



Universidad
Zaragoza



ESTRATEGIAS CREATIVAS PARA EL AULA



DINAMIZACIÓN Y GAMIFICACIÓN EN EL AULA

IMPORTANCIA DE LA CREATIVIDAD EN EL AULA

La implementación de estrategias creativas permite:

- Incrementar la motivación del alumnado.
- Mejorar la retención del aprendizaje.
- Favorecer el aprendizaje significativo.
- Desarrollar habilidades sociales y emocionales.
- Potenciar la innovación y el emprendimiento.

CARACTERÍSTICAS DE UN AULA CREATIVA

Un aula creativa se caracteriza por:

- **Ambiente seguro y participativo.**
- **Flexibilidad metodológica.**
- **Valoración de las ideas del alumnado.**
- **Uso variado de recursos didácticos.**
- **Integración de tecnologías.**
- **Aprendizaje colaborativo.**

PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS CREATIVAS



APRENDIZAJE CENTRADO EN EL ESTUDIANTE

El alumnado asume un rol activo en la construcción del conocimiento. El docente actúa como guía y facilitador.



APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Los contenidos deben relacionarse con experiencias previas y contextos reales.



MOTIVACIÓN INTRÍNSECA

Es importante fomentar el interés genuino por aprender mediante actividades dinámicas y retadoras.



INCLUSIÓN Y DIVERSIDAD

Las estrategias creativas deben adaptarse a las necesidades, estilos y ritmos de aprendizaje del alumnado.



EVALUACIÓN FORMATIVA

La evaluación debe centrarse en el proceso de aprendizaje y no únicamente en los resultados finales.

ROL DEL DOCENTE EN EL AULA CREATIVA

FUNCIONES PRINCIPALES

El docente debe:

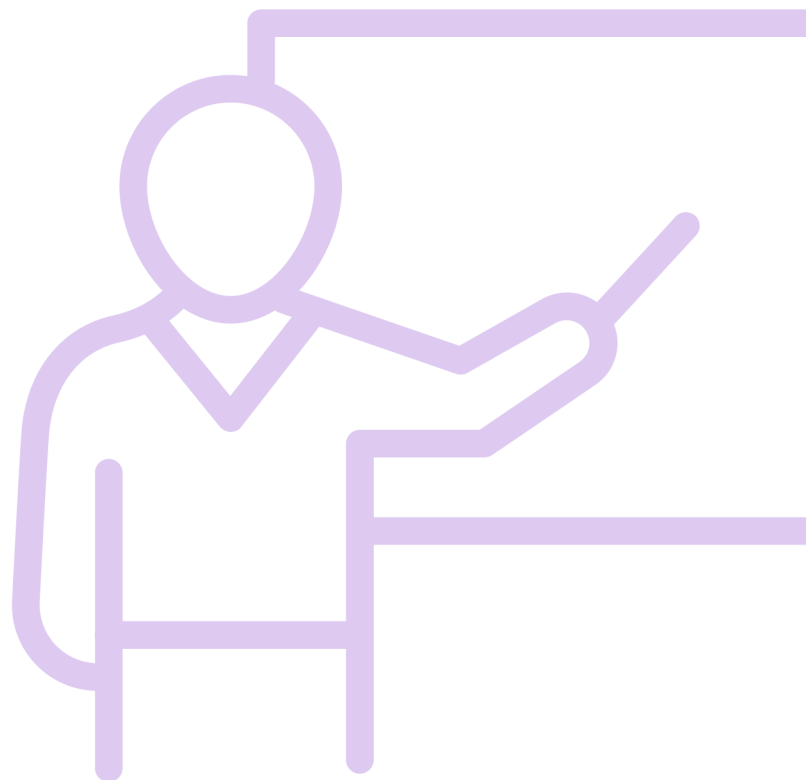
- Facilitar experiencias de aprendizaje.
- Promover la curiosidad.
- Estimular el pensamiento crítico.
- Acompañar emocionalmente.
- Fomentar la innovación.

COMPETENCIAS DOCENTES NECESARIAS

- Flexibilidad.
- Liderazgo pedagógico.
- Comunicación efectiva.
- Competencia digital.
- Capacidad de adaptación.

ACTITUDES CLAVE

- Apertura al cambio.
- Escucha activa.
- Empatía.
- Creatividad.
- Disposición al aprendizaje continuo.



PREGUNTAS FANTÁSTICAS

"Imaginar un mundo diferente al presente, obligando a la mente a buscar nuevos recursos creativos".

EJEMPLOS

- **¿Qué pasaría si pudiésemos comer nubes para desayunar?**
- **¿Qué pasaría si las plantas empezasen a andar de un lado a otro?**
- **¿Qué pasaría si tuviéramos manos de diez dedos en lugar de cinco?**



ASOCIACIONES FORZOSAS

“Combinación de dos o más palabras aleatorias”

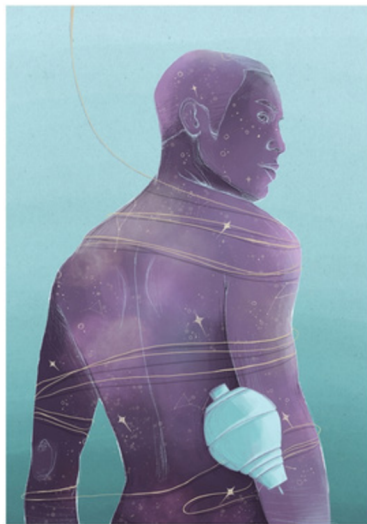
DESARROLLO

- Sugerencia de palabras a partir de un tema concreto, eligiendo después una de ellas al azar y aportando nuevas palabras relacionadas con ellas.
- Busca nuevas asociaciones entre palabras para huir de las vinculaciones habituales.

EJEMPLOS VISUALES



FLOR + DELICADEZA



PEONZA + INFINITO



OCÉANO + BOMBILLA

BRAINSTORMING

- El pensamiento de grupo como medio para alcanzar un mayor número de ideas.
- Liberación mental.

EL MUNDO DEL REVÉS

- Huir del pensamiento racional.
- Obligar al cerebro a buscar pautas diferentes.
- Introducir una forma diferente de ver la realidad.

Me dijeron que en el Reino del Revés
Nada el pajarito y vuela el pez
Que los gatos no hacen miau y dicen yes
Porque estudian mucho inglés

Me dijeron que en el Reino del Revés
Nadie baila con los pies
Que un ladrón es vigilante y otro es juez
Y que dos y dos son tres

Me dijeron que en el Reino del Revés
Cabe un oso en una nuez
Que usan barbas y bigotes los bebés
Y que un año dura un mes

Me dijeron que en el Reino del Revés
Hay un perro pekinés
Que se cae para arriba y una vez
No pudo bajar después

Me dijeron que en el Reino del Revés
Un señor llamado Andrés
Tiene mil quinientos treinta chimpancés
Que si miras, no los ves

Me dijeron que en el Reino del Revés
Una araña y un ciempiés
Van montados al palacio del marqués
En caballos de ajedrez

SCAMPER

Es una técnica de pensamiento creativo que ayuda a generar nuevas ideas mediante preguntas orientadas a transformar un objeto, situación o problema.

SCAMPER significa:

- Sustituir.
- Combinar.
- Adaptar.
- Modificar.
- Proponer otros usos.
- Eliminar.
- Reordenar.

APLICACIÓN EN EL AULA

El docente plantea un objeto, proyecto o problema y guía al alumnado con preguntas relacionadas con cada paso de SCAMPER.

EJEMPLO

En ciencias, el alumnado analiza cómo mejorar una botella reutilizable utilizando las preguntas SCAMPER.

SEIS SOMBREROS PARA PENSAR

Técnica creada por Edward de Bono que permite analizar situaciones desde diferentes perspectivas.

Cada sombrero representa una forma de pensamiento:

- Blanco: información.
- Rojo: emociones.
- Negro: riesgos.
- Amarillo: beneficios.
- Verde: creatividad.
- Azul: organización.

APLICACIÓN EN EL AULA

Se utiliza para debates, análisis de textos y resolución de conflictos.

EJEMPLO

El alumnado analiza un problema ambiental usando cada sombrero de pensamiento.

ROLE STORMING

Variante de la lluvia de ideas donde los participantes generan propuestas asumiendo diferentes roles o personajes.

APLICACIÓN EN EL AULA

- Desarrollo de empatía.
- Resolución creativa de problemas.
- Simulación de profesiones.

EJEMPLO

Los estudiantes proponen soluciones a un problema actuando como científicos, alcaldes o periodistas.

STORYTELLING CREATIVO

Uso de narraciones originales para comunicar ideas, contenidos o emociones.

APLICACIÓN EN EL AULA

- Creación de cuentos.
- Narrativas digitales.
- Historias colaborativas.
- Expresión emocional.

VÍDEOS SOBRE CREATIVIDAD



ERES CREATIVO, LO SEPAS O NO.



LAS ESCUELAS MATAN LA
CREATIVIDAD



ENSEÑAR ES UN ARTE



CÓMO DESPERTAR LA
CREATIVIDAD EN NOSOTROS

VÍDEOS SOBRE CREATIVIDAD



EL VALOR DE LA CREATIVIDAD



TÉCNICAS PARA FOMENTAR LA
CREATIVIDAD



GANA SIEMPRE LA CREATIVIDAD



LA CREATIVIDAD NO RECONOCE
MUROS