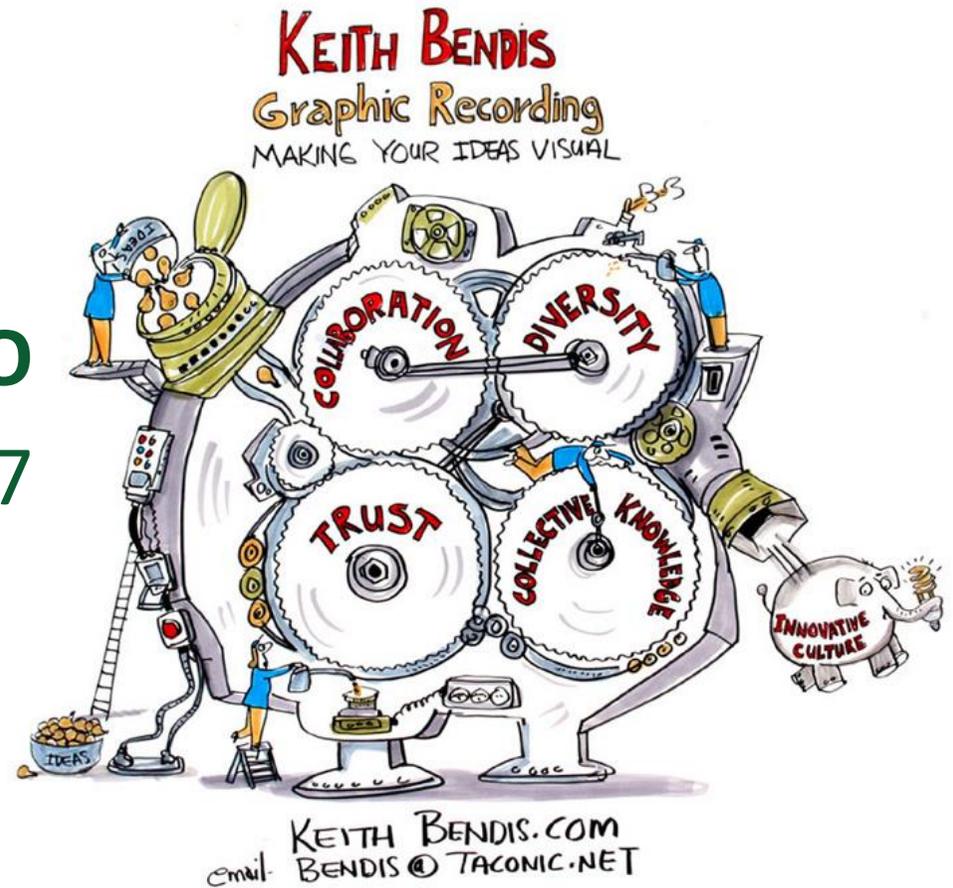
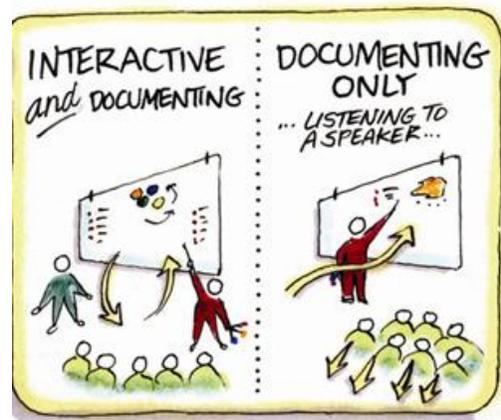


2ª SESIÓN DE SEGUIMIENTO

22 de febrero '17





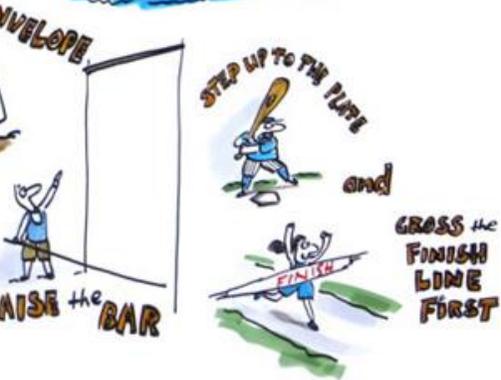
Los **objetivos** de este encuentro son:

Tener una experiencia creativa sobre la generación de ideas;

Ampliar el rol del docente;

Crear red entre los participantes;

Comunicar de manera efectiva y original, una idea de proyecto



La finalidad de este encuentro es trabajar con herramientas y recurso que nos facilite el fomento de la **competencia de sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor**



Se incorporarán elementos visuales durante todo proceso como **método** de aprendizaje; se favorecerá la conexión entre docentes y centros; y se utilizarán recursos que facilite un espacio creativo

PROGRAMA

09.00 – 09.30 h Recepción

09.30 – 09.45 h Introducción-Presentación

09.45 – 10.45 h **Pensamiento lateral**

10.45 – 11.00 h



11.00 – 12.00 h **Pensamiento Visual**

12.00 – 13.00 h **Comunicar-Graphic Recording**

13.00 – 13.30 h Evaluación-Cierre





09.30–09.45h

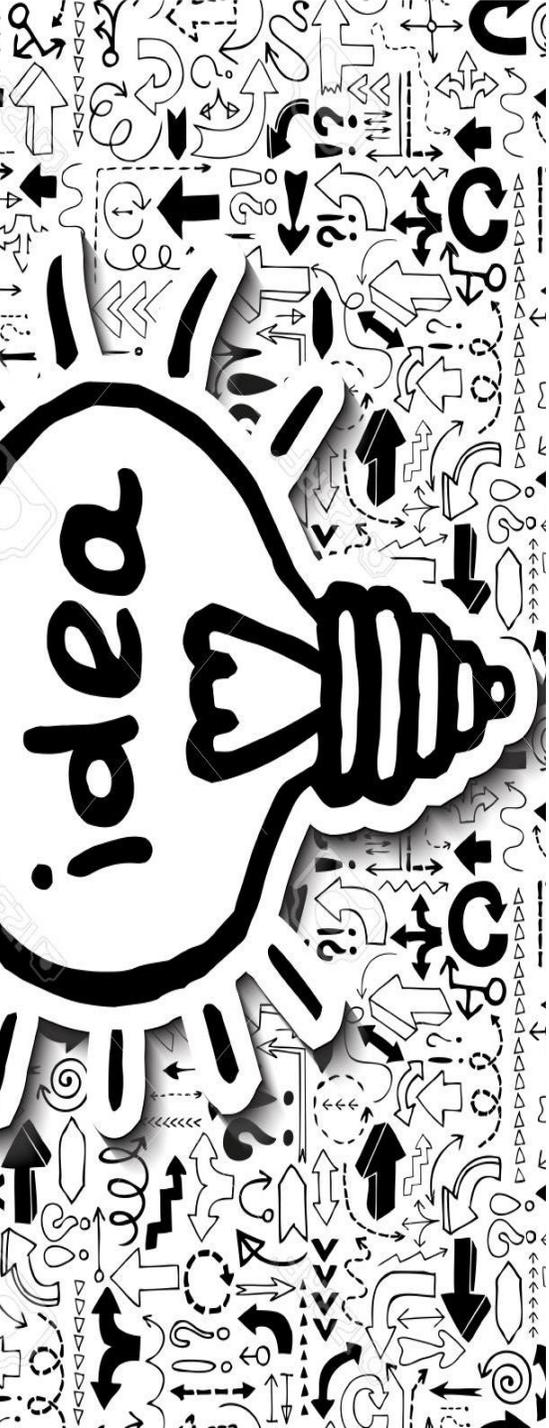
Introducción-Presentación

Para trabajar la distensión y el conocimiento general del grupo vamos a realizar una **dinámica de motivación** para favorecer la cohesión y que el ambiente empiece alto

Dinámica de motivación “Animalario”

- En cada asiento hay una parte de un animal (3 partes es completo)
- Tienen que buscar las 2 partes que le faltan para completar un animal fantástico. Las 3 partes tienen que ser diferentes
- Ponerles un nombre
- Crear un grupo de 3
- Los que tienen cola de...hacen un grupo más amplio-6 (estos grupos se forman en la generación de ideas, después del entrenamiento)

20 cabezas + 20 cuerpos + 10x2 colas



09.45–10.45h

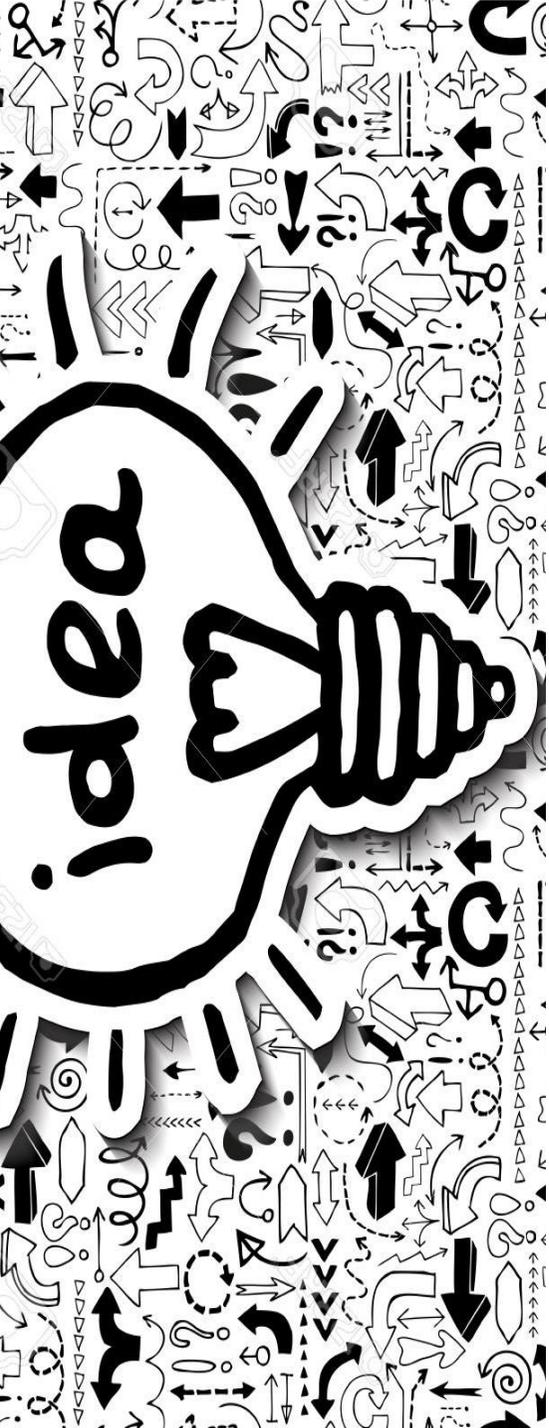
Pensamiento lateral proceso divergente=experimentar técnicas para producir ideas explorar posibilidades o diferentes formas de mirar a un problema

Durante **1`00 h** se trabajará la creatividad con el objetivo de **entrenar el pensamiento lateral** con la intención de generar ideas con valor, y de esta manera, experimentar los procesos creativos con recursos fáciles de replicar en el aula

A través de dinámicas de creatividad, se podrá salir de la zona de confort e inventar nuevas ideas de proyectos

Objetivos

- Entender y experimentar el **proceso creativo** y su utilidad práctica a la hora de **idear y planificar proyectos**
- Tener una idea más clara de la **utilidad** de la creatividad **relacionada con la competencia emprendedora** y por qué ésta es **aplicable en todas las fases** del desarrollo de un proyecto, desde la generación de ideas a la comunicación de resultados



09.45–10.45h

Pensamiento lateral proceso divergente=experimentar técnicas para producir ideas explorar posibilidades o diferentes formas de mirar a un problema

Introducción

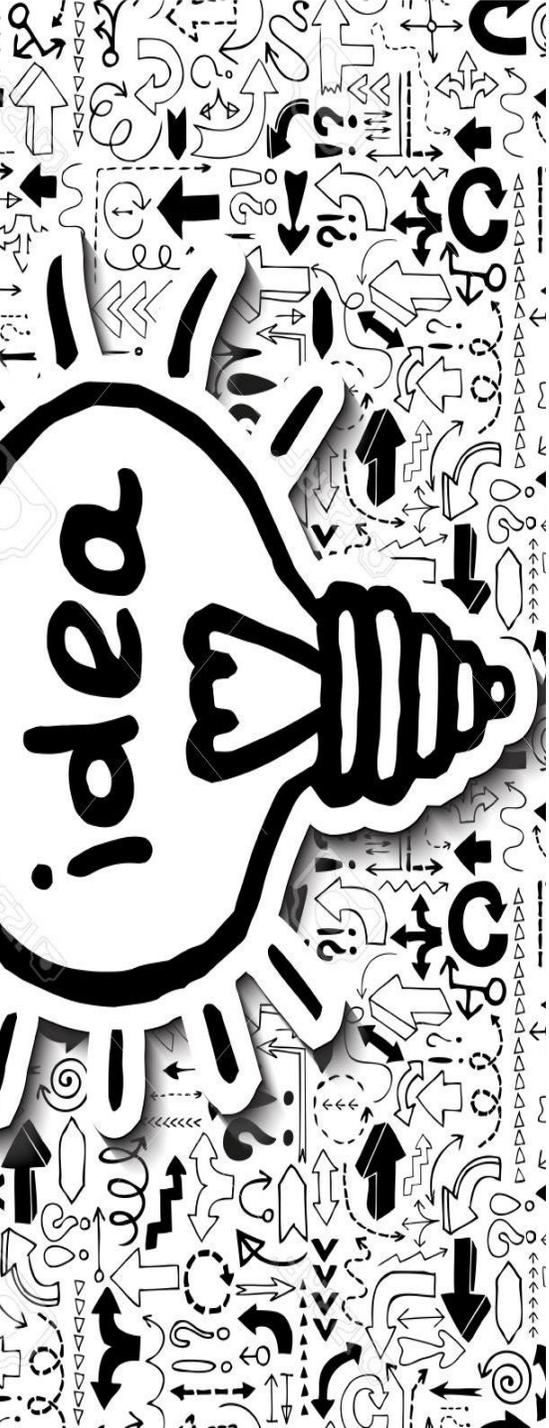
Comenzaremos con un par de dinámicas de creatividad: una individual y otra grupal para provocar un aumento de la autoestima creativa y en consecuencia, generar un espacio “FLOW”

¿Qué pensáis que puede ser un espacio “FLOW”?

Un espacio motivador; que favorezca la autoestima creativa; donde se trabaje en equipo; que ayude a la escucha activa; y que beneficie el desarrollo de los interés individuales y grupales...

La autoestima creativa nos genera felicidad, bienestar y confianza en uno mismo...

Reconocer como docentes que para favorecer la creatividad en los alumnos hay que eliminar barreras actitudinales por su parte y de manera consciente **promover un ambiente creativo** en el grupo. Fomentar **la creatividad** en otros **puede ser difícil** pero es **muy fácil bloquearla**



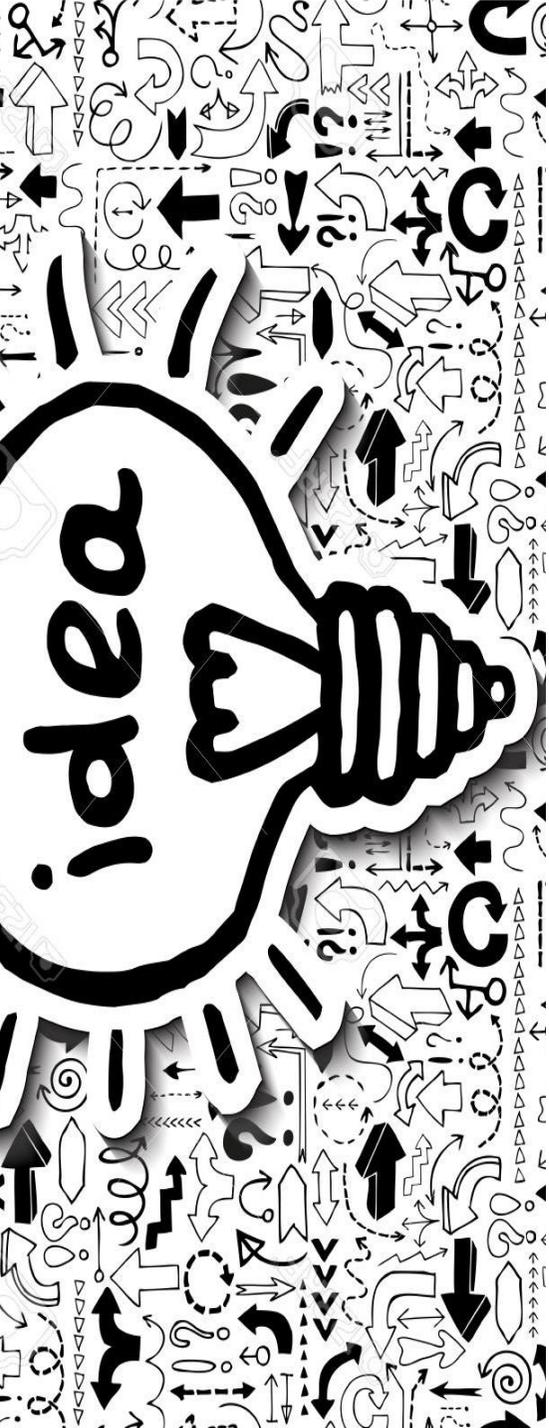
09.45–10.45h

Pensamiento lateral proceso divergente=experimentar técnicas para producir ideas explorar posibilidades o diferentes formas de mirar a un problema

Reglas

- No juzgar las ideas a priori
- No tener miedo a aportar-al qué dirán
- Valorar la originalidad
- Todas las ideas son bienvenidas
- Y cuantas más ideas mejor
- El desarrollo y asociación de las ideas es deseable

Ser consciente de trabajar el ambiente en el aula para que favorezca el entorno creativo, actividades fuera de clase, decoración del aula, materiales para experimentar, conseguir espacios flexibles que promuevan la cooperación...



09.45–10.45h

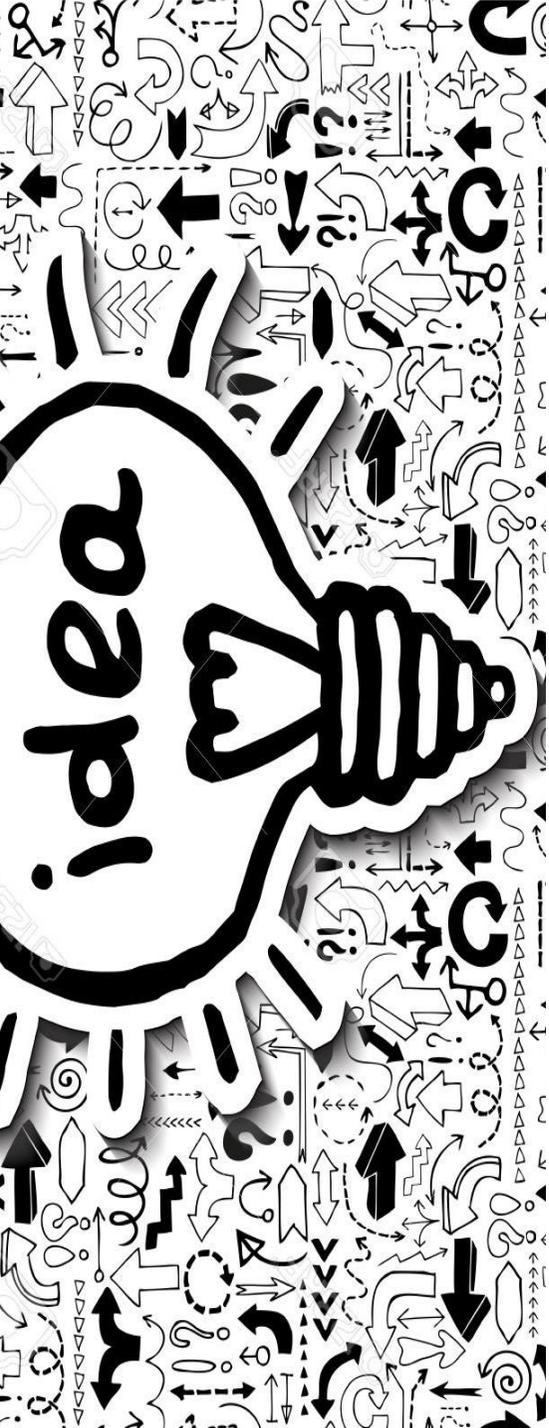
Pensamiento lateral proceso divergente=experimentar técnicas para producir ideas explorar posibilidades o diferentes formas de mirar a un problema

Entrenamiento

○ 1ª Dinámica

- Repartir un folio a cada participante con una imagen de un objeto del aula
- 5 min para dibujar sobre esta imagen: “Crea otro objeto a partir de este-nuevo valor”

Parte de las características del objeto se mantiene y son aportadas como ideas asociadas al nuevo diseño. Funciona partiendo de la lectura del lenguaje visual en vez del lingüístico y cataliza el pensamiento asociativo visual.



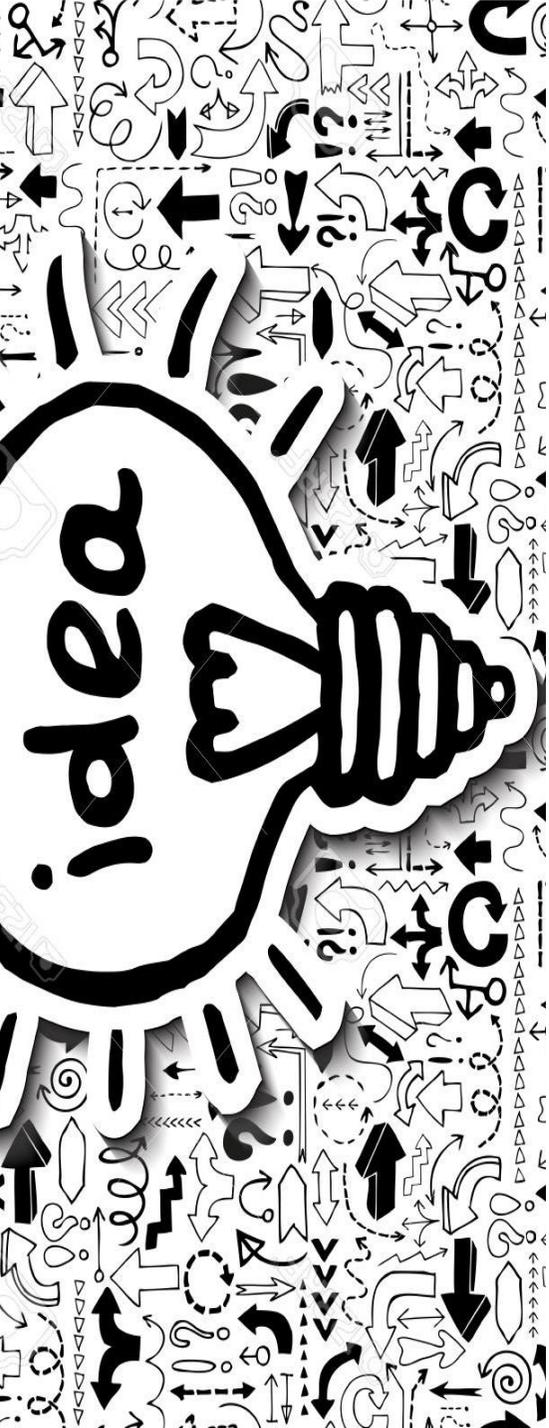
09.45–10.45h

Pensamiento lateral proceso divergente=experimentar técnicas para producir ideas explorar posibilidades o diferentes formas de mirar a un problema

Entrenamiento

- 2ª Dinámica
 - 5 min para contar las aportaciones a tus dos compañeros de grupo
 - 5 min para introducir a cada diseño, elementos nuevos

Salir de la zona de confort



09.45–10.45h

Pensamiento lateral proceso convergente=Entender la fase aplicable del proceso creativo, tener claro el FOCO , filtrar las ideas. La fase de "prototipado" entraría aquí

Generación de ideas

Los que tienen cola de...hacen un grupo más amplio-6 (estos grupos se forman en la generación de ideas, después del entrenamiento) Se repite X veces-tantas como grupos

20 cabezas + 20 cuerpos + 10x2 colas

- Se reparte 3 imágenes a los grupos de 6 + 1 reto por grupo (refrán)
- Se les pide que generen 18 ideas por grupo (4 por participante)
- Filtrar las ideas en: **Basura – Obvias – Creativas**
- Quedarse con las ideas más originales

11.00–12.00 h

Pensamiento Visual Estimular y aprovechar el pensamiento visual para organizar los proyectos

Mediante el dibujo y la visión espacial, se adaptará este modelo CANVAS al diseño de proyectos en el aula.

Consiste en diseñar un proyecto viable dando respuesta a **6** indicadores interrelacionados entre sí:

La idea de proyecto: objetivos, metas y valores. Razón para ponerlo en marcha

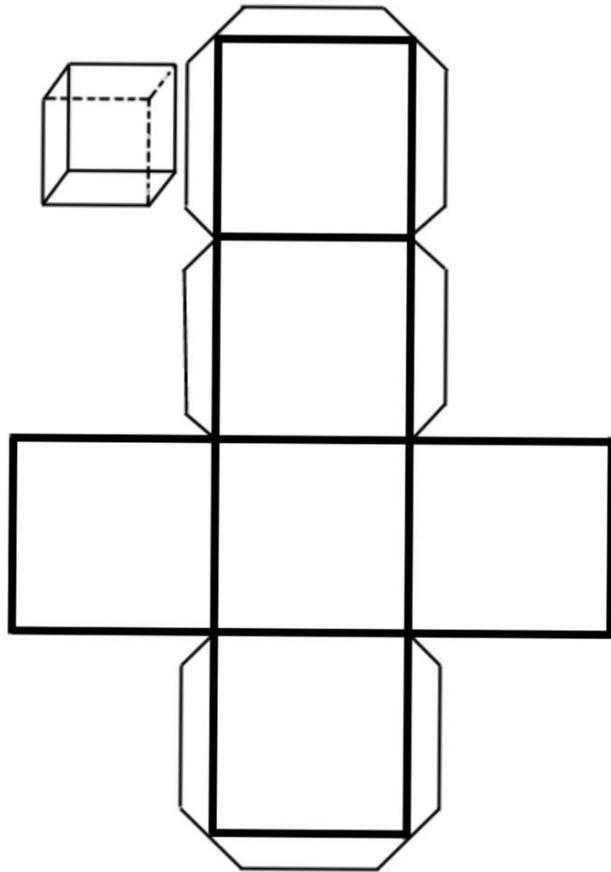
Recursos: apoyos externos, recursos humanos y materiales

Destinatarios: para quiénes ponemos en marcha el proyecto

Actividades: acciones específicas para alcanzar los objetivos

Equipo de trabajo: cooperación

Comunicación: proceso y los resultados



11.00–12.00 h

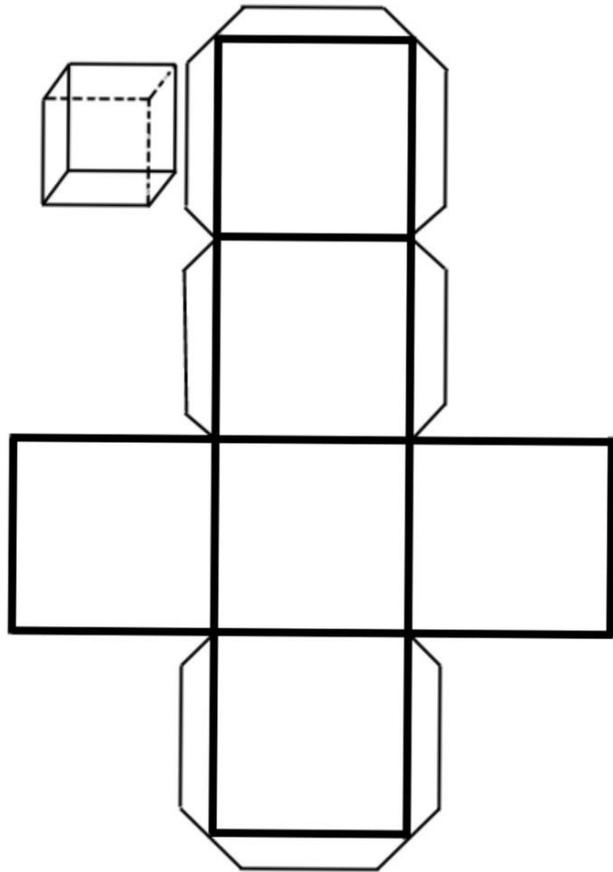
Pensamiento Visual

Estimular y aprovechar el pensamiento visual para organizar los proyectos

Nos ayuda: a mirar el proyecto desde diferentes puntos de vista; a sintetizar y tomar decisiones globales, teniendo en cuenta múltiples variables; a visualizar objetivos comunes y a cooperar para alcanzarlos

Prototipar el ciclo de vida del proyecto y dónde nos situamos ahora

- Se repartirán 6 cubos por grupo de proyecto 6 x 6
- Tendrán que trabajar la construcción del proyecto contextual y espacial
- Diseñar una estrategia para comunicar graphic recording





12.00–13.00 h

Comunicar-Graphic Recording

Después de la sesión de creatividad; de aterrizar las ideas y darle forma en un prototipo de proyecto en el aula, hay que **comunicar de manera original**, los procesos y resultados generados a lo largo de la sesión

Utilizaremos el dibujo mediante el graphic recording (el arte de plasmar en imágenes cualquier idea) para contar al resto de los participantes, los proyecto trabajados y convertirlos en un mapa conceptual mediante el dibujo

13.00–13.30 h

Evaluación-Cierre

Al final de la jornada se **evaluará** la sesión y se guardará un espacio para tratar **dudas y propuestas** para la 3ª Sesión de Seguimiento

