



## **SSCE029PO. Creatividad para docentes.**

**Sku:** 14712IN

**Horas:** 30

**Formato:** HTML 5

### **OBJETIVOS**

- Desarrollar la capacidad creativa del alumnado, habilitando procedimientos creativos en las actividades del aula.
- Comprender qué se entiende por creatividad y producto creativo, así como el origen del desarrollo de la creatividad en los seres humanos.
- Valorar diferentes estrategias que permiten emprender el proceso creativo en las personas, aprovechando los recursos del entorno y las tecnologías de la información y la comunicación (de ahora en adelante, TIC).
- Analizar la importancia de desarrollar en el alumnado el pensamiento creativo y el pensamiento crítico, así como conocer los principales recursos y estrategias para desarrollarlos en las aulas.
- Conocer estrategias generales para adaptar los diferentes elementos de la metodología de enseñanza-aprendizaje para desarrollar el pensamiento creativo y todos los tipos de pensamiento asociados.
- Conocer ejemplos de estrategias y actividades generales aplicables a todas las áreas del currículum y en cualquier actuación educativa que tenga como finalidad trabajar el desarrollo de la creatividad.
- Analizar diversas propuestas de actividades para trabajar la creatividad en las diferentes áreas del currículum escolar.
- Conocer ejemplos de programas y recursos dirigidos a desarrollar la creatividad en el alumnado.
- Identificar recursos que permitan al profesorado profundizar más sobre el diagnóstico y la puesta en marcha de actuaciones que permitan desarrollar la creatividad docente.
- Analizar diversas maneras para lograr la participación de las familias en el desarrollo de la creatividad de sus hijos e hijas.

### **CONTENIDOS**

- **Unidad 1. Definición, características y bases neuropsicológicas de la creatividad.**
    - Antecedentes del estudio de la creatividad
    - Características de las personas creativas
    - Producto creativo
    - Bases neuropsicológicas de la creatividad
    - Influencia del medio y del contexto en la creatividad
  
  - **Unidad 2. El proceso creativo.**
    - Modelos y su aplicación como solución de problemas
    - Modelos del proceso creativo como solución de problemas
    - El desarrollo de proyectos creativos. Desarrollo de proyectos utilizando las TIC
    - La creación de un proyecto de clase utilizando la metodología del ABP
  
  - **Unidad 3. Relación del pensamiento creativo y el pensamiento crítico.**
    - Necesidad de desarrollar en los alumnos la creatividad y el pensamiento crítico
    - Cómo desarrollar las habilidades creativas y críticas
    - Utilización de la información de forma creativa y crítica
    - Tecnología y procesos de creatividad y pensamiento crítico
  
  - **Unidad 4. ¿Cómo aplicar la creatividad en el aula?.**
    - Planteamiento creativo en el aula
    - Características del pensamiento creativo
    - Etapas del proceso creativo
    - Trabajar la creatividad: propuesta de Sternberg
    - Creatividad y tipos de pensamiento
    - Modificar el contexto educativo de enseñanza
  
  - **Unidad 5. Actividades para llevar la creatividad al aula.**
    - Listas de chequeo
    - Entradas aleatorias (Random Input)
    - Hacer preguntas
    - Imitación
  
  - **Unidad 6. Aplicación de la creatividad en el currículo escolar.**
    - Actividades y recursos para el área de Lengua y Literatura
    - Actividades y recursos para el área de Matemáticas
    - Actividades y recursos para el área del Conocimiento del Medio
    - Actividades y recursos para expresión plástica y Musical
    - Recursos de Internet
  
  - **Unidad 7. Programas de orientación y desarrollo de la creatividad.**
    - Programa “Aprender a pensar-creatividad” (M. Sánchez)
    - Proyectos creativos en alumnos con talento y altas capacidades
    - WebQuest sobre creatividad
    - Recursos tecnológicos para proyectos creativos realizados y experimentados
  
  - **Unidad 8. Instrumentos de conocimiento y diagnóstico de la creatividad.**
-

- Test de inteligencia creativa, pruebas y cuestionarios de creatividad
  - Formación de profesores
  - Programas para crear documentos y recursos tecnológicos: el programa CLIC
  - Cómo realizar presentaciones en el aula de forma creativa
- **Unidad 9. Cómo orientar y desarrollar la creatividad en el ámbito familiar.**
    - Ideas para promover la creatividad en el entorno familiar
    - ¿Cómo aplicar la creatividad ante los problemas de estudio de los hijos?
    - Cooperación familia-colegio en el campo creativo: experiencias
    - Recursos tecnológicos para el ámbito familiar