

PROGRAMACIÓN DE CREATIVIDAD 2019/2020

Será competencia del departamento de Orientación en colaboración con el Equipo directivo elaborar la programación de la asignatura de Creatividad.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
I PROFESORADO QUE IMPARTE LA MATERIA.....	2
II. CONTENIDOS.....	2
III. OBJETIVOS.....	3
IV. TEMPORALIZACIÓN.....	3
V METODOLOGÍA.....	4
VI. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN.....	5
VII. TRATAMIENTO DE LOS TEMAS TRANSVERSALES EN	
VIII MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	7
IX MATERIALES Y RECURSOS.....	7
X ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.....	7

INTRODUCCIÓN

Educación en la creatividad es educar para el cambio y formar personas ricas en originalidad, flexibilidad, visión, iniciativa, confianza; personas amantes de los riesgos y listas para afrontar los obstáculos y problemas que se les van presentando en su vida, tanto escolar y cotidiana. Además, educar en la creatividad es ofrecer herramientas para la innovación.

La creatividad se puede desarrollar por medio del proceso educativo, favoreciendo potencialidades y consiguiendo una mejor utilización de los recursos individuales y grupales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Siguiendo con estas ideas, no podríamos hablar de una educación creativa sin mencionar la importancia de una atmósfera creativa que propicie el pensar reflexivo y creativo en el salón de clase.

La concepción acerca de una educación creativa parte del planteamiento de que la creatividad está ligada a todos los ámbitos de la actividad humana y es el producto de un devenir histórico social determinado. Siguiendo con esta manera de pensar tendríamos que partir de un concepto de creatividad acorde con los planteamientos anteriores, que bien podría ser el siguiente:

Creatividad es el potencial humano integrado por componentes cognoscitivos, afectivos, intelectuales y volitivos, que a través de una atmósfera creativa se pone de manifiesto para generar productos novedosos y de gran valor social y comunicarlos, trascendiendo en determinados momentos el contexto histórico social en el que se vive. Este concepto integracionista plantea una interrelación dialéctica de las dimensiones básicas con que

frecuentemente se ha definido la creatividad de manera unilateral: persona, proceso, producto y medio.

Por otro lado, este educar en la creatividad implica el amor por el cambio. Es necesario propiciar, por medio de una atmósfera de libertad psicológica y un profundo humanismo que se manifieste la creatividad de los alumnos, al menos el sentido de ser capaces de enfrentarse con lo nuevo y darle respuesta. Además, hay que enseñar a no temer el cambio, sino que, más bien, el cambio puede provocar gusto y disfrute.

Podemos afirmar, sin miedo a equivocarnos, que una educación creativa es una educación para el desarrollo y la auto-realización. En ésta no solamente resulta valioso el aprendizaje de nuevas habilidades y estrategias de trabajo, sino también el desaprendizaje de una serie de actitudes que en determinados momentos nos llenan de candados psicológicos para ser creativos o para permitir que otros lo sean.

I. PROFESORADO QUE IMPARTE LA MATERIA

D^a M^a Ángeles Arena Gibilaro

D^a M^a Soledad Sánchez Espejo

D^o José Carlos Martínez Guerrero

II. CONTENIDOS

1, Fundamentos sobre creatividad e innovación

1.1 Definiciones: Imaginación, Creatividad e Innovación .

1.2 Metacognición

1.3 Cómo surgen las ideas.

2. Inteligencia y atención

2.1. Inteligencia emocional

2.2. Inteligencias múltiples

2.3 Atención y conciencia

3. Tipos de pensamientos

3.1. Pensamiento sistémico

3.2. Pensamiento holístico

3.3. Pensamiento sintético

3.4. Pensamiento conceptual

3.5. Pensamiento divergente

3.6. Pensamiento convergente

3.7. Pensamiento crítico

3.8. Pensamiento analítico

3.9. Pensamiento proactivo

3.10. Pensamiento lateral

4.Fases del proceso creativo

4.1. El calentamiento.

- 4.2. La transformación.
- 4.3. El desarrollo de la técnica creativa.
- 4.4. Incubación
- 4.5. ¡Eureka!
- 4.6. Verificación.

5. Estrategias para desarrollar la creatividad

- 5.1. Tormenta de Ideas (Brainstorming)
- 5.2. Arte de Preguntar :¿Qué es? ¿Para qué? ¿Cómo?
- 5.3. Solución Creativa de Problemas en grupo: ¿Qué es y para qué? ¿Cómo?
- 5.4. Scamper : ¿Que es y para qué? ¿Cómo?
- 5.5. Da Vinci

6. Creatividad y disciplinas académicas.

- 6.1. Arte y creatividad**
- 6.2 Escritura y creatividad**
- 6.3. Problemas y creatividad**
- 6.4. Nuevas tecnologías y creatividad**

7. Creatividad y personalidad.

III. OBJETIVOS

- 1. Conocer cómo desarrollar la creatividad individual y grupal del alumnado.
- 2. Acercar el concepto de creatividad proporcionando experiencias prácticas
- 3. Experimentar las capacidades creativas mientras se descubren algunas claves de su aplicación en el trabajo en el aula y en la vida cotidiana
- 4. Experimentar y aprender técnicas de generación y evaluación de ideas

IV. TEMPORALIZACIÓN

1º ESO

A) PRIMER TRIMESTRE

- 1, Fundamentos sobre creatividad e innovación.
- 2. Inteligencia e intuición.
- 4.Fases del proceso creativo

B) SEGUNDO TRIMESTRE

- 3. Tipos de pensamientos
- 5. Estrategias para desarrollar la creatividad

C) TERCER TRIMESTRE

- 6. Creatividad y disciplinas académicas.
- 7. Creatividad y personalidad.

V METODOLOGÍA

Dentro del marco de las líneas de actuación pedagógica del centro y para conseguir desarrollar las competencias clave, la metodología de trabajo, se basará en la contextualización de las enseñanzas dotándolas de un carácter flexible, activo y participativo, favoreciendo el trabajo individual y cooperativo del alumnado en el marco del aprendizaje significativo siempre que sea posible en el marco de UDI. Se utilizará distintas estrategias entre las que se encuentra la instrucción directa para pasar posteriormente al descubrimiento guiado y al aprendizaje entre iguales.

VI. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CREATIVIDAD 1º ESO			
	CRITERIOS CALIFICAC IÓN %	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE
1. Conocer y nombrar las definiciones de creatividad e innovación.	8'33	Observación (Lista de control, rúbrica.....)	CAA, CSC, SIEP.
2. Reconocer y nombrar los tipos de pensamiento	4'16	Pruebas (Valoración de realizaciones prácticas)	CCL, CAA,
3. Reconocer y nombrar los distintos tipos de inteligencia	4'16	Pruebas (Valoración de realizaciones prácticas)	CCL, CAA,
4.Desarrollar la atención y la conciencia a través del mindfulness como instrumento de metacognición.	8,33	Observación (Lista de control)	CAA, CSC
5. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación en los procesos de aprendizaje, para buscar, analizar y seleccionar información relevante, elaborando y compartiendo documentos propios	8,33	Pruebas (Cuestionarios de respuesta escrita, Valoración de realizaciones prácticas) Revisión de tareas (Portafolio)	CD, CAA, CSC
6. Reconocer los factores que intervienen en la generación de las ideas y los mecanismos que la regulan, utilizando las estrategias más adecuadas en función del contexto..	12'48	Pruebas (Cuestionarios de respuesta escrita, Valoración de realizaciones prácticas) Revisión de tareas (Portafolio)	CAA, CSC, SIEP

7. Reconocer las posibilidades de la habilidad de automotivación como forma de influir en el proceso creativo facilitando la transformación de emociones difíciles ayudando a proceder en la vida de manera precisa y efectiva,	8'33	Observación(Registro anecdótico, rúbrica..) Entrevista	CAA,CCL, CSC, SIEP.
8. Controlar el estrés, la ansiedad y los estados depresivos que impiden el proceso creativo desarrollando la capacidad de regularlos	8'33	Revisión de tareas (Cuaderno de clase, Portafolio) Observación(Registro anecdótico)	CMCT, CAA,
9. Desarrollar la capacidad para crear en grupo	12'48	Observación (Lista de control, Rúbrica)	CCL, CSC.
10. Redactar y analizar un diario de creatividad		Observación (Lista de control)	CCL, CAA
11. Desarrollar la capacidad de aplicar las estrategias del proceso creativo en el ámbito de distintas disciplinas.	8'33	Valoración de realizaciones prácticas) Entrevista Observación (Lista de control, Rúbrica)	CCL, CAA, CSC, CEC.
12. Desarrollar la capacidad de aplicar las estrategias del proceso creativo en el ámbito de la vida cotidiana	8'33	Valoración de realizaciones prácticas) Entrevista Observación (Lista de control, Rúbrica)	CCL, CAA, CSC, CEC

VII MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Se tendrán en cuenta las características de cada alumno/a para atender a sus necesidades proponiéndole actividades que le permitan alcanzar los objetivos propuestos.

Dado que se trata de una asignatura que no cuenta a la hora de determinar la promoción del alumnado no es preciso establecer un plan de recuperación de pendientes.

VIII MATERIALES Y RECURSOS

El profesorado utilizará como material orientativo:

- a) Información referente a los temas a tratar en la web.
- b) Taller de creatividad e innovación ESO
- c) Taller de creatividad Vitoria Gazqueiz
- d) ¿Cómo generar ideas de Jack Foster?
- e) Talleres suelta tu mente
- f) El Aprendizaje de la creatividad
- e) Música de relajación.

Dentro de los parámetros determinados por los contenidos, objetivos y criterios de evaluación, el profesorado dispone de flexibilidad para utilizar aquellos materiales y recursos que considere más adecuados.

IX ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Las actividades complementarias y extraescolares nos proporcionan un marco inmejorable para desarrollar y poner en práctica los procesos creativos desarrollados en la materia.

Actividades propuestas:

- Concurso de creatividad “Crea un producto especial”
- La Feria de las Ciencias
- La Gala de los Talentos