

# MEMORIA FINAL DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE “FOMENTO DE LA CREATIVIDAD EN EL EES”

**Solicitante: Alberto Villarino Otero**

**Proyecto “FOMENTO DE LA CREATIVIDAD EN EL EES” (ID2014)**

## **1. Descripción del proyecto**

Esta iniciativa nace vinculada a MEDIALAB USAL, dependiente del Servicio de Innovación y Producción Digital, que a su vez se enmarca en el programa SP1.1 USAL 2.0 del Campus de Excelencia Internacional Studii Salamantini, el cual tiene como objetivo general consolidar a la Universidad de Salamanca como una universidad de futuro, en constante innovación.

Con este proyecto se pretende incentivar una actividad más creativa entre los alumnos de la USAL, a partir del desarrollo de talleres de creatividad, como parte del trabajo práctico de determinadas asignaturas de Grados, Diplomaturas, Licenciaturas y Másteres de la Universidad de Salamanca.

El fomento de la creatividad, es un área de trabajo esencial de MEDIALAB USAL. Para ello, se pone a disposición de la comunidad universitaria de forma permanente una oferta de talleres enfocados a trabajar la creatividad con los alumnos.

Para favorecer el desarrollo de los talleres y el enfoque de los mismos, las actividades se organizan vinculadas a asignaturas de grado y posgrado. Los profesores, junto con el equipo de MEDIALAB USAL, marcan los objetivos del taller y los aspectos que se trabajan y posteriormente, desde MEDIALAB se diseña el programa de actividades.

## **2. Objetivos y relación con competencias de la asignatura**

Este proyecto de innovación docente, que se enmarca en la línea de trabajo “creatividad” de MEDIALAB USAL consistió en la realización de un taller de creatividad, vinculado a la siguiente asignatura:

“Ingeniería Civil” del Grado en Ingeniería Geomática y Topografía

Los talleres están enfocados a que los estudiantes, a través de métodos que potencian la creatividad (como design thinking) encuentren nuevas formas de buscar soluciones a problemas y adquieran una actitud creativa, así como competencias y habilidades entre las que destacan:

**Aprender a equivocarse para innovar**- Desprender al estudiante del miedo a errar. En contra del pensamiento común y desde una perspectiva creativa la equivocación es avance, es innovación. En este sentido, los alumnos aprenderán que equivocarse puede ser eficaz e incluso gratificante.

**Trabajo colaborativo** - Se concienciará y formará a través de prácticas la importancia de la colaboración entre personas para la realización de nuevos proyectos. Se trata de despojar al alumno de la individualidad en la que a menudo se ve envuelto en el día a día.

**Toda idea es buena** - Con las herramientas adquiridas en los talleres, los alumnos aprenden a no desechar las ideas generadas, cuantas más mejor.

**Pensamiento crítico** - Los estudiantes aprenden a observar realidades, desde perspectivas poco habituales y de forma crítica.

**Compartir conocimiento** - El conocimiento no es un tesoro que uno deba enterrar. Por eso, en estos talleres se aprende el potencial de intercambiar habilidades, conocimientos e ideas.

**Crear grupo** - Los alumnos verán en sus compañeros a una fuente más de aprendizaje en vez de a un mero competidor.

**Autoevaluación** - Aprenderán a valorar su esfuerzo y verdadera actitud en el aula. Anticipándose y evitando futuras sorpresas de cara, por ejemplo, a la evaluación del profesorado.

Si bien es cierto que muchas de las competencias anteriores pueden adquirirse mediante actividades de clase más clásicas, trabajar con los Talleres de Creatividad puede resultar más interesante para los estudiantes debido a varias razones:

**Factor lúdico.** Aunque los talleres tienen una base teórica, este proyecto se fundamenta en los workshop y juegos, como los de intercambio de roles.

**Impacto.** La participación de los alumnos en este taller permite aplicar los conocimientos y habilidades adquiridas más allá de la vida académica, por ejemplo a su futuro entorno laboral.

**La utilidad de la tarea** - Una gran cantidad de estudiantes valoran la adquisición de una actitud creativa que podrán aplicar siempre, es decir, no se trata de una actividad normal que se realiza para el trabajo en el aula y se olvida.

En concreto este taller se vinculó a la exposición, de manera grupal, de diversas presentaciones de los temas que componen la asignatura. Permitiendo fomentar el trabajo en equipo, tanto en la primera labor de diseño y contenidos de las presentaciones, como en la parte final de exposición en público.

### **3. Actividades Realizadas**

1. Necesidades y/o carencias identificadas en aula.

Falta de trabajo en equipo y unidad en clase

2. Tipo de trabajo.

Debido a la metodología de los talleres, éste se desarrolló normalmente en grupo, salvo alguna actividad concreta en la que el alumno tuvo que trabajar de manera individual.

3. Tipo de participación (obligatoria o voluntaria).

Voluntaria

4. Peso del trabajo en la evaluación de la asignatura.

La asistencia al taller fue voluntaria y representó el 20% de la nota final.

#### **Actividad 1: Identificación de las necesidades del grupo**

Objetivo: Establecer qué necesidades específicas del grupo se trabajarán en los talleres, dado que los talleres se personalizan en función de las particularidades de cada asignatura, grado o máster...

Tareas:

1. Conversaciones, reunión entre el profesor y MEDIALAB USAL para acordar los puntos básicos que se quieren trabajar.

#### **Actividad 2. Introducción**

Lugar: En la clase normal de cada asignatura

Objetivo: Dar una visión general del proyecto a los alumnos e introducir el modo en que estos talleres se utilizarán en el curso: papel, peso e importancia dentro de la asignatura.

Tareas: Introducción a los talleres de creatividad, a la importancia de adquirir una actitud creativa, sus utilidades...

### Actividad 3: Taller de Creatividad

Lugar: en el aula.

Objetivo: Dar solución a las necesidades detectadas entre los alumnos mediante un taller práctico.

Tareas: Taller práctico y lúdico con iniciativas y actividades relacionadas con las necesidades concretas del grupo. Aspecto abordados:

- a. Qué es la creatividad.
- b. El proceso creativo. Pensar de forma creativa / Design Thinking
- c. Desbloques creativos
- d. Técnicas de creatividad.
- e. Actitud creativa a través del cuerpo.
- f. Juegos y otras tareas lúdicas.

### 4. Calendario de Ejecución

Actividad 1: Identificación de las necesidades del grupo	01/02/2015 al 01/03/2015
Actividad 2: Introducción	01/03/2015 al 15/03/2015
Actividad 3: Taller de Creatividad	15/03/2015 al 30/03/2015
Actividad 6: Evaluación	30/03/2015 al 30/05/2015
Actividad Final Memoria del proyecto	Antes del 30 de junio de 2015

### 5. Relación de Participantes

Alumnos de la asignatura "Ingeniería Civil" del Grado en Ingeniería Geomática y Topografía (10 alumnos).

### 6. Datos y/o comentarios adicionales

El taller tuvo una duración de 3 horas y fue impartido por el profesor Miguel Ángel Gimeno González .

### 7. Conclusiones

La realización del proyecto de innovación docente ha cumplido con los objetivos planteados, ayudando a los alumnos a potenciar y aplicar su creatividad en el desempeño de las actividades docentes y concretamente en la realización de distintas presentaciones de forma grupal, de los temas que componen la asignatura. Ha permitido fomentar el trabajo en equipo, abrir la mente, perder el el miedo a hablar en público y darnos cuenta de que cuanto

más cerca tenemos el problema, más posibilidades tenemos de resolverlo. Ha permitido establecer vínculos entre el estímulo a la creatividad y las actividades que rodean el mundo de la ingeniería, en especial la Ingeniería Civil.