

# Guía Docente

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Ciencias de la Actividad Física y del Deporte		
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas		
Facultad/Escuela:	Educación y Humanidades		
Asignatura:	Desarrollo Creativo		
Tipo:	Obligatoria	Créditos ECTS:	6
Curso:	3	Código:	7531
Periodo docente:	Quinto semestre		
Materia:	Comunicación		
Módulo:	Ciencias Sociales y Humanas Aplicadas		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Rafael Alarcón Guerrero	rafael.guerrero@ufv.es

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

El desarrollo creativo está íntimamente ligado al crecimiento personal y profesional del ser humano. La creatividad del ser humano se ve reducida por diversos factores (edad, educación, experiencias, condicionamientos, conductas limitantes, etc). En esta asignatura se afrontan dichas causas, y se establecen las diferentes estrategias y métodos concretos que grandes personajes de la historia (artistas, científicos, etc.) han empleado para ser capaces de encontrar nuevos caminos no frecuentados y nuevas respuestas ante los problemas y situaciones de la vida. El alumno hará un recorrido personal que le lleve a explotar en todo lo posible su potencial y talento creativo. Este desarrollo le hará darse cuenta de las ventajas y de la necesidad de innovar e investigar en su terreno profesional, en una sociedad que demanda algo más que trabajadores cualificados, sino creativos. Todo esto, además, repercutirá positivamente en su vida personal así como en sus relaciones.

Nuestra Universidad, quiere que el futuro graduado en CAFYD tenga un distintivo, una señal de identidad. Independientemente del ámbito profesional al que se dedique el alumno el día de mañana, deben ser ante todo personas creativas. Esto supone ser "visionario" de las necesidades de la empresa, de las demandas sociales. Esto supone también, ser una persona positiva, proactiva, con capacidad de trabajar en equipo y de generar buenas preguntas y respuestas a los conflictos y situaciones profesionales que surgen en el día a día. Supone también, ser capaz de aunar de forma creativa, auténtica y genuina lo mejor de uno mismo y de los demás, ser capaz de "reinventarse" cada día, cada año, permanentemente, incluso si fuera necesario, yendo contra corriente de las tendencias sociales.

Todo esto explica el por qué de una asignatura como ésta, en el que se aporta un valor añadido para el futuro profesional. En el ámbito del deporte y de la educación, ser competente a veces puede no ser suficiente. Es necesario ofrecer nuevas soluciones, caminos y significados a la labor profesional. Para ello, la creatividad va de la mano con la innovación, para acercarnos a un futuro mejor y más humano.

## OBJETIVO

Ser capaz de desarrollar para sí mismo y para los demás, una capacidad y actitud creativa, en el ámbito profesional y personal

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

Ninguno

## CONTENIDOS

BLOQUE 1: Bases de la creatividad en la actividad física y el deporte

BLOQUE 2: Creatividad y liderazgo.

BLOQUE 3: Aplicaciones específicas en el ámbito deportivo.

**BLOQUE 1: BASES DE LA CREATIVIDAD EN LA ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE**

1. Introducción a las teorías de la creatividad
2. Procedimientos psicológicos del pensamiento creativo
3. Neurociencia aplicada a la creatividad y a la actividad física y el deporte

**BLOQUE 2: CREATIVIDAD Y LIDERAZGO**

4. Estrategias para fomentar la creatividad en los grupos

**BLOQUE 3: APLICACIONES ESPECÍFICAS EN EL ÁMBITO DEPORTIVO**

5. Métodos y estrategias de desarrollo de la creatividad
6. Aplicaciones específicas en el ámbito del entrenamiento deportivo
7. Aplicaciones específicas en el ámbito de la educación física
8. Aplicaciones específicas en el ámbito de la táctica y la estrategia
9. Aplicaciones específicas en el ámbito del ocio y recreación deportiva

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

Asignatura pionera en los estudios de Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, su enfoque es

también innovador, al tratar de ser eminentemente práctica y didáctica, sin menoscabo de una reflexión seria y profunda de su marco teórico. Por ello, se utilizarán todas aquellas metodologías que facilitan la interacción docente, de modo particular los estilos creativos (resolución de problemas, descubrimiento) y la enseñanza cooperativa, en definitiva, todas las que puedan ayudar a tener un desarrollo integral y vivencial en el alumnado y a promover su desarrollo creativo interno.

- o Clases expositivas. En las clases prácticas, en número superior, se solicitará una alta participación activa y esfuerzo individual.
- o Estudio de casos.
- o Análisis de intervenciones didácticas.
- o Participación abierta y dialogada.
  - o Creaciones en equipo.
- o Presentación del trabajo en grupo e individuales .
- o Tutoría.
- o Seminarios/Talleres.
- o Estudio teórico.
- o Estudio práctico.
- o Realización de talleres y propuestas didácticas con carácter práctico.

## DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas
Clases expositivas 42h Asistencia a talleres seminario lecturas y mesas redondas 8h Evaluación 10h	Trabajo individual y en grupo 30h Estudio teórico y práctico 40h Actividades complementarias búsqueda bibliográfica 10h Trabajo virtual en red 10h

## COMPETENCIAS

### Competencias básicas

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

### Competencias generales

Desarrollar habilidades de liderazgo, relación interpersonal y trabajo en equipo.

Desarrollar competencias para la adaptación a nuevas situaciones y resolución de problemas, y para el aprendizaje autónomo.

Desarrollar un pensamiento analítico, sintético, reflexivo, creativo, crítico, teórico y práctico.

Reflexionar sobre la práctica del ejercicio profesional, desarrollando la iniciativa y el espíritu emprendedor, la innovación e investigación, con el fin de mejorar la propia labor profesional.

Conocer y aplicar en los diferentes ámbitos de actuación las tecnologías de la información y de la comunicación.

### **Competencias específicas**

Reflexionar sobre la práctica del ejercicio profesional, desarrollando la iniciativa y el espíritu emprendedor, la innovación e investigación, con el fin de mejorar la propia labor profesional.

Desarrollar hábitos de comunicación oral y escrita.

Desarrollar criterios para la resolución de problemas y la toma de decisiones tanto en el ámbito profesional como en el ámbito personal.

Cuestionar la teoría desde la práctica, mediante un planteamiento didáctico creativo y reflexivo.

Desarrollar habilidades y actitudes creativas, como medio necesario para la innovación y búsqueda constante de la mejora del desempeño laboral y de la calidad de vida cotidiana.

### **RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

Diseñar planes de acción innovadores en los diferentes contextos deportivos, en el que los valores universales sean el esqueleto y razón de ser de dicha intervención.

Realizar proyectos de innovación que supongan un valor, siendo conscientes del desarrollo y calidad del proceso creativo llevado a cabo.

Experimentar diferentes métodos y estrategias de desarrollo creativo, identificando las actitudes internas que bloquean la creación de ideas en diferentes ámbitos profesionales relacionados con la actividad física.

Identificar, a través de la utilización de diferentes métodos creativos de producción y análisis de ideas, cuáles son las estrategias creativas más eficaces para el propio alumno.

Crear nuevas herramientas y actividades para la promoción y el desarrollo de la actividad física y el deporte, así como de sus valores deportivos, a partir de procesos de investigación e innovación.

### **SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE**

Para optar a la evaluación continua se deberá tener un 5 o más de media en cada apartado y como mínimo un 4 en cada uno de ellos. Se podrá obtener un 10% de calificación extra con actividades diarias o trabajos propuestos por el profesor o por los alumnos con la supervisión del profesor. Los criterios de calificación de la evaluación continua son:

Evaluación continua:

A) 50% Pruebas orales y escritos.

B) 40% Trabajos grupales o individuales

C) 10% Participación y asistencia activa: el carácter práctico de la asignatura requiere una participación activa en las clases.

Evaluación no continua:

- A) 50% Examen escrito: Examen escrito con carácter teórico práctico
- B) 50% Trabajos individuales: Trabajo de investigación, innovación y creatividad

Evaluación extraordinaria: En el caso de haber optado a evaluación continua, se conservarán aquellos apartados de la evaluación que superen un 4. Si no se supera con un 4 ningún apartado de la evaluación continua o se optó a evaluación no continua, la evaluación será la siguiente:

- A) 50% Examen escrito: Examen escrito con carácter teórico práctico
- B) 50% Trabajos individuales: Trabajo de investigación, innovación y creatividad

## **BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS**

### **Básica**

DE BONO, E. (1991): El pensamiento lateral. Paidós Empresa. Barcelona.

EPSTEIN, R. (2000): El gran libro de los juegos de creatividad. Ed. McGraw Hill. Barcelona.

ROBINSON, K. (2012): El elemento. Ediciones Debolsillo. Barcelona.

### **Complementaria**

BUZAN, T (2001): El poder de la inteligencia creativa. Editorial Urano S.A. Barcelona.

CAMERON, J (2002): El camino del artista. Editorial Troquel. Buenos Aires. Argentina.

CSIKSZENTMIHALYI, M. (1990): Fluir. Editorial Kairós. Barcelona.

GARDNER, H: (1998): Las inteligencias múltiples. La teoría en la práctica. Editorial Paidós Ibérica. Barcelona.

GOLEMAN, D. (2009): El espíritu creativo. Zeta. Barcelona.

MAISEL, E. (2005): Coaching para el creativo que hay en ti. Ediciones Obelisco. Barcelona.

ROVIRA, R. (2000).: Unidades didácticas para secundaria XII. Deporte con imaginación. INDE. Barcelona.

VIGOTSKY, L.S. (2003): La imaginación y el arte en la ciencia. Akal. Madrid.