

Proceso educativo para promover en el aula **EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD**

objetivo

Despertar la
creatividad de
tu público.



Premisas

sobre las que trabajar
para lograrlo

LEY DEL MÍNIMO ESFUERZO

El cerebro trabaja bajo la ley del mínimo esfuerzo, lo que ha generado una instalación de tu receptor en una zona de confort mental. (P1).

SER ACEPTADO

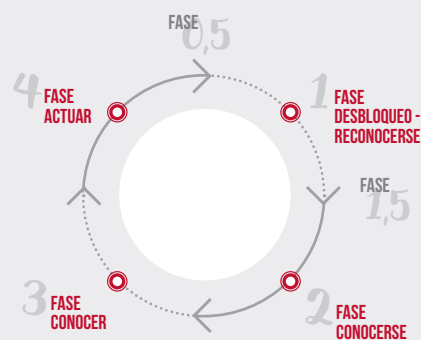
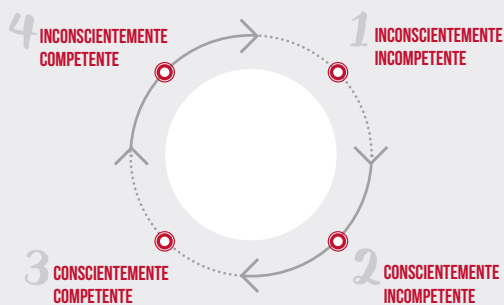
Deseo de ser aceptado por el entorno. (P2).

CONTRA CREENCIAS INTERNAS

Deberemos trabajar contra una creencia interna: "No soy creativo". (P3).

Proceso educativo

para el despertar creativo



0,5 fase PREVIA

objetivo

Comenzar a **conectar con tu público** y a bajar "las defensas" que pueda tener el receptor:
"Otro cursito más", "Con lo que tengo que hacer..."

recuerda

Al público te lo ganas desde el primer instante, **desde la primera bienvenida.**

start

PRESENTACIONES

Comienza presentándote:

Ayuda a transmitir seguridad al otro, y hazlo de forma no convencional... por contenido y forma.

BUENA IMPRESIÓN

"Nunca se tiene una segunda oportunidad para crear una buena primera impresión: sonrisa, mirada, energía positiva... generar el clima desde el primer instante es fundamental para que posibilite que posteriormente que se abran.

ENTORNO

Recuerda el continente facilita el contenido.

La sala siempre abierta. Hay que sacarle de "su protección" de la fila.

Welcome!!

hello!!

1 fase DESBLOQUEO

objetivo

El objetivo es **romper moldes mentales** y predisponer su estado mental a algo totalmente diferente... **vencer el miedo a la aceptación (P2)**.

recuerda

O juegas dentro de la creatividad o estás fuera... **no hay medias tintas...**
Si te ven cortado ellos no se sueltan y seguirán cortados.
Fuerza pero **sin bloquear...**

start

Aspectos a tener en cuenta

SUPERA SUS EXPECTATIVAS

Fundamental al inicio de la sesión.

Debe de **superar cualquier expectativa** que él tenga...

ROZA LO ABSURDO

Tu público puede que sepa más dinámicas que tú... **Deben experimentar la tontería**, lo no convencional. Apelar a la locura del niño. **Anima a jugar**, a que se entreguen al 100%!!

FELICITA

Agradece anima, y felicita ante cualquier pequeño salto creativo que manifiesten...

BUSCA TU ALIADO

Observa e identifica **quién puede ser tu aliado en esta cruzada...**:

Al más proactivo, abierto, cercano a la frontera del "mundo creativo"

Keys for success

No pasar a la siguiente fase si percibes que no has cumplido el objetivo.

No juzgar: cualquier acto es válido... (si lo haces otros se cortarán).

No dar protagonismo al alumno "terrorista" para que no contagie al resto de su mundo "nocreativo"

Genera fluidez, rapidez y dinamismo.

Busca que salgan de su mundo (i1)



1,5 fase IMPLICACIÓN

objetivo

El objetivo es **despertar mayor interés por lo que venga** a continuación en la sesión.



No debe ser mucho tiempo.

start

PERSONALIZAR LA SESIÓN

Después de llamarle la atención con la fase 1, necesitamos que toda la sesión la **personalice de forma racional** en un motivo personal.

"Dame un para qué y podré soportar cualquier cómo".

¿PARA QUÉ SER CREATIVOS?

Preguntar en abierto "para qué les puede ayudar en su vida ser más creativos".

¡Ojo!

TU CAJA DE HERRAMIENTAS

Conviene mantenerlas escritas y visibles durante toda la sesión, para poder usarla como nuestra caja de herramientas cuando necesitemos captar la atención del grupo o de alguien en especial o buscar una aplicación de alguna técnica.

TIENEN QUE PERSONALIZAR

No vale respuestas teóricas de "porque es bueno ser creativo". Pueden ser respuestas muy concretas: "Necesito resolver X problemática de mi clase", "me puede ayudar a devolverme la alegría..."

NO SE JUZGAN

Pero sí se profundiza con el objetivo de **personalizar**.... "¿en qué sentido?, ¿a qué te refieres? Sí! Qué bueno, ¿por qué?..." puede ayudar a otros a encontrar sus porqués o satisfacer el deseo de ser aceptado por los otros (P2) al ver que tienen la misma inquietud.



2 fase CONOCERSE

objetivo

- 1 El objetivo es mediante la experiencia, caer en la cuenta de las "trampas" sobre las que está instalado nuestro cerebro que nos impiden ser más creativos.
- 2 Ir profundizando sobre el concepto de creatividad.

recuerda

Antes de comenzar con la siguiente fase, pide feedback "estratégicamente" al principio de la sesión a alguien que veas que ha disfrutado y que puede influir positivamente en el grupo.

Aspectos a tener en cuenta

1ª ACCIÓN - 2ª REFLEXIÓN - ACCIÓN-REFLEXIÓN

Caer en la cuenta, para fomentar el aprendizaje por el descubrimiento.

No es una clase teórica.

Esta fase busca en el receptor su: "¡oiá, wau! ahora comprendo! ¡claro! ¡lo veo!"

ESCOGE TU FORMA DE LLEVARLO A CABO

Puedes hacerlo de forma estructurada o más fluida, enlazando directamente desde la fase 1.

BUSCA AGILIDAD ENTRE LOS EJERCICIOS

Mantén un orden lógico en los mismos: Comienza desde el más básico y general al más concreto y particular.

3

VECES

3

FORMAS DIFERENTES

1

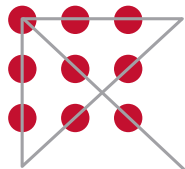
MISMO CONCEPTO

Redescubrirle cómo ser creativo mediante la praxis y la eliminación de creencias.

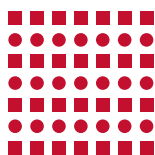
Metodología

Conceptos a trabajar

CAJA MENTAL-LÍMITES



PERCEPCIÓN: ¿QUÉ VES?



1. Un cuadrado compuesto de cuadrados o círculos más pequeños.
2. Filas alternas de cuadrados o círculos.
3. ¿Por qué no columnas de cuadrados y círculos alternos?

PENSAMIENTO INMEDIATO VS PENSAMIENTO CREATIVO

Pensamiento inmediato

R → S

Pensamiento creativo

R → C → S

creatividad

¿De cuántas maneras diferentes puedo considerar el problema?

¿De cuántas maneras diferentes puedo volver a plantearlo?

creatividad

¿De cuántas maneras diferentes puedo solucionarlo?

Cómo pensamos y qué es la creatividad

Pensamos de forma reproductiva sin darnos cuenta.

El cerebro busca la solución utilizando ideas pasadas y lo hace siempre de forma selectiva buscando el mínimo esfuerzo.

El pensamiento creativo es pensar de forma productiva.

modelo RCS

objetivo

Generar un **gran volumen de ideas** mediante un nuevo replanteamiento del problema.

recuerda

Definir el foco creativo lo más sencillo y general posible.

start

PENSAMIENTO INMEDIATO

R

No hay plazas de parking



S

Aumentemos plazas de parking

PENSAMIENTO CREATIVO

R

No hay plazas de parking

Creatividad para mirar "no plaza parking"



C

¿De cuantas maneras diferentes puedo volver a plantearlo?

Creatividad sobre como "disminuir"



S

¿De cuantas maneras diferentes puedo solucionarlo?

- > Sobran coches
- > Sobran trabajadores
- > ...



¡Ojo!

Trabaja con preguntas disyuntivas para que no se "cuelen" en esta columna soluciones: ¿No hay plazas o es que sobran coches?

- > Hay que disminuir coches
- > Hay que disminuir trabajadores
- > ...

¡Ojo!

Los conceptos se redactan de forma amplia y en términos globales. Por ejemplo: Si la R es "Sobran trabajadores", la C sería "hay que disminuir los trabajadores" no "Hay que despedir trabajadores", el despido sería una de las muchas soluciones para resolver el nuevo reto de disminuir.

recuerda

Redactar los conceptos en términos de Reto: "Hay que..."

- > Coches más pequeños.
- > Motocicletas
- > Autobuses gratis
- > Teletrabajo para ciertos puestos
- > Premiar coches más llenos
- > Coches sin estacionamiento (tipo taxis)
- > ...

recuerda

¡Cualquier idea es válida! Buscamos Cantidad y no calidad. Mínimo 4-5 por cada Concepto.

3 fase CONOCER

objetivo

Conocer las distintas técnicas que existen para la producción de ideas.
Ejercitar su capacidad de **conectar conceptos**.

recuerda

La clave es que tu público experimente el paso del pensamiento reproductivo al "productivo".

Técnicas de pensamiento relacional

EJERCITAR EL CEREBRO

Conviene hacerlas antes porque ayudará a ejercitar el cerebro para las técnicas grupales.

FLUIDO Y ÁGIL

Pero ojo! debe hacerse de forma fluida y ágil si no se hará muy soso...y siempre de forma lúdica.

COMIENZO CON CONCEPTOS ABSTRACTOS

Comenzar con conceptos abstractos y terminar una vez adquirida la técnica con una aplicación real de su entorno educativo. Puede ser elegida por ellos (comprobar que sea fácil de realizar) o sugerida por el formador.

Técnicas de pensamiento grupal

TÉCNICAS

Analogías, Listado de atributos, Conector, Collage creativo...

CONOCER LA TÉCNICA

Explicar que la clave es conocer la técnica y que luego ellos se lleven para aplicarla.

SENCILLAS A COMPLEJAS

Empieza por las más sencillas para que vayan inyectando creatividad y después continúa con las más complejas.

PASOS

- Ejercicio de Desbloqueo - entrenamiento pensamiento fluido. (cuerpo- mente)
- Recordar que **toda idea es válida**: Cantidad y no calidad.
- **Animar** a que opinen todos
- **Escribir el Foco creativo**: Asegurarse que todo el mundo lo comprende y sabe lo que se espera de él.
- **Cerrar la técnica**: cuando se perciba una caída de la producción de ideas, sin

RELATIVIZAR EL RESULTADO

Hoy es nuestra primera vez, **y puede que salga mejor o peor**.

LO JUSTO

Introducir la técnica "lo justo". Hay que dar información para que se concentren pero no demasiada para no perder "la frescura". Para qué sirve: resolución de conflictos, generación de ideas...

alargarla mucho, recuerda que el objetivo es que **vivan en primera persona su capacidad como seres creativos**.

- **Felicita, agradece** y potencia para hacer aún mejor la siguiente.
- Preguntar sobre la **existencia de asesinos** internos de la creatividad.
- **Recoger frutos**: análisis de lo sucedido y explicación de las claves para poderla realizar en su entorno de trabajo

Keys for success

GENERAR ESTÍMULOS

Es fundamental para sacarle de su esquema mental de "Clase convencional" (música, pensamiento fluido, imágenes, objetos...) pero ojo! todo orientado al objetivo de esta fase.

EJEMPLOS ALEJADOS

Las técnicas se hacen primero con ejemplos que no tienen nada que ver con su área porque el objetivo es que aprendan la técnica y se descubran como seres creativos.

APLICACIÓN REAL POSTERIOR

Si lo haces de su campo... Están demasiado contaminados y encerrados en sus 9 puntos . Pero siempre explicarles cómo pueden cambiar una palabra por otra de su área y lo tendrían resuelto.

4 fase ACTUAR

objetivo

Es desarrollar un **plan de acción** para el **público** que le permita permanecer cada vez más tiempo en su "mundo creativo"

Ponlo en práctica

start

APLICA EL R-C-S

Piensa en una problemática que tengas y aplica el modelo R-C-S. Genera un mínimo de 5 realidades y 5 conceptos.

CAMBIA DE HÁBITO

Durante un mes cambia un hábito que tengas; ¿Misma secuencia de cosas cuando te levantas? ¿Mismo trayecto?...

PRACTICA LAS HABILIDADES CONDUCTUALES DE DESCUBRIMIENTO

Desafiar el Status quo

cuestionar

observar

Capacidad de asumir riesgos

conectar

experimentar

<C, O, C>E = IDEA!!

OBSERVA CUALES SON TUS ASESINOS INTERNOS

Objetivo: Sacar un patrón del tipo de asesino que tienes y las situaciones en las que suele salir.

asesinos

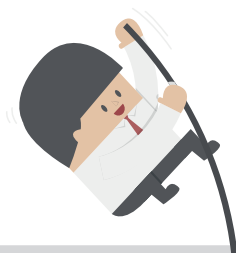
situaciones



Cuadrante actividades 4-A

CRUZAR LAS BARRERAS FÍSICAS

Cambia de lugar: "¿Qué copiaría para un aula?"



CRUZAR LAS BARRERAS INTELECTUALES

Un nuevo libro, revista, videojuego, película...

DESARROLLAR UNA NUEVA HABILIDAD

Un nuevo hobby, deporte,....

DESMTONTAR UN PROCESO/HÁBITO PRODUCTO

Imagina, cómo fueron diseñados, planificados, fabricados, describe los para qué y los porqué, qué preguntas lleva implícita cada pieza o parte por la que fueron creados.

SALIR EN BUSCA DE TENDENCIAS

Tratar de mirar tendencias emergentes. Mirar hacia el futuro... Investiga durante un mes tendencias en la sociedad y que pueden inspirar nuevos aportes en la educación.

