

ECOSISTEMAS
CREATIVOS
EN EL AULA UNIVERSITARIA

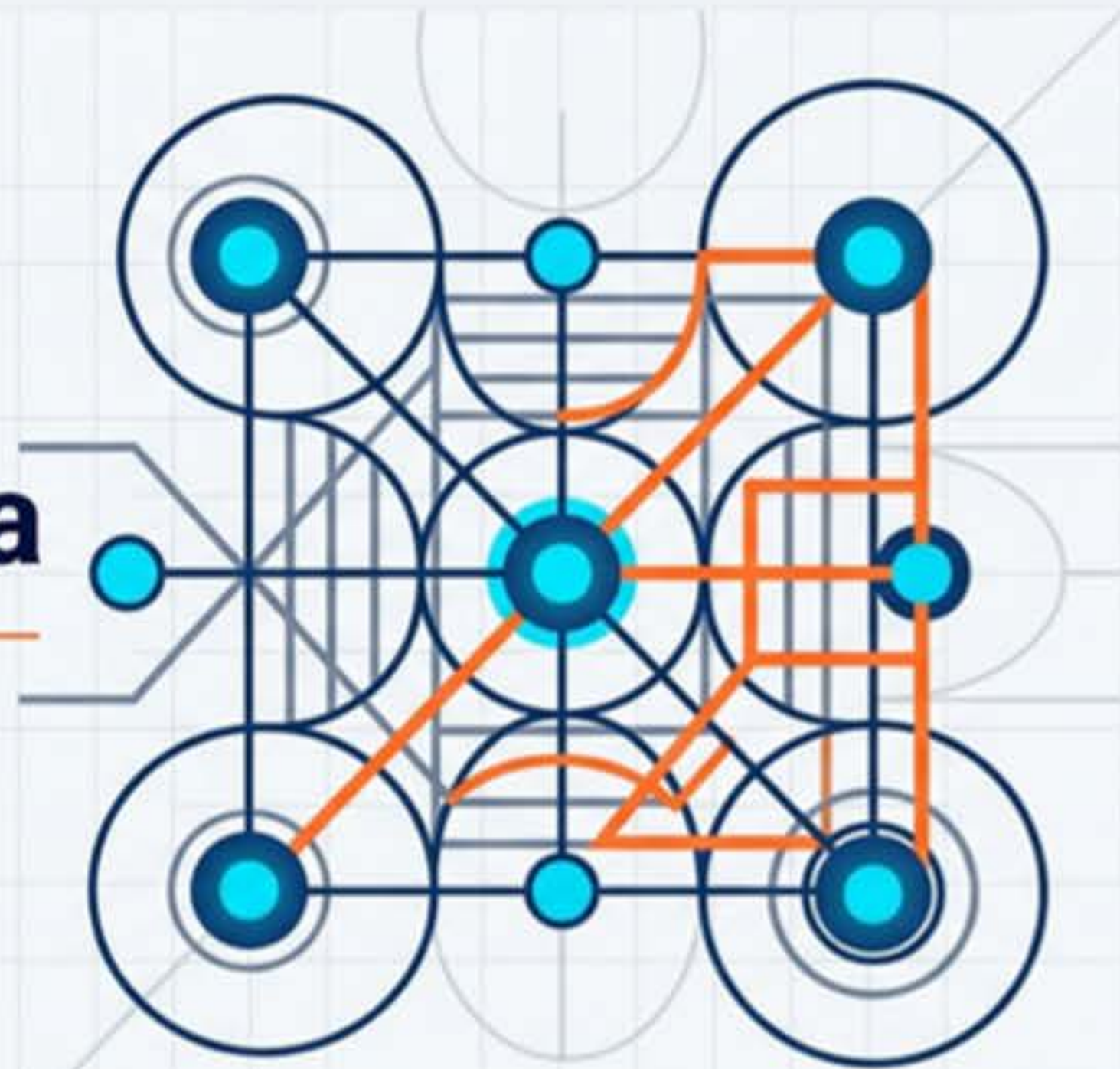


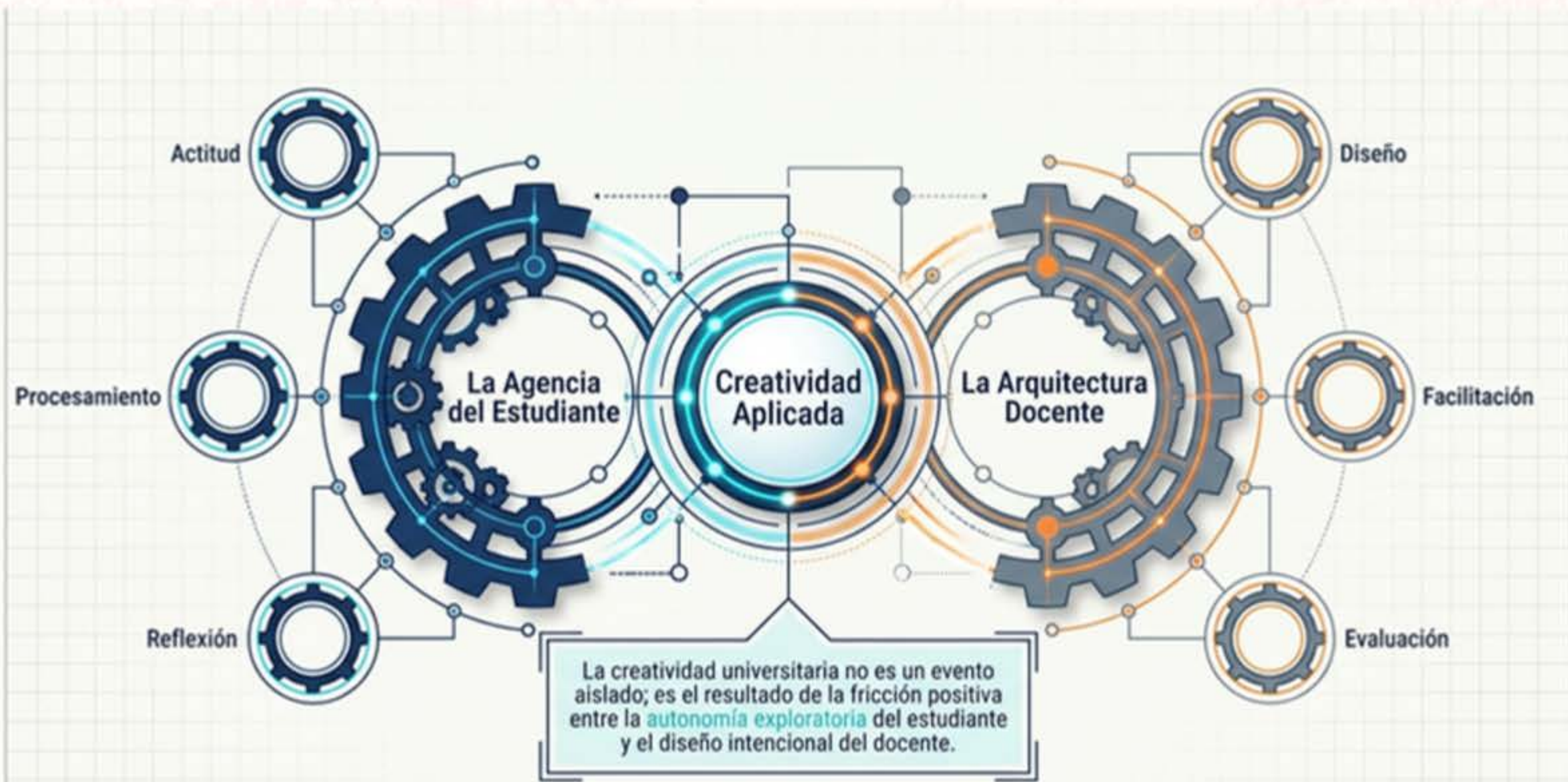
Universidad
Zaragoza



Ecosistemas Creativos en el Aula Universitaria

Estrategias de dinamización, gamificación y diseño pedagógico para fomentar el pensamiento divergente.





La Agencia del Estudiante:

Fase de Activación (Antes de clase)



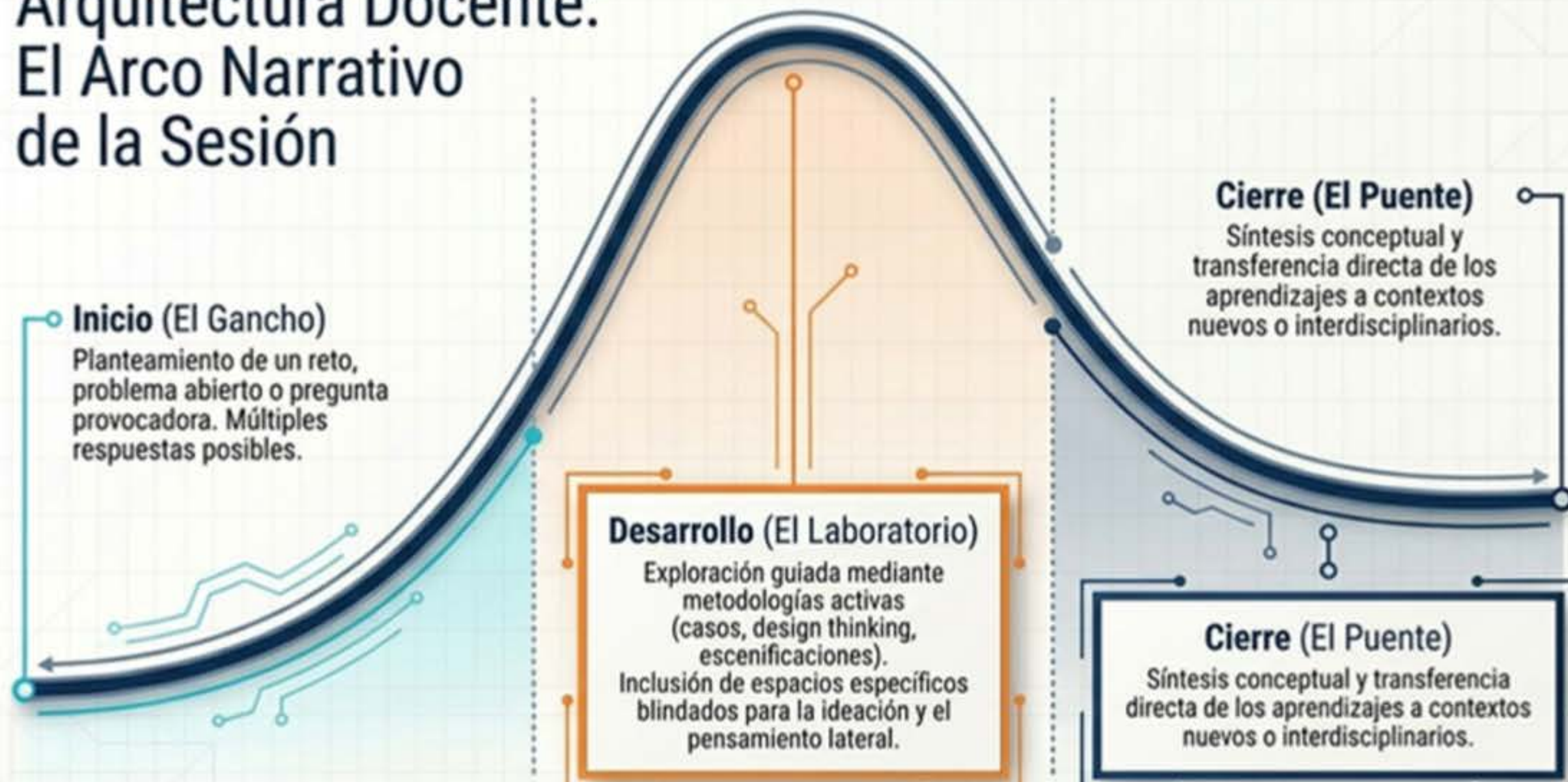
Fase de Divergencia (Durante la clase)



Fase de Cristalización (Después de clase)



Arquitectura Docente: El Arco Narrativo de la Sesión



Facilitación en Vivo: Clima y Modelado

Clima de Confianza Psicológica

- Validar las aportaciones en tiempo real.
- Valorar los errores e ideas incipientes como pasos necesarios.



Modelado del Pensamiento

- **Pensar en voz alta:** Verbalizar cómo se generan conexiones o soluciones alternativas.
- **Pausas tácticas:** Permitir tiempo para pensar y pausas reflexivas antes de solicitar respuestas.
- **Demostración:** Explicar la aplicación de estrategias en vivo (analogías, SCAMPER, storytelling).



La Ingeniería de la Pregunta

Convergente

En lugar de esto...

¿Cuál es la solución a este problema?



Pregunta esto...

¿Qué otras posibilidades existen?

Estática

En lugar de esto...

¿Por qué funciona o falla este sistema?



Pregunta esto...

¿Qué pasaría si cambiamos este factor?

Aislada

En lugar de esto...

¿Cómo se aplica esta teoría aquí?



Pregunta esto...

¿Cómo se resolvería esto en otro contexto profesional?

Evaluación Creativa: **El Cuadrante de Valoración**



Fluidez

El volumen y cantidad de ideas generadas.



Flexibilidad

La variedad de categorías y enfoques distintos propuestos.



Originalidad

La singularidad y novedad de las respuestas.



Elaboración

El nivel de detalle, desarrollo y sofisticación de la idea.

Evaluación Procesual: Valorar el desarrollo de la idea, no solo el resultado final, ofreciendo retroalimentación constructiva que sugiera mejoras sin bloquear la iniciativa.

Estrategias Prácticas de Activación Rápida



Alternancia

Intercambiar ciclos cortos de pensamiento convergente (análisis) y divergente (generación de ideas).



Restricciones Creativas

Introducir límites artificiales para forzar el ingenio (ej. "Resolverlo con solo tres recursos").



Alter Ego

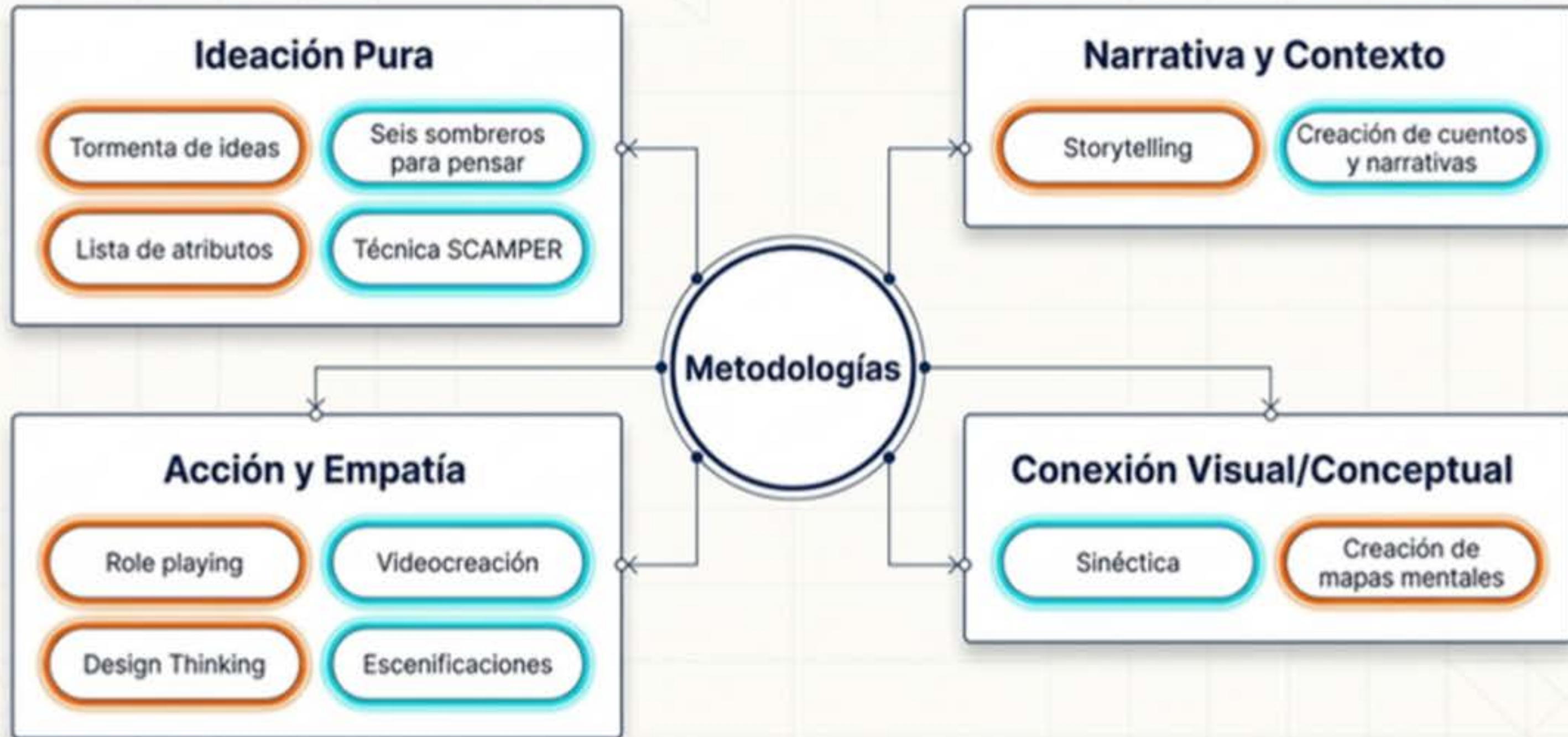
Cambiar de perspectiva asumiendo un rol profesional, cultural o temporal distinto.



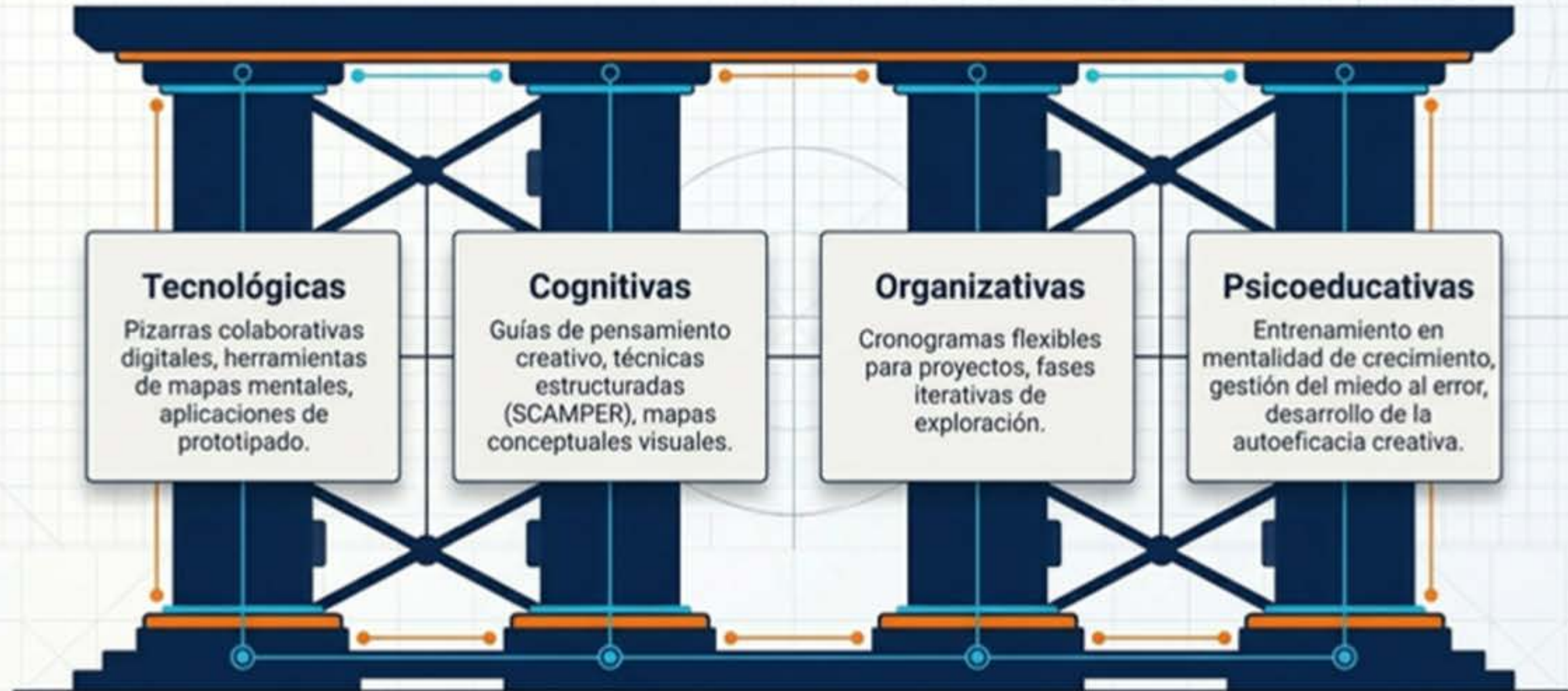
Analogías

Utilizar metáforas estructurales para explicar o resolver conceptos altamente complejos.

Diccionario de Metodologías Activas



Pilares de Apoyo y Ayudas Complementarias



El ADN de la Creatividad Universitaria



La creatividad no es azar; es el diseño intencional de entornos donde el pensamiento divergente puede prosperar.