



**Proceso: Formulación del Currículo  
y Plan de Estudios**

**Guía de Cátedra**

Código:	DOC11-FO-01
Versión:	2
Fecha:	05/07/2017
Hoja:	Página 1 de 8

**1. Identificación del Curso/ Módulo**

Nombre del Curso/ Módulo: Creatividad Aplicada	Línea de conocimiento Creatividad	Código materia: CRAT25003	Crédito : 3	Horas totales	<b>144</b>	Horas Clase	
						Horas Independientes	
Facultad/ Departamento		Estudios socio humanísticos					
Programa que Administra el curso o módulo			Tecnología Regencia de Farmacia				
Niveles de Formación	Técnico Profesional			Especialización			
	Tecnológico Profesional		X	Maestría			
	Profesional			Doctorado			
Modalidad	Presencial	Dual	Virtual	X			
Fecha de actualización de la guía:		<b>Octubre 2017</b>					

**2. Restricciones de:**

Conocimiento		Orden	
Prerrequisito	Ninguno	Ninguno	
Correquisitos	Ninguno		

**3. Justificación**

La Declaración mundial sobre la educación superior, que surgió de la Conferencia mundial sobre educación superior organizada por la UNESCO en París en 1998, destaca la importancia de la diversidad, la creatividad y la innovación, para contribuir a la construcción de un mejor futuro.

De acuerdo con el Foro Económico Mundial en 2016, la creatividad será la tercera habilidad más importante en 2020 para afrontar la Cuarta Revolución Industrial.

La creatividad es el origen de la innovación y el emprendimiento. Una persona creativa desarrolla y perfecciona habilidades a lo largo de la vida que le permiten no solo generar posibles innovaciones a nivel profesional pero vivir una vida feliz y creativa.

La apuesta institucional por la creatividad es una apuesta transversal, que tiene doble propósito. Por un lado, se pretende incorporar curricularmente desde los diferentes programas de formación, en cuanto al diseño de actividades creativas que apoyen el aprendizaje de los contenidos temáticos; y por otro lado, se quiere concientizar a la comunidad educativa de su potencial creativo, y brindarle herramientas para el desarrollo de ese potencial al servicio de la formulación de los propios proyectos de vida, así como también de la resolución de problemas a nivel personal, profesional/organizacional, y del mundo contemporáneo en general. El curso está orientado al segundo de estos dos propósitos, y no se relaciona con un campo de formación o titulación particular.

**4. Competencias de formación**

Competencia	Resultado de aprendizaje esperado
Reconocer y valorar el potencial creativo que hay en	Interpreta el concepto de creatividad y su relación con el diseño, la innovación y el emprendimiento. Identifica las características de una persona creativa.

<p>cada persona.</p>	<p>Reconoce y aprecia diferentes preferencias creativas.  Reconoce las barreras que afectan su creatividad y formula acciones para combatirlas.  Interpreta el valor de la creatividad para confrontar un mundo lleno de volatilidad, incertidumbre, complejidad y ambigüedad.  Reconoce la necesidad de promover la creatividad como base para su vida personal.</p>
<p>Identificar y aplicar técnicas y herramientas para desarrollar el potencial creativo en el ámbito personal y profesional/organizacional</p>	<p>Interpreta la creatividad desde la perspectiva de la persona, el proceso, el producto y el clima creativo.  Aplica las 4 reglas del pensamiento divergente: aplazar la crítica, esforzarse por la cantidad, buscar ideas descabelladas, y construir sobre las ideas de los otros.  Aplica los principios del pensamiento convergente.  Reconoce la importancia de separar la parte divergente de la convergente, en la solución creativa de problemas.  Identifica las 10 dimensiones de un clima creativo.  Aplica los pasos del modelo <i>FourSight</i> para el proceso creativo: Clarificar, Idear, Desarrollar e Implementar.  Interpreta los beneficios de la atención consciente (<i>mindfulness</i>) en el fomento de la creatividad.  Aplica la herramienta SCAMPER para mejorar un producto, servicio o proceso: Sustituir, Combinar, Adaptar, Modificar, Proponer, Eliminar, Reordenar.  Aplica la técnica de lluvia de ideas (<i>brainstorming</i>) como herramienta para el fomento de la creatividad.  Identifica los beneficios de la evaluación de experiencias (<i>debriefing</i>) en la evaluación de un proceso creativo.  Evalúa las fortalezas de una idea o prototipo aplicando la técnica POINT / PPCO (<i>Pluses, Potentials, Concerns, and Overcoming</i>).  Evalúa la creatividad de una idea o producto, aplicando criterios para la evaluación de un producto creativo.</p>
<p>Aplicar los pasos y habilidades para la solución creativa de problemas, en la formulación de un plan de acción para su proyecto de vida.</p>	<p>Demuestra las tres grandes habilidades afectivas que apoyan todos los pasos para la Solución Creativa de Problemas: apertura a la novedad, tolerancia a la ambigüedad y tolerancia a la complejidad.  Formula visiones, retos e ideas.  Formula un plan de acción para su proyecto de vida, para lo cual: ☐  Evalúa con honestidad en dónde se encuentra en la vida.  Crea una visión de vida.  Crea una hoja de vida en la que incluye fallas (no solo logros).  Identifica las acciones que le permitirán cumplir con su visión de</p>

	<p>vida.</p> <p>Distingue la habilidad afectiva para cada paso de la Solución Creativa de Problemas: Curiosidad, visión, detección de brechas entre lo existente y lo deseado, juego con las ideas, resistencia al cierre y la toma de decisiones prematuras, sensibilidad hacia el entorno (físico y psicológico), y tolerancia a los riesgos.</p>
--	---

**Contenido de la actividad académica\***

<b>Unidad</b>	<b>Temáticas</b>	<b>Semanas</b>	<b>Evaluación del aprendizaje</b>
UNIDAD 1. Concepto de creatividad y habilidades de una persona creativa.	Desorientación". Creatividad, Diseño y Confianza Creativa. Las tres grandes habilidades afectivas. Habilidad creativa: Ser consciente de las emociones.	1	Barnga Simulation para introducir ambigüedad y asociar la experiencia de simulación a la vida real después de la universidad. Estudio de material. Discutir tendencias y habilidades del siglo XXI hacia la Cuarta Revolución Industrial. MEDICIÓN (pre) Mi Poster.
UNIDAD 2. Fundamentos y definiciones	Las 4 Ps de la creatividad: Persona, Clima, Proceso y Producto. Habilidad creativa: Poner las ideas en contexto.	1	Construcción de una torre (en pequeños grupos). Qué es y por qué es importante la creatividad. Discusión sobre definiciones de creatividad.
UNIDAD 3. CLIMA	CLIMA: Clima y juego. Crear un ambiente seguro a través del pensamiento divergente y convergente. Habilidad creativa: Permitir que fluya el humor y utilizarlo	1	Visionado de video: Alan Watts - Work as Play. Discusión. Preparación del trabajo con Lego. Algunos modelos divertidos. Discusión sobre las 10 dimensiones del clima creativo. Aplicación al hogar o a una clase.
UNIDAD 4. PERSONA	PERSONA: Preferencias creativas. Habilidad creativa: Mirar de otra manera. Comportamiento creativo a través de la improvisación. Confianza creativa (pre) Habilidad creativa: Ser consciente de las emociones. PERSONA. CLARIFICAR: La deconstrucción de tu vida. Promesas y consecuencias a través de la atención consciente (mindfulness). Habilidad creativa:	2	Colgar preferencias FourSight en la pared. Crear cuatro cuadrantes en la pared y en el suelo con cintas para pintar. Evaluación de la experiencia. Introducir las características Gary Davis de una persona creativa. Discutir y definir la confianza creativa. Discutir características de comportamiento creativo. Identificar a alguien que admires que presente estas características. Compartir las historias de estas personas. Enseñar empatía a través del uso de los juguetes de empatía. Deconstruir tu vida a través de un mapa mental. Crear un mapa de empatía personal basado en el

	Hazlo sonar, hazlo bailar!		<p>ejercicio de deconstrucción.  Identificar tus héroes y la lista de sus cualidades.  Paseo por la galería y sumarse a los mapas de empatía de otros compañeros.  Dibujar una metáfora de tu vida hoy. “Mi vida hoy es ...”</p>
<p>UNIDAD 5.  PROCESO: Solución creativa de problemas (Creative Problem Solving, CPS)</p>	<p>PROCESO: CLARIFICAR: Curiosidad en tus intereses.  Habilidad creativa: Mirar de otra manera.  PROCESO: Soñar y fluir.  Habilidad creativa: Vislumbrar el futuro.  PROCESO. CLARIFICAR: Detección de brechas personales.  Habilidad creativa: Ser consciente de las emociones.  PROCESO. IDEAR: Juego (Playfulness). Confianza creativa (post ).  Habilidad creativa: Permitir que fluya el humor y utilizarlo.  PROCESO. IDEAR: Juego (Playfulness). Confianza creativa (post ).  Habilidad creativa: Permitir que fluya el humor y utilizarlo  DESARROLLAR: Evitar el cierre prematuro.  PROCESO. IMPLEMENTAR: Sensibilidad hacia el entorno (físico y psicológico).  Habilidad creativa: Ser consciente de las emociones.  PROCESO. IMPLEMENTAR: Tolerancia a los riesgos  PRODUCTO: Imágenes mentales de tu vida diseñada.  Habilidad creativa: Ser consciente de las emociones.</p>	1	<p>Visionado de video: Shots of Awe.  Reflexión sobre el video usando el ciclo de aprendizaje experiencial  Practicar la curiosidad por explorar:  Arte a través de Google Art Project  O 360 Cities  Observar personas desde un sitio público. Tomar notas; hacer un boceto de un aspecto destacado de la persona, desde la perspectiva de la especialización académica; entrevistar cuando sea posible.  Tarea: auto-etnografía  Crear y colgar una línea de tiempo en la pared con papel de papelógrafo. Escribir los años de 2016 a 2076.  ☑ Preguntas sobre cómo vieron el video de Alan Watts. Colgar imágenes de Alan Watts en la pared. (Watts fue un filósofo británico, escritor y orador, conocido como intérprete y difusor de la filosofía oriental para una audiencia occidental).  Plan de odisea.  Dibujar una metáfora de tu vida mañana. “Mi vida mañana será...”. Identificar aquellas cosas que realmente te importan; identificar el ingrediente clave.  Crear un modelo en lego de esta metáfora (pre test).  Tarea: Diario del flujo.  Visionado de video: Tejiendo comunidad - PedroMedina – TEDx Las Aguas.  Reflexión sobre el video usando el ciclo de aprendizaje experiencial.  Evaluación de la experiencia.  Discutir sobre el juego y el humor.  Reflexionar sobre la importancia y el valor del juego para la creatividad y el bienestar.  Tarea: Herramienta POINT para mejorar los prototipos.  Crear algunos prototipos. Completar series de prototipos escritos de tu vida:</p>

	<p>Vislumbrar el futuro. Visualizarlo rica y coloridamente PRODUCTO: Portafolio y libro de recuerdos de las presentaciones de tu vida diseñada. Habilidad creativa: Vislumbrar el futuro</p>	<p>Crear un mapa de visión de la vida que amas. Escribirte una carta a ti mismo sobre la vida que amas, usando como referencia el mapa de visión. Escribir un manifiesto para tu vida. Escribir un poema sobre la vida que amas. Crear una hoja de vida en la que incluyas tus fallas. Estar abierto a “fallas”. Construir en lego un modelo de tu visión (post). MEDICIONES (post) Mi poster. Confianza creativa. Liderazgo creativo. Clima creativo. Escala Basadur. Presentaciones de los planes de odisea.</p>
--	--	--

## 6. Estrategias Pedagógicas

De acuerdo con lo mencionado en el plan de trabajo, sobre el modelo TIM (Torrance Incubation Model), las actividades propuestas pretenden combinar en una misma sesión dos propósitos: uno relacionado con los contenidos temáticos y otro con el desarrollo de habilidades creativas.

Para el desarrollo personal y de pensamiento:

Para el adecuado logro de las capacidades que se espera posea el estudiante al finalizar el módulo, se plantea una metodología que le permitirá adquirir y desarrollar los dominios técnicos, conceptuales y actitudinales necesarios para el conocimiento y desarrollo de sus destrezas en el mundo laboral.

Reflexiones a partir de lecturas y visionado de videos.

- Debates, en los que el estudiante expone sus inquietudes y plantea sus puntos de vista con relación a un tema abordado desde el visionado de un video, la realización de un taller, o el estudio de un material.
- Juegos que invitan a la reflexión sobre un tema específico.

Por lo tanto, la metodología para el desarrollo de módulo se basará en:

- Aprendizaje basado en problemas. Se plantea al estudiante, problemas que son susceptibles a presentarse en una célula y se pretende que el estudiante a buscar la mejor solución al caso basándose en lecturas, artículos, ejemplos, formatos, etc.
- Foros de debate, donde expone sus inquietudes, hace un análisis y plantea sus puntos de vista respecto.
- Mapas de conceptualización, en los cuales el estudiante da a conocer la comprensión de terminología y aplicaciones de conceptos mediante mapas o diagrama.
- Trabajo colaborativo mediante la construcción de videos.

Para facilitar el aprendizaje y desarrollo de habilidades

- Mapas de conceptualización, en los cuales el estudiante da a conocer la comprensión de terminología y aplicaciones de conceptos mediante mapas o diagramas a partir de lecturas y presentaciones.
- Talleres: actividades grupales de conceptualización, para fortalecer el aprendizaje colaborativo.
- Correlación Práctico Básica: planteamiento por parte del estudiante de casos problemas que él puede detectar en la región donde está.
- Cuadros comparativos de conceptos.

- Desarrollo de ejercicios relacionados con situaciones diversas.

De acuerdo con los objetivos del módulo (capacidades) que se espera logre el estudiante, la metodología se orienta a la vivencia de experiencias personales dentro de la formación, que le permitan adquirir y desarrollar los dominios conceptuales y técnicos, propios de los componentes que permiten la definición del conocimiento tecnológico: Las herramientas, los materiales, los procesos y el discurso, mediante la actividad técnica y tecnológica aplicando dicho conocimiento en cada momento, en la ejecución de tareas determinadas.

- Estrategias asociadas con habilidades creativas: Con el fin de promover el aprendizaje significativo y enriquecer el proceso enseñanza-aprendizaje se propicia la utilización de estrategias para lograr las manifestaciones creativas en donde prevalece la participación dinámica, activa y significativa de los estudiantes para fortalecer su conocimiento en las temáticas tratadas; dichas actividades son planteadas del libro Tejiendo creatividad en cada hebra del currículo (2015): Produzca y considere muchas alternativas, Curiosidad, acepte el Reto, Produzca y Considere Muchas Alternativas, Disfrute y Use la Fantasía, Resáltate la Esencia, Mírelo de Otra Forma, Manténgase Presente y Consciente, Utilice el Juego y el Humor, Sea Original, Sea Consciente de las Emociones, Hágalo Girar! Hágalo Sonar!, Mantenga una Mente Abierta, Vislumbre el Futuro, Rompa y Extienda los Límites, Tolere la Ambigüedad, Ponga las Ideas en Contexto.

Otra:

## 7. Evaluación y Registro de resultados

**Evaluar:** Para la evaluación del aprendizaje y la obtención de las competencias propias del módulo por parte del estudiante, se tendrán en consideración los siguientes aspectos: los criterios de evaluación, los instrumentos de evaluación y las escalas de valoración; los primeros están definidos y son el referente fundamental para el desarrollo del módulo. De acuerdo con los criterios de evaluación respectivos del módulo y a las actividades programadas en el desarrollo del mismo, se determinará mediante:

- La pertinencia de la participación en los foros
- Desarrollo de talleres propuestos
- Elaboración y comprensión de diagramas de flujo.
- Capacidad de análisis y resolución a los casos que se presentan en cada unidad.
- Elaboración de mapas conceptuales.

Distribución de la calificación:

30% Video sobre su proyecto de vida.

30% Tareas.

20% Portafolio digital de aprendizaje.

- Al menos 3 cosas que se lleva de esta sesión

- Reflexiones sobre preguntas propuestas para cada sesión. Use APA

20% Participación en clase.

**Calificar:** En el sistema COSMOS se registra una nota de 0,0 a 5,0.

**Registro:** Se realiza un solo registro al finalizar el modulo en la plataforma COSMOS

## 8. Referencias Bibliográficas

**Bibliografía UNAB**

**Notación topográfica**

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Davis, G. A. (2004). Creativity is forever. Kendall Hunt Publishing Company.</li> <li>2. Davis, G. A. (2004). Creativity is forever. Kendall Hunt Publishing Company.</li> <li>3. Goleman, D. (2000). El espíritu creativo. Editorial Javier Vergara</li> <li>4. Michalko. M. (2002). Los secretos de los genios de la creatividad. Editorial Gestión 2000.</li> <li>5. Prada, R. (2002). Creatividad e innovación empresarial. Editorial TecnoPress</li> <li>6. Puccio, G. J., Mance, M., &amp; Murdock, M. C. (2010). Creative leadership: Skills that drive change. Sage Publications.</li> <li>7. Schnarch, A. (2008). Creatividad aplicada: Cómo estimular y desarrollar la creatividad a nivel personal, grupa y empresarial. Editorial Ecoe.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Biblioteca UNAB. 153.35 D261c</li> <li>2. Biblioteca UNAB. 153.35/G625</li> <li>3. Biblioteca UNAB. 658.40714/M621</li> <li>4. Biblioteca UNAB. 658.406/P896</li> <li>5. Biblioteca UNAB. 658.409 P977c</li> <li>6. Biblioteca UNAB. 658.409 P977c</li> <li>7. Biblioteca UNAB. 370.118/S357</li> </ol>
--	---

***Bibliografía en SIBU UNAB***

1. El Grupo de teatro  
<http://www.unab.edu.co/content/se-luci%C3%B3-el-grupo-de-teatro>
2. Arizpe, L. (2002). Cultura, creatividad y gobernabilidad. Editorial CLACSO.
3. Schnarch, A. (2008). Creatividad aplicada: Cómo estimular y desarrollar la creatividad a nivel personal, grupa y empresarial. Editorial Ecoe.

**Bibliografía Complementaria**

1. How to observe tip sheet: Eberbach, C., & Crowley, K. (2009). From everyday to scientific observation: How children learn to observe the biologist's world. Review of Educational Research, 79(1), 39-68.
2. Adaptable Mind Video Discussion Guide  
<https://docs.google.com/document/d/18F3jnAB9mZbTWXZlwCuYC3ulGptc-CMn8fer7scxtsc/edit?pli=1>
3. Barnga  
[http://www.acphd.org/media/271383/barnga\\_instructions.pdf](http://www.acphd.org/media/271383/barnga_instructions.pdf)
4. Google Art Project  
<https://www.google.com/culturalinstitute/project/art-project>
5. Return on failure  
<https://hbr.org/2016/05/increase-your-return-on-failure>
6. 360 Cities  
<http://www.360cities.net/>

**9. Observaciones**

El siguiente plan de trabajo procura contemplar para cada sesión actividades para Motivar y generar expectativa (HEIGHTEN ANTICIPATION), Profundizar la exploración y la expectativa (DEEPENING EXPECTATIONS), y Ampliar el aprendizaje (EXTENDING THE LEARNING), de acuerdo con el modelo TIM (Torrance Incubation Model), que

permite combinar en una misma sesión dos propósitos: uno relacionado con los contenidos temáticos y otro con el desarrollo de habilidades creativas.