

**PROGRAMA FORMATIVO
COMPETENCIAS NUCLEARES**

**ESTRATEGIAS CREATIVAS
DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE**

**PROGRAMA
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

2014- 2017

ESTRUCTURA DEL MÓDULO

NOMBRE DEL MODULO	ESTRATEGIAS CREATIVAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE
TOTAL DE CRÉDITOS	4
DOCENTE RESPONSABLE	Lilian Arellano Rodríguez Karen Cuevas Solís Pedro Funk Bunttemeyer Susana Soto Sepúlveda Mónica Toledo Pereira Claudio Valenzuela González
DATOS DE CONTACTO	
CORREO ELECTRÓNICO	lilian.arellano@upla.cl mtoledop@upla.cl cvalengo@upla.cl
TELÉFONO	2500134

COMPLEJIDAD ACTUAL Y FUTURA DE LA DISCIPLINA (JUSTIFICACIÓN)

La creatividad como atributo humano, ofrece a éste un dominio y libertad tal que, a diferencia de toda otra creatura, se realiza no adaptando su existencia al medio sino adaptando al medio a sus propias necesidades. Así, surgen las ciencias, tecnologías, artesanías y artes; también la comunicación y el lenguaje en sus distintas formas y niveles.

En este escenario, la educación direccionará todas las potencialidades humanas de tal modo la creatividad se ponga al servicio del saber ser, saber saber, saber actuar y convivir y saber hacer. La falta de potenciación y de direccionamiento de la creatividad, anulará toda posible educación, deshumanizándose entonces el actuar y hacer humano, reduciendo la creatividad a mera innovación, el estilo a moda, la creación a reproducción, la teoría a ideologización o pensamiento infundado y el saber a mero conocimiento de datos o fórmulas que sólo requieren de una mera instrucción.

La creatividad no puede estar ausente en el Curriculum formativo del profesor, cualquiera sea el nivel del sistema educativo en que ejerza. Este Programa Formativo, teórico práctico, pertenece a la línea de las competencias nucleares que conforman al Licenciado en Educación y tributa al perfil del profesor disciplinario. A través del desarrollo de estrategias creativas de enseñanza y aprendizaje, busca potenciar los caracteres de la creatividad, en orden al desarrollo integral de la persona, esto es, de su autonomía cognoscitiva, afectiva, social y moral. Igualmente, procura el uso de la información como antecedente para indagar y generar nuevas ideas, afinar la sensibilidad para elevar lo objetual a cultural, trascender los niveles de mera dominancia para acceder a un diálogo respetuoso y acogedor, distinguir lo valioso por sobre lo meramente utilitario, restablecer el sentido del deporte y de lo lúdico; de los símbolos, del rito, del sentido humano del trabajo y de la profesión, la celebración y la fiesta.

“Sin creatividad no se puede proyectar el futuro; sin creatividad no se puede educar para el mañana”

UNIDAD COMPETENCIA GENERAL

Genera propuestas educativas innovadoras ante la diversidad, incertidumbre, complejidad, problemática y los posibles que presenta la vida cotidiana, la realidad, el ser y el saber; en sus más diversos contextos y formas.

N°	SUB UNIDADES DE COMPETENCIA
1	Significa la necesidad de desarrollar las actitudes, habilidades y virtudes creativas – individuales y sociales- que requiere el educando y educador para responder propositivamente, a los más diversos contextos vitales.
2	Aplica recursos de enseñanza, generadores de ámbitos de aprendizaje que consideran el desarrollo multidimensional y factorial de la creatividad.
3	Elabora proyectos creativos de intervención, en orden a lograr espacios de encuentro pedagógico y de fecundidad educativa, que le permitan enfrentar diversas situaciones problemáticas de una comunidad específica.

SUB UNIDAD DE COMPETENCIA	RESULTADO DE APRENDIZAJE	SABER	RANGO DE CONCRECIÓN DE RÚBRICA	MEDIOS, RECURSOS Y ESPACIOS
1. Significa la necesidad de desarrollar las actitudes, habilidades y virtudes creativas – individuales y sociales- que requiere el educando y educador para responder propositivamente, a los más diversos contextos vitales.	Fija los conceptos marco y principios que permiten discernir entre lo creativo y “pseudocreativo”. Da razón de la problemática e importancia de la creatividad, desde la multidimensionalidad del ser. Realiza análisis crítico multifactorial (contextualizado) de la creatividad como demanda	Conceptualizar la creatividad como actitud, capacidad, proceso, actuar, competencia y obra. Analizar críticamente la creatividad, desde la multidimensionalidad del ser. Analizar multifactorialmente la creatividad según la complejidad contextual: visión de mundo y de existencia, axiología, desarrollo científico-tecnológico- económico-	Aplica la conceptualización aprendida, para dar cuenta del análisis crítico de sus propias vivencias y de situaciones observadas, documentadas y narradas o ficcionadas. Autocritica y critica estrategias de enseñanza – aprendizaje, a la luz de las competencias y habilidades	Sala apta para el trabajo de equipos conformados por no más de 6 personas, con un máximo de 30 estudiantes por curso. Recursos bibliográficos. Posibilidad de proyectar diversos medios audiovisuales.

	<p>educacional, cultural, laboral, económica y ciudadana.</p> <p>Distingue categorías para el tratamiento creativo de la educación: sistema, modelo, programa, métodos, técnicas y actividades creativas.</p> <p>Caracteriza la enseñanza y aprendizajes en cuanto potenciadores de la creatividad.</p> <p>Toma conciencia de la situación actual de la creatividad y explicita su responsabilidad y compromiso como profesional de la educación.</p> <p>Analiza críticamente situaciones de la vida cotidiana, especialmente familiar, escolar y pública, que son inhibitoras o potenciadoras de la creatividad.</p>	<p>ámbitos laboral, social, ciudadano, comunicacional y cultural; otros...</p> <p>Valorar la naturaleza y alcances de una enseñanza y aprendizaje creativos; según contextos complejos, diversos, en crisis o incertidumbres.</p> <p>Evaluar los peligros de destrucción o deterioro de la creatividad: Temor, envidia, violencia, drogadicción y otras dependencias.</p> <p>Caracterizar la naturaleza, alcances y límites de diversas categorías educacionales que intentan explicar y aplicar la creatividad y su relación con el sistema, programas, métodos, técnicas y actividades educativo - creativas.</p>	<p>creativas vinculadas al ser, saber, convivir, hacer y obrar.</p> <p>Realiza observación fenomenológica y análisis explicativo de los atributos y condicionantes que potencian u obstruyen la creatividad; en diversos contextos.</p> <p>Argumenta críticamente la presencia o deterioro de la creatividad, en diversos contextos y la responsabilidad educativa.</p> <p>Critica la potencia creativa de las diversas categorías educacionales: sistema educacional, modelos – programas – métodos – estrategias - técnicas, actividades y proyectos.</p>	<p>Espacios y medios audiovisuales externos para observación y análisis fenomenológico de la creatividad in situ.</p> <p>Aula virtual y otras tecnologías de información y comunicación.</p>
<p>2. Aplica recursos de enseñanza, generadores de ámbitos de aprendizaje que</p>	<p>Distingue los mecanismos y potenciales del proceso creativo, a nivel consciente, preconscious y subconsciente.</p>	<p>Identificar los diversos potenciales creativos y niveles de la transformación creativa.</p> <p>Caracterizar el modelo heurística, estilos de</p>	<p>Elaboración de Portafolio o Bitácora de la Creatividad con indicadores de actividades creativas, logros de</p>	<p>Sala apta para el trabajo de equipos colaborativos, conformados por no más de 6 personas.</p>

<p>consideran el desarrollo multidimensional y factorial de la creatividad.</p>	<p>Conoce distintos modelos que subyacen a las técnicas y actividades creativas a aplicar.</p> <p>Aplica críticamente diversos recursos (programas, estrategias, técnicas y actividades) que potencian multidimensional y factorialmente la creatividad.</p>	<p>aprendizaje y fases.</p> <p>Identificar los factores y objetivos creativos que considera el modelo de Curriculum emergente.</p> <p>Caracterizar el o los modelos más apropiados a la educación a través de su especialidad.</p> <p>Conoce el mecanismo y sentidos de diversas estrategias, técnicas y actividades para potenciar la creatividad, según multidimensionalidad y contexto multifactorial:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observación creativa. - Autoretrato - Retrato del mundo. - Radiografía de impacto. - La rueda de los activadores creativos y diversas técnicas de creatividad: Interrogantes divergentes, torbellino de ideas, problemas con retos y oportunidades, analogía inusual, metamorfosis de los objetos, fantasía guiada, lectura recreativa, juego lingüístico, activadores de innovación creadora, proyectos vitales... otras. - Técnicas y tácticas quizaístas: entorno metafórico, multiplicidad analógica, analogías remotas, incompletos..., entorno problemático y 	<p>aprendizaje guiado, colaborativo y autónomo.</p> <p>Distinguirá cinco partes:</p> <p>I. El Inicio – II. El Tránsito – III. Obras creativas, IV: Reflexión Final y V. Anexos en el cual incluirá:</p> <p>A) Recursos bibliográficos y audiovisuales trabajados. B) Aporte para el Proyecto de Intervención creativa C) Otros.</p> <p>Trabaja activa y colaborativamente, buscando, analizando y evaluando información que le permitirá potenciar su aprendizaje creativo e ir preparando, como equipo, el Proyecto de Intervención Creativa que forma parte de la Sub Unidad III.</p> <p>En la parte II o Tránsito del Portafolio o Bitácora de la Creatividad, presenta:</p> <ul style="list-style-type: none"> - I. Recursos, estrategias y dinámicas 	<p>Máximo 30 estudiantes por curso.</p> <p>Recursos bibliográficos.</p> <p>Posibilidad de proyectar diversos medios audiovisuales.</p> <p>Espacios y medios audiovisuales externos para observación y análisis fenomenológico de la creatividad in situ.</p> <p>Aula virtual y otras tecnologías de información y comunicación.</p>
---	--	--	--	---

		<p>potencial...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Análisis y técnicas de análisis funcional y análisis morfológico. - creadora preológica y los atributos y formas del pensamiento creativo. - Técnicas de relacionar por semejanza, oposición, relaciones forzadas, - Técnicas biónicas - La ideogramación - Mapas mentales personales y grupales. - Mandalas - Serendipity - Sinapsis - Síntesis creativa - Guion para cine mudo o letra para una música. - Juegos creativos y para la superación de conflictos - El arte de preguntar - Técnica de escenarios - Resolución de problemas - Relax Imaginativo - Análisis metacognitivo - Otros... 	<p>creativas que desarrolla individualmente o en equipo y que tienen como finalidad:</p> <p>a) Conocer a sus propios estudiantes, b) Crear ambientes propicios al aprendizaje. c) Saber enseñar y evaluar, d) Enfrentar situaciones problemáticas propias de la comunidad educativa y e) Potenciar la propia creatividad</p> <p>II. Material instruccional e informativo de distinta naturaleza y ámbitos, que convierte en recurso potenciador creativo.</p>	
<p>3. Elabora proyectos creativos de intervención, en orden a lograr espacios de encuentro pedagógico y de fecundidad educativa, que le permitan</p>	<p>Crea “Proyecto Creativo de Intervención Educativa - Formal o No Formal- para responder innovadoramente a la problemática de una comunidad específica”</p>	<p>Detectar, analizar y resolver - educativa y creativamente- una situación problemática que presenta una comunidad específica.</p> <p>Innovar, aplicando y creando diversas estrategias, técnicas y actividades creativas para superar la problemática.</p>	<p>Genera Proyecto Creativo de Intervención Educativa – Formal o No Formal- que responde innovadoramente a la problemática detectada en una comunidad específica.</p> <p>Inicia archivo de</p>	<p>Sala apta para el trabajo en equipos conformados por no más de 6 personas, con un máximo de 30 estudiantes por curso.</p> <p>Recursos bibliográficos y</p>

enfrentar diversas situaciones problemáticas de una comunidad específica.		Elaborar Proyectos de Innovación e Intervención Educativa que respondan creativamente al Marco de la Buena Enseñanza y a los Estándares Pedagógicos o de impacto social – comunitario.	recursos y estrategias creativas de enseñanza y aprendizajes que respondan al Marco de la Buena Enseñanza, Estándares Pedagógicos. Trabaja activa y creativamente en equipo colaborativo.	audiovisuales. Sala de Proyección.
---	--	--	--	------------------------------------

MODELO GENERAL DE RÚBRICA

Estándares y rúbricas:

Para organizar los procesos evaluativos en todas sus formas, se ha definido previamente una escala que orienta el proceso de construcción de rúbricas a partir de la definición de un estándar de desempeño para la competencia. Un estándar es una declaración que expresa el nivel de logro requerido para poder certificar la competencia ante la secuencia Curricular. El estándar de desempeño se refiere a cada una de las competencias y operacionaliza los diversos indicadores o capacidades que las describen. La siguiente tabla da cuenta del modelo de construcción general de rúbricas.

E Rechazado	D Deficiente	C Estándar	B Modal	A Destacado
1,0- 2,9	3,0 -3,9	4,0 – 4.9	5,0 – 5,9	6,0 -7,0
No satisface prácticamente nada de los requerimientos del desempeño de la competencia.	Nivel de desempeño por debajo del esperado para la competencia.	Nivel de desempeño que permite acreditar el logro de la competencia.	Nivel de desempeño que supera lo esperado para la competencia; Mínimo nivel de error; altamente recomendable.	Nivel excepcional de desempeño de la competencia, excediendo todo lo esperado.

PLAN EVALUATIVO

En el desarrollo de este módulo se realizarán autoevaluaciones, heteroevaluación y evaluación colaborativa.

Se hará uso de diversos instrumentos de evaluación del módulo, considerando la naturaleza disciplinaria, estándares pedagógicos y contexto.

- Lista o Pautas de Cotejo de indicadores de logros de aprendizaje vinculados a la sub competencia a evaluar; individual y colaborativamente.
- Portafolio de Evidencia de proceso y logros de aprendizaje vinculados a la potenciación de la creatividad (saber, saber hacer y ser).
- Proyecto: Propuesta creativa colaborativa.
- Mapas Conceptuales: Como parte de la evaluación cognoscitiva individual
- Pruebas o Certámenes individuales o colaborativos.
- Exposición individual y colaborativa de integración: saber ser, saber hacer y obra.

ESTRATEGIAS Y TÉCNICAS RECURSOS DIDÁCTICOS	ACTIVIDADES: PRIORIZAR DE LA MÁS SIMPLE A LA MÁS COMPLEJA, PRIORIZARLAS; INDICAR LA ACTIVIDAD DE INICIO, SEGUIMIENTO Y LA FINAL.		
	SABER CONOCER	SABER HACER	SABER SER
Sub Unidad I Contrato formativo para el desarrollo de un aprendizaje creativo. Análisis vivencial – biográfico o autobiográfico- del perfil de un educador creativo. Análisis y discusión de textos con apoyo de guías de discusión grupal Observación y análisis fenomenológico de situaciones reales directas o ficcionadas y análisis de textos literarios para provocar el pensamiento	Identificar los atributos e indicadores esenciales de un ser, actuar y obra creativos, diferenciándolos de un pseudocreativo. Argumentar sobre la naturaleza y alcances de una enseñanza y aprendizajes creativos, diferenciándolos de aquellos meramente reproductivos. Explicar y ejemplificar la importancia de educar la sensibilidad, admiración, indagación, imaginación, fantasía, pensar complejo divergente, gracia, humor, juego y toda actividad de ocio; en cuanto	Transfigurar la realidad :“prosaica” en “poética” “actual- cerrada” en “posible- abierta”, “reproducción” en “obra o creación”, “significado” en “sentido”, “cosa” en “símbolo”, “apariciencia en presencia”, “mostrar en “expresar”, “diversión” en “juego” “fiesta, celebración”, “vértigo” en “éxtasis”. Enfrentar creativa y empáticamente los conflictos y temáticas planteadas, aplicando el cine foro y discusión dialógica a partir de	Comprometerse con un ideal de profesor creativo e inspirador social. Asumir una actitud autocrítica, crítica y de liderazgo, ante la crisis educativo creativa. Asumir una actitud innovadora respecto a las estrategias de enseñanza utilizadas en los diversos niveles de la Educación Formal y en la Educación No Formal. Tomar conciencia de sí como ser creativo, fuente de inspiración, liderazgo y

<p>complejo y divergente. Cine foro y heurística de la creatividad para descubrir, analizar, criticar y expresar problemática multidimensional y multifactorial. Ideogramación, mapas mentales, síntesis creativa de temáticas.</p>	<p>configuradores del ser creativo. El pensamiento complejo y divergente como propio de la creatividad. Identificar y discutir sobre los indicadores esenciales de un ser creativo y los bloqueos que obstaculizan su proceso de enseñanza-aprendizaje, a partir de la observación integral y compleja de una situación real y/o ficcionada. Indagar sobre los avances cognoscitivos del potencial creativo y el desarrollo de la plasticidad cerebral Distinguir los distintos niveles de tratamiento educativo de la creatividad según las categorías educacionales: sistema educacional, modelos de educación (enseñanza-aprendizaje), programas, métodos, estrategias, técnicas y actividades o dinámicas. Dar razón de la necesidad educativa y social de desarrollar la creatividad como competencia integradora.</p>	<p>diversos recursos audiovisuales. Crear ambientes lúdicos para discutir la ambigüedad, diversidad complejidad, incertidumbre y entreverar ideas, creencias y ritos; en forma dialógica y pluralista. Aplicar el pensamiento integral o complejo (hermenéutica diatópica, diacrónica, diamórfica). Argumentar sobre la potenciación del cerebro y su vínculo con la actitud y actuar creativos. Expresar su compromiso profesional con el desarrollo de una educación para la creatividad.</p>	<p>transformación educativos. Valorar la importancia del juego, humor, deporte, arte, saberes y toda actividad de ocio, como exigencias creativas del ser. Valorar la importancia de explicitar una axiología del actuar creativo en diversidad. Tomar conciencia de las propias capacidades creativas para potenciarlas y disminuir los obstáculos y bloqueadores de las mismas.</p>
<p>Sub Unidad II Guías de trabajo individual o grupal. Material audiovisual. Guías de autoevaluación y coevaluación de sus logros y de sus compañeros Material de apoyo pedagógico virtual con artículos,</p>	<p>Caracterizar las técnicas creativas. Identificar los potenciales creativos activos, latentes y subyacentes y sus mecanismos. Distingue los niveles de transformación creativa y sus indicadores. Conceptualiza y analiza críticamente actividades, técnicas, estrategias,</p>	<p>Elaborar Portafolio o Bitácora de la Creatividad, como indicador del saber: Aplicar estrategias de autoconocimiento y autocrítica del propio desarrollo creativo; a nivel multidimensional y multifactorial. Generar línea de desarrollo creativo.</p>	<p>Tomar conciencia de los propios potenciales creativos; de sus fortalezas y debilidades. Mostrar una actitud innovadora en el diseño y aplicación de estrategias de enseñanza y aprendizaje; en el contexto educacional de la realidad regional y nacional.</p>

<p>estrategias, técnicas y actividades creativas. Sala apropiada para el trabajo en equipo. Elementos de Proyección audiovisual.</p>	<p>programas y modelos creativos; según logros de aprendizaje esperados, estándares pedagógicos y disciplinarios y Marco de la Buena Enseñanza.</p>	<p>Realizar análisis metacognitivo del propio aprendizaje creativo. Crear y/o aplicar estrategias, técnicas y actividades creativas que permitan responder proyectivamente a los Estándares Pedagógicos Estándares Disciplinarios y Marco de la Buena Enseñanza. Crear y recrear haciendo uso del pensamiento complejo, de la observación creativa, de la comunicación a través de los diversos lenguajes. Elaborar guías de autoevaluación y coevaluación de logros de aprendizaje colaborativo y autoaprendizaje.</p>	<p>Potenciarse creativamente y realizar una línea de proyección personal y profesional de liderazgo creativo.</p>
<p>Sub Unidad III</p> <p>Modelos de elaboración de proyectos creativos de intervención educativa formal y no formal. Aula apropiada para trabajo colaborativo. Textos, artículos, libros, recursos audiovisuales de apoyo.</p>	<p>Conoce diversos modelos de Proyectos de Intervención creativa Integra los conocimientos, el saber hacer y las competencias y habilidades creativas, adquiridas en las anteriores Sub Unidades, para elaborar un Proyecto Creativo de Intervención Educativa, que enfrente propositiva e innovadoramente, la problemática de una comunidad escolar.</p>	<p>Diseñar, implementar, aplicar y evaluar – a modo de muestra- un Proyecto de Intervención Creativa, en una comunidad específica conformada por al menos 12 integrantes.</p>	<p>Toma conciencia de su capacidad creativa actual y posible</p> <p>Autoevalúa sus logros más esenciales.</p>

CALENDARIZACIÓN (ASOCIADA A BIBLIOGRAFÍA)		
FECHA	TEMA O CONTENIDO	BIBLIOGRAFÍA (Forma parte del aprendizaje autónomo y colaborativo)
Semana 1	¿Qué es creatividad? Marco conceptual de la creatividad Naturaleza y alcances de una enseñanza y aprendizajes creativos, diferenciándolos de aquellos meramente reproductivos. Conceptualización fundamental. Contrato Didáctico o de Aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ▪ López Quintás, Alfonso (2011 – a la fecha). Blog de Tendencias 21 sobre formación en creatividad y valores: Poder formativo de las distintas áreas de conocimiento. http://www.tendencias21.net/pensar/archives/2011/009/ ▪ Alsina, Pep y otros. (2009). 10 ideas claves: El aprendizaje creativo. Ed. Grao, Barcelona. https://books.google.cl ▪ López Pérez, Ricardo (2008). Creatividad con todas sus letras. Diccionario de conceptos y expresiones habituales del campo temático de la creatividad. Ed. Universitaria. Santiago de Chile. Libro de consulta constante durante el desarrollo del Programa. ▪ García B., J y Fortea, M. (2006). Contrato Didáctico o Contratos de Aprendizaje. Ed. Generalitat Valenciana. Universitat Jaume I. http://www.recursosees.uji.es/fichas/fm2.pdf
Semana 2	La creatividad como potencial multidimensional del ser humano.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Iribarne, Ángeles (2006). La creatividad como un proceso multifacético. http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/19302/Documento_completo.pdf?sequence=1 ▪ Correa, Pastora (2011). Procesos creativos. Ed. Universidad Los Libertadores. Ciencias de la Educación. Colombia. http://www.ulibertadores.edu.co:8089/recursos_user/documentos/editores/7118/1%20Procesos%20creativos.pdf
Semana 3	Transfiguración de la realidad	<ul style="list-style-type: none"> ▪ De la Torre, Saturnino (2008). Creatividad cuántica. Una mirada transdisciplinar. Texto completo en http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2534203 ▪ Czerwinsky, Loredana (2013). Observar: Los sentidos en la construcción del conocimiento. Ed. Narcea, Madrid. ▪ López Quintás, A. (2014) Entrevista sobre su método para formar en valores y pensamiento creativo http://www.personalismo.net/PDF/0808/109Entrevista.pdf ▪ De la Torre, Saturnino (2008). Creatividad cuántica. Una mirada transdisciplinar. http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2534203 ▪ Rodríguez E., Mauro (2008). Creatividad Sensorial: Manual de Reflexión y Autocrítica para Innovar. Ed. Pax México

Semana 4	Análisis multifactorial de la creatividad y categorización educativa.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rodríguez E., Mauro y Serrano B., Carolina (2008). C Marina, José A y Marina, Eva (2013) El aprendizaje de la Creatividad. Ed. Ariel, Barcelona. ▪ Marin, R y Dela Torre S.(2000) Manual de la Creatividad. Aplicaciones Educativas. Reseña de su vigencia (2007) realizada por Yolibet Ollarves Levison http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2723340 ▪ De la Torre, S. (2010). Estrategias creativas en la enseñanza Universitaria http://www.ub.edu/sentipensar/pdf/saturnino/estrategias_creativas_universitaria.pdf
Semana 5	Evaluación Competencia Sub Unidad I	-----
Semana 6	La identidad como quehacer creativo y los peligros: Inhibidores y bloqueos de la creatividad. Urdimbre humana y creatividad.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Trías D., Fernando (2014). La reconquista de la creatividad ¿Cómo recuperar la capacidad de crear que llevamos dentro? https://books.google.cl ▪ Trías D., Fernando (2015). La aniquilación dela realidad. http://www.triasdebes.net/articulos
Semana 7	Cine foro, pensamiento complejo e integral y axiológico. Juego de lenguajes, análisis multidimensional y multifactorial.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ De la Torre, Saturnino y Violant (2005) El cine, un entorno educativo: Diez años de experiencias a través del cine. Cap.6: Creatividad y cine de formativo. Ed. Narcea. Madrid 2005, pág.
Semana 8	Potenciales y activadores creativos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ De Prado, David “La rueda de los activadores creativos” http://creatividadaplicada.iacat.com/documentos/Kits/AC_Kit.pdf
Semana 9	Niveles de creatividad Estrategias, técnicas y actividades creativas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Curso completo Unión Europea y Comunidades de España (2010): Cómo desarrollar la creatividad. http://www.edukanda.es/mediatecaweb/data/zip/1088/index.htm ▪ Cerda, Hugo (2006). La creatividad en la Ciencia y en la educación. Ed. Magisterio, Bogotá, Colombia. https://books.google.cl
Semana 10	Pensar creativo e influencia de la	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jiménez G. Toni (2004) Enseñar a pensar. Ed. Palabra, Madrid https://books.google.cl

	familia	
Semana 11	Evaluación Competencia Sub Unidad II	-----
Semana 12	Programas y Proyectos de Intervención Creativa en Educación Formal o No Formal	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué es un Proyecto de intervención? ¿Cuáles son sus pasos? http://uvprintervencioneducativa.blogspot.com/2011/09/que-es-un-proyecto-de-intervencion-por.html Modelo y formulario para presentar Proyecto de Intervención Creativa http://fondosconcurables.gorev.cl/bases.php
Semana 13	Humor, juego y desarrollo de la creatividad	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Laborda Gil, Xavier (2006). Humor y enseñanza: Peligro. Ed. Universidad de Barcelona. http://pendientedemigracion.ucm.es/info/circulo/no27/laborda.pdf Bakeola (Centro para la mediación y regulación de conflictos): Efecto de los juegos cooperativos en la creatividad para la regulación de conflictos. https://books.google.cl
Semana 14	La creatividad en la escuela: Oportunidad o amenaza. El educador como líder creativo.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Perkins, David (2008). La escuela inteligente: Del adiestramiento de la memoria a la educación de la mente. Ed. Gedisa, Madrid ▪ Ocio creativo en las etapas de la vida ▪ López Quintás, Alfonso (2007). Liderazgo creativo. Hacia el logro de la excelencia personal. Ed. Brujas. Córdoba, Argentina.
Semana 15	Indagar la creatividad	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Indagación bibliográfica según disciplina.
Semana 16 Sub	Indagar y evaluar la creatividad	<ul style="list-style-type: none"> ▪ De la Torre, S. y Violant, V. Coordinadores (2006) Comprender y evaluar la creatividad. ▪ Guerrero, Patricia. Estudio de las Resistencias de los Profesores a una Estrategia Para el Desarrollo de la Creatividad en Tres Unidades Educativas. Psykhe [online]. 2005, vol.14, n.1, pp. 31-45 ISSN 0718-2228. http://dx.doi.org/10.4067/S0718-22282005000100003.
Semana 17	Evaluación Competencia Sub Unidad III	Entrega y exposición de Proyectos de Intervención Creativa
Semana 18 Sub Unidad III	Informe de Evaluación. Proyecciones del aprendizaje.	-----

PERFIL DOCENTE: Especialista en el área educativo pedagógica, y con experticia en un modelo educativo centrado en estrategias de enseñanza y aprendizaje que le permitirán enfrentar creativamente las actividades curriculares propias de su quehacer como educador, docente y licenciado de la educación.

Programación académica del módulo

SUB UNIDAD DE COMPETENCIA	HORAS PRESENCIALES	HORAS PLATAFORMA	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO DEL ESTUDIANTE
Sub Unidad I	17.5	8	20
Sub Unidad II	12.5	8	10
Sub Unidad III	12.0	6	14
Total 108	42	22	44