicos son las únicas personas creativas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La creatividad sirve para solucionar problemas	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Se necesita un alto coeficiente intelectual para ser creativo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Para ser creativo hay que equivocarse	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La creatividad significa producir algo tangible	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Se puede aprender a ser creativo	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La originalidad es innata	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Las personas muy creativas son genios locos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Los artistas y los científicos son las únicas personas creativas**

Se puede ser creativo en cualquier ámbito

**La creatividad sirve para solucionar problemas**

De hecho, la existencia de un problema o conflicto es una condición necesaria para que surja la creatividad

**Se necesita un alto coeficiente intelectual para ser creativo**

Las operaciones mentales y el tipo de pensamiento que son necesarios para la creatividad se encuentran fuera de los parámetros que definen el CI

**Para ser creativo hay que equivocarse**

Parece una condición inevitable. No es muy probable que lo primero que pruebes para solucionar un problema funcione, y menos aún que sea la mejor de las ideas y aporte valor. Lo más usual es experimentar un proceso de ensayo error que amplía las posibilidades y genera nuevas asociaciones entre ideas que, en un principio, no eran evidentes.

**La creatividad significa producir algo tangible.**

No necesariamente. En la actualidad la creatividad está ya más asociada a los intangibles, como pueden ser ideas, patentes o servicios que venden calidad de vida, experiencias, salud...

**Se puede aprender a ser creativo**

Sabemos que la creatividad es un proceso que se compone de diferentes habilidades que se pueden entrenar. Por lo tanto se puede practicar y aprender

**La originalidad es innata**

No tiene por qué. Y tampoco hay que ser original para ser creativo, puede ayudar pero no es imprescindible. Hay otros criterios para valorar la creatividad que parecen más interesantes, como la utilidad o la eficacia de la propuesta.

**Las personas muy creativas son genios locos**

Nada que ver. Podríamos decir que si una persona está desconectada de la realidad, difícilmente aportará valor con sus propuestas, ya que no serán eficientes, ni eficaces, ni útiles. Para que algo sea realmente creativo, es necesario que aporte valor en su ámbito.

**¡Hoy evaluamos nosotros!**

**Valora de 0 a 3** (0 es la calificación más baja y 3 la más alta)

	3	2	1	0
<b>La muestra que has realizado con tu grupo</b>				
<b>Cómo te has sentido con el resto de compañeros</b>				
<b>Lo que te ha gustado esta sesión</b>				
<b>Lo que te has esforzado/implicado en la sesión</b>				
<b>El trabajo del profesor</b>				

**Contesta con un 'Sí' o un 'No' a las siguientes preguntas:**

	Sí	No
¿Has tenido algún conflicto, o te has sentido mal, en algún momento de la sesión?		
¿Ha sido fácil inventar usos diferentes para los objetos?		
¿Te ha resultado sencillo expresar/improvisar la historia?		
¿Piensas lo mismo sobre la creatividad ahora que antes de la clase?		
¿Contestarías igual al test?		
<b>Al ver el vídeo de Ratatouille, ¿reconociste la creatividad?</b>		
¿Consideras que has sido creativo en la clase de hoy?		

¿Quieres aportar o decir algo más? ¡Gracias!  
**Puede ser sobre las preguntas de arriba o sobre cualquier otra cosa.**