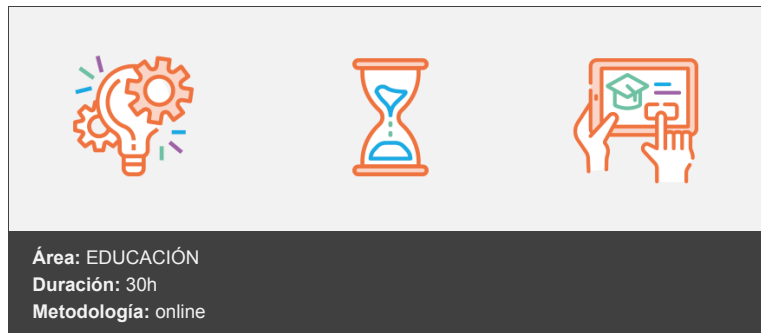


CREATIVIDAD PARA DOCENTES (SSCE029PO)



Objetivos

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

Contenidos y estructura del curso

1. DEFINICIÓN, CARACTERÍSTICAS Y BASE NEUROPSICOLÓGICA DE LA APLICACIÓN
 - 1.1. Antecedentes del estudio de la creatividad
 - 1.2. Características de las personas creativas
 - 1.3. Producto creativo
 - 1.4. Bases neuropsicológicas de la creatividad
 - 1.5. Influencia del medio y del contexto en la creatividad
2. EL PROCESO CREATIVO
 - 2.1. Modelos y su aplicación como solución de problemas
 - 2.2. Modelos del proceso creativo como solución de problemas
 - 2.3. El desarrollo de proyectos creativos. Desarrollo de proyectos utilizando las TIC
 - 2.4. La creación de un proyecto de clase utilizando la metodología del ApP
3. RELACIÓN DEL PENSAMIENTO CREATIVO Y EL PENSAMIENTO CRÍTICO
 - 3.1. Necesidad de desarrollar en los alumnos la creatividad y el pensamiento crítico
 - 3.2. Cómo desarrollar las habilidades creativas y críticas
 - 3.3. Utilización de la información de forma creativa y crítica
 - 3.4. Tecnología y procesos de creatividad y pensamiento crítico
4. ¿CÓMO APLICAR LA CREATIVIDAD EN EL AULA?
 - 4.1. Planteamiento creativo en el aula
 - 4.2. Características del pensamiento creativo
 - 4.3. Etapas del proceso creativo
 - 4.4. Trabajar la creatividad: propuesta de Sternberg
 - 4.5. Creatividad y tipos de pensamiento
 - 4.6. Modificar el contexto educativo de enseñanza
5. ACTIVIDADES PARA LLEVAR LA CREATIVIDAD AL AULA
 - 5.1. Listas de chequeos
 - 5.2. Entradas aleatorias (Random Input)
 - 5.3. Hacer preguntas
 - 5.4. Imitación
6. APLICACIÓN DE LA CREATIVIDAD EN EL CURRÍCULO ESCOLAR
 - 6.1. Actividades y recursos para el área de lengua y literatura
 - 6.2. Actividades y recursos para el área de matemáticas
 - 6.3. Actividades y recursos para el área del conocimiento de medio

- 6.4. Actividades y recursos para expresión plástica
- 6.5. Recursos de Internet

7. PROGRAMAS DE ORIENTACIÓN Y DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

- 7.1. Programa 'Aprender a pensar-creatividad' (M. Sánchez)
- 7.2. Proyectos creativos en alumnos con talento y altas capacidades
- 7.3. Webquest sobre creatividad
- 7.4. Recursos tecnológicos para proyectos creativos realizados y experimentados

8. INSTRUMENTOS DE CONOCIMIENTO Y DIAGNÓSTICO DE LA CREATIVIDAD

- 8.1. Test de inteligencia creativa, pruebas y cuestionarios de creatividad
- 8.2. Formación de profesores
- 8.3. Programas para crear documentos y recursos tecnológicos: el programa CLIC
- 8.4. Cómo realizar presentaciones en el aula de forma creativa

9. CÓMO ORIENTAR Y DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN EL ÁMBITO FAMILIAR

- 9.1. Ideas para promover la creatividad en el entorno familiar
- 9.2. ¿Cómo aplicar la creatividad ante los problemas de estudio de los hijos?
- 9.3. Cooperación familia-colegio en el campo creativo: experiencias
- 9.4. Recursos tecnológicos para el ámbito familiar

Metodología

En Criteria creemos que para que la formación e-Learning sea realmente exitosa, tiene que estar basada en contenidos 100% multimedia (imágenes, sonidos, vídeos, etc.) diseñados con criterio pedagógico y soportados en una plataforma que ofrezca recursos de comunicación como chats, foros y conferencias...Esto se logra gracias al trabajo coordinado de nuestro equipo e-Learning integrado por profesionales en pedagogía, diseño multimedia y docentes con mucha experiencia en las diferentes áreas temáticas de nuestro catálogo.

Perfil persona formadora

Esta acción formativa será impartida por un/a experto/a en el área homologado/a por Criteria, en cumplimiento con los procedimientos de calidad, con experiencia y formación pedagógica.

*En Criteria queremos estar bien cerca de ti, ayúdanos a hacerlo posible:
¡Suscríbete a nuestro blog y síguenos en redes sociales!*

Blog de Criteria

