

Formato Institucional de Syllabus

(*) Campo obligatorio

Identificación de la Asignatura:

Asignatura *	Creatividad en la universidad: Educar a prueba de robots				ID SIGA*	5586CRUN	
Departamento Académico*	Psicología del Desarrollo y de la Educación.						
Nivel de Formación*	Pregrado.			Modalidad *	Presencial.		Idioma * Español.
Créditos Académicos*	3	Horas dispuestas para el desarrollo de la Asignatura*	144	Horas de trabajo dirigido*	48	Horas de trabajo autónomo*	96
Prerrequisitos de aprendizaje*							
Correquisitos de aprendizaje*							
Componente Internacional*	<p>Seleccione los elementos internacionales que caracterizan la asignatura</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Leyes, estándares, costumbres nacionales e internacionales relacionadas con la práctica de la profesión. <input type="checkbox"/> Matices en la terminología propia del campo, en diferentes contextos culturales y lingüísticos. <input checked="" type="checkbox"/> Retos interculturales en la práctica de la profesión. <input type="checkbox"/> Investigaciones y/o proyectos con enfoque internacional y componentes interculturales. <input checked="" type="checkbox"/> Académicos, profesionales, graduados, invitados que aporten conocimientos o experiencias internacionales (presencial o virtualmente). <input type="checkbox"/> Asignatura vinculada a retos o concursos internacionales. <input type="checkbox"/> Proyectos o retos con equipos compuestos por profesores y estudiantes internacionales. <input type="checkbox"/> Asignatura espejo/twinning desarrollada en conjunto con universidades internacionales. 						

Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) *	Seleccione el Objetivo de Desarrollo Sostenible con el que se asocia la asignatura (Desplegable con los 17 ODS). Para conocer cada uno de los ODS y sus respectivas metas ingrese aquí
Meta ODS	Transcriba la(s) meta(s) del ODS a las que apunta el desarrollo de la asignatura. Para conocer cada uno de los ODS y sus respectivas metas ingrese aquí Objetivo 1, 4 y 10.

Descripción de la Asignatura: *

Esta asignatura busca crear un espacio para la reflexión acerca del rol que juega la creatividad en el contexto universitario. Pretende a través de 4 unidades de contenido, responder a las siguientes preguntas: ¿Qué es la creatividad? ¿Es enseñable?, ¿Qué programas han creado las universidades para estimularla? Y ¿Es posible crear caminos convergentes entre disciplinas para estimular la creatividad?. Para responder al desafío que implican estos cuestionamientos, el curso pretende presentar a sus asistentes la visión de diferentes profesiones, son llamadas en esta primera emisión la Psicología, la filosofía, el derecho, la educación y la medicina. Los diálogos serán sostenidos a lo largo del curso a través de diferentes estrategias pedagógicas entre las cuales se encuentran principalmente: los foros virtuales, el phillis66, el trabajo por proyectos y las clases magistrales.

Al mismo tiempo de responder estas preguntas y a la luz de los ODS, se espera que el asistente viva una experiencia de creación completa. A través del trabajo por proyectos realizado en equipos, se lanzarán problemáticas que permitan desafiar las capacidades de innovación de cada equipo, Cada proyecto estará acompañado por un tutor que viabilice la concreción de este a través del CEIS. Así se espera que el curso presente a los asistentes caminos hacia la innovación y la sostenibilidad, todo en el marco del respeto por la dignidad humana y el respeto a la diversidad.

Palabras Clave: aprendizaje situado, perspectivas culturalistas, [Ingrese aquí para consultar TESAURO](#)

Elementos Estructurantes de la Asignatura: *

Competencias: *	Componentes de las Competencias: *	Resultados Previstos de Aprendizaje (RPA): *	Unidades de Contenido: *	Estrategias de Enseñanza: *	Estrategias de Evaluación: *
2. Relaciona modelos teóricos de la Psicología con el fin de comprender y explicar los fenómenos objeto de estudio de la disciplina a partir de una perspectiva biopsicosocial y cultural.	Conocimientos.	Reconoce los principales modelos y paradigmas teóricos en torno a la creatividad Diferencia la creatividad de otras formas de pensamiento no lineal o caótico	Revisión a los conceptos de creatividad – Modelos explicativos Preguntas estructurantes ¿Todos somos creativos?	Aprendizaje Basado en el Pensamiento.	Videos cortos ilustrativos

		<p>(deliberativo, sistémico-complejo, intuitivo y rizomático) Comprende los principios y factores fundamentales de la creatividad Distingue los tipos y niveles de la creatividad Ubica la creatividad como factor diferencial humano en el marco de las megatendencias (IA, Robótica, Sustentabilidad, Transhumanismo, Aldea Global, etc.) Reconoce programas basados en la evidencia, para estimular y promover la creatividad en contextos educativos</p>	<p>¿Se puede enseñar la creatividad?, ergo ¿Se nace creativo, o se aprende a serlo? ¿Se trata de un todo o nada? ¿Para qué -nos- sirve la creatividad?</p>		
	Capacidades.	<p>Reconoce estrategias para promover la creatividad en el contexto de la educación superior Comprende las particularidades de la creatividad en distintos ámbitos disciplinares, profesionales y ocupacionales</p>	<p>Análisis de los 4 componentes de la creatividad: 1. La persona creativa. 2. El proceso creativo. 3. La situación o ambiente. 4. El producto o resultado creativo.</p>	Aprendizaje Colaborativo.	Participación en foros virtuales

			¿De qué depende la creatividad? (Persona, contexto-situación, proceso y/o producto-acto)		
6. Propone intervenciones psicológicas fundamentadas en teorías con el fin de contribuir a la solución de problemáticas en diferentes contextos del ejercicio.	Capacidades.	Emprende ejercicios de trabajo interdisciplinar, mediados por la creatividad	<p>Análisis a los programas que se han diseñado para estimular la creatividad:</p> <p>“Purdue Creative Thinking Program” (Feldhusen, Treffinger y Bahlke, 1970)</p> <p>El “Creative Problem Solving” (Parnes, Noller y Biondi, 1977)</p> <p>“Productive Thinking Program” (Covington, Crutchfield, Olton y Davies, 1972)</p> <p>“CoRT Thinking Program”(De Bono, 1970,1975)</p>	Aprendizaje Colaborativo.	Participación en la estrategia phillps66
.3. Vincula el saber propio de la Psicología y el de otras disciplinas, con el fin de abordar de forma compleja y pertinente problemas teóricos y prácticos.	Actitudes.	<p>Valora la relevancia de la creatividad en la vida cotidiana, la educación, el contexto universitario y la sociedad global</p> <p>Identifica escenarios y oportunidades de aplicabilidad de la creatividad en su ámbito profesional y su contexto (local, regional, global)</p>	<p>Disciplinas y creatividad</p> <p>¿qué es un acto creativo?</p> <p>En: Psicología, la filosofía, el derecho, la educación y la medicina</p> <p>¿Cómo se favorece la creatividad desde su disciplina? O cuáles esfuerzos hacen para</p> <p>¿Es la creatividad una peculiaridad humana?</p>	Método de Casos.	Presentación de casos por los asistentes.

		Proyecta la creatividad como oportunidad para el rescate de la condición humana	Estimular los actos creativos. Presentación de las soluciones trabajadas por los equipos	Trabajo por proyectos	Presentación de los avances de cada proyecto.
--	--	---	--	-----------------------	---

Bibliografía: *

Aoun, J. E. (2017). *Robot-Proof: Higher Education in the age of artificial intelligence*. MIT

Castillo, N. E. (2017). Model of cognitive strategies based on divergent and productive thinking to develop the creativity of elementary school students-Chimbote. *Revista Ciencia y Tecnología*, 13(3), 23–33

Kaufman, J. C., & Gláveanu, V. P. (2019). A Review of Creativity Theories: What Questions Are We Trying to Answer, In R. J. Sternberg & J. C. Kaufman *The Cambridge handbook of creativity*, (2nd ed, pp. 27–43). Cambridge.

Rodríguez-Martínez, G. (2016). La reconfiguración perceptual de imágenes aplicada al desarrollo del pensamiento divergente en el aula de clase. *Revista Q*, 11(21), 61– 81.
<http://dx.doi.org/10.18566>

guillermo.rodriguez@utadeo.edu.co/ Coordinador del Semillero Creatividad, innovación y mensaje publicitario.