PROYECTO CREATIVIDAD

"Muchos de los retos que caracterizan la vida en nuestro siglo están marcados por la imaginación. Esta no es una época en la que nos podamos permitir el lujo de abandonar nuestras capacidades, hemos de invertir más que nunca en creatividad" Ken Robinson.

Se entiende por **pensamiento creativo** la capacidad del ser humano para dar soluciones adecuadas a problemas reales existentes y por consiguiente nada específico de algunas personas sino común a todas ellas.

Justificación.

Según la ORDEN EDU/1075/2016, de 19 de diciembre, por la que se regulan los proyectos de autonomía en centros docentes, que habilitan a diseñar e implantar métodos pedagógicos y estrategias didácticas propias referidas a los elementos del currículo, en especial las relacionadas con las competencias:

Tomando en consideración que una de las principales carencias de la práctica didáctica refiere a la escasa implantación del pensamiento creativo.

Que a los alumnos les cuesta entender su formación como un entrenamiento para enfrentarse a la vida real con las mayores posibilidades.

Que los alumnos perciben los contenidos didácticos de modo excesivamente teórico, sin concreción práctica y sin referencia al entorno cercano, lo cual dificulta la adquisición de competencias.

Que los alumnos carecen de práctica para la resolución de problemas reales y en consecuencia nuevos.

Que los alumnos tienen dificultades en la toma de decisiones.

Que los alumnos están poco habituados a trabajar en equipo.

Proponemos la introducción, desarrollo e implementación progresiva de una metodología creativa.

Objetivos.

El objetivo principal es introducir la cultura creativa en el aula y por extensión en el IES José Jiménez Lozano, es decir:

- Fomentar la coeducación y el trabajo en equipo.
- Mejorar la motivación del alumno en la práctica docente.
- Impulsar nuevas metodologías que permitan una mejor adquisición de competencias.
- Mejorar la toma de decisiones de los participantes en el proceso educativo.

▪ Acercar los estándares de aprendizaje a problemas reales y situaciones cercanas.

▪ Empatizar con el entorno, construyendo los aprendizajes desde el acercamiento emocional.

▪ Reflexionar sobre la práctica docente, entendida como un proceso creativo y continuado.

▪ Acercase a modelos de trabajo y metodologías propias de la empresa globalizada.

▪ Desarrollar la capacidad creativa de la comunidad educativa, en especial de alumnos y profesores.

Competencias, Contenidos y Estándares de Aprendizaje.

Las competencias educativas, los contenidos curriculares y los estándares de aprendizaje siguen siendo los mismos que quedan recogidos en la legislación educativa que regula las enseñanzas impartidas en La Educación Secundaria y el Bachillerato. Al tratarse de un cambio principalmente de metodología didáctica ninguno de los conceptos anteriormente referidos quedan suprimidos. Todo lo contrario, algunos de los mismos, en especial las competencias que refieren directamente a un componente práctico creemos pueden verse impulsadas con esta herramienta docente.

De todos modos, el propósito no es eliminar otras metodologías bastante asentadas dentro del modelo educativo actual, sino más bien introducir una más que aporte lo que pueda de bueno a la práctica docente. Es intención del Proyecto de Creatividad del IES José Jiménez Lozano que la metodología creativa conviva con las demás.

El gran reto del proyecto consistirá en adecuar las competencias, los contenidos y los estándares al pensamiento creativo. Y crear una estructura dentro del Instituto que lo desarrolle con normalidad, que el alumno lo perciba como un procedimiento más, complementario a otros muchos.

Metodología.

Después de investigar, analizar y reflexionar sobre los diferentes métodos existentes que pretenden poner en valor la capacidad creativa, nos hemos decantado por una concreción de Design Thinking para educadores, que por supuesto adaptaremos al entorno educativo del IES José Jiménez Lozano.

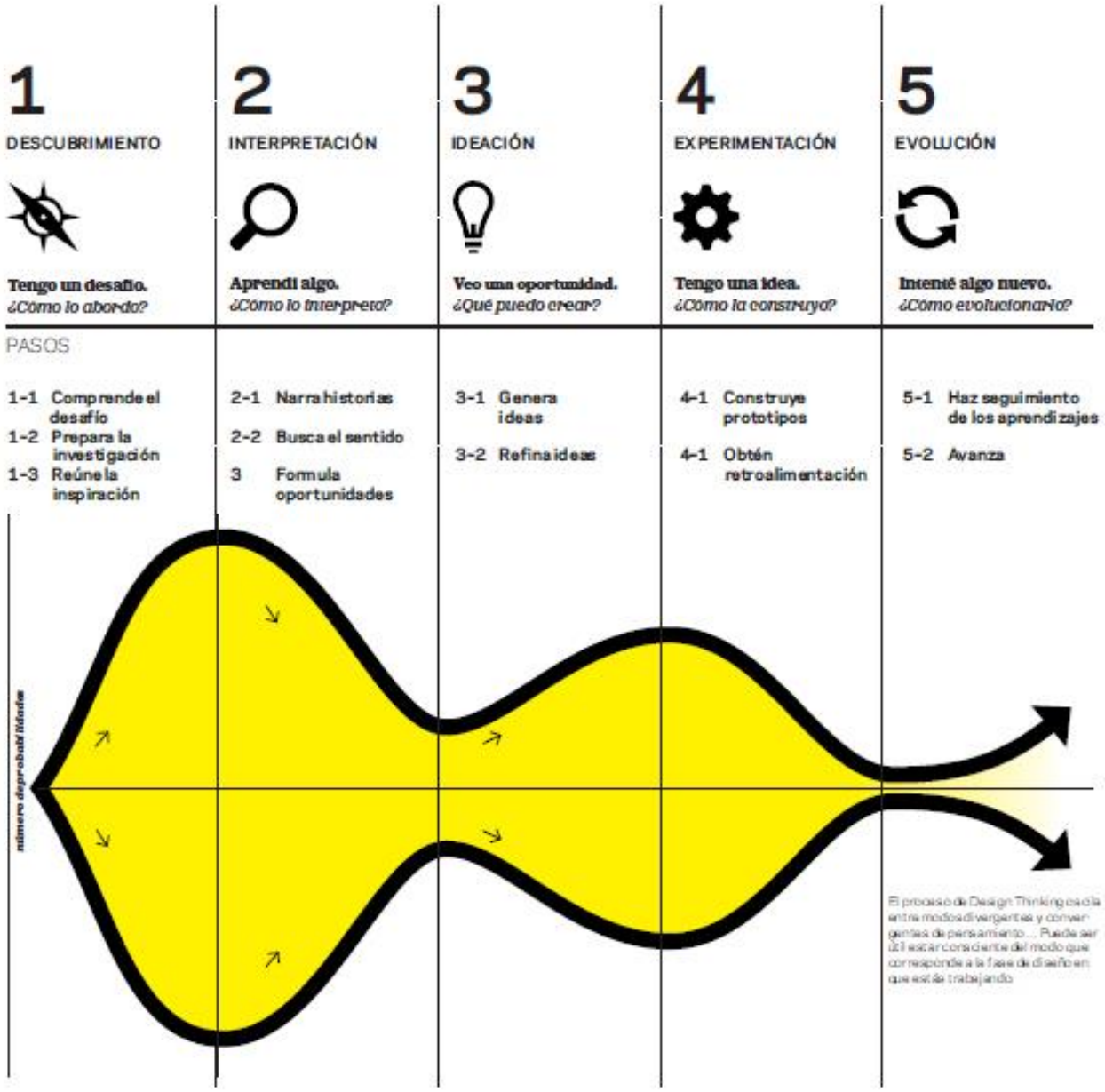
Design Thinking es una metodología de trabajo que surgió en el ámbito de los diseñadores, de ahí su nombre, pasó a las grandes empresas tecnológicas como Google o Apple y acabó siendo un modelo válido para entornos educativos. En cada uno de estos ámbitos ha sufrido sus peculiares transformaciones. Pero en todos ellos mantiene en esencia sus grandes virtudes: trabajo en equipo, búsqueda de resolución de problemas, entendimiento emocional del problema, concreción práctica de resultados, experimentación. En términos teóricos, lo que podíamos llamar competencia real de los aprendizajes adquiridos.

Así lo explican ellos mismos:

> “Design Thinking es una metodología innovadora que nos va a ayudar a solucionar problemas de nuestro centro educativo, encontrando soluciones sencillas y de bajo coste, adaptadas a nuestros alumnos y entorno. Se basa en la colaboración, observación, experimentación y continua evaluación de los resultados obtenidos”.
>
> “El objetivo de esta dinámica es que el profesor o profesora actúe como facilitador del conocimiento, presentando la metodología para que los alumnos la pongan en práctica y aprendan haciendo. Su aplicación también invita a los alumnos a pensar de forma creativa para lograr soluciones creativas a problemáticas cotidianas”.

Design Thinking utiliza una metodología contrastada válida tanto para introducir dentro de la docencia de aula, como para la gestión de los departamentos, el claustro de profesores y el resto de comunidad educativa. Por supuesto que los cinco pasos de procedimiento son susceptibles de adaptarse a las características propias del IES José Jiménez Lozano, entendiendo que se trata de una herramienta para el desarrollo de la creatividad colectiva.

He aquí un esquema general:



DESCUBRE: El proceso de Design Thinking comienza con una profunda comprensión de las necesidades de los usuarios implicados en la solución que estemos desarrollando, y también de su entorno. Debemos ser capaces de ponernos en la piel de dichas personas para ser capaces de generar soluciones consecuentes con sus realidades.

INTERPRETA: Durante la etapa de comprensión, debemos cribar la información recopilada durante la fase de descubrimiento y quedarnos con lo que realmente aporta valor y nos lleva al alcance de nuevas perspectivas interesantes.

Identificaremos problemas cuyas soluciones serán clave para la obtención de un resultado innovador.

IDEA: La etapa de Ideación tiene como objetivo la generación de un sinfín de opciones. No debemos quedarnos con la primera idea que se nos ocurra. En esta fase, las actividades favorecen el pensamiento expansivo y debemos eliminar los juicios de valor. A veces, las ideas más estrambóticas son las que generan soluciones visionarias.

EXPERIMENTA: En esta etapa volvemos las ideas realidad. Construir prototipos hace las ideas palpables y nos ayuda a visualizar las posibles soluciones, poniendo de manifiesto elementos que debemos mejorar o refinar antes de llegar al resultado final.

EVALÚA: Probaremos nuestros prototipos con los usuarios implicados en la solución que estemos desarrollando. Esta fase es crucial, y nos ayudará a identificar mejoras significativas, fallos a resolver, posibles carencias. Durante esta fase evolucionaremos nuestra idea hasta convertirla en la solución que estábamos buscando.

Uno de nuestros principales retos es adaptarlo al funcionamiento del Instituto.

Temporalización.

La concreción del Proyecto de Creatividad ha de ir construyéndose poco a poco. Al tratarse de una metodología nueva, aunque muy relacionada con otras que se aplican en ocasiones en el aula, vamos a comenzar instaurando una **Semana de la Creatividad.**

A continuación referimos la estructura didáctica de la misma.

Día 0 (antes de): **EL DESAFÍO.**

▪ Definir el desafío. En forma de pregunta.

La pregunta tiene que estar incluida en el currículo, concretada en la etapa y el curso, áreas y materias, competencias, contenidos y estándares de aprendizaje.

▪ Crear un Plan de Proyecto.

En este caso en tres días, los dos primeros medios días y el tercero completo. En total 12 horas lectivas y sus dos tardes.

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
				Idear
				Idear
				Experimentar
		Descubrir	Interpretar	Experimentar
		Descubrir	Interpretar	Evaluar
		Descubrir	Interpretar	Comunicar

▪ Diseñar equipos, espacios y materiales.

Día 1. **DESCUBRIMIENTO.**

1ª Hora: Entendiendo el desafío.

▪ Explicando el desafío. Tiempo: 5 minutos. Posible soporte audiovisual (profesor). Grupo grande. Materiales: Poner el desafió en un lugar visible.

▪ ¿Qué sabes y qué no sabes? Descubrir los contenidos. Tiempo: 15 minutos. Técnica: lista visual de contenidos. Grupos de 5-6. ¿De qué trata? Material: Post-it.

▪ ¿Quiénes? Descubrir los participantes. Tiempo 15 minutos. Grupos de 5-6. Motivaciones y necesidades de las personas afectadas. Técnica: Mapa de actores.

▪ ¿Qué hacen? Descubrir las acciones. Tiempo 15 minutos. Grupos de 5-6 ¿Qué actividades implica el desafío? Técnica: ¿Qué, Cómo y Por qué?

2ª y 3ª Hora: Las investigaciones.

▪ Investigación de los conocimientos referidos en el desafío. Lista anterior. Tiempo 50 minutos. Grupos de 5-6. Técnica: búsqueda en internet.

▪ Investigación a las personas implicadas en el desafío. Técnica: Preparación de entrevista. Tiempo 30 minutos. Grupos de 5-6 (Realización por la tarde: trabajo de campo)

Preparar entrevista: guía de preguntas, asignar roles, contactar, planificar encuentro.

▪ Investigación de las actividades y procedimientos implicados en el desafío. Técnica: observación encubierta. (Realización por la tarde: trabajo de campo). Tiempo 30 minutos. Grupos de 5-6.

Preparar observación: decidir el lugar, Patrones e movimiento de las personas en el lugar, experiencias de ejecución de la actividad. Aprender de los expertos, de los usuarios, sumergirse en el contexto.

Día 1 TARDE: TRABAJO DE CAMPO.

▪ Entrevista.

▪ Observación

Día 2: INTERPRETACIÓN.

De los datos, de la observación, de la entrevista.

1ª Hora:

▪ Compartir los datos, entrevistas, procesos, relatos. Tiempo 30 minutos.

Técnica: hablar en público. Contar el relato, escuchar activamente, tomar notas, escribir apuntes.

Técnica: Moodboard.

1ª Hora:

▪ Encontrar los grandes temas. Tiempo 20 minutos.

Agrupar la información relacionada. Buscar titulares. Transformar los titulares en afirmaciones.

2ª Hora:

▪ Buscar las revelaciones. Técnica: Satura y Agrupa, o "Clustering". Ordenar la información recopilada e identificar revelaciones. Tiempo 30 minutos.

Esta actividad es básica para cribar la información recopilada en la primera fase e identificar revelaciones clave para ajustar nuestra solución a las necesidades reales de las personas. En inglés se denomina "clustering", que significa "crear racimos". Para ello, se deberán pegar en una pared todos los trozos de información de interés que hemos recopilado. Posteriormente se crearán distintos grupos por temas, y de cada uno de los grupos podremos identificar aquellas revelaciones, patrones y necesidades significativas que nos llevarán a desarrollar ideas innovadoras.

2ª y 3ª Hora:

▪ Buscar los patrones (insights). Tiempo 30 minutos.

Se trata de dar visibilidad y claridad a información oculta. Nos ayudan a identificar retos de diseño. Son patrones que se identifican de la información recopilada en la fase de descubrimiento. Es información reveladora que define una posible área de oportunidad.

3ª Hora: ¿Cómo podríamos…? Tiempo 30 minutos.

Definir preguntas claves para facilitar la futura lluvia de ideas.

Día 3: CREAR IDEAS. (1ª Y 2ª Hora)

1ª Hora:

▪ Recordar las revelaciones. Tiempo 10 minutos. (Profesor)

▪ Generar ideas. Tiempo 30 minutos.

Técnica: lluvia de ideas (con sus reglas). De cinco expectativas hacer lluvia de ideas. Cantidad más que calidad.

▪ Seleccionar las ideas más prometedoras (3 ideas). Tiempo 20 minutos.

Técnica: Cardsorting

2ª Hora:

▪ Afinar la idea. Tiempo 50 minutos.

Descubrir de qué trata realmente la idea.

Técnica: 6 sombreros.

▪ Lista de limitaciones.

▪ Describe la idea. Técnica: escritura

Día 3: EXPERIMENTAR. (3ª y 4ª Hora)

3ª Hora:

▪ Construye prototipos. Tiempo 50 minutos.

Storyboard, Diagrama, Maqueta, Modelo físico, Juego de Rol…

4ª Hora:

▪ Obtén retroalimentación. Prueba los prototipos. Tiempo 50 minutos.

Valoración de la prueba por los usuarios.

Día 3: EVALUAR. (5ª Hora)

▪ Define el éxito. Tiempo 20 minutos.

▪ Prepara la presentación. Tiempo 20 minutos.

Día 3: COMUNICAR (6ª Hora)

▪ Presenta, comunica. Tiempo 40 minutos.

Materiales y recursos.

ESPACIOS.

Un espacio dedicado, incluso si es solo una pared, entrega al equipo un recordatorio físico de su trabajo. Les permite poner imágenes inspiradoras o apuntes de su investigación y estar continuamente inmersos en sus aprendizajes. Los recordatorios visuales ayudan a seguir la trayectoria del proyecto y a mantenerse centrados en el desafío. Para generar nuevas ideas y salir del atasco cuando el trabajo se vuelve más desafiante, considera cambiar de vez en cuando el lugar.

MATERIALES.

Este proceso es visual, táctil y experiencial. Con frecuencia crearás una visión general visible para cualquier integrante del grupo o propondrás un boceto rápido para explicar tu idea. Asegúrate de tener a mano suministros que te faciliten trabajar de ese modo. La mayoría de los métodos piden notas Post-it, blocs Post-it grandes y marcadores.

Otros elementos útiles: Adhesivos, Cartulina, Láminas con centro de espuma, Marcadores, Tijeras, Cámaras digitales, Cámaras de video

Seguimiento y evaluación.

Con anterioridad a la ejecución del Proyecto de Creatividad se fijan las competencias, los contendidos curriculares, los estándares de aprendizaje y los criterios de evaluación implicados en el mismo.

La metodología creativa tiene que conseguir, cuando menos, los mismos resultados curriculares que otras metodologías. Evaluar dichos resultados dependerá mucho del desafío elegido, por cuanto define a qué áreas didácticas compete. Como la pregunta motivadora de la actividad creativa está aún por definir, así como los alumnos participantes en la misma, resulta complicado especificar más.

Una vez realizada la actividad se procederá a una evaluación interna por todos los participantes en la misma, mediante el formato de encuesta y rellenada la semana siguiente a la mayor inmediatez posible. También se realizará una evaluación externa por un número de tres personas designadas por el Director

del Instituto, ajenas al Proyecto, el propio director, un padre y un representante de la administración educativa, para que emitan un informe favorable o desfavorable, así como una valoración de los diferentes aspectos de la actividad.