

Juego 1 Vamos a hacer preguntas.

- Observad detenidamente esta imagen.



a) Enunciad entre todos los miembros del grupo el mayor número de preguntas que podáis sobre la acción que está ocurriendo.

b) Indicad las causas y consecuencias de la situación que se expone en la imagen.

Juego 2 Usos inusuales.

- Prestad atención en este objeto:



a) enumerad sus utilidades

b) inventar posibles usos poco habituales.

Juego 3 Mejorar un elemento.

Observad este elemento:



a) Aportad entre todos diferentes ideas para cambiarlo y mejorarlo.

AUTOEVALUACIÓN CREATIVIDAD VERBAL

Autoevaluación juego número 1

- ¿Cuántas preguntas hemos sido capaces de realizar? _____
- ¿Cuántas causas hemos mencionado? _____
- Valora del 1 al 5 su nivel de originalidad:
 - 1 2 3 4 5
- Valora del 1 al 5 su nivel de adecuación a la situación:
 - 1 2 3 4 5
- ¿Cuántas consecuencias hemos definido? _____
- Valora del 1 al 5 su credibilidad:
 - 1 2 3 4 5

Autoevaluación Juego número 2

- ¿Cuántas posibles utilidades hemos nombrado? _____
- ¿Cuántos usos poco habituales hemos descubierto? _____
- ¿Cuáles de ellos son verdaderamente originales y sorprendentes? _____

Autoevaluación Juego número 3

- ¿Cuántos elementos hemos decidido cambiar en el objeto representado?

- Valora del 1 al 5 el nivel de originalidad de los cambios:
 - 1 2 3 4 5
- ¿Cuántos elementos hemos señalado que habría que mejorar? _____
- Valora del 1 al 5 el nivel de adecuación de estas mejoras:
 - 1 2 3 4 5
- ¿Cuántos objetivos hemos tenido en cuenta para los cambios y mejoras?

- Valora del 1 al 5 el interés de esos objetivos:
 - 1 2 3 4 5
- Valora del 1 al 5 si los objetivos son inusuales o sorprendentes:
 - 1 2 3 4 5