



SSCE029PO. Creatividad para docentes.

Sku: PS_SSCE029PO

Horas: 30

Formato: HTML

OBJETIVOS

- Desarrollar la capacidad creativa de los alumnos, habilitando procedimientos creativos en las actividades del aula.

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