



Herramientas de creatividad y metodologías ágiles para la innovación educativa

SOLUCIONARIO TEST DE AUTOEVALUACIÓN TEMA 1

Marca la respuesta correcta

1. La **creatividad** no es:

Seleccione una:

- A. Un concepto huido, nebuloso, sumamente difícil de encerrar con precisión en una única definición
- B. Ser excéntrico, ser ocurrente, ser hiperactivo
- C. El estado de conciencia que permite generar una red de relaciones y conexiones mentales para identificar, plantear y resolver problemas de manera relevante y divergente

2. En el **ámbito educativo** nos encontramos con la necesidad de incluir nuevos modos de **impactar en el alumnado**, de conseguir que nuestros objetivos pedagógicos se alcancen con mayor **eficacia** y, también, hacer que la experiencia del aprendizaje sea más **gratificante** para todos los agentes implicados.

Seleccione una:

- A. Verdadero
- B. Falso

3. La **creatividad** es un constructo psicológico que se puede medir: los test de creatividad existentes se han ganado el prestigio de rigor psicológico o científico necesario para convertirse en un estándar universalmente aceptado, midiendo aspectos globales referidos a la creatividad.

Seleccione una:

- A. Verdadero
- B. Falso

4. Según las recomendaciones del **Manual de Oslo**:

Seleccione una:

- A. Investigación, Desarrollo e Innovación son aspectos que se refieren a un mismo asunto: todo el trabajo que desarrollan los científicos para desarrollar la creatividad.
- B. Las dos respuestas anteriores son falsas
- C. La Investigación consiste en la adquisición de nuevos conocimientos, mientras que el Desarrollo es la acción y el efecto de innovar, creando, modificando productos o servicios, e introduciéndolos en el mercado



5. Una de las características de la innovación es:
Seleccione una:

- A. Una acción que es **sostenible en el tiempo**
- B. Es una acción, un proceso, una actividad. Innovación requiere **hacer cosas**.
- C. Todas las opciones anteriores son verdaderas
- D. Es un cambio que necesita ser introducido en el sector, aplicándose para la mejora de **los resultados**. Innovación requiere que la acción tenga un beneficio en el sector.
- E. Una acción que requiere un **cambio o una modificación** que implica **diferencias significativas**. Innovación requiere cambios.

6. Según Axel Rivas, innovar es alterar los elementos de un orden escolar que apagan o limitan el deseo de aprender de los alumnos. Es, de algún modo, como una fuerza vital, presente en escuelas, educadores, proyectos y políticas, que es capaz de reconocer las limitaciones de la matriz educativa tradicional y alterarla para el beneficio de los alumnos.

Seleccione una:

- A. Verdadero
- B. Falso

7. Una de las siguientes afirmaciones no es correcta. ¿Cuál?
Seleccione una:

- A. La innovación educativa es la actitud y el proceso de indagación de nuevas ideas, propuestas y aportaciones, efectuadas de manera colectiva, para la solución de situaciones problemáticas de la práctica, lo que comportará un cambio en los contextos y en la práctica institucional de la educación.
- B. La innovación educativa es un conjunto de ideas, procesos y estrategias, más o menos sistematizados, mediante los cuales se trata de introducir y provocar cambios en las prácticas vigentes
- C. La innovación se refleja en acciones que no tienen por qué producir cambios en las prácticas. Implicando una transformación, o no, de las prácticas educativas. Se trata de un proceso intencional y planeado, que no siempre se sustenta en la teoría y en la reflexión, porque responde a las necesidades de transformación de las prácticas para un mejor logro de los objetivos de éstas.

8. En el ámbito educativo, un docente que se aplica a sí mismo la cara de la innovación descrita por Tom Kelley como el *arquitecto de experiencias*, es aquel que diseña vivencias y experiencias de aprendizaje convincentes que van más allá de los simples contenidos de una asignatura, conectando con un nivel más profundo de las necesidades latentes o expresadas de los alumnos.

Seleccione una:

- A. Verdadero
- B. Falso

9. Un consejo para fomentar la creatividad en las aulas es:
Seleccione una:



- A. Restringir las nuevas tecnologías al máximo, para evitar distracciones y estímulos de los alumnos en redes sociales y no en la clase.
- B. Las opciones 1 y 2 son correctas; las opciones 3 y 4 son falsas
- C. Limitar su imaginación dentro de las fronteras de los contenidos de la asignatura, para garantizar la productividad del alumno
- D. Plantear preguntas abiertas a los alumnos, dándoles espacio para buscar sus propias respuestas
- E. Construir un ambiente creativo, un entorno en el que sus trabajos se publiquen de algún modo, bien sea digitalmente o físicamente, como en un blog o un póster.

10. El término **creativity** no estuvo incluido en el *Oxford English Dictionary* hasta el último tramo del siglo XIX, mientras que el término **creatividad** se introdujo por primera vez en el *Diccionario de la Real Academia Española* en la década de los 80 del siglo XX.

Seleccione una:

- A. Verdadero
- B. Falso