

## **EVENTOS**

### **Eventos Internacionales de Creatividad realizados en Venezuela**

En Venezuela se han realizado varios encuentros de proyección Internacional sobre la Creatividad, los cuales se mencionan a continuación:

- Encuentro Internacional Creatividad 90, auspiciado por la UNESCO, la Cancillería de Venezuela y varias Universidades, entre ellas la UPEL. Se llevó a cabo en la ciudad de Valencia, estado Carabobo.
- Encuentro Internacional Creatividad 96, promocionada por la UPEL y la Universidad de Carabobo, se celebró en el Teatro Teresa Carreño de la ciudad de Caracas;
- Encuentro Internacional Creatividad UPEL 2006 fue realizado en el Hotel Caracas Hilton de la ciudad de Caracas, bajo la coordinación y supervisión del Vicerrectorado de Extensión de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- Encuentro Internacional Creatividad UPEL 2009: “Dra. Margarita Amestoy de Sánchez”, llevado a cabo en la ciudad de Porlamar, Isla de Margarita, estado Nueva Esparta.

Este último encuentro se llevó a cabo en las instalaciones del Hotel Puerta del Sol en Porlamar entre el 27 y el 29 de abril del año 2009, su desarrollo permitió a los participantes presentar sus últimas investigaciones, compartir aprendizajes, soñar con futuros proyectos de aplicación y desarrollo en las diversas áreas de conocimiento de tan compleja temática, de gran significación para la educación en Ibero América, además del clima social académico compartido se generaron nuevas expectativas para el desarrollo de políticas públicas en la aplicación de la creatividad y desarrollo del pensamiento en el ámbito educativo.

Entre los ponentes internacionales invitados estuvieron presentes los Doctores: Carlos Alberto González (Colombia), Humberto Albarrán (México), Luis Alberto Díaz (Chile), Sergio Pérez (México). Entre los ponentes nacionales, se contó con la participación de los Doctores David Vivas, Luis Alberto Machado, Alfredo Sánchez, Beatriz de Cadevielle, Francia Celis de Soto, Jesús Ruiz Luque y Martín Zapata.

## **Objetivos**

- Propiciar un escenario para el debate, los diálogos constructivos, la divulgación de los logros en investigación y aplicación, la generación de una plataforma informática de carácter internacional y el establecimiento de alianzas para el desarrollo educativo dentro de las políticas públicas de la universidad.
- Generar recomendaciones vinculadas con las políticas públicas que contribuyan con proyectos individuales y colectivos para el desarrollo del pensamiento y la creatividad en el ámbito educativo.

El Tema central fue: “El Estado del Arte de la Creatividad”. Áreas temáticas: Creatividad y Desarrollo de Pensamiento; Creatividad y Liderazgo; Creatividad y Currículo; Creatividad y Gerencia Educativa; Creatividad y Enseñanza de la Ciencia; Creatividad e Innovación; Creatividad, Recreación, Salud y Deportes; Evaluación de la Creatividad.

La metodología de trabajo estuvo basada en Actividades de tipo magistrales que permitieron organizar y presentar a la totalidad de los participantes en actividades tales como: Conferencias, Foros y Conversatorios, entre otras.

**Mesas de Trabajo:** Esta metodología permitió la conformación de 7 mesas de trabajo, en las cuales se presentaron de 8 a 10 Ponencias (en cada una), para un gran total de 189 ponencias (arbitradas y aceptadas). Cada mesa de trabajo trató un área temática del evento y contó con un Coordinador para el desarrollo y control de las actividades, así como apoyo técnico.

**Actividad teórica-práctica:** Este tipo de actividad se llevó a cabo durante el desarrollo de los Talleres por parte de los facilitadores de los mismos. Se estableció un cupo máximo de 30 asistentes por cada taller. Se dispuso de apoyo técnico para la realización de la actividad.

**Exposición oral apoyada en recursos tecnológicos:** Los ponentes tanto de ponencias orales como de Carteles, tuvieron la oportunidad de desarrollar su exposición a través de presentaciones electrónicas

proyectadas a través de herramientas computacionales para tal fin. Esto se presentó como una novedad en la presentación de carteles, lo cual permitió una mejor interactividad e intercambio del ponente con los participantes. Cada grupo de carteles a presentar diariamente, dispuso de un Coordinador para el desarrollo y control de las actividades y el respectivo apoyo técnico.

### **Otras actividades académicas investigativas que se han organizado en torno a la Creatividad**

**Días Creativos.** Se desarrollan como parte de la Línea de Investigación y tienen una ocurrencia periódica, que a diferencia de otros eventos, se llevan a cabo de manera recurrente.

#### **Objetivos**

- Promover la práctica reflexiva acerca de la creatividad a fin de potenciar la formación académica y la investigación científica.
- Fomentar el uso de técnicas y estrategias creativas para la praxis pedagógica en los entornos educativos.
- Propiciar un acercamiento a la creatividad y sus posibilidades educativas.

El desarrollo de los “Días creativos” se realiza bajo la modalidad de talleres con una duración de 1 hora. La ponencia oral tiene una duración de 1 hora, 40 minutos para la presentación y 20 minutos para el debate.

Dentro de las actividades previstas en el 2do día Creativo se encuentran:

- **Mi identidad creativa.** Consiste en que cada participante debe elaborar su identificación con diversos materiales. Puede identificarse con su nombre, imagen, collage u otros.
- **Imagen creativa en red.** Consiste en realizar un registro fotográfico de las actividades que se van realizando durante el desarrollo del evento a fin de mostrar la expresión creativa de manera gráfica, la cual se compartirá a través de un Hastag (#) creado para el momento.
- **Una enseñanza creativa.** Consiste en enseñar la comunicación de forma alternativa, para ello a un grupo se les asignará el rol de

facilitador con una condición especial (mudo), mientras que a otro grupo se les asignará el rol de aprendiz con una condición especial (ciego). La idea es que los facilitadores le enseñen una serie de movimientos corporales. Un tercer grupo fungirá de observador del proceso.

- **Ponencia central:** Una definición de creatividad. Presentación formal de tesis española sobre estudio de la definición de la creatividad a través de 24 autores. Considera los aspectos persona creativa, proceso creativo, producto creativo y contexto creativo
- **Actividad musical creativa.** Consiste en una actividad musical que amenice el día creativo, y que posteriormente pueda realizarse una plenaria realizando preguntas generadoras sobre el sentir emocional, tanto individual como colectivo que produce la actividad musical.
- **Búsqueda de la fuente de la creatividad.** Consiste en desarrollar diversas actividades vinculadas con la creatividad a través de estaciones de trabajo. Se contará con 5 estaciones creativas. Estación 0: Concentración de grupo, Instrucciones, y conformación de grupos. Estación 1: Como grupo, deben diseñar una frase creativa (libre). Estación 2: Como grupo deben elaborar un vaso con una hoja de papel. Estación 3: Como grupo deben conformarse en una columna, luego se vendarán los ojos y solo el último (sin los ojos vendados) indicará el recorrido sin hablar. Al llegar al punto final se les ofrecerá las frutas secas para la degustación y deben expresar sentimiento, emoción, impresión. Estación 4: Como grupo deben elaborar un grito o slogan que los describa, luego será presentado en la estación final donde deben completar un rompecabezas sobre conceptos vinculados con creatividad.
- **Cuentos creativos.** Consiste en crear cuentos de manera creativa con los participantes del evento
- **Valorando desde la creatividad.** Consiste en evaluar significativamente el DIA CREATIVO a través de una dinámica. Para ello se realizará la dinámica de “La tela de araña”. En principio, todos los asistentes se colocan en círculo. Posteriormente comienza un participante dando su valoración con un pabilo en la mano. Al terminar pasa o lanza el pabilo a otro participante para que continúe la valoración y así sucesivamente hasta conformar la tela de araña.