

---

## PROGRAMA DE FORMACIÓN

---

# Tercera Jornada.

## El pensamiento creativo en el aula

1. La solución de problemas como actividad creativa
  - a) qué es y qué no es “problem solving”
  - b) habilidades del pensar en la resolución de problemas
  - c) Aplicaciones:
    - Educación Infantil: imaginar
    - Educación Primaria: ingeniar
    - Educación Secundaria y bachillerato: llevar a cabo
  - d) *PBL: Problem Based learning*
  - e) *PBL: Project Based Learning*
2. Métodos y estrategias centrados en el pensamiento creativo
  - a) *Thinking Actively in a Social Context-TASC*
  - b) seis sombreros de pensar
  - c) espiral del pensamiento creativo
  - d) *Design Thinking*
  - e) *Maker Movement*
  - f) *Thinking out of the box*
  - g) otras estrategias
3. Programación de las habilidades del pensamiento creativo
  - a) en todas las materias
  - b) en cada nivel
4. Problemas típicos
  - a) organización y logística
  - b) coordinación
  - c) objetivos curriculares
5. Evaluación de la creatividad
6. TALLERES
  - A. *Design thinking*
  - B. Enseñar a pensar a través de la Expresión artística