

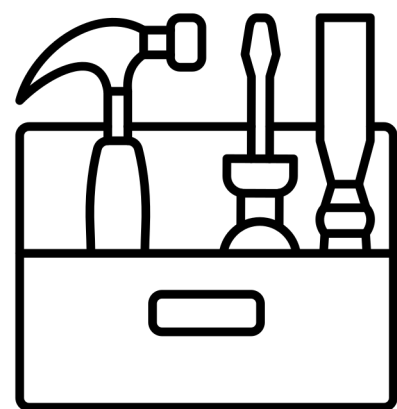


EOEP ESPECÍFICO
ALTAS CAPACIDADES
COMUNIDAD MADRID

En consonancia con las funciones encomendadas al equipo de orientación educativa y psicopedagógica específico de altas capacidades de la Comunidad de Madrid por la Orden de de la Consejería de Educación y Juventud 2642/2020, este documento recoge elementos de asesoramiento en torno al proceso de determinación de necesidades específicas de apoyo educativo asociadas a altas capacidades intelectuales y/o al ajuste de la respuesta educativa a nivel de centro, aula y alumnado considerado individualmente. No supone una aplicación prescriptiva, salvo cuando se nombren artículos específicos de la normativa vigente en el momento de su elaboración, sino que deberán estructurarse dentro de las estrategias organizativas, metodológicas y curriculares del centro, el aula y la alumna o alumno.

Enriquecimiento

Cómo trabajar la creatividad en el aula



Caja de herramientas

abril, 2026



"Nuestra cabeza es redonda para permitir al pensamiento cambiar de
dirección"

Francis Picabia



Torrance (1978) nos apuntó diez tácticas pedagógicas útiles para los docentes de la etapa de Educación Primaria para ayudar a los alumnos creativos:

Proporcionarles materiales que inciten a la imaginación

Facilitarles recursos que enriquezcan la fantasía

Déjales tiempo para que piensen y sueñen despiertos, no agobiar con actividades conformistas

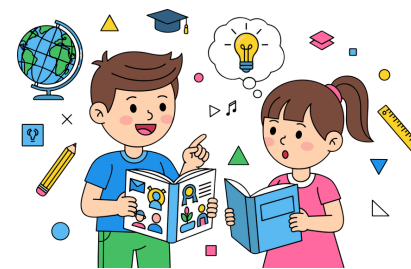
Animarles a que expresen ideas, cuando tienen algo que decir

Dar a las producciones escritas un soporte



Aceptar su tendencia a adoptar diferentes puntos de vista

Apreciar la individualidad a la hora de trabajar en vez de sancionarla



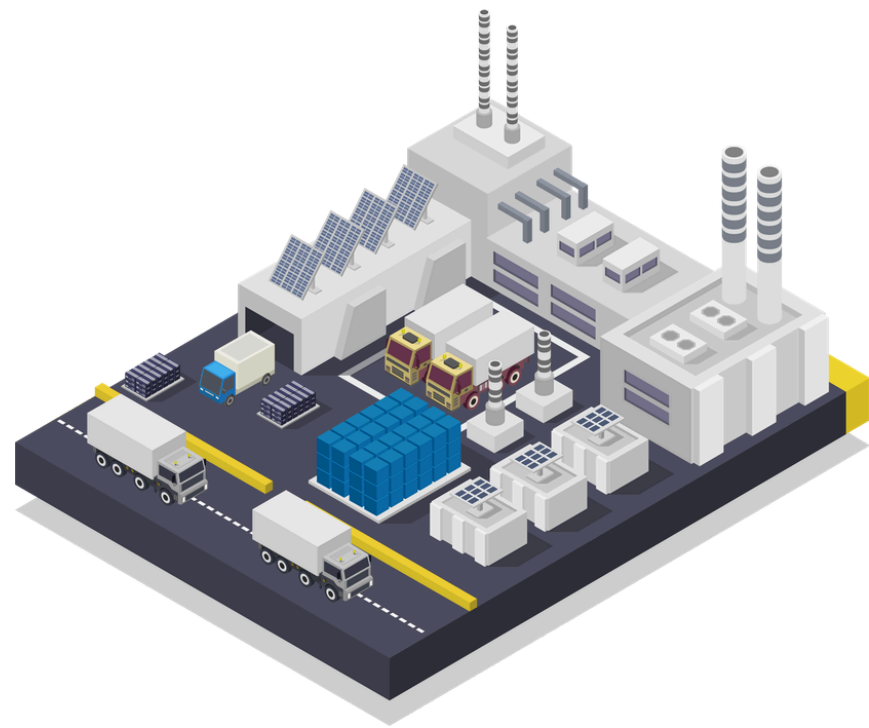
Estimular a los niños para que hagan juegos

Corregir y valorar sin crear desánimo

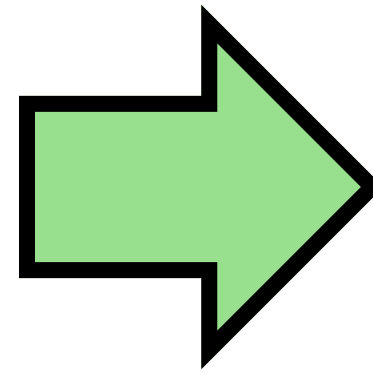
Apreciar a los alumnos y que lo perciban

EL NUEVO PARADIGMA: EL DOCENTE COMO CREADOR DE EXPERIENCIAS

EL DOCENTE TRADICIONAL



- Transmisor del contenido estático.
- Ejecutor del currículo prefabricado
- Operador individual



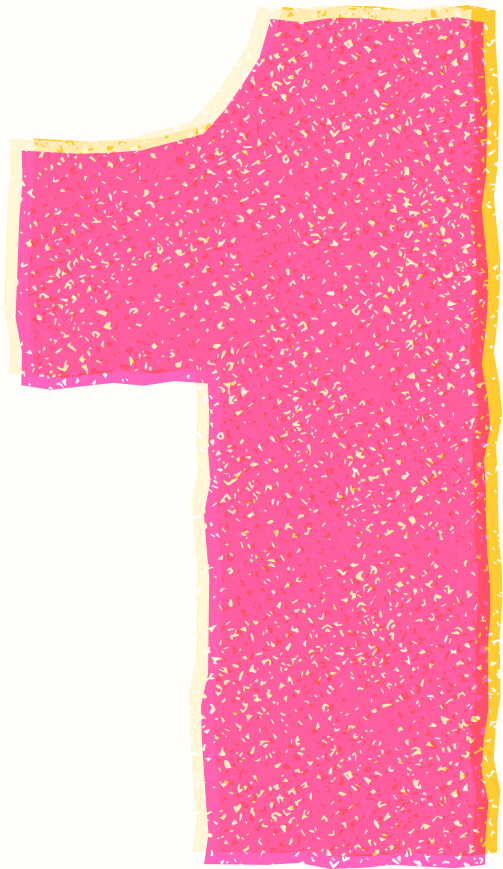
EL CREADOR DE EXPERIENCIAS



- Arquitecto de conceptos
- Provocador de asombro
- Diseñador de desafíos que require que el alumnado se ensucie las manos



PROPUESTAS PARA FOMENTAR EL PENSAMIENTO DIVERGENTE



“Un objeto, mil usos”

Descripción: Se presenta un objeto cotidiano (por ejemplo, una cuchara) y el alumnado debe generar el mayor número posible de usos alternativos.

- **Creatividad predominante: Verbal** (aunque puede derivar en gráfica si dibujan usos)
- **Procesos activados:** Fluidez y originalidad
- **Tipo de pensamiento:** Divergente

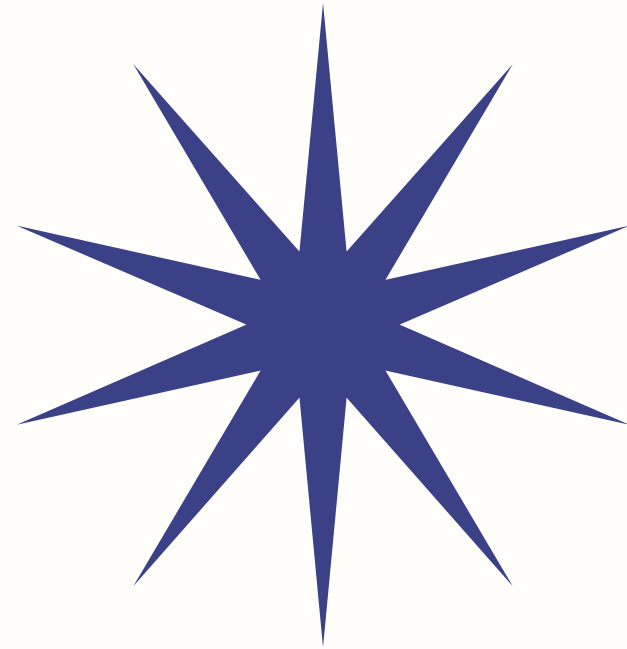
Variante propuesta

Pedir categorización de usos introduce flexibilidad.

EL EFECTO MULTIPLICADOR DEL PENSAMIENTO COLECTIVO: POR QUÉ LA INNOVACIÓN ES COLECTIVA

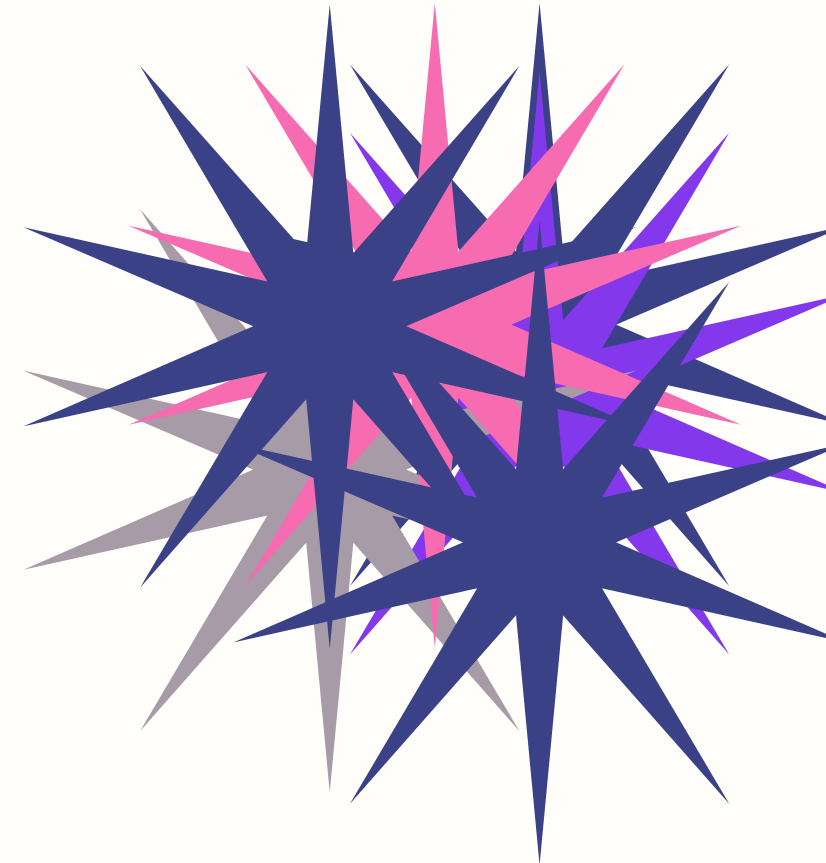
Ejercicio práctico: ¿Cuántos usos diferentes puede tener una botella de plástico?

INDIVIDUAL



Promedio de 5 a 13 ideas
(macetero, regadera, embudo)

COLECTIVO



Más de 40 ideas en minutos
(fitro de agua, pluviómetro, sistema de riego, por
goteo, ladrillo ecológico...)



“Finales alternativos”

Descripción: Tras leer un relato, el alumnado inventa distintos finales posibles.

- **Creatividad predominante: Verbal** (aunque puede derivar en gráfica si se ilustra)
- **Procesos activados:** Fluidez y originalidad
- **Tipo de pensamiento:** Divergente

Variante propuesta

Elegir el mejor final argumentando de un conjunto introduce convergencia.



“El reto de las preguntas”

Descripción: El alumnado formula el mayor número posible de preguntas sobre un tema o imagen.

- **Creatividad predominante: Verbal**
- **Procesos activados:** Fluidez ideacional
- **Tipo de pensamiento:** Divergente

Variante propuesta

Seleccionar las preguntas más relevantes introduce
convergencia



“Analogías imposibles”

Descripción: Relacionar conceptos aparentemente inconexos (ej: volcán-emoción).

- **Creatividad predominante: Verbal**
- **Procesos activados:** Originalidad y flexibilidad semántica
- **Tipo de pensamiento:** Divergente

Variante propuesta

Justificar la analogía con criterios introduce
convergencia

PROPUESTAS PARA FOMENTAR EL PENSAMIENTO CONVERGENTE



“Detectives de errores”

Descripción: Identificar y corregir errores en textos, problemas o diseños.

Creatividad predominante:

Verbal/lógica

Procesos activados: Análisis, precisión

Tipo de pensamiento: Convergente

Variante propuesta:

Crear errores intencionados para otros compañeros → introduce divergencia



“El mejor argumento”

Descripción: Defender una postura con argumentos sólidos y coherentes.

Creatividad predominante: Verbal

Procesos activados: Elaboración y coherencia

Tipo de pensamiento: Convergente

Variante propuesta:

Defender la postura contraria →
introduce flexibilidad mental



“Arte con restricciones”

Descripción: Crear una obra con limitaciones (materiales, colores, formas).

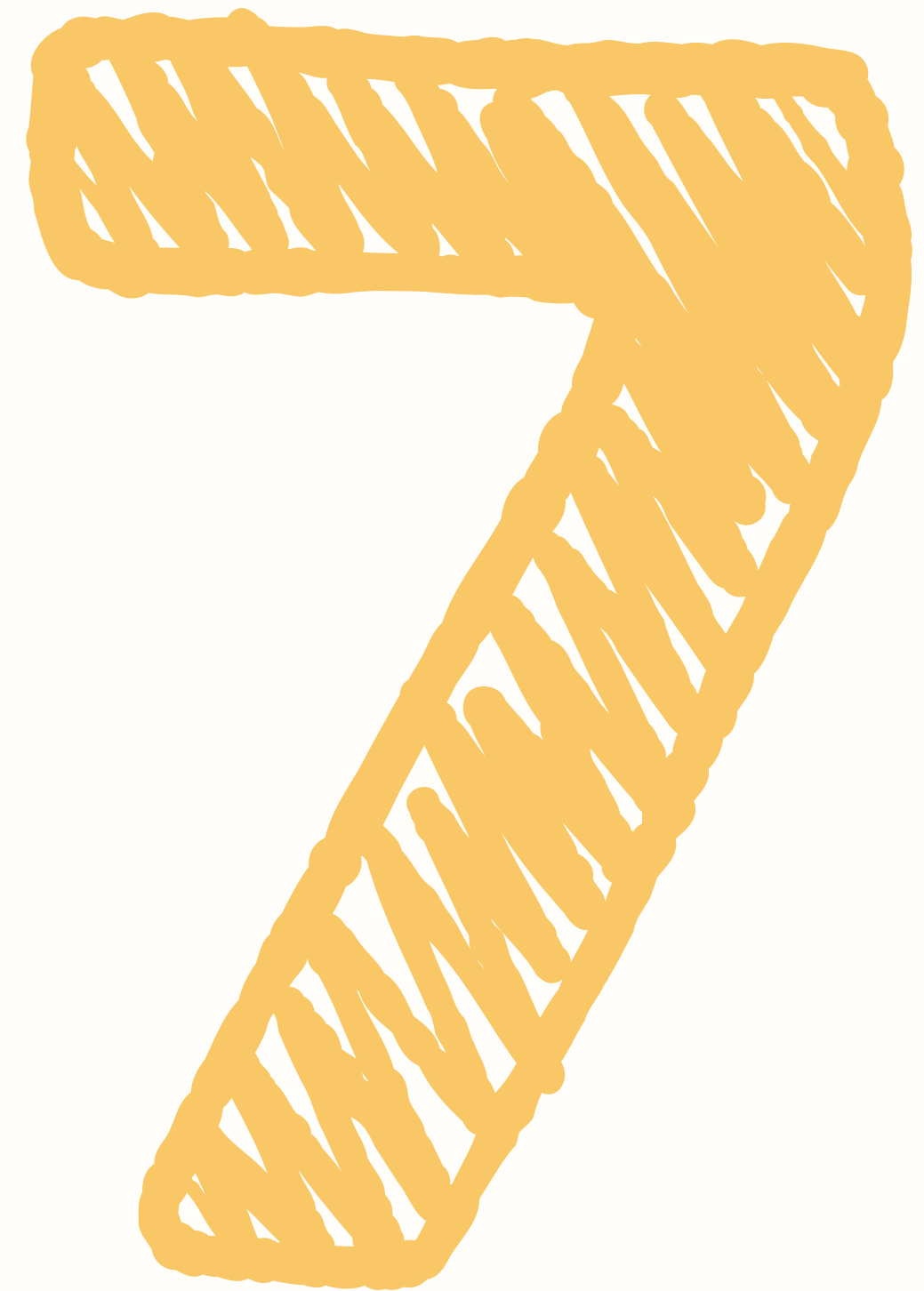
Creatividad predominante: gráfica

Procesos activados: Elaboración y originalidad condicionada

Tipo de pensamiento: Predominio convergente

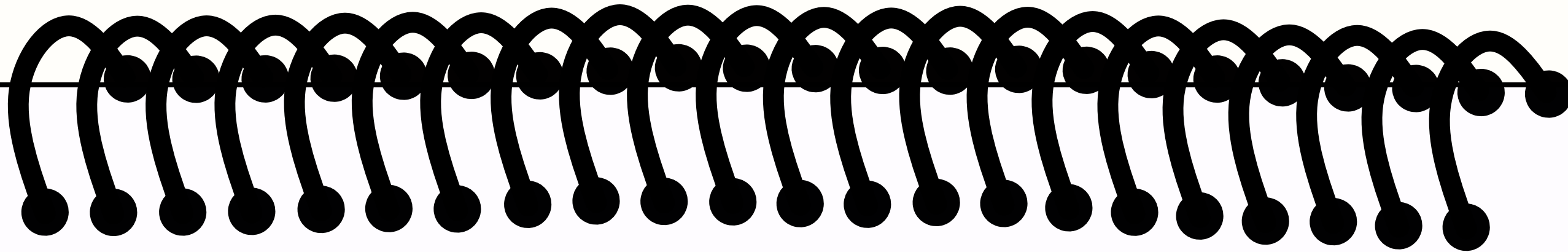
Variante propuesta:

Defender la postura contraria →
introduce flexibilidad mental



PROPUESTAS PARA FOMENTAR LA FLEXIBILIDAD MENTAL





“Clasifica de mil maneras”

Descripción: Clasificar elementos según múltiples criterios diferentes.

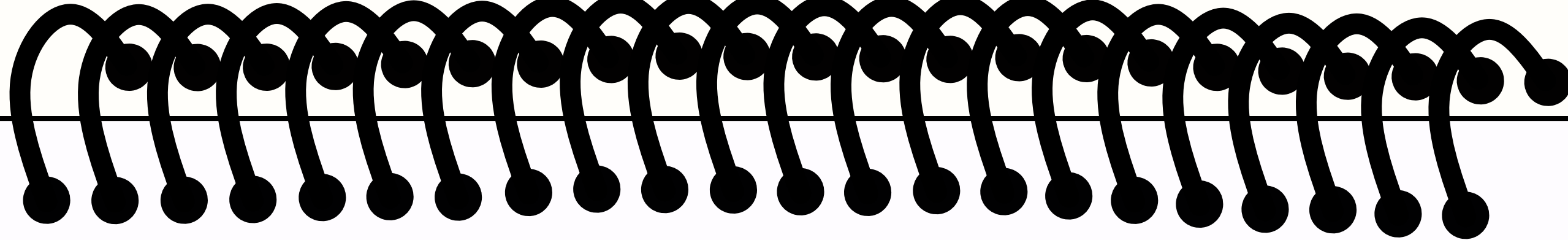
Creatividad predominante: Verbal/lógica

Procesos activados: Flexibilidad cognitiva

Tipo de pensamiento: Flexible

Variante propuesta:

Justificar la mejor clasificación → introduce convergencia



“Historias visuales incompletas”

Descripción: Construir una historia a partir de imágenes ambiguas.

Creatividad predominante: Gráfica → verbal

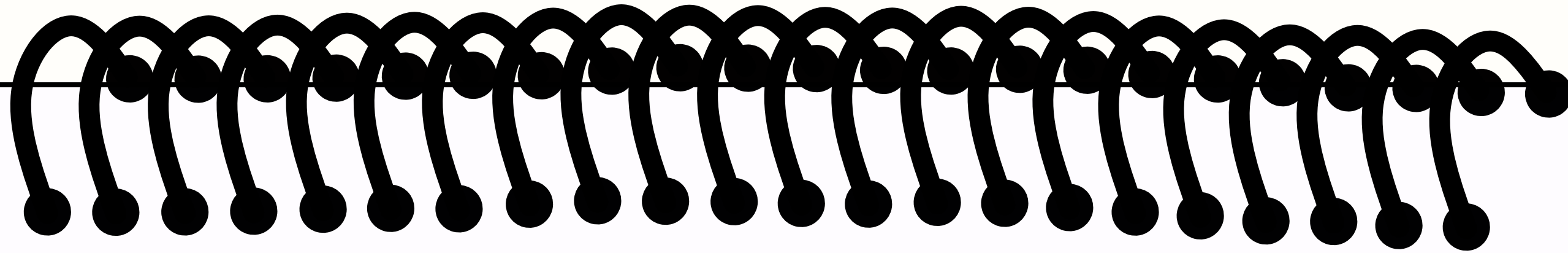
Procesos activados: Elaboración y originalidad

Tipo de pensamiento: Flexible

Variante propuesta:

Comparar narrativas y elegir la más coherente → introduce convergencia





“Transforma la historia”

Descripción: Modificar un hecho histórico y analizar consecuencias.

Creatividad predominante: Verbal

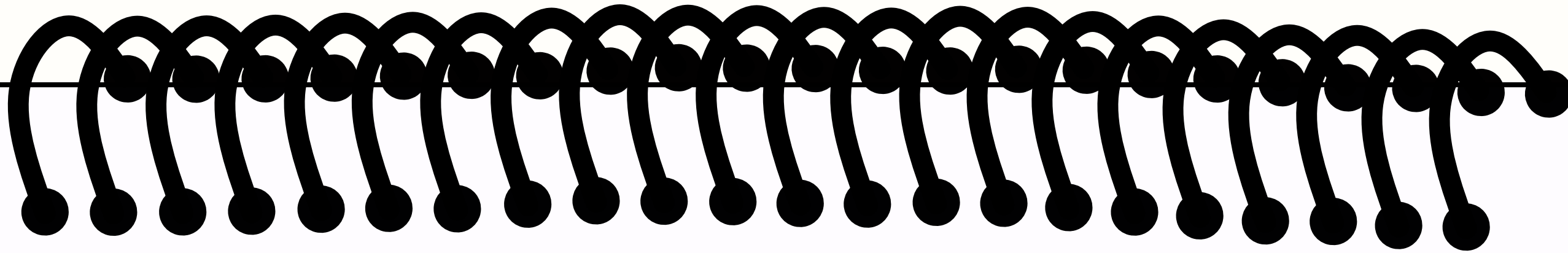
Procesos activados: Flexibilidad y elaboración

Tipo de pensamiento: Flexible

Variante propuesta:

Evaluar plausibilidad histórica → introduce convergencia





“Storyboard creativo”

Descripción: Crear una historia en formato visual (cómic).

Creatividad predominante: Gráfica

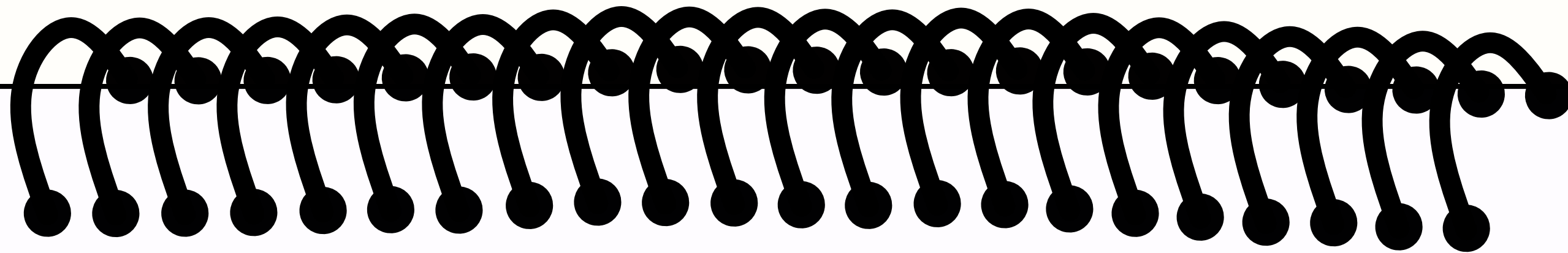
Procesos activados: Elaboración y originalidad

Tipo de pensamiento: Flexible

Variante propuesta:

Convertir el storyboard en texto narrativo → potencia transferencia cognitiva





“Reinterpretar lo conocido”

Descripción: Transformar una obra (cuento, canción, obra artística) en otro formato.

Creatividad predominante: Mixta

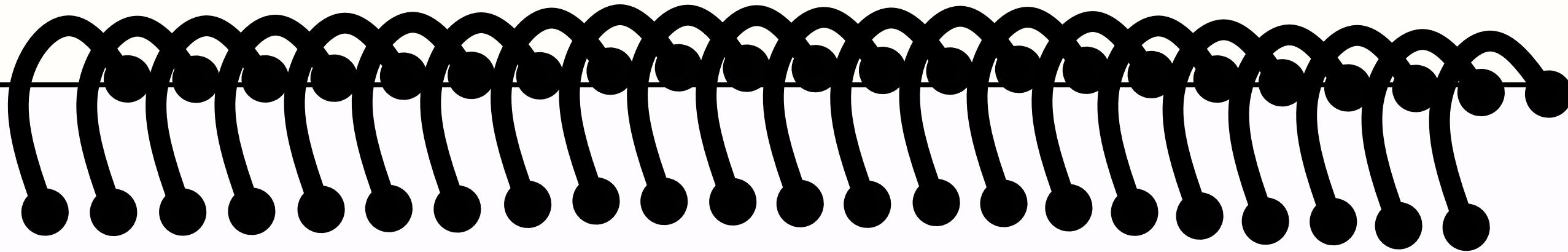
Procesos activados: Elaboración y originalidad

Tipo de pensamiento: Flexible

Variante propuesta:

Comparar versiones y justificar la más eficaz → introduce convergencia





“El problema imposible”

Descripción: Resolver un problema complejo con múltiples soluciones posibles.

Creatividad predominante: Mixta

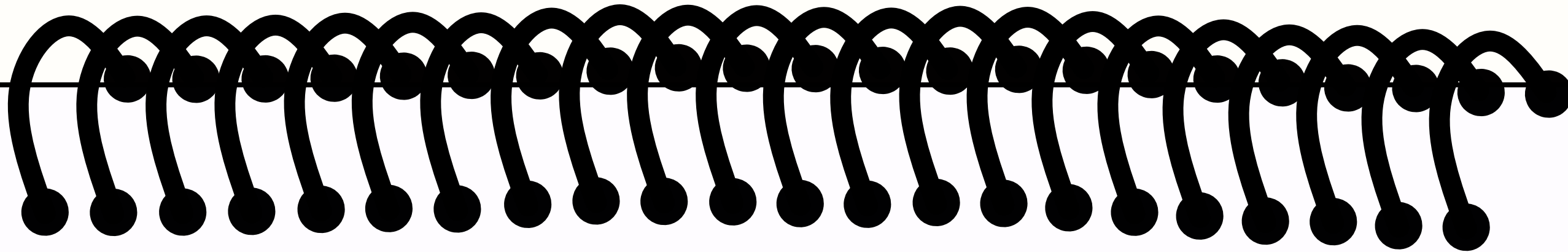
Procesos activados: Flexibilidad y elaboración

Tipo de pensamiento: Flexible (divergente + convergente)

Variante propuesta:

Limitar recursos → aumenta exigencia de flexibilidad adaptativa





“Diseña un invento útil”

Descripción: Crear un producto que resuelva un problema real.

Creatividad predominante: Mixta

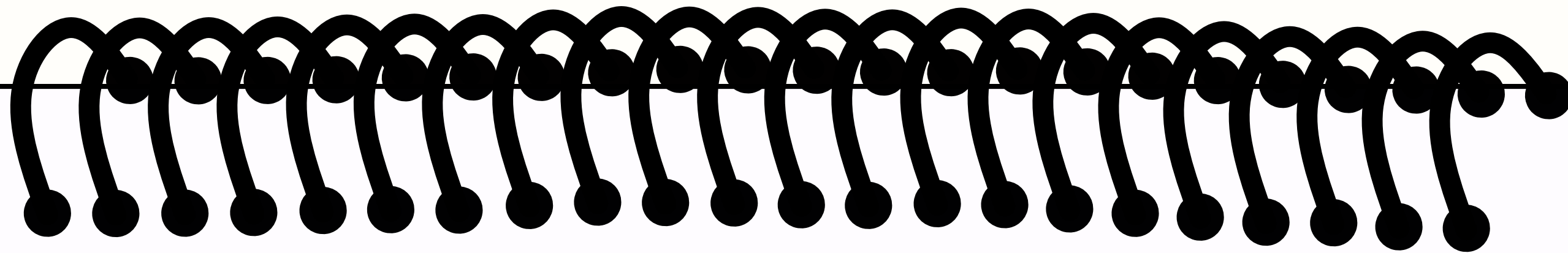
Procesos activados: Elaboración, originalidad, aplicabilidad

Tipo de pensamiento: Flexible

Variante propuesta:

Evaluación por criterios (utilidad, viabilidad) → introduce convergencia





“Rediseña el mundo”

Descripción: Rediseñar un entorno incorporando mejoras innovadoras.

Creatividad predominante: Gráfica → verbal

Procesos activados: Elaboración, flexibilidad, originalidad

Tipo de pensamiento: Flexible de alto nivel

Variante propuesta:

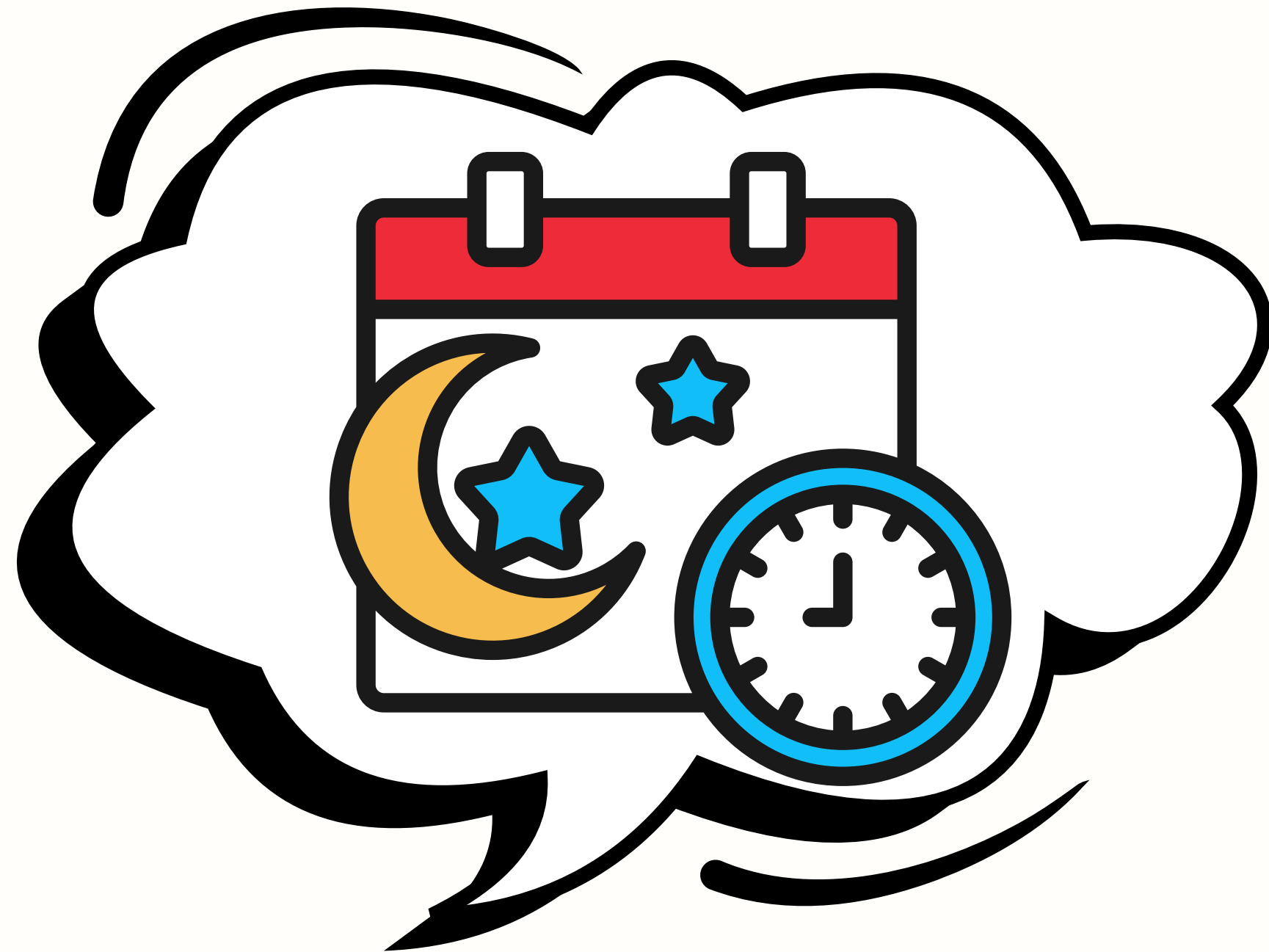
Incluir restricciones reales (presupuesto, normativa) → potencia pensamiento convergente dentro de la creatividad



TÉCNICAS QUE FAVORECEN LA CREATIVIDAD



RUTINAS DE PENSAMIENTO

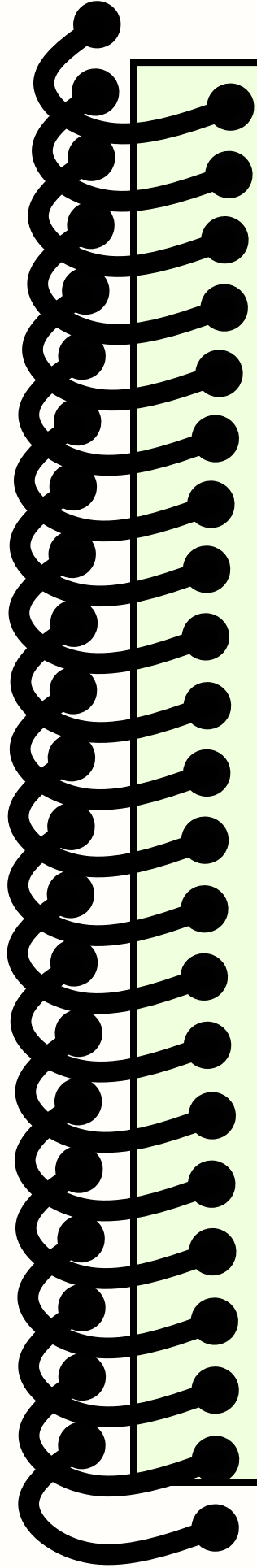


La **utilización de rutinas de pensamiento** guarda una estrecha relación con el desarrollo de la creatividad, en tanto que **ambas se fundamentan en la activación y regulación de procesos cognitivos complejos.**

Las rutinas de pensamiento proporcionan una estructura que facilita su desarrollo, al guiar al alumnado en la generación, organización y evaluación de ideas.

Permiten hacer explícitos procesos habitualmente implícitos, como la **fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración,** considerados componentes esenciales del pensamiento creativo.

Las rutinas de pensamiento actúan como **andamiajes cognitivos** que favorecen tanto el pensamiento divergente, a través de la producción de múltiples respuestas o interpretaciones, como el pensamiento convergente, al promover la selección, justificación y mejora de las ideas generadas. Contribuyen al desarrollo de la **flexibilidad mental,** al fomentar el **cambio de perspectiva y la reconsideración** de las propias producciones.



1. “Veo – Pienso – Me pregunto”

Descripción:

- ¿Qué veo?
- ¿Qué pienso?
- ¿Qué me pregunto?

Relación con creatividad:

- Activa divergencia inicial
- Genera múltiples interpretaciones

Procesos creativos:

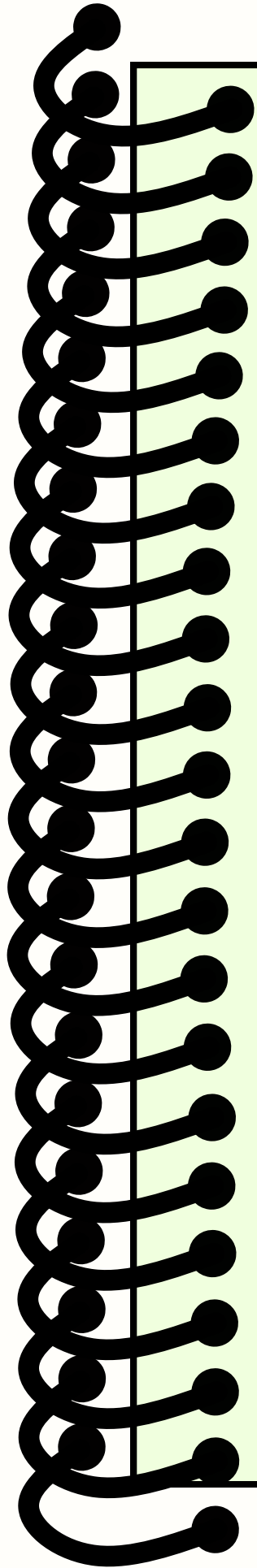
Fluidez

Flexibilidad

Muy útil para:

Inicio de tareas creativas

Activación cognitiva



2. “Piensa – Comparte – Mejora” (Think–Pair–Share ampliado)

Descripción:

- Piensa individualmente
- Comparte con otro
- Mejora tu idea

Relación con creatividad:

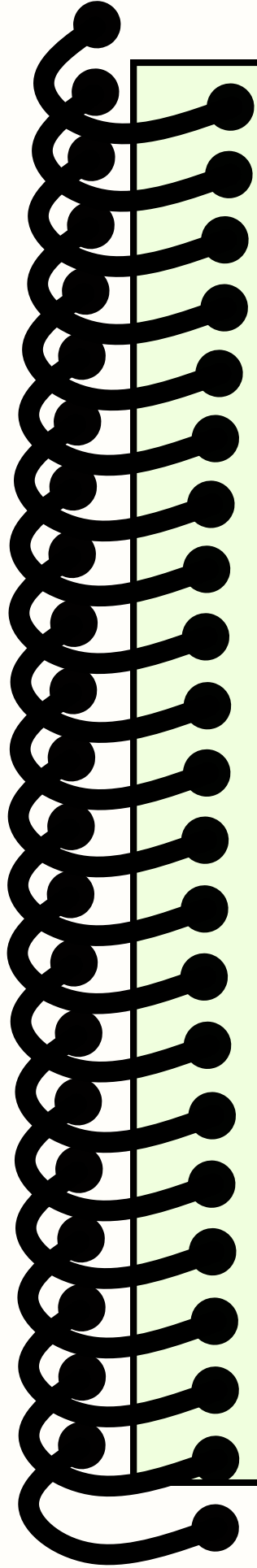
- Introduce flexibilidad mental (reestructuración)
- Mejora ideas → no solo generarlas

Procesos:

- Elaboración
- Flexibilidad

Clave para:

- AACC (enriquecimiento de ideas)



3. “¿Qué pasaría si...?”

Descripción:

- Plantear escenarios alternativos.

Relación con creatividad:

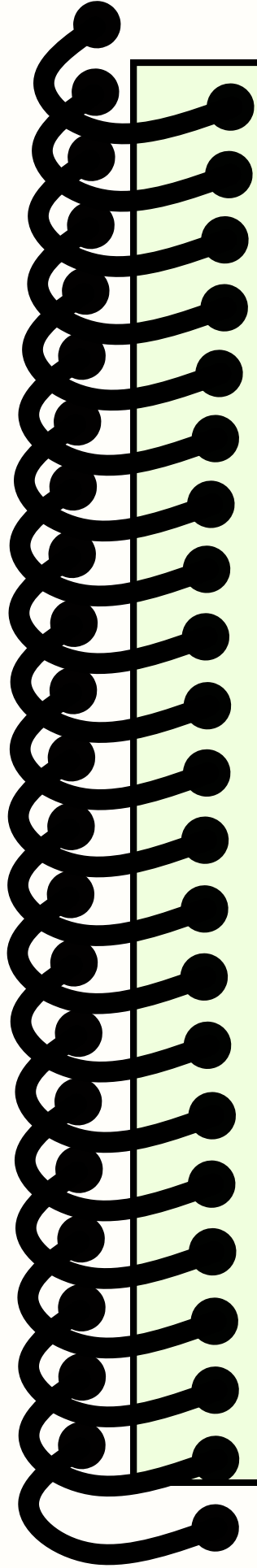
- Activa pensamiento divergente y contrafactual

Procesos:

- Originalidad
- Flexibilidad

Directamente conectada con:

- “Transforma la historia”
- “Problema imposible”



4. "Generar - Seleccionar - Justificar"

Descripción:

1. Generar ideas
2. Elegir una
3. Justificarla

Relación con creatividad:

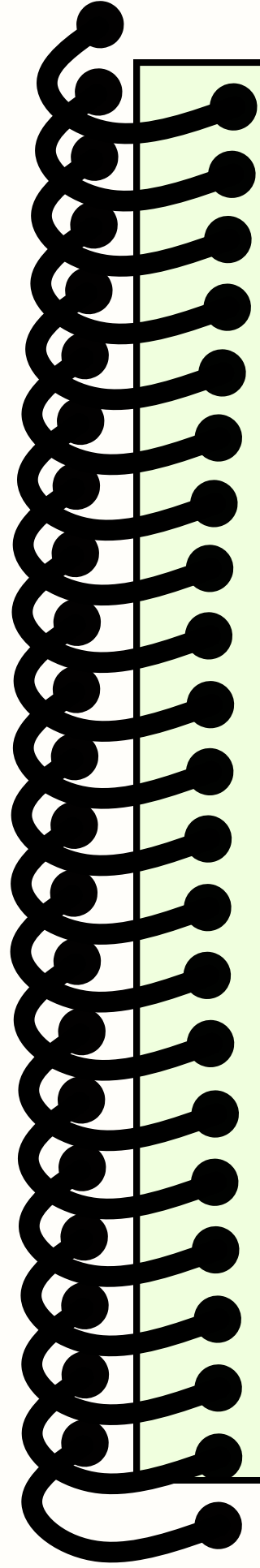
- Integra todo el proceso creativo real

Procesos:

- Divergencia → convergencia

Es la mejor para:

- Evaluar creatividad de forma completa



5. "Antes pensaba... ahora pienso..."

Descripción:

- Comparar pensamiento inicial y final

Relación con creatividad:

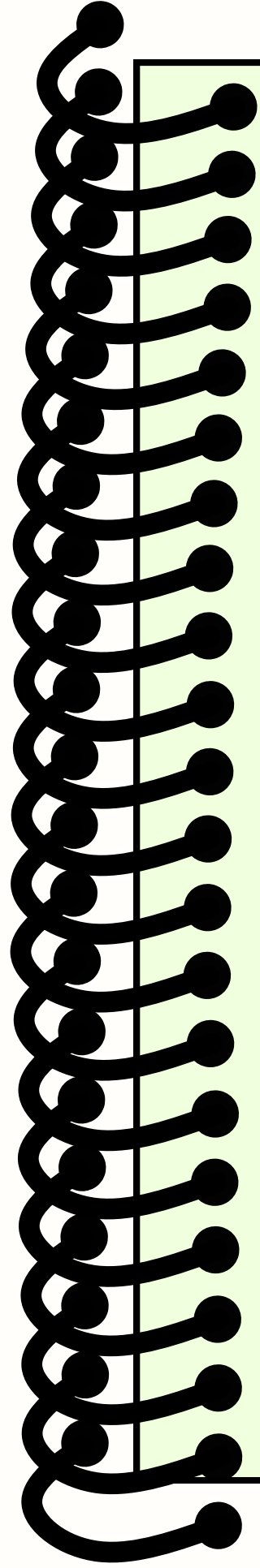
- Favorece metacognición creativa

Procesos:

- Elaboración
- Flexibilidad

Muy útil para:

- Evaluar evolución del pensamiento creativo



6. "Conectar - Ampliar - Desafiar"

Descripción:

- Conectar con lo que sabes
- Ampliar con nuevas ideas
- Cuestionar

Relación con creatividad:

- Rompe esquemas mentales
- Fomenta pensamiento crítico-creativo

Procesos:

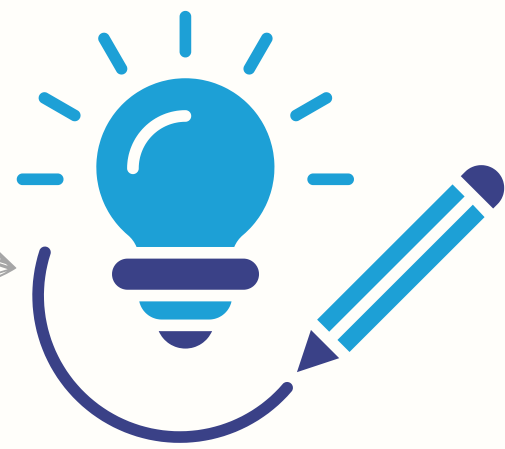
- Flexibilidad
- Originalidad



Estructura el proceso creativo en fases, integrando pensamiento divergente, convergente y flexibilidad mental.



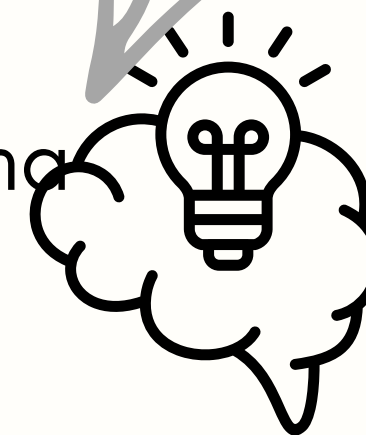
Detecta un problema



Define el problema



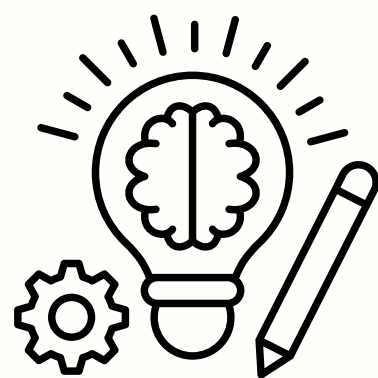
Genera ideas



Define una de las ideas



Genera un prototipo

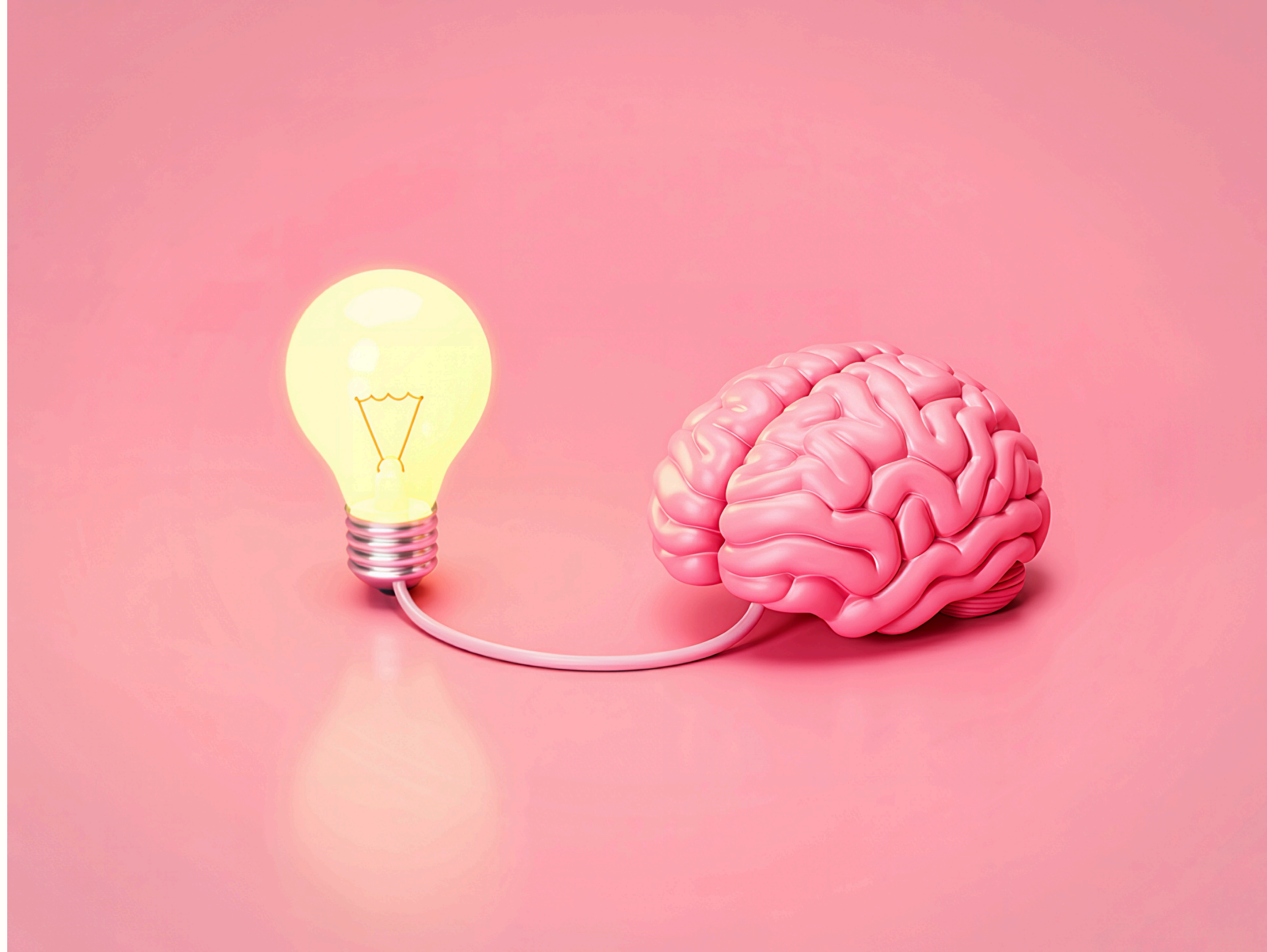


Llévalo a la práctica



Evalúa y toma decisiones para mejorarlo

EJEMPLOS DE PRODUCTOS Y ACTIVIDADES CREATIVAS EN EL AULA





Productos de síntesis creativa
(representar el conocimiento)

LAPBOOK



Carpeta desplegable donde el alumnado organiza la información de forma visual (esquemas, solapas, dibujos).
Favorece: elaboración + organización + creatividad gráfica



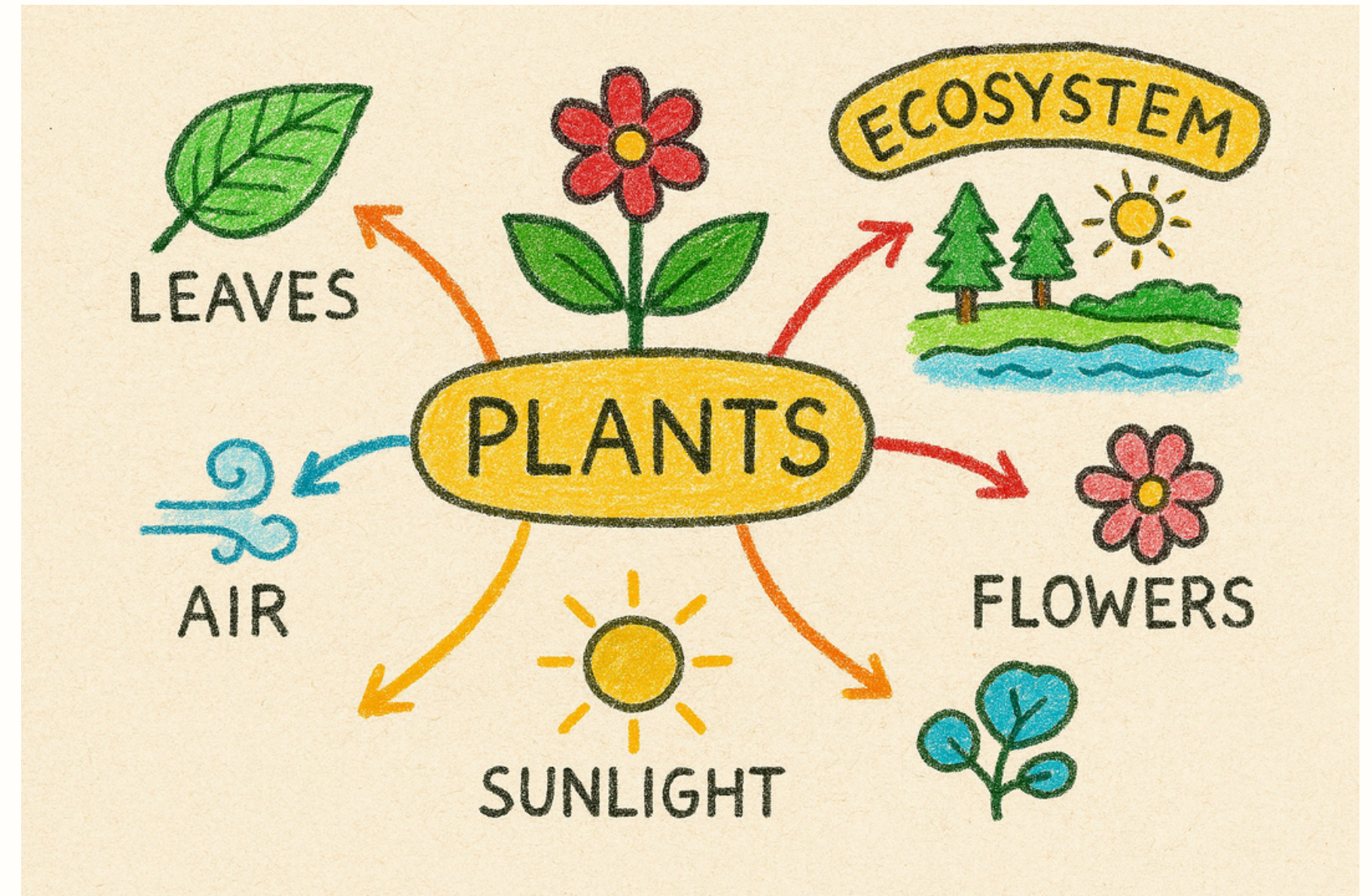
ESENCIA DE UN CONTENIDO DENTRO DE UNA CAJA

Introducir en una caja objetos que representen los conceptos clave de un tema.

Favorece: abstracción + simbolización + creatividad divergente



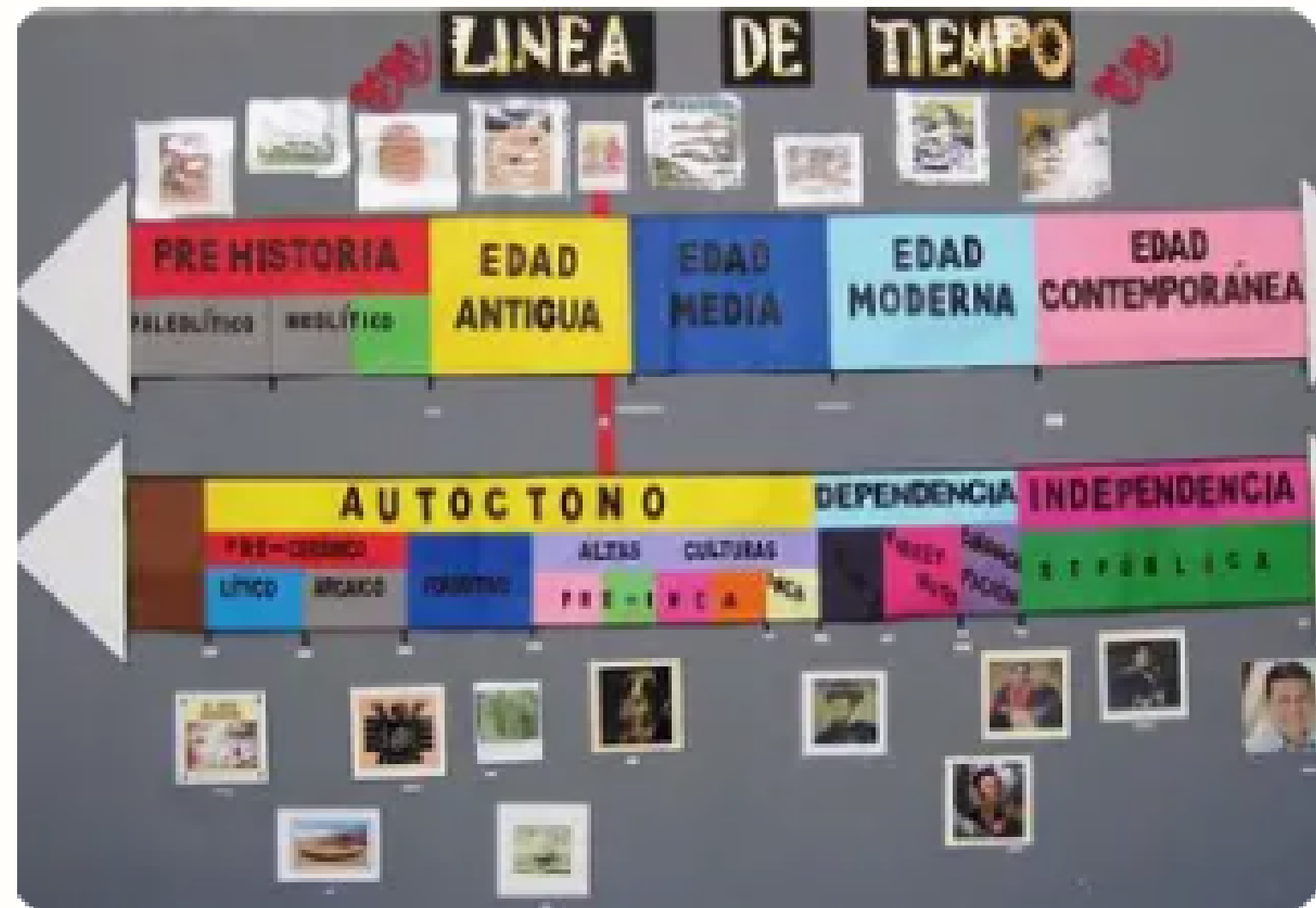
MAPA VISUAL O
MURAL CONCEPTUAL
CREATIVO



Sustituye el mapa conceptual clásico por uno visual (iconos, colores, conexiones no lineales).

Favorece: flexibilidad cognitiva + elaboración

LÍNEAS DEL TIEMPO CREATIVAS

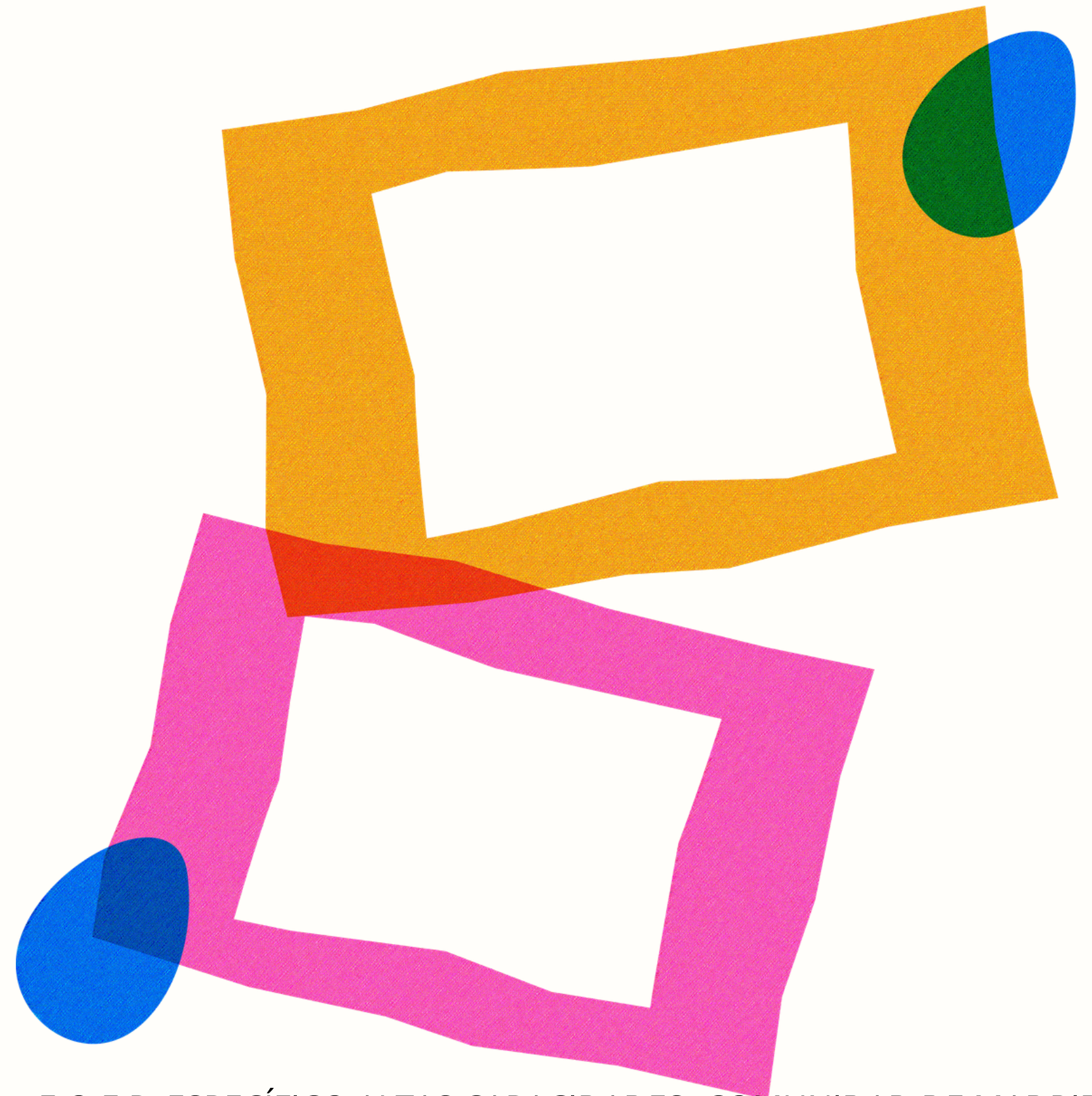


Autor: <https://www.lucidchart.com/>

No solo fechas, sino narrativas visuales, símbolos o incluso emociones asociadas.

Favorece: reinterpretación + creatividad gráfica

Productos narrativos y expresivos



Diario de un personaje

Escribir desde la perspectiva de un elemento (histórico, científico, literario).

Favorece: empatía cognitiva
+ creatividad verbal



Cómic o storyboard

Representar contenidos en formato secuencial visual.

Favorece: traducción entre
códigos (visual-verbal)





Podcast o programa de radio

Explicar contenidos como si fueran divulgadores.

Favorece: elaboración + comunicación
creativa



Representar conceptos mediante
escenas.

Favorece: creatividad corporal +
comprensión profunda

Productos de transformación del conocimiento





“Reinventar el contenido”

Convertir un contenido en otro formato:

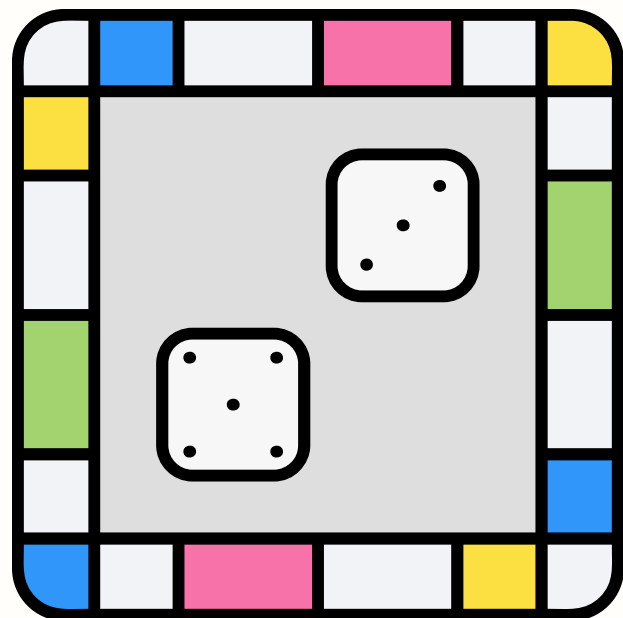
- poema
- canción
- anuncio



“Infografía creativa”

Síntesis visual de información compleja.

Favorece: organización +
creatividad visual



“Juego de mesa”

Crear reglas, preguntas y dinámicas sobre el tema.

Favorece: pensamiento estructurado + creatividad

Si te interesa puedes visitar <https://profejugon.com/>

“Escape room educativo”

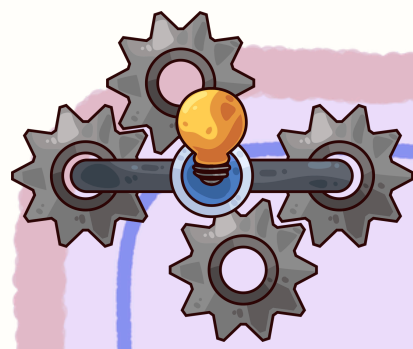
Diseñar pruebas relacionadas con el contenido.

Favorece: resolución de problemas + creatividad aplicada



Productos de aplicación y resolución de problemas

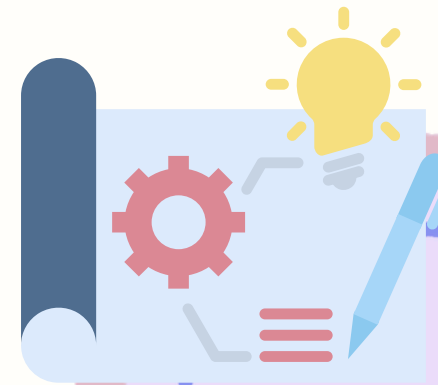




Diseño de un invento

Crear un objeto que resuelva un problema real.

Favorece: creatividad aplicada + pensamiento flexible

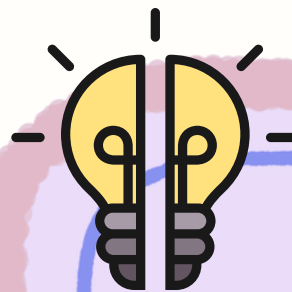


Maqueta o prototipo

Representar físicamente un concepto (ecosistema, ciudad, sistema solar).

Favorece: elaboración + creatividad espacial





Proyecto: Mejora tu entorno
Proponer cambios reales en el aula o colegio.

Favorece: pensamiento crítico +
creatividad funcional

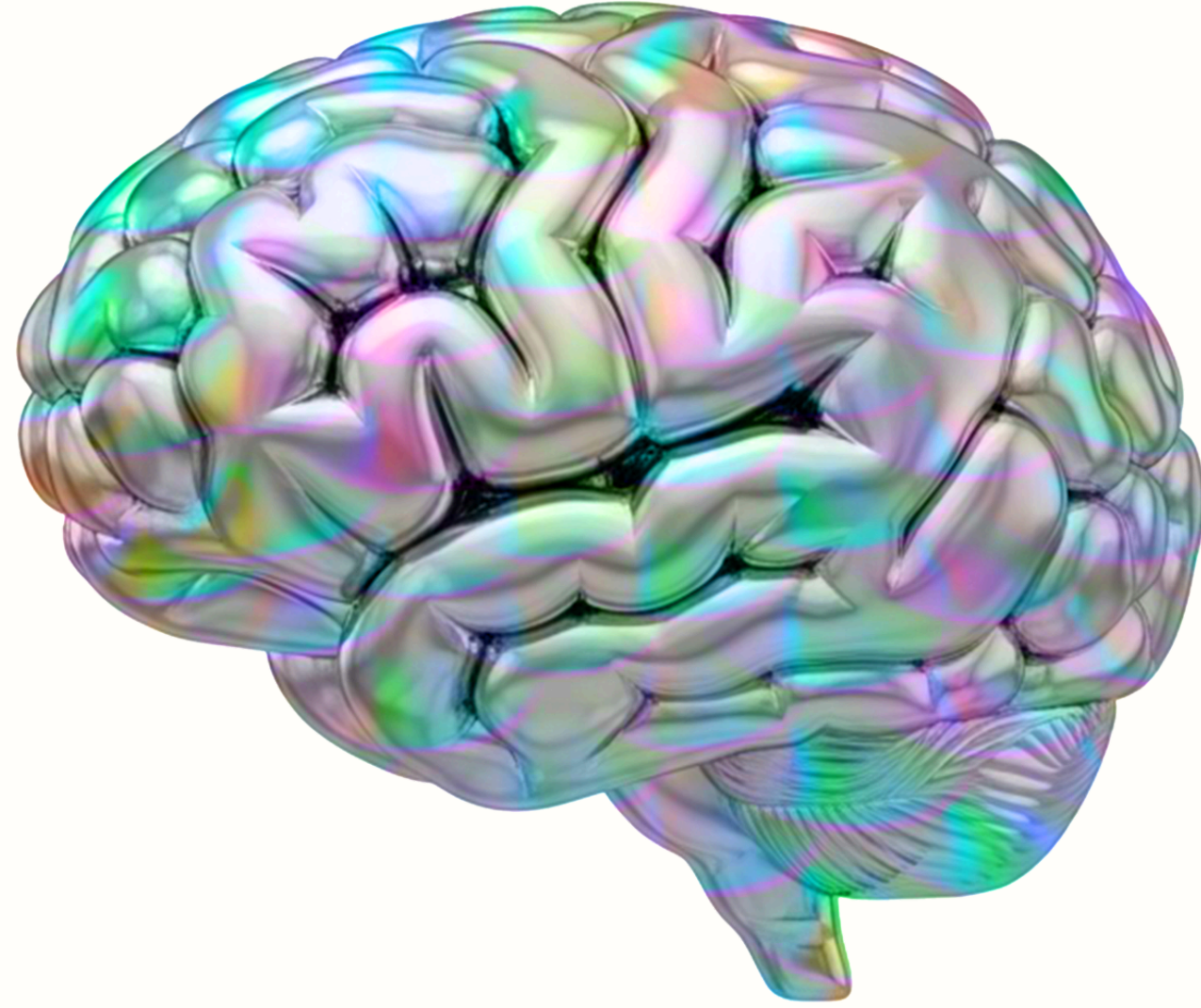


Campaña de concienciación
Carteles, vídeos o eslóganes sobre un tema (medio ambiente, convivencia).

Favorece: Creatividad verbal +
impacto social



Productos metacognitivos



Portafolio creativo

Recoge trabajos con reflexión sobre el proceso.

Favorece: metacognición + elaboración

"Antes pensaba / ahora pienso"

visual

Representar la evolución del aprendizaje.

Favorece: flexibilidad cognitiva

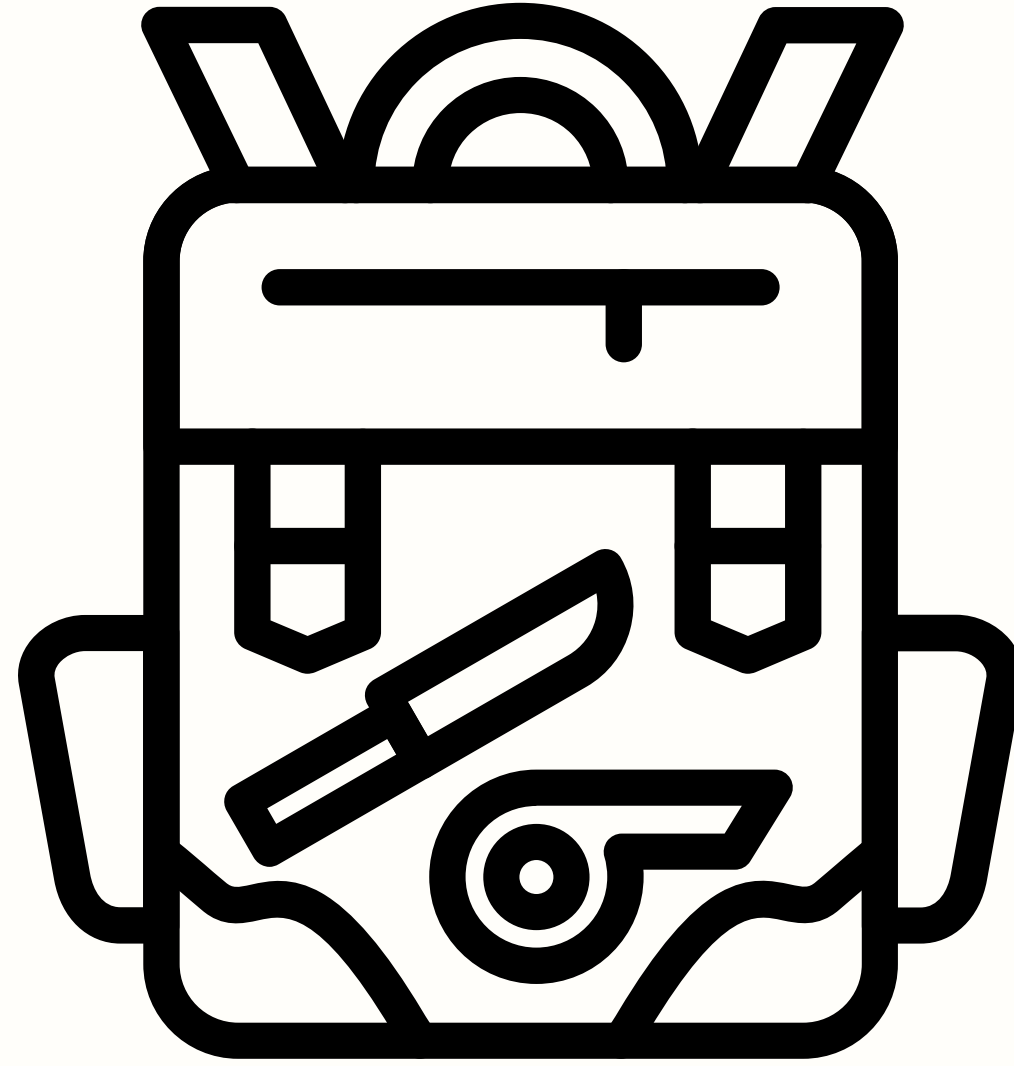
Rúbrica creada por el alumnado

Diseñar criterios para evaluar creatividad.

Favorece: pensamiento convergente + reflexión



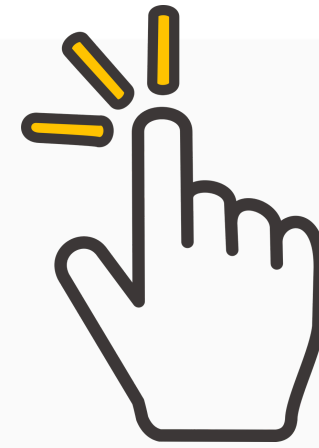
OTROS RECURSOS



**YO
DISEÑO
EL CAMBIO**

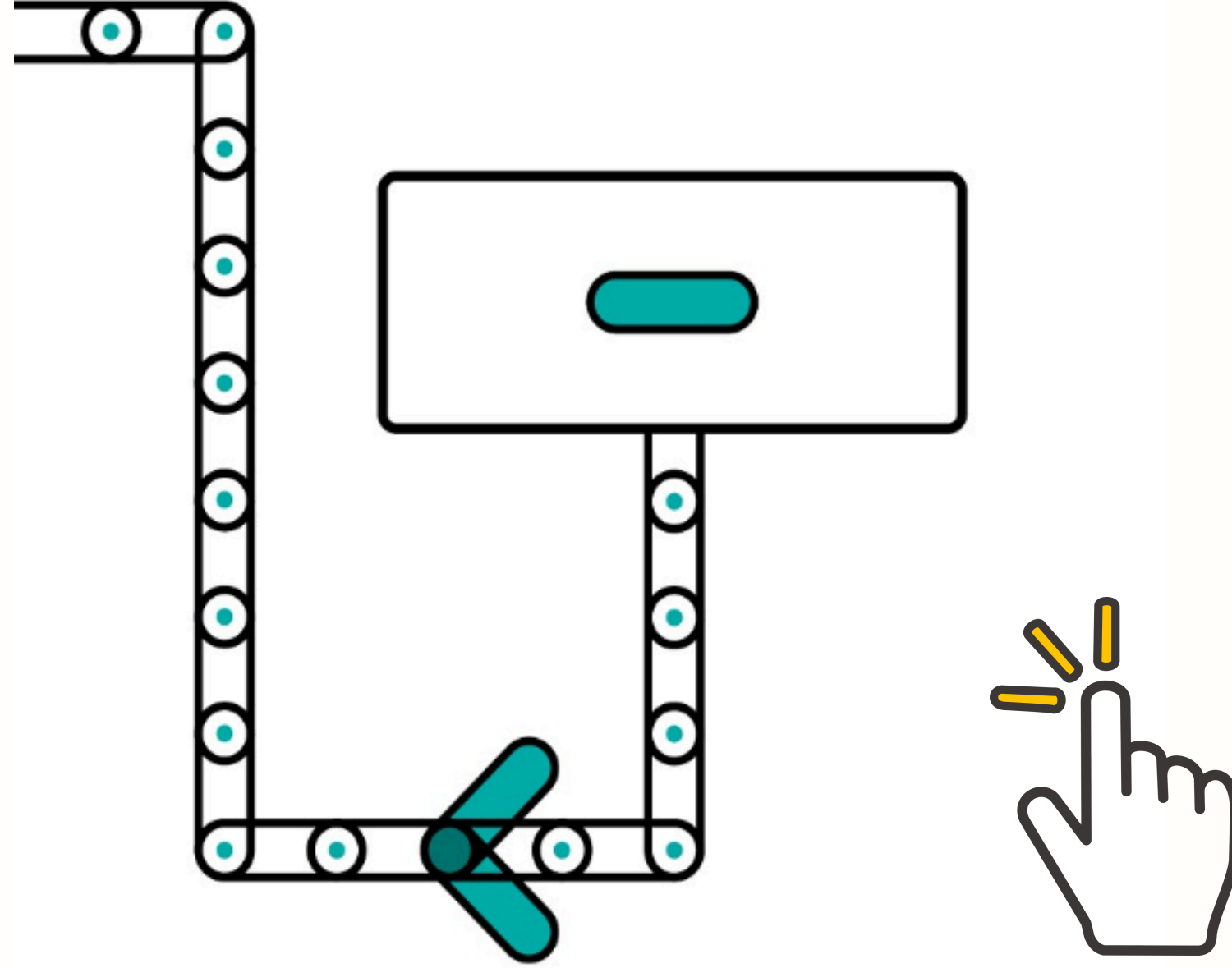
Guía para facilitar proyectos

**siente
imagina
actúa
comparte
evolúa**



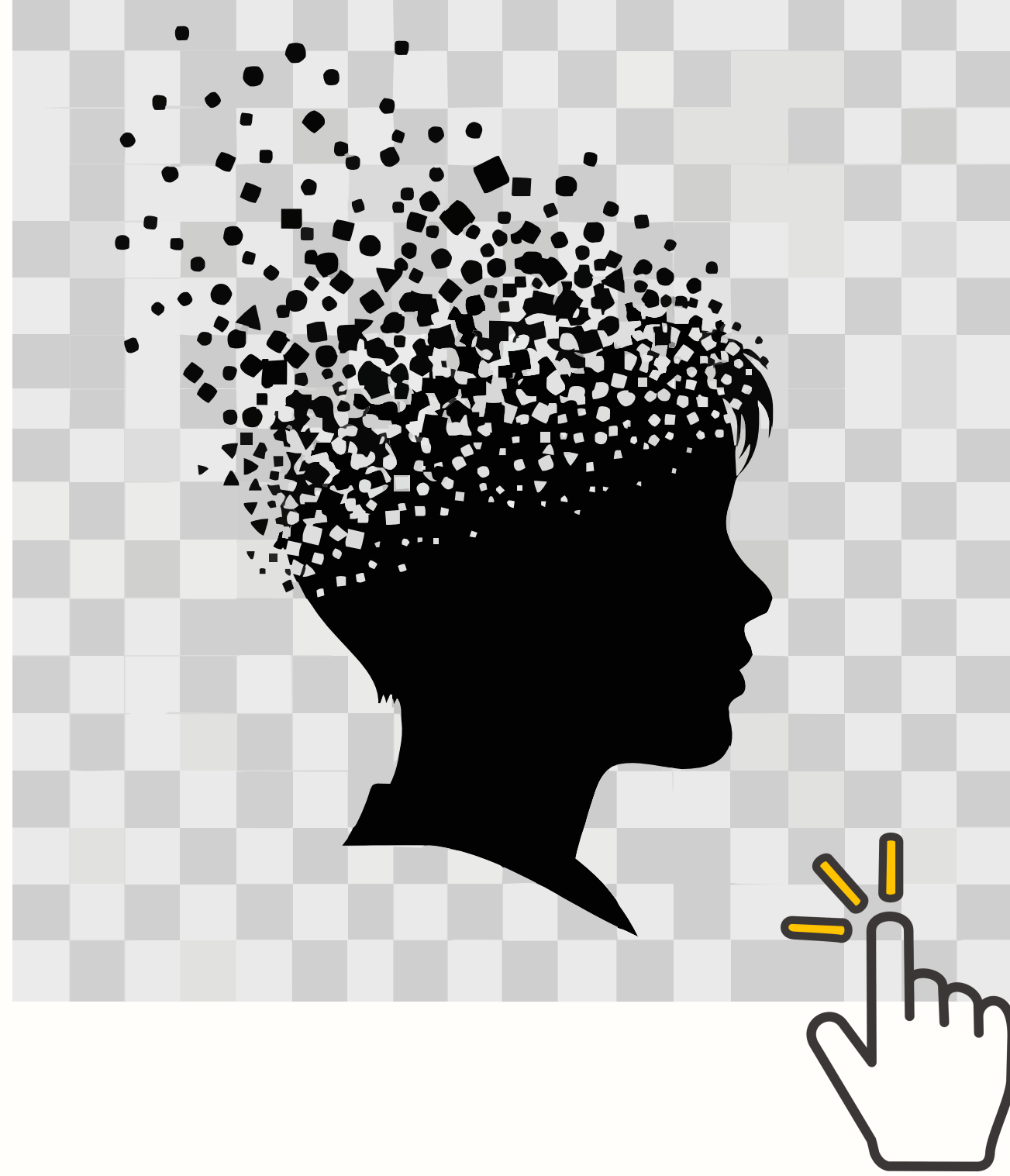
Escuelas creativas

Un viaje hacia el cambio educativo



Telefónica
FUNDACIÓN

RUTINAS DE PENSAMIENTO





Este recurso audiovisual documenta el lanzamiento del ciclo de talleres "Innovar en el Aula", una iniciativa chilena diseñada para fomentar la creatividad docente como motor de transformación educativa. A través de dinámicas interactivas y datos sobre el pensamiento creativo, la presentación desmitifica la idea de que el ingenio es un rasgo innato, definiéndolo en cambio como una habilidad desarrollable mediante el esfuerzo y la colaboración. Se destaca la participación del Liceo Antonio Varas de Vicuña, cuyo equipo comparte su experiencia exitosa integrando tecnologías como la impresión 3D en proyectos con impacto social.

E.O.E.P. ALTAS CAPACIDADES - COMUNIDAD DE MADRID



CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN,
CIENCIA Y UNIVERSIDADES

Comunidad de Madrid



EOEP ESPECÍFICO
ALTAS CAPACIDADES
COMUNIDAD MADRID