

Herramientas para Desaprender y Aprender[©]



(desaprenderyaprender.com)

Proyectos para comprensión, aplicación y desarrollo de la Herramienta:

Pensar Creativo

Proyecto 02.1

Cinco pasos y un proyecto creativo.

Referencia: Apunte No.1, Habilitadores de conocimiento y práctica básicos.

Proyecto 02.2

Comunicando imaginación y creatividad.

Referencia: Apunte No.2, Habilitadores de Aplicación.

Proyecto 02.1

Cinco pasos y un proyecto creativo.

Referencia: Apunte No.1, Habilitadores de Conocimiento y práctica básicos.

1. **Premisa:** en el Primer Apunte de esta herramienta, James Webb Young propone dos principios y un método de cinco pasos para llevar a cabo el arte de producir ideas.
2. **Objetivo:** con base en las propuestas de Young, poner en práctica la creatividad en torno a un tema de tu interés, que se refiera a algún objeto, aparato o instrumento que utilizas frecuentemente, como por ejemplo un teléfono, una herramienta, un aparato en la cocina de tu casa, etc.
3. **Necesitarás:** tener a tu alcance el objeto elegido y tu cuaderno de notas y bitácora de proyectos para Desaprender y Aprender.
4. **Actividades por realizar, máximo de cuatro horas de dedicación efectiva, repartidas en cuatro días.**

Primera: el primer día localiza información en todas las fuentes que tengas a tu alcance lo que se sabe acerca de las características, funciones, historia, posibilidades futuras, etc. a fin de proponer una nueva idea sobre el aparato que seleccionaste. Elabora listas y descripciones que te permitan clasificar y ordenar de la mejor manera posible la información recabada.

Segunda: el segundo día, una vez concluido el acopio de información, dedica tiempo a revisar cuidadosamente el material recabado, anotando en tu cuaderno la mayor cantidad posible de combinaciones acerca de las características del objeto y formulando síntesis que te permitan enunciar algunas ideas que consideres novedosas en relación con dicho aparatos o herramienta. Conversa con alguna persona cercana a ti acerca de lo que estás haciendo y de las síntesis que combinan nuevas posibilidades sobre el tema en el que estás trabajando.

Tercera: el tercer día, deja a un lado el proyecto, deja de pensar en él y ocupa tu tiempo en cualquier cosa que no tenga relación con lo que estás tratando de hacer.

Cuarta: el cuarto día, retoma el proyecto, revisa las notas en tu cuaderno y reflexiona cual pudiera ser la mejor o las mejores ideas innovadoras respecto del objeto o herramienta que elegiste para llevar a cabo este proyecto. Si es más de una, escríbelas en orden de importancia considerando en primer lugar la que consideres más novedosa.

Quinta: escribe en tu cuaderno de notas alguna reflexión adicional sobre el ejercicio que llevaste a cabo, proponiendo cambios en las etapas realizadas o en cualquier otro aspecto del método que propone Young.



5. **Rubrica:** una vez concluidas las cinco actividades de este proyecto, evalúa tu nivel de habilitación en la comprensión de la herramienta de pensar creativo. Para cada uno de los enunciados en la tabla, **responde en el recuadro a la derecha calificándote de 1 a 4 puntos**, considerando que:

1 = No lo hice o hice una mínima parte.

2 = Lo hice parcialmente, aunque de manera deficiente o insuficiente.

3 = Lo hice casi completamente, aunque con algunas deficiencias.

4 = Lo hice de manera completa, con brevedad, claridad y sustento a mis propuestas.

1. Llevé a cabo las cinco actividades de este proyecto , tomando en cuenta las explicaciones y ejemplos que se presentan en este Apunte.	
2. Escribí en mi cuaderno de notas mis reflexiones y sugerencias para mejorar mi capacidad de creatividad.	

6. **Sugerencias al concluir este proyecto:**

Primera, repite este tipo de proyecto cuantas veces sea posible, integrando la herramienta del pensar creativo con otras herramientas de apoyo a nuevos proyectos; cada vez que observes algo que te llame la atención, imagina cómo pudieras mejorarlo y trata de aplicar los pasos de método o de cualquier otro que te lleve a resultados creativos.

Segunda, **conserva tu cuaderno con las anotaciones de este proyecto**. Pudiera ser interesante que en algún momento vuelvas a ver este apunte en video para complementar la información que ahora tienes sobre esta herramienta.



Proyecto 02.2

Comunicando imaginación y creatividad.

Referencia: Apunte No.2, Habilitadores de Aplicación.

1. **Premisa:** en el segundo apunte sobre la herramienta de conversar, se plantearon criterios de aplicación, desaprendedores y aprendedores, todo ellos enfocados a facilitar la aplicación de esta herramienta clave del desaprender y aprender.
2. **Objetivo:** A partir de una necesidad que requiera una solución creativa, el objetivo que te proponemos es formular reflexiones y acciones que correspondan, por una parte, a un ejercicio de imaginación, y por otra a un ejercicio de creatividad, orientados a identificar la mejor solución posible.
3. **Necesitarás:** haber revisado y reflexionado en el contenido de los dos apuntes sobre pensamiento creativo; analizar la posibilidad de apoyar la realización de este proyecto en otras herramientas; tu cuaderno de notas y bitácora de proyectos para Desaprender y Aprender.
4. **Actividades en el espacio de una conversación.**

Primera, identifica algunas necesidades o problemas, relevantes y persistentes en tu entorno personal, familiar, laboral o educativo. Jerarquízalas bajo el criterio de urgencia en cuando a su solución; selecciona la que consideres de mayor importancia e impacto.

Segunda, tomando en cuenta los contenidos de los apuntes sobre la herramienta del pensar creativo, y tus propias experiencias e indagaciones, prepara en tu cuaderno de notas dos páginas para anotar, en la primera, hasta tres propuestas, producto de tu imaginación, es decir, de un ejercicio libre, sin condiciones, enfocadas a la solución de la necesidad o problema seleccionado.

Tercera, en la segunda página, escribe, para cada una de las ideas formuladas en la primera página, hasta tres acciones que corresponderían al proceso creativo de transformar lo que has imaginado como solución, a lo que sería efectivamente la solución.

Cuarta, indica en tu cuaderno cuál de las tres propuestas del lado de la imaginación es la mejor solución porque, por ejemplo, es la más completa, o la más cercana a una solución definitiva. Indica, asimismo, cuál de los conjuntos de acciones propuestas en la segunda hoja es el mejor, porque, por ejemplo, es el más viable, práctico, o rápido.

Quinta, escribe en tu cuaderno de notas una reflexión final tomando en cuenta la siguiente pregunta: ¿qué diferencias hay entre lo que escribiste en la primera y en la segunda página?

5. **Rubrica:** una vez concluidas las cinco actividades, puedes evaluar tu nivel de habilitación **en la aplicación de la Herramienta** de conversar. Para cada uno de los enunciados en la tabla, responde en el recuadro a la derecha calificándote de **1 a 4 puntos**, considerando que:



1 = No lo hice o hice una mínima parte.

2 = Lo hice parcialmente, aunque de manera deficiente o insuficiente.

3 = Lo hice casi completamente, aunque con algunas deficiencias.

4 = Lo hice de manera completa, con brevedad, claridad y sustento a mis propuestas.

1. Lleve a cabo las tres actividades de este proyecto, tomando en cuenta las indicaciones presentadas.	
2. Escribí en mi cuaderno de notas mis reflexiones y sugerencias para mejorar mi capacidad de pensar creativo.	

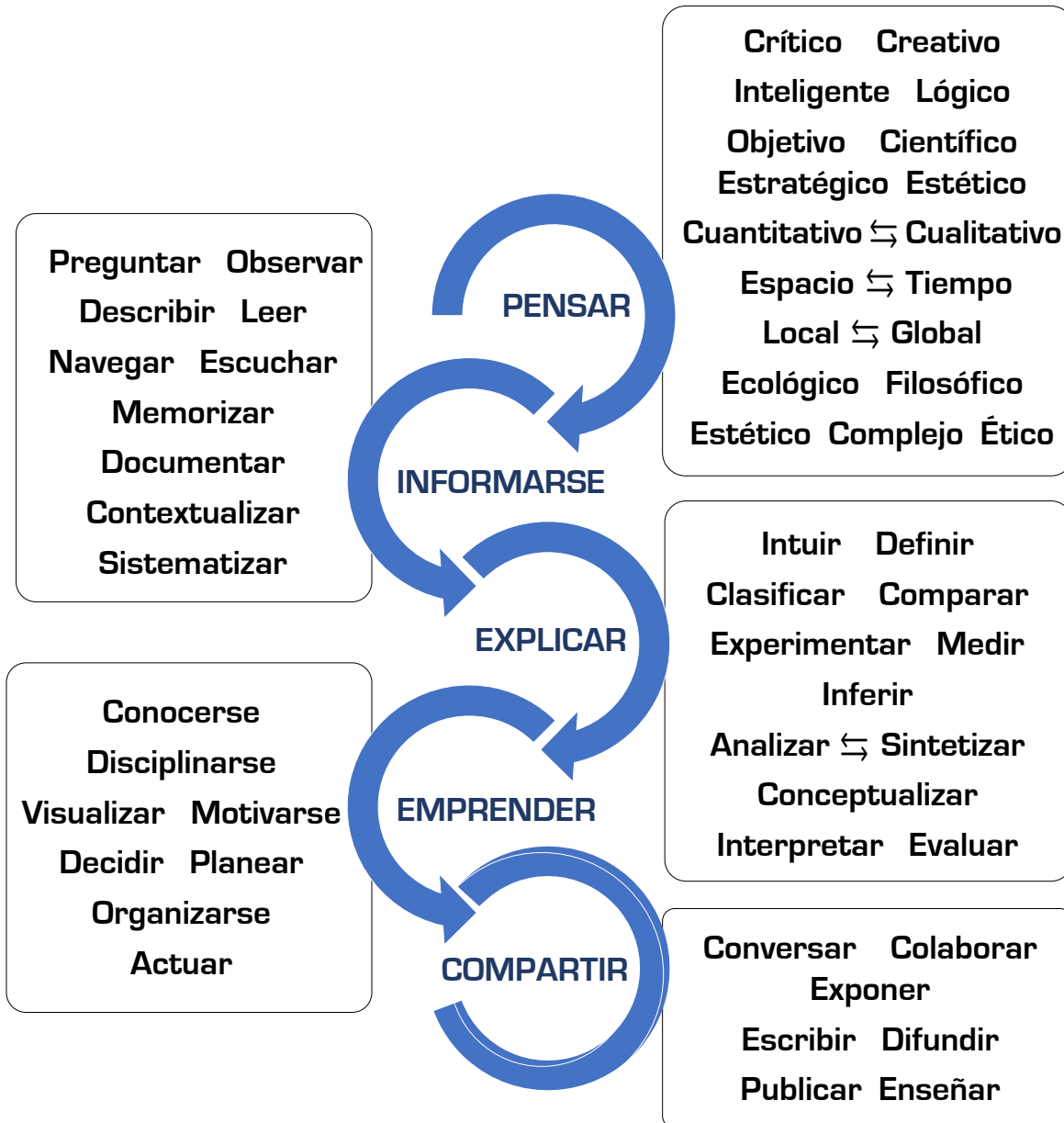
6. **Sugerencias al concluir este proyecto:**

Primera, conecta los aprendizajes relativos a esta herramienta con las posibilidades de otras herramientas, a fin de avanzar en proyectos de mayor alcance en el proceso de desaprender y aprender.

Segunda, conserva tu cuaderno con las anotaciones de este proyecto. Pudiera ser interesante que en algún momento vuelvas a ver este apunte en video para complementar la información que ahora tienes sobre la herramienta del pensamiento creativo.



Mapa General de las Herramientas para Desaprender y Aprender



©HDA, 2000-2020

©2000-2020 Herramientas para Desaprender. Los contenidos en cualquier formato y el diseño de Herramientas para Desaprender se difunden bajo los principios internacionales de Acceso Abierto, lo que significa: primero, que son libres de costo para quienes deseen consultarlos; segundo, que está prohibido su uso comercial para cualquier fin o modalidad; y tercero, que su copia o reproducción parcial o total, por cualquier medio requiere de autorización expresa.

