



CICLO DE
ENCUENTROS
DIGITALES
LOS CREADORES
2020



GUIA DE APOYO DOCENTE MASTERCLASS CREATIVIDAD DIGITAL

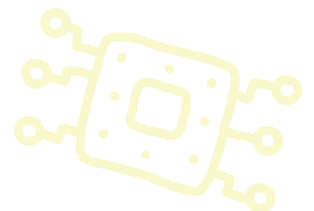
“POTENCIA LA CREATIVIDAD DIGITAL EN EL AULA”

Cuando una persona desarrolla la capacidad de asociar nuevas ideas o conceptos, o nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales podemos decir que **es creativa** y si a esto le sumamos la capacidad de utilizar a la tecnología como aliada, estamos frente a una dupla indispensable para vivir en un mundo en constante cambio y transformación: “**la creatividad digital**”.

¿Por qué deberías fomentar la creatividad digital en el aula?

Los docentes tienen la misión educar a las personas para la vida, en un escenario donde los desafíos del futuro son difíciles de predecir, el desarrollo de las Habilidades del Siglo XXI se hace indispensable y urgente.

Una de ellas es la Creatividad Digital, la que está íntimamente vinculada a la colaboración, comunicación, pensamiento crítico, capacidad de investigación y otras habilidades que son herramientas que permitirán a nuestros estudiantes aprovechar al máximo las oportunidades que ofrece la era digital.





CICLO DE
ENCUENTROS
DIGITALES
LOS CREADORES
2020



“POTENCIA LA CREATIVIDAD DIGITAL EN EL AULA”

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD	Desarrollar y cultivar la creatividad, por medio de la reflexión y resolución de preguntas curiosas.
DURACIÓN	90 min
CURSOS EN QUE SE PUEDE APLICAR	Se puede aplicar en cualquier curso, requiere de modelar la complejidad de preguntas.
SÍNTESIS	Este trabajo se desarrolla en equipos. En esta oportunidad los estudiantes deberán resolver descubrir, explorar e investigar preguntas que requieren una resolución creativa y luego tendrán que compartir sus respuestas.
PASO A PASO	<ol style="list-style-type: none">1- El docente plantea al menos 10 preguntas creativas, que no puedan ser resueltas fácilmente.2- Los estudiantes forman equipos de trabajo auto-organizados con roles tales como: moderador, observador, investigadores, entre otros.3-Cada equipo selecciona libremente al menos una pregunta, investiga, debate y crea un material para compartir sus resultados.4- Puede haber una presentación grupal o plenario para compartir resultados.5- Es importante la retroalimentación y hacer el “rescate” a través de reflexiones finales sobre la experiencia. <p>Pueden utilizar la información disponible en internet para resolver las preguntas o bien recurrir a sus pares para lograr la solución.</p>

