



EUROCSYS

Learning in a technological world  
Learning in a technological world  
Learning in a technological world  
Learning in a technological world

European Competence Systems

# TRAINING FOR EXCELLENCE ,TOOLS FOR TEACHERS AND INTERNATIONAL CERTIFICATIONS. CONGRESO INTERNACIONAL

---

LA **CREATIVIDAD:**  
Multi -competencia  
del docente.

Trasformación  
educativa para  
la excelencia  
docente.

Doctora  
**María Esperanza Arenas**  
UNIVERSIDAD DE  
SANTIAGO DE  
COMPOSTELA



# Presentación del grupo.





¿Qué esperan ustedes  
**OBTENER – APRENDER** de  
este taller- conferencia ?

Objetivo.  
(INTENSION)  
General

Los participantes identificarán y analizarán en si mismos, los componentes básicos de la creatividad como competencia (multi-competencia) para la vida y para la **practica profesional del docente.**

## Contenidos a trabajar

- Practica de inducción
- Acercándonos a la creatividad
  - Que no es creatividad
  - Precisando concepto de Creatividad
  - Componentes cognitivo-afectivos básicos
  - Bloqueadores de la creatividad
  - Metodología “SOY MAS ACCIONES”
- Proyección a la educación..
  - Planeación
  - Desarrollo
  - Evaluación
- Cierre de practica de inducción
- Conclusiones

Trabajo de  
inducción:

- COMPLETA COMO TU  
QUIERAS LAS  
SIGUIENTES FIGURAS...

# ¿Es importante la creatividad?

- ¿Por qué la creatividad ha sido y es necesaria para los seres humanos?
- ¿Por qué la humanidad no se ha conformado únicamente con ser excelente productora?
- ¿Por qué los caminos exclusivamente racionales son insuficientes para el ser humano?
- ¿Qué se busca cuando se intenta ir más allá de los propios límites?

Acercándonos a  
una comprensión

Qué **No** es creatividad.

¿Qué define al ser /  
Objeto creativo ?

¿Qué bloque el potencial  
/ competencia de  
creatividad?

Metodología

- **no es** manualidad
- **no es** genialidad
- **no es** locura.

Que No es  
Creatividad

# ¿Qué es la creatividad?

... un **potencial (Proceso)** que todos los seres humanos podemos desarrollar en distintos grados y modalidades.

- Un potencial **mental, afectivo y actituinal** que permite transformar o dar otro significado a lo ya establecido ...



## LA CREATIVIDAD :

- PROCESO
  - PRODUCTO
  - CIRCUNSTANCIAS
- Invención
  - **Trasformación**
  - Solución de **problemas.**
  - Toma de **decisiones**
  - Generar ideas
  - **Re significar.**

Como proceso  
humano la  
**CREATIVIDAD**  
**TIENE.**

- **base  
neurológica**

**DESARROLLO  
DEL  
HEMISFERIO  
DERECHO**

C  
O  
P  
I  
E  
N  
L  
O

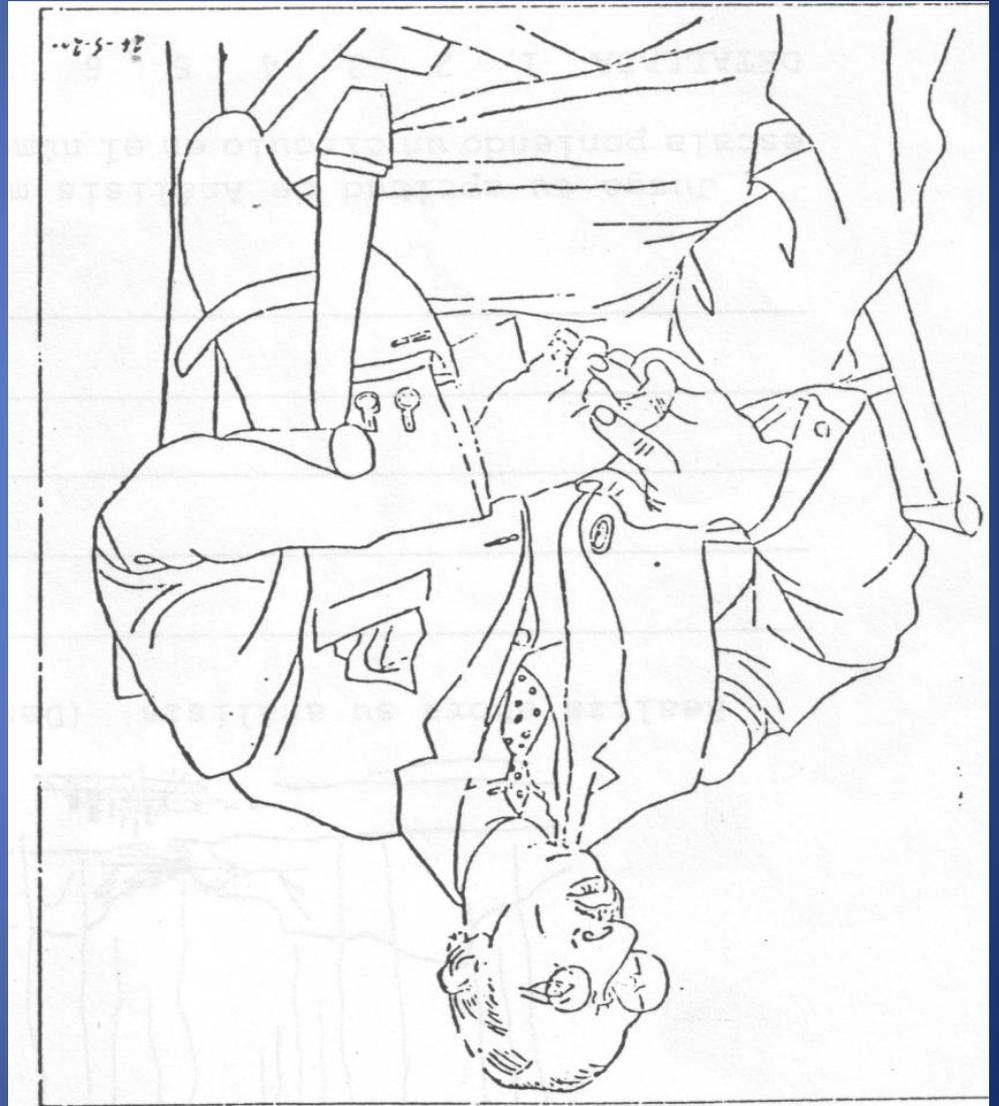


Fig. 4-9. Pablo Picasso (1881-1973), *Portrait of Igor Stravinsky*. Paris, May 21, 1910 (detail). Private collection.

# Calentamiento....

- Cámbiense el reloj de mamó
- Caminemos de espalda ...
- Comamos con la mano contraria..
- Instrucciones para amarrarse los zapatos
- Dejarse llevar por el otro....

Como proceso  
humano la  
CREATIVIDAD  
TAMBIEN TIENE.

Componentes:  
Afectivos y  
Cognitivos.

NECESIDAD DE MANIFESTARSE.

**PERCEPCION ABIERTA.**

GUSTO POR LO QUE SE HACE.

**ELABORACION .**

**CONEXTIVIDAD O ASOCIACION.**

**FANTASIA.**

**IMAGINACION.**

SENSIBILIDAD AL CAMBIO.

**ORIGINALIDAD.**

**PERSCPCION POLIVALENTE.**

MOTIVACION INTRINSECA

CONOCIMIENTOS DISCIPLINARIOS

IINTUICION.

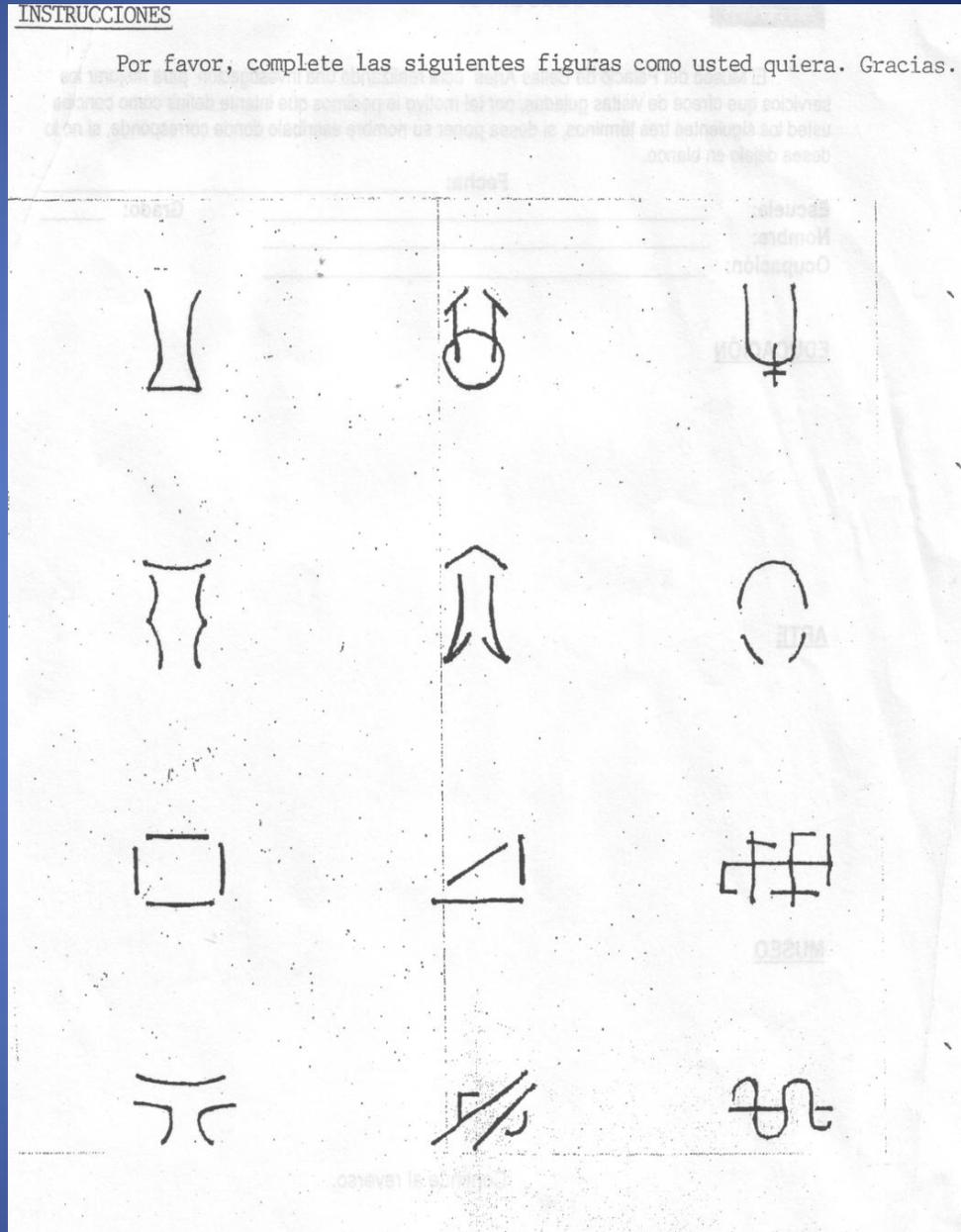
ESPONTANEIDAD ( lo no socializado)

USO DEL HEMISFERIO DERECHO

CURIOSIDAD.

VALORACION DE LAS PROPIAS IDEAS.

- El potencial Creativo con el que se piensa .....
- Es con el que se resuelven problemas .



**Indicadores  
Psicológicos  
Cognitivos  
del potencial  
creativo**

- Resistencia al cierre.
- Elaboración
- Fantasía.
- Conectividad
- Originalidad
- Alcance Imaginativo.
- Expansión

Desblo **que** ando  
AUMENTANDO el  
**potencial creativo.**

Las mentes son  
como  
paracaídas  
funcionan  
mejor cuando  
están abiertas



# Bloqueadores del potencial creativo

## PERCEPTIVOS / COGNOCITIVOS

“ no ver mas allá...”. no investigar lo que aparentemente resulta obvio “ no dudar de lo que se ve”

# Tarea de percepción

¿ Qué observan?



Mirar ....Saber Mirar para transformar lo cotidiano en un espacio de reflexión y de convergencia de saberes, medios y necesidades.

- **CULTURALES:** “Esto no es bueno... o no se hace así “ Adaptación excesiva a la norma  
“Demasiada fe en las estadísticas” No es de buena educación ser curioso..” “ No es muy inteligente dudar de todo..”  
Demasiados o muy pocos conocimientos sobre el área laboral



¿Se habrán acostumbrado los pájaros?

Tomar impulso... y luego el aire

Ese poder de alas tendidas sobre el  
cielo

¿Se habrán acostumbrado

O irán sintiendo solo el frío o el calor,  
rumbo que tomar y el hambre?

¿No sentirán la hermosa fuerza del aire  
que se suspende entre sus alas en  
medio de la fragilidad y con respeto.

¿Se habrán acostumbrado los pájaros al  
vuelo?

## Rutina



Dolores Castro

- **AFECTIVOS:** “ no puedo hacerlo, me da miedo “ lo que pienso no es bueno” Auto limitarse. Temor a equivocarse. Temor a hacer el ridículo. Aferrarse a la primera idea. Deseo patológico de Seguridad



# Otros ejercicios

- A VUELTAS CON EL LENGUAJE
- ¿Qué significan las siguientes palabras?

# LA Metodología:

“soy mas acciones” para  
desbloquear potencial  
creativo

CONDUCE AL DOCENTE POR UN  
PROCESO DE FORMACION EN  
CUATRO ETAPAS Y DESBLOQUEA 28  
FACTORES ASOCIADOS AL  
DESEMPEÑO EFICIENTE DE LA  
CREATIVIDAD.

# APLICACIÓN A LA PRACTICA EDUCATIVA.

La creatividad como  
multi-competencia del  
educador

Creatividad  
multicompetencia  
docente

Toda competencia  
se manifiesta en  
una **ACTITUD** no  
solo intuitiva  
sino apoyada en  
el conocimiento  
y en la vivencia  
personal.

# Niveles de desempeño de un educador: Administrativo. Docente. Apoyo técnico

- **PRINCIPIANTE**

Conocimiento

- **COMPETENTE**

Conocimientos y Habilidades metodologicas  
de mediación

- **EXPERTO**

Conocimientos. Habilidades y Actitudes

APLICACIÓN  
A LA  
PRACTICA  
EDUCATIVA.

Estrategias  
creativas y  
conducta o  
actitudes del  
profesor

# EN LA CREATIVIDAD CONFLUYEN

## Competencias de

### Percepción: “ Exploración”

Detalle. Global:

Percibir la esencia estructural-  
**simbólica** de una situación.

**Abstracción** Análisis , Síntesis, uso de  
“lógica” formal, Intuición Memoria:

**Categorización simbólica** de lo  
percibido:

**Comunicación:** Conocimiento y Uso  
correcto (sintaxis, semántica) de  
lenguajes de **simbolización**

La **capacidad de simbolizar** es una cualidad intrínseca de los seres humanos

Y en ella se basa gran parte de **nuestras actividades** inconcientes y concientes

# Para proyectar la creatividad en la docencia....

## NECESITAMOS

Actitud DE apertura a la diversidad y manejo creativo y ético de confluencias y divergencias.

Para proyectar la  
creatividad en la  
docencia....

- Planeación
- Desarrollo  
Practica  
docente
- Evaluación

# Panificar



**significa** pensar valorar y tomar decisiones sobre situaciones de aprendizaje cotidianas y **sobre situaciones impredecibles**, dirigidas a un grupo de personas agrupadas en un espacio llamado aula



La **practica** es:  
Introducirse en el  
**espacio real /virtual**  
**problemático** del  
aprendizaje

- Variables de la practica docente:
  - Saberes. Conocimientos .Vivencias  
Experimentación. Formas de interacción.
  - El uso de un lenguaje.

**Evaluar** es identificar y explicar la influencia que sobre el resultado educativo tienen los distintos elementos del proceso:



Alumnos.

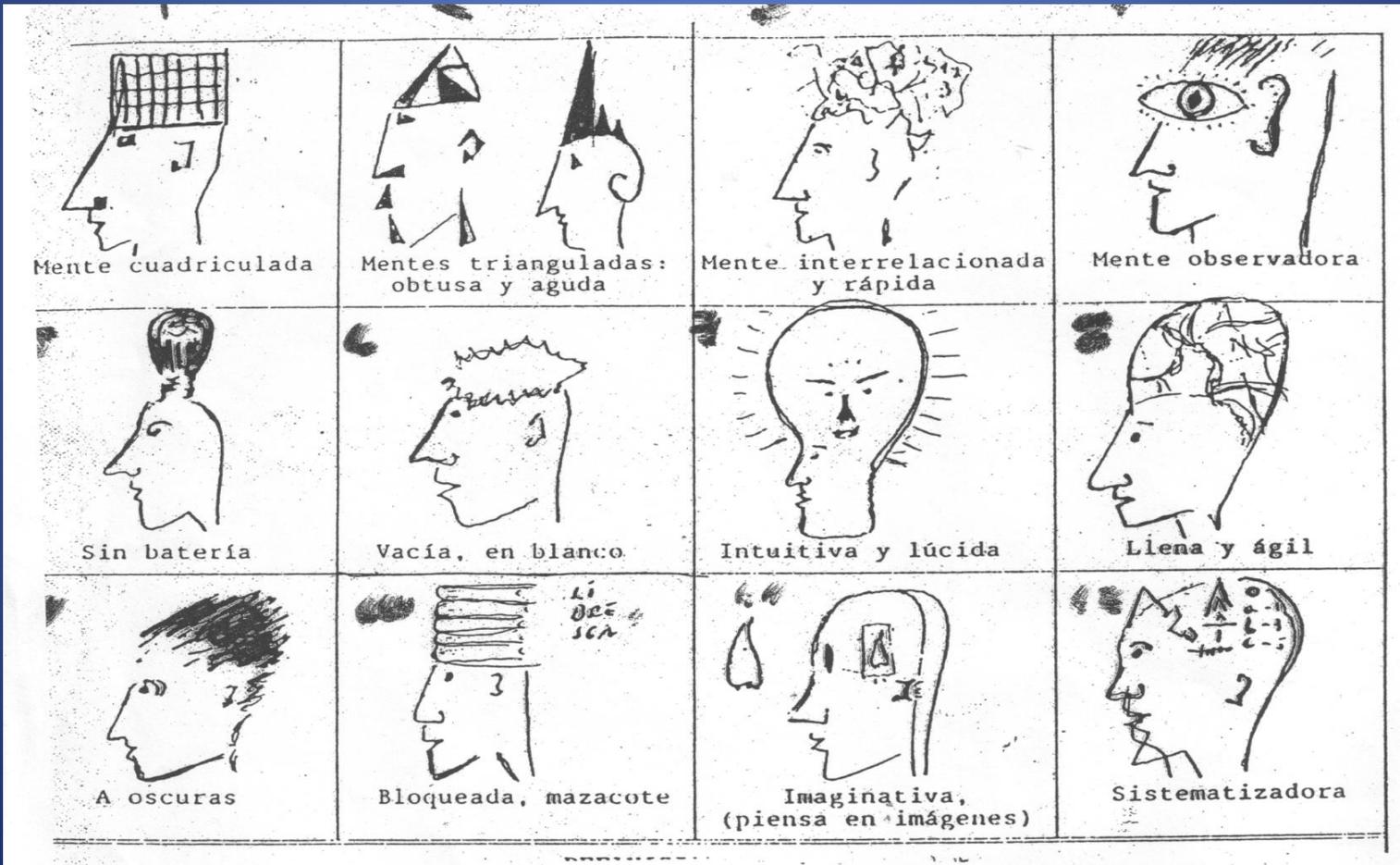
Perfil de egreso

Aprendizajes

Estrategias

Docente

# Desarrollar otros estilos de pensar sobre los procesos educativos





VER LO QUE  
VEMOS A  
DIAAAARIO...  
PERO DE  
MANERA  
DIFERENTE :

# Modelo para **implantar la creatividad en clase:**

- Hace del proceso de enseñanza aprendizaje un proceso de creación-
- Integra al proceso de enseñanza -aprendizaje una serie de procesos y/o o conductas ( área cognoscitiva afectiva y actituinal ) que son básicas para el desarrollo integral del individuo-
- El objetivo es estimular la creatividad..
- Contempla tres dimensiones interrelacionadas en el proceso educativo:
  - Curriculum (contenidos )
  - Estrategias del profesor
  - Capacidades a desarrollar en el alumno

**CONDUCTAS DEL PROFESOR (Estrategias)**

ESTRATEGIAS	TAREAS DEL PROFESOR
1. HUMOR	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Fomentar la risa, la diversión, la alegría y las bromas.</li> <li>— Permitir las exageraciones, incongruencias, excentricidades, dentro de un clima distendido y de desinhibición.</li> <li>— Superar el miedo al ridículo.</li> </ul>
2. JUEGO	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Crear un ambiente adecuado que predisponga al juego.</li> <li>— Presentar el trabajo como un juego instructivo.</li> <li>— Fomentar la actividad lúdica.</li> <li>— Jugar con las ideas, elementos y conceptos.</li> </ul>
3. RELAJACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Enseñar a relajar los músculos.</li> <li>— Enseñar a percibir las sensaciones del propio cuerpo.</li> <li>— Eliminar la tensión, la angustia o la ansiedad.</li> <li>— Enseñar a inspirar profundamente.</li> <li>— Transmitir tranquilidad, sosiego y serenidad.</li> </ul>
4. TRABAJO EN EQUIPO	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Procurar que la interacción entre los miembros de un grupo sea lo más estrecha y eficaz posible.</li> <li>— Desarrollar actitudes de respeto, comprensión y participación.</li> <li>— Enseñar a colaborar y cooperar en tareas, tanto intragrupal como intergrupales.</li> <li>— Ayudar a los alumnos de forma flexible.</li> </ul>
5. ANALOGÍAS	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Buscar situaciones de semejanza entre las cosas.</li> <li>— Crear símiles, alegorías y metáforas.</li> <li>— Buscar asociaciones lógicas de fenómenos dispares.</li> <li>— Comparar lo incomparable.</li> </ul>
6. AUDICIÓN CREATIVA	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Enseñar a generar ideas escuchando.</li> <li>— Enseñar a desarrollar un juego mental que permita usar la información de lo que se escucha.</li> </ul>
7. BÚSQUEDA	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Buscar cosas que han sido hechas antes.</li> <li>— Investigar sobre el estado actual de las cosas.</li> <li>— Crear situaciones experimentales y observar lo que acontece.</li> </ul>
8. DISCREPANCIAS	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Interpretar las ideas de distintas formas.</li> <li>— Proponer lo que no es conocido.</li> <li>— Provocar lagunas de limitaciones en el conocimiento.</li> <li>— Manipular el error de conexiones de la información.</li> </ul>
9. ESCRITURA CREATIVA	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Enseñar la habilidad de comunicar ideas mediante la escritura.</li> <li>— Enseñar a generar ideas a través de la escritura.</li> </ul>
10. LECTURA CREATIVA	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Enseñar a desarrollar la habilidad mental para usar la información de lo que se lee.</li> <li>— Enseñar a generar ideas con la lectura.</li> </ul>
11. PARADOJAS	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Buscar situaciones verdaderas, bajo apariencia contradictorias o absurdas.</li> <li>— Crear ideas extrañas, opuestas a la opinión general.</li> </ul>
12. INTERDISCIPLINARIEDAD	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Integrar los saberes e interrelacionar las áreas de conocimientos.</li> <li>— Globalizar la enseñanza en torno a las necesidades de los alumnos.</li> </ul>
13. PREGUNTAS PROVOCATIVAS	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Incitar la exploración del conocimiento.</li> <li>— Formular preguntas sorprendentes e incitantes.</li> </ul>
14. TOLERANCIA	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Admitir la ambigüedad, la complejidad, la incertidumbre.</li> <li>— Respetar la libertad de los demás y escuchar sus criterios.</li> <li>— Pensar en la posición contraria y en la posibilidad de que tuviera una parte de razón.</li> </ul>
15. VISUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Enseñar a expresar ideas en imágenes.</li> <li>— Enseñar a ilustrar experiencias, pensamientos, sentimientos.</li> </ul>

# Habilidades inventivas y creativas para desempeñar la docencia:

- Desarrollar una actitud inquisitiva.
- Razonar inductivamente.
- Razonar utilizando estrategias heurísticas
- Generar ideas, hipótesis, predicciones.
- Organizar nuevas perspectivas.
- Emplear analogías.
- Evitar la rigidez ( la rutina )
- Aprovechar sucesos interesantes y extraños
- Utilizar el hemisferio derecho del cerebro.

## Ejercicio de cierre

ELABORA UNA actividad  
cuya estrategia básica  
se a la pregunta de  
mediación

Se trata de diseñar  
una pregunta para  
estimular cada uno de  
los 6 componentes  
analizados utilizando los  
contenidos disciplinarios .

## Cierre

Con el **material** que trajeron realizar **una figura que simbolice** sus aprendizajes y sus sensaciones en este momento no mas de 10 minutos

VOLVER AL  
EJERCISIO DE  
INDUCCION...

R.C: 16 ORIG: 23  
E.F: 32 A.Ing: 23  
Elab: 28  
Fantasia: 3

AG: 21  
Exp: 29  
Conex: 12

Página 2.

Instrucciones  
Por favor complete las siguientes figuras como usted quiera, libremente, con el objetivo de formar un dibujo.



# CONCLUSIONES



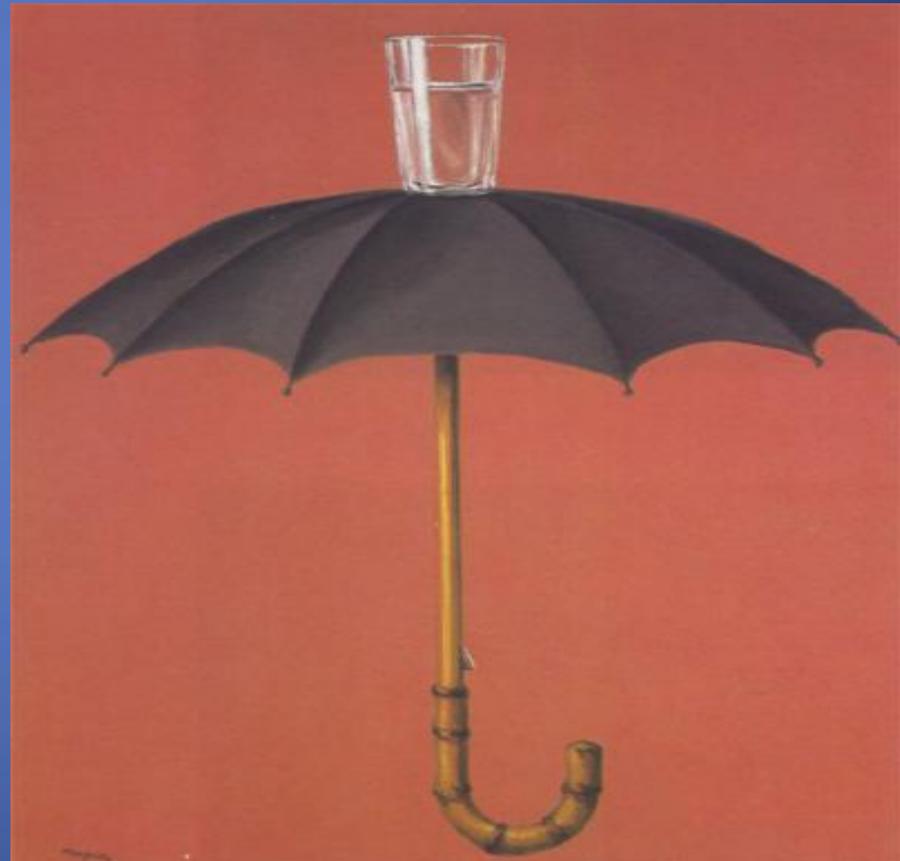
- Aprender a hacer algo nuevo con otros. Explorar formas de trabajar y resolver creativamente problemas que surjan en el proceso.
- Potenciar e impulsar las cualidades diferentes de todos(as) y cada uno (a) de los (as) participantes del equipo para alcanzar nuevos y desconocidos logros, tanto personales como colectivos

- Confrontarse con lo que significa exponerse y participar de formas creativas con otras personas.
- Avanzar cada quién en su compromiso con la creatividad, y sus aplicaciones educativas y con su maximización ética tanto en lo personal como en lo profesional

## CONCLUSIONES

**No imaginar y no  
soñar la vida  
se paga con la  
vida.**

**El pasado tiene  
que ser un  
trampolín y no  
un sofá**



# EuroCsys Foundation

- New York, New York. 10065
  - [www.eurocsys.org](http://www.eurocsys.org)
  - [info@eurocsys.com](mailto:info@eurocsys.com)