

AULAS CREATIVAS. LA CREATIVIDAD COMO MOTOR DE APRENDIZAJE Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Duración : 60 horas.

Destinatarios: profesorado y personal especializado de los centros que imparten las enseñanzas reguladas en la Ley Orgánica 2/2006, de Educación, así como al de los servicios técnicos de apoyo educativo en las citadas enseñanzas.

Lugar de celebración: [campus virtual feccoo](#)

Fecha de inicio de la actividad: 1 de marzo 2024

Fecha de finalización de la actividad: 13 de abril de 2024

Objetivos:

- Aprender a desarrollar la capacidad creativa de los alumnos, habilitando procedimientos creativos en las actividades del aula.
- Estimular el pensamiento creativo tanto personal como profesionalmente.
- Mejorar la capacidad para responder de manera práctica y creativa a problemas y oportunidades que se presentan continuamente en el contexto educativo.
- Diseñar y aplicar una variedad de metodologías orientadas a desarrollar ideas, gestionar la innovación y aplicar los conocimientos y habilidades adquiridos.
- Fomentar la creatividad en el sistema de educación superior a establecer un clima que fomente la creatividad y la innovación.
- Aprender estrategias para adaptarse a un contexto educativo en constante cambio.
- Compartir experiencias innovadoras y creativas con otros profesionales de la enseñanza.

Contenidos:

MÓDULO 1. LOS SHERLOCK HOLMES DE LA CREATIVIDAD. Definición, características y bases neuropsicológicas de la creatividad.

Tema 1. ¿Creatividad? ¿De qué me hablas?.

- Origen y conceptos de la creatividad.
- Características de las personas creativas.
- Influencia del medio y del contexto en la creatividad.
- Bases neuropsicológicas de la creatividad.
- Tipos de pensamiento intervinientes en la creatividad.

Tema 2. Personas creativas

- ¿Inteligencia como sinónimo de creatividad?
- Características de las personas creativas.
- Creatividad y solución de problemas.
- Inhibidores de la creatividad y candados mentales.
- Cómo superar los candados mentales.

MÓDULO 2. EL PROCESO CREATIVO BAJO LA LUPA

Tema 1. El proceso creativo

- El proceso creativo.
- Etapas del proceso creativo.
- Componentes del proceso creativo.
- Evaluación del proceso creativo.

Tema 2. Potenciando la creatividad en el aula en 3,2,1, go

- Planteamiento creativo en el aula.
- Características del pensamiento creativo.
- Etapas del proceso creativo.
- Creatividad y tipos de pensamiento.
- Modificar el contexto educativo de enseñanza.

MÓDULO 3. ¡ES HORA DE CREAR! CREATIVIDAD EN EL AULA

Tema 1. Creatividad en el aula

- La creatividad en el aula.
 - Técnicas y metodologías.
- La creatividad está en ti.
 - Actividades para llevar la creatividad al aula.
- Programa de orientación y desarrollo de la creatividad.
- Estrategias de aprendizaje creativas.
- Programa de orientación y desarrollo de la creatividad.
 - Webquest sobre creatividad.
- Instrumentos de conocimiento y diagnóstico de la creatividad.
- Programas para crear documentos y recursos tecnológicos.
 - El programa CLIC.
- Cómo realizar presentaciones en el aula de forma creativa

MÓDULO 4. EL DISEÑO DEL ESCAPE ROOM EN EL AULA

Tema 1. Antes del diseño

- ¿Quién participa en el Escape Room?
- Planteamiento de objetivos.
- ¿Qué vamos a introducir en nuestro Escape Room? Los contenidos.
- ¿Dónde se desarrolla la dinámica de Escape Room?
- ¿Cómo llevaremos a cabo el Escape Room?

Tema 2. El diseño del Escape Room

- Elección de los juegos o retos.
- ¿Cómo integramos los juegos/retos y los contenidos?
- Una secuencia que motive.
- La metodología empleada.

Tema 3. El desarrollo del Escape Room

- ¿Qué aporta el Escape Room a la educación?
- Comienza el juego.
- Los niños en el juego.
- El trabajo en proyectos.

Tema 4. Herramientas para el Escape Room en el aula.

- Desafíos
- Objetos
- Pistas o ayudas

Metodología:

El curso se desarrolla en modo online, la metodología se adapta al aula virtual, el temario se expone en un material descargable que el alumnado puede trabajar para elaborar sus conocimientos. El tutor resolverá dudas y marcará la secuencia a seguir. Al finalizar cada módulo se trabajan las actividades correspondientes.

El curso incluye:

- Acceso a un entorno de aprendizaje e-learning profesional y especializado, diseñado para que el alumnado pueda adquirir los conocimientos específicos propuestos con total flexibilidad e interactividad, disponible las 24 horas del día, durante los 7 días de la semana.
- Contenidos específicos y únicos, de gran calidad, desarrollados por profesionales con una amplia experiencia en el campo educativo.
- Contenidos actualizados, dinámicos y originales, sometidos a una evaluación y adaptación continua, a través de revisiones periódicas por parte de nuestro equipo docente.
- Numerosos recursos audiovisuales, teóricos y prácticos para el aprendizaje, en diferentes formatos.
- Pruebas prácticas que ayudarán al alumnado a reforzar, practicar/reflexionar sobre los contenidos aprendidos.
- Proyecto final para trabajar las habilidades y conocimientos adquiridos a lo largo del estudio de los módulos teórico-prácticos.
- Foros y espacios participativos para reflexionar, comentar, resolver y/o proponer cuestiones sobre la formación y el contenido estudiado.
- Figura de un tutor-a cercano, responsable de guiar, acompañar, orientar, resolver y apoyar al alumnado durante todo el periodo de aprendizaje.
- Contenidos teóricos, guías y propuestas de trabajo descargables en formato PDF.

Recursos materiales:

Las personas participantes, para un correcto seguimiento del curso, accederán a una plataforma virtual en la que se les proporcionará:

- Información sobre la propia plataforma virtual y el curso donde se indican los objetivos y programación del curso.
- Cronograma del curso
- Guía didáctica
- Mensajería interna

- Foros

Para poder seguir el curso, se ha de contar con conexión a internet. Los contenidos son accesibles desde cualquier navegador y sistema operativo.

Evaluación:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Conoce las bases teóricas de la creatividad y el proceso creativo.
- Conoce los procesos de creación de un producto creativo.
- Es capaz de diseñar programaciones y tareas creativas en el aula.
- Comprende los tipos de técnicas y metodologías creativas.
- Es capaz de realizar proyectos conectados con la realidad, motivantes con tareas que desarrollan la creatividad.
- Puede introducir una metodología creativa en diferentes contenidos en el aula a través de proyectos durante todo el curso y diferentes asignaturas para trabajar el pensamiento lateral.
- Sabe utilizar diferentes recursos para diseñar presentaciones creativas.

La evaluación será formativa, progresiva o continua.

La evaluación del aprendizaje se realiza considerando la calificación obtenida por las personas participantes en las siguientes pruebas:

- Registro de las actividades de clase.
- Evaluación de las actividades planteadas.
- Foros
- Cuestionario de autoevaluación.
- Trabajo fin de Curso.
- Cuestionario Final. Obligatorio

Tutor: Pilar Romero Mateos

Certificación:

Curso reconocido por el INTEF, a través del convenio suscrito con el Ministerio de Educación y Formación Profesional en materia de formación permanente del profesorado, baremable en todas las comunidades autónomas para oposiciones, concurso de traslados y sexenios (consulta con la normativa de tu comunidad autónoma al respecto).

Según la normativa no se pueden realizar dos cursos que coincidan o se solapen las fechas de celebración, ya que el Ministerio sólo reconocerá uno de ellos (el de menos horas).

Una vez finalizado y superado el curso podrás descargar un **certificado provisional**. El **certificado definitivo** se remitirá por correo electrónico una vez que el Ministerio de Educación y FP emita la diligencia. Según su normativa, tiene hasta tres meses para hacerlo, contando desde la fecha de finalización del curso.

Inscripción: a través del [enlace al formulario](#)

Importe de la inscripción: 60€ con afiliación / 120€ sin afiliación

Plazas: para realizar el curso se ha de contar con un mínimo de 30 participantes. Una vez alcanzado el número mínimo de personas participantes que sean Profesores, se podrán asignar plazas a quienes no habiendo ejercido la docencia, cumplan todos los requisitos para ello establecidos en el Real Decreto 1834/2008 y la Orden ECI/3857/2007. Estas plazas no podrán superar el 15% del total de los participantes.

En caso de no llegar al mínimo, se comunicará el retraso en el inicio o la anulación del curso, devolviendo la matrícula o pudiendo cambiar a otro curso.

Fecha de matriculación: hasta el 23 de febrero de 2024

Nº de cuenta para realizar el ingreso: ES93 2100 2119 1902 0027 4331, indicando en el concepto nombre y apellidos del participante y título/código del curso para el que se realiza el pago

Documentos requeridos: ficha de participante firmada, documentación que demuestre que se está o se ha estado en el ejercicio de la docencia, dni por ambas caras, justificante del pago de la matrícula. Si no estás en activo, titulación que habilite para el ejercicio de la docencia (título de maestro/a, grado, licenciatura+máster de secundaria, CAP . En ausencia de título se deberán aportar las notas certificadas y el abono de las tasas de expedición.

Criterios de selección: por riguroso orden de inscripción a través del formulario habilitado. Las solicitudes incompletas o que no tengan entregados correctamente los documentos, no serán tenidas en cuenta.