

A cartoon illustration of the Earth with a face, wearing a white graduation cap. A hand is pointing upwards towards a thought bubble. The Earth is colored in shades of green and blue. The thought bubble is a large, irregular shape with a thick black outline. Inside the bubble, the text "QUIÓN SESION CREATIVIDAD" is written in a bold, black, hand-drawn font. The background is plain white.

**QUIÓN SESION
CREATIVIDAD**



Los **objetivos** de este encuentro son:

Tener una experiencia creativa sobre la generación de ideas;

Ampliar los recursos de los participantes;

Crear y generar una idea de proyecto;

Comunicar de manera efectiva y original, una idea de proyecto



La finalidad de esta formación es trabajar con herramientas y recursos que nos facilite el fomento de **competencias y habilidades: creatividad, cooperación, comunicación...**



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

Pensamiento lateral proceso

divergente=experimental técnicas para producir ideas explorar posibilidades o diferentes formas de mirar a un problema



Durante **50 min** 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



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...



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...

Entrenamiento

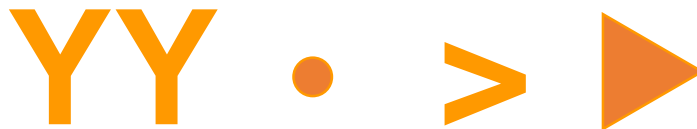
1ª Dinámica IDEOGRAMACIÓN – Maestros/as

Partiendo de allá y caminando tres jornadas hacia levante, el hombre se encuentra en **Diomira**, ciudad con sesenta cúpulas de plata, estatuas en bronce de todos los dioses, calles pavimentadas de estaño, un teatro de cristal, un gallo de oro, que canta todas las mañanas sobre una torre. Todas estas bellezas el viajero ya las conoce por haberlas visto también en otras ciudades. Pero es propio de ésta que quien llega una noche de septiembre, cuando Los días se acortan y las lámparas multicolores se encienden todas juntas sobre las puertas de las freiduras, y desde una terraza una voz de mujer grita: ¡uh!, se pone a envidiar a los que ahora creen haber vivido ya una noche igual a ésta y haber sido aquella vez felices

1ª Dinámica GARABATOS – Alumnado

Se les/las indica que dibujen en un folio 6 garabatos.

Después se les pide que transformen esos garabatos en pollitos añadiéndoles los siguientes elementos:

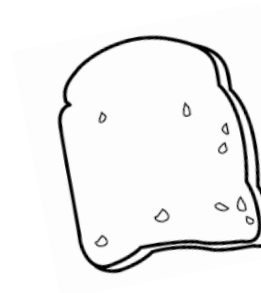


Entrenamiento



2ª Dinámica CÓMO SE HACE UNA TOSTADA – Maestros/as

Pregunta a los participantes: ¿Cómo se hace una tostada? Y que lo cuenten dibujando el proceso en un folio DIN A4. Dale unos 5 minutos y compartir los resultados



2ª Dinámica EL PAPEL ARRUGADO. ¿QUÉ VES?– Alumnado

Se reparte un folio (individual o por grupo)

Coge el papel, lo arrugas hasta hacer una pelota. Se vuelve a estirar y aplanar

Observar el folio y descubrir las figuras que puedan aparecer. Cada uno (o grupo) cuenta la imagen que aparece en su folio e invita al resto a descubrirlo.

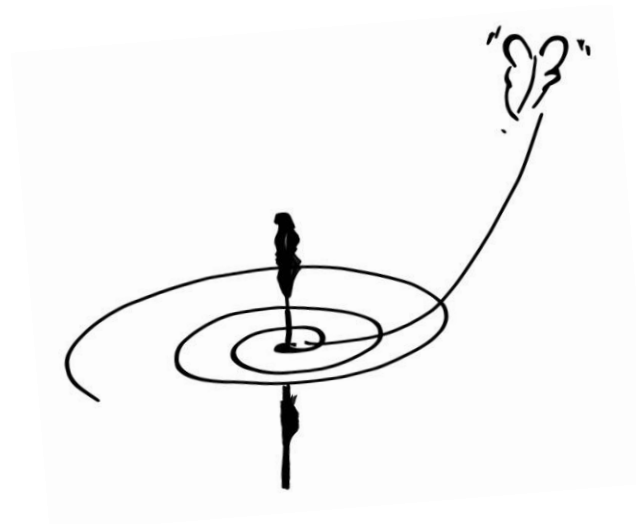
CONCEPTO

Límites. Superar la zona de confort



Después de entrenar la creatividad a través de estas dinámicas, el equipo participante habrá salido de su zona de confort. Habrá pasado de esta estado/zona a conseguir volar y aumentar su autoestima creativa pasando por un espacio de pánico o miedo

Los participantes se encuentran en un estado perfecto para focalizar la meta de la sesión y buscar ejercicios que ayuden a generar ideas con valor. Ideas de proyecto originales, diferentes e imaginativas



Generación de Ideas



3ª Dinámica RELACIONES FORZADAS – Maestros/as y alumnado

- Se crean grupos aleatorios de 3 o 4 alumnos.as
- Se reparten possits a todos
- Se reparte una palabra a cada grupo (conceptos relacionados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible-ODS); y 1 imagen – OTRA OPCIÓN (Idea de proyecto + Mapa de Ideas + Ideas de plastilina)
- Tienen que relacionar la imagen y la palabra y sacar 3 ideas de proyecto en un minuto
- Se escribe cada idea en un possit y se filtran las ideas a través de 3 niveles de calidad creativa: Basura-falta por aterrizar-buenas ideas
- Nos quedaremos con las ideas originales que han salido de este ejercicio para profundizar en ellas con el *“CANVAS para diseño de proyecto”*

CONCEPTO

Trabajo en equipo-consenso-creatividad innovación-pensamiento positivo
Viabilidad-innovación-oportunidad-necesidad



Ahora, convierte las ideas en un proyecto viable e innovador

Continúa el itinerario de la Propuesta de Trabajo a través del Cuaderno de Campo: Visión de Futuro con la dinámica “DAFO” para medir o evaluar, en lo que llevamos de desarrollo del proyecto: debilidades/fortalezas, y amenazas/oportunidades

