

	Proceso: Formulación del Currículo y Plan de Estudios Guía de Cátedra	Código:	DOC11-FO-01
		Versión:	3
		Fecha:	23/05/2019
		Hoja:	Página 1 de 4

1. Identificación del Curso/ Módulo					
Nombre del Curso/ Módulo: <b>CREATIVIDAD</b>		Línea de conocimiento: <b>CRAT</b>		Código de materia: <b>CRAT 25006</b>	
Número de créditos: <b>3</b>					
Facultad/ Departamento		<b>SIN ESCUELA DESIGNADA</b>			
Programa que Administra el curso o módulo		<b>DPTO DE EST SOCIOHUMANISTICOS</b>			
Niveles de Formación	Técnico Profesional		Especialización		
	Tecnológico Profesional		Maestría		
	Profesional		X		Doctorado
Modalidad	Presencial		Dual	Virtual	X
Número de horas con acompañamiento del profesor: 10			Número de horas de trabajo independiente: 134		
Fecha de actualización de la guía: 22/01/2021					

2. Conocimientos previos requeridos para el curso
No se requiere conocimiento previo.

3. Justificación
<p>a 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, aplicando los pasos y habilidades para proponer múltiples soluciones creativas a los problemas del entorno personal, sociocultural, profesional, laboral o científico. Esto le permitirá generar posibles innovaciones para una vida más feliz y productiva a nivel personal y de otros. La apuesta institucional por la creatividad es una apuesta transversal, que tiene doble propósito: por un lado, se pretende favorecer la cultura creativa en la UNAB, incorporando capacitación con estrategias creativas y herramientas pedagógicas enfocadas en la creatividad que apoyen a los docentes con estrategias de aprendizaje-enseñanza de los contenidos temáticos en los currículos de los diferentes programas de formación. Por otro lado, se busca desarrollar el potencial creativo en el estudiante, proporcionándole estrategias de aprendizaje y herramientas que le permitan la formulación de los propios proyectos de vida, partiendo de la resolución de problemas a nivel personal, profesional/organizacional, y del mundo contemporáneo en general. En los últimos años, ha habido un cambio significativo en el mercado laboral, donde se prefiere a una persona creativa antes que a alguien con un conjunto de habilidades específicas. La innovación y "pensar fuera de la caja" son ahora algunos de los atributos más deseables de un posible empleado. Los candidatos que sepan ser creativos y puedan expresarlo fácilmente estarán muy por delante de la competencia, por lo que es importante aprender y desarrollar esta habilidad. El curso está orientado al segundo de estos dos propósitos, y no se relaciona con un campo de formación o titulación particular.</p>

4. Competencias de formación		
Id	Competencia	Resultado de aprendizaje esperado
1	Reconoce el potencial creativo que implica directamente a las personas y su entorno, tanto para la parte personal como profesional.	1 - • Aplica los pasos del modelo Foursight para el proceso creativo (clarificar, idear, desarrollar e implementar) y así identificar o seleccionar su preferencia creativa como una herramienta aplicada a su vida. 2 - • Valora y pone en práctica la creatividad desde tres habilidades afectivas: tolerancia a la complejidad, tolerancia la ambigüedad y apertura a la novedad, para confrontar un mundo lleno de volatilidad, incertidumbre, complejidad y ambigüedad. 3 - • Interpreta y valora la creatividad como un sistema de autoliderazgo crítico desde la perspectiva de la persona, procesos, producto y ambiente creativo.

Id	Competencia	Resultado de aprendizaje esperado
2	Diferencia las metodologías para la identificación y solución creativa de problemas, analizando toda la información relacionada.	1 - • Reconoce las 10 dimensiones de un clima creativo: lo que puedes hacer (determinado por tu pericia y habilidades creativas), lo que harás (determinado por tu motivación) y cómo estas dimensiones pueden contribuir a su buen desempeño tanto en el cubo como en su vida. 2 - • Reconoce y aplica las 4 reglas del pensamiento divergente: aplazar la crítica, esforzarse por la cantidad, buscar ideas descabelladas y construir sobre las ideas de otros y así solucionar problemas de una manera creativa. 3 - • Diferencia el componente divergente y el componente convergente y los aplica en la solución creativa de problemas, relacionados con la vida personal y la vida futura profesional, mediante la rueda de la vida y el mapa de empatía.
3	Aplica los pasos y habilidades para proponer múltiples soluciones creativas a los problemas del entorno personal, sociocultural, profesional, laboral o científico.	1 - • Diferencia el componente convergente y el componente divergente como dos elementos importantes en la solución creativa de problemas y genera ideas por medio de la identificación de las 4 reglas del pensamiento divergente (no hay ideas descabelladas, mayor cantidad de ideas, generar ideas sobre las de los demás, aplazar el juicio) (idear). También, reconoce a la curiosidad como un elemento importante para la solución creativa de problemas. 2 - • Reconoce los doce aspectos que pueden afectar nuestro desempeño y los integra a su realidad personal y profesional a manera de autorreflexión. 3 - • Expresa cómo el curso de creatividad le impacta su vida personal y profesional y aplica este aprendizaje a su proyecto de vida, por medio de una propuesta de vida a futuro. (Avance documental)

## 5. Contenidos

Id	Unidad de aprendizaje	Temáticas
1	Misión 1. Concepto de creatividad y habilidades de una persona creativa	1. Preferencias creativas- El Test Foursight 2. Concepto de creatividad aplicado a un prototipo 3. Tolerancia a la complejidad, a la ambigüedad y apertura a la novedad 4. Las 4 P's de la creatividad. 5. La creatividad como un sistema
2	Misión 2. Creatividad y ambiente creativo.	1. Las 10 dimensiones del clima creativo 2. Las 4 reglas del pensamiento divergente: aplazar la crítica, esforzarse por la cantidad, buscar ideas descabelladas y construir sobre las ideas de otros y así solucionar problemas de una manera creativa - Ventana de ideas. 3. Entornos que favorecen y limitan la creatividad. – La rueda de la vida y el mapa de empatía.
3	Misión 3. El proceso para la creatividad.	1. El componente convergente y el componente divergente en la solución creativa de problemas- Foro. 2. Avance documental: manera cómo el curso de creatividad le brinda las herramientas e impacta su vida personal y profesional. 3. La Curiosidad como elemento importante en la solución creativa de problemas. 4. Los doce aspectos que pueden afectar nuestro desempeño- Foro 5. Propuesta de vida a futuro- carta al futuro.
4	Misión 4. El producto creativo	1. Documental final- Formula un plan de acción para su proyecto de vida, usando herramientas creativas y expresa el impacto del curso en su proyecto de vida por medio de un video-documental.

<b>6. Evaluación y calificación</b>	
<b>Actividades o tipos de actividades</b>	<b>Porcentaje</b>
Cada estudiante se aplicará el Test de Foursight y analizará los resultados personales para identificar su preferencia creativa. Autoevaluarse usando la rúbrica proporcionada. Enviar las dos actividades a la plataforma.	6
Diseñar un prototipo utilizando dos materiales reciclables, con base en los conceptos de creatividad sugeridos y los indagados por el estudiante. Evaluar el prototipo del compañero, usando la rúbrica proporcionada. Enviar las dos actividades a la plataforma.	6
Cuestionario en la plataforma Canvas, donde se aplican situaciones de análisis sobre las 4 P's de la creatividad.	6
Responder en la plataforma un cuestionario aplicando las diez dimensiones del clima creativo.	5
Realizar el ejercicio rueda de la vida basándose en la vida personal y usando el link propuesto. Con base en este resultado, deberá realizar el mapa de empatía. Analizar la actividad usando la rúbrica proporcionada. Enviar a la plataforma la rueda de la vida y el mapa de empatía junto con el análisis.	5
Con base en las figuras proyectadas, escribir ideas que se le vengan a la cabeza en 1 minuto. No importa la cantidad o lo descabelladas que estas sean. Evaluar la actividad de un compañero, usando la rúbrica proporcionada. Enviar las dos actividades a la plataforma.	5
Realizará un retrato mutuo, entre dos estudiantes, en tiempo real, siguiendo las recomendaciones dadas para esta actividad. (Picasso en la bolsa) Evaluar el retrato del compañero, usando la rúbrica proporcionada. Enviar las dos actividades a la plataforma.	6
Con base en la creatividad como un sistema y cada uno de sus componentes, el estudiante propondrá un plan que lo libere del cubo.	6
Aportar y realimentar a los compañeros sobre la temática propuesta en el foro. Evaluar la participación y aportes de un compañero en el foro, usando la rúbrica proporcionada. Enviar las dos actividades a la plataforma.	5
Presentar el formato guión para el documental y avances del video. El estudiante deberá tener en cuenta las recomendaciones dadas para el diseño del documental y deberá conocer la rúbrica de evaluación que seguirá el docente	5
Documentar en un archivo de Word lo siguiente: todo lo que te cause curiosidad de la obra (objetos, personajes, paisajes, colores, detalles, etc.) y lo que creas que eso significa; también lo que pienses que quiso representar el artista: todo lo que se te ocurra y te llame la atención. Obra surrealista Salvador Dalí "Dreams of Dalí"- Sueños de Dalí – Evaluar la actividad de un compañero, usando la rúbrica proporcionada. Enviar las dos actividades a la plataforma.	5
Aportando y realimentar a los compañeros sobre el tema: Doce aspectos que pueden afectar nuestro desempeño. Evaluar la participación y aportes de un compañero en el foro, usando la rúbrica proporcionada. Enviar las dos actividades a la plataforma.	5
Enviarse una carta al futuro, proyectando su propuesta de vida en un lapso de tiempo posterior e involucrando lo aprendido en el curso. Usar la aplicación Futureme para enviar la carta.	5
Entregar la versión final del documental para expresar en él, la manera como el curso de creatividad impactó su vida personal y profesional y cómo podría aplicar este aprendizaje a su proyecto de vida. Envía el video documental, aplicando la rúbrica que el docente usará para valorar la actividad	30

## 7. Bibliografía

Burnet, B. (2017). *Designing your life: how to build a well-lived, joyful life*. New York : Alfred A. Knop.

Puccio, G. (2012). *Creativity Rising Creative Thinking and Creative Problem Solving in the 21st Century*. Buffalo: ICSC Press.

Davis, G. (2004). *Creativity is Forever*. Dubuque: Iowa Kendall and Hunt.

Bolton, R., & Dorothy, B. (1996). *People Styles at work*.

Puccio, G., Murdock, M., & Mance, M. (2007). *Creative Leadership*. Thousand Oaks, California: Sage Publications.

Creatividad: Definiciones, a. y. (2004). *Revista digital universitaria*. Recuperado el 10 de 11 de 2018 de [www.revista.unam.mx](http://www.revista.unam.mx)

Miller, B. (2001). *Creatividad sin límites (Vol. 3)*. USA: Blair Miller & Associates.

Ekvall, G. (1996). *European Journal of Work and Organizational Psychology*. Routledge Taylor & Francis group.

Csikszentmihalyi, M. (2008). *Flow: The Psychology of Optimal Experience (Harper Perennial Modern Classics)*. USA: Harper Preennial.

Ackoff, R. L. (1988). *management in 52 Lektionen*. Wien, Austria: McCraw-Hill.

Miller, H. (2013). *The Inhuman Artist: A Philosophical Inquiry*. USA: Bloomsbury Academic.

Psicopedagogía, E. d. (1998). Badalona, España: Ocean Centrum.

## 8. Observaciones

Por tratarse de un taller, este curso no es habilitable.