

## CORPORACIÓN UNIVERSITARIA REMINGTON – CURRÍCULO DE ASIGNATURA

### 1. VISIÓN GENERAL

#### 1.1 DATOS GENERALES

**Programa:** Técnica Profesional en Turismo

**Asignatura:** Creatividad.

Semestre o nivel	No. de créditos	Horas tutoría	Horas independientes	Total horas
02	2	20	76	96

#### 1.2 INTRODUCCIÓN

Este curso busca abrir la capacidad creativa de los estudiantes a través de la exploración del concepto de la creatividad, para este caso la creatividad no sólo será un asunto de la creación artística sino también una herramienta para la resolución de problemas y conflictos.

La exploración del concepto de la creatividad va a generar un espacio de distensión en el cual los alumnos podrán evaluar y replantear sus respuestas a los problemas del día a día en diálogo con el docente y demás compañeros. Este curso busca ser un espacio de formación académica y también un lugar de esparcimiento productivo.

#### 1.3 IMPORTANCIA

La comprensión y apropiación del concepto de creatividad le otorga al estudiante una mirada que busca la “solución” a los problemas que enfrenta en su vida diaria y en sus estudios, es decir, la creatividad nos servirá como solución ágil a los conflictos más que como un asunto de creación artística.

De modo que el concepto de creatividad le abre la mente al estudiante, le ayuda a ser una persona que puede evaluar de maneras ágiles y nuevas lo que acontece a su alrededor. Hace del estudiante un profesional que ayuda a encontrar respuestas de maneras sencillas y rápidas en su entorno laboral, obteniendo así un empleado más eficiente.

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA REMINGTON – CURRÍCULO DE ASIGNATURA****1.4 COMPETENCIAS (de egreso)**

- Identifica y justifica la importancia y el uso de la creatividad en la vida cotidiana.
- Explica la evolución histórica y conceptual de lo que conocemos como Creatividad.
- Aplica los conocimientos del curso a la resolución de problemas cotidianos y relacionados con la carrera que se estudie.

**1.5 OBJETIVOS****1.5.1 OBJETIVO GENERAL**

- Comprender y apropiarse del uso del concepto de Creatividad teniendo en cuenta la evolución histórica del mismo, con el fin de encontrarse de manera rápida y dinámica la solución a los conflictos cotidianos que se presenten.

**1.5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Identificar las bases biológicas que sustentan la capacidad creativa del ser humano
- Entender el recorrido histórico y la evolución del concepto de Creatividad
- Explorar los usos de la creatividad

**1.6 REQUISITOS (de ingreso)**

Ser un estudiante matriculado en algún programa de la Escuela de Ciencias Empresariales y tener manejo de las siguientes competencias:

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA REMINGTON – CURRÍCULO DE ASIGNATURA**

- **Correcto uso del lenguaje materno.**
  - Comprender los textos escritos, dando cuenta del tema global y de los subtemas, identificando y jerarquizando las unidades de información semántica que los estructuran, interpretando la información explícita e infiriendo la información implícita, atribuyendo valores y reflexionando a partir del significado de lo que lee en una amplia gama de textos.
  - Seleccionar, jerarquizar, analizar y relacionar la información.
  - Comunicar las ideas en forma oral y escrita, sabiendo estructurar y presentar el trabajo académico, habiendo alcanzado un nivel ortográfico aceptable, manejando adecuadamente la puntuación, haciendo uso de una importante disponibilidad léxica, usando correctamente las estructuras gramaticales-oracionales.
- **Compromiso con su proceso educativo.**
  - Tener conciencia de que su rol como estudiante no se reduce a recibir pasivamente la información y demostrar poseerla en una prueba, sino que debe ser parte activa del continuo proceso de enseñanza y aprendizaje.
  - Comprender que el conocimiento no es una colección de hechos ni tiene un carácter meramente cuantitativo.



**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA REMINGTON – CURRÍCULO DE ASIGNATURA**

- Considerar al docente o tutor como facilitador del proceso de aprendizaje y no como fuente de transmisión de esos saberes.
- Reflexionar acerca de su actitud frente a la adquisición del conocimiento y adecuar sus tácticas y estrategias de estudio a los requerimientos universitarios, mostrando autonomía a la hora de organizar su dedicación al proceso de aprendizaje.
- Tener autonomía y criterio propio para obtener, procesar e integrar información proveniente de fuentes diversas, entendiéndolo como un enriquecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje.
- **Capacidad de integrar diferentes enfoques.**
  - Considerar las diferentes opiniones (incluso, sobre un mismo tema) como fuente de enriquecimiento intelectual propio del conocimiento universal y de la enseñanza universitaria y no como una falla del sistema educativo que denunciaría incoherencias y debilidades.
  - Saber trabajar en equipo, siendo parte activa del mismo, propiciando el diálogo, el acuerdo y la cooperación.
  - Reconocer el carácter dinámico de los saberes, relativizando algunas certezas, reconociendo preconcepciones erradas y modificándolos a la luz del nuevo conocimiento.



## CORPORACIÓN UNIVERSITARIA REMINGTON – CURRÍCULO DE ASIGNATURA

### 1.7 ESQUEMA

Área		Nivel de Formación		Objetivos			
Global	Específica			General		Específicos	
Administración	Administración de personal	x	Perceptual		Explorar	x	Explorar
					Describir		Describir
		x	Aprehensivo	x	Comprender	x	Identificar
					Analizar		Analizar
		x	Comprensivo		Explicar	x	Entender
					Predecir		Predecir
					Proponer		Proponer
			Integrativo		Modificar		Modificar
					Utilizar		Confirmar
					Evaluar		Evaluar
Indicadores Metodológicos							
Propósito de Formación		x	Fundamentación conceptual				
			Fundamentación procedimental				
			Aplicación en el saber específico				
Competencias a Desarrollar		x	Interpretativas				
		x	Argumentativas				
			Propositivas				
Uso del Conocimiento		x	Capacidad para representar				
			Capacidad para reconocer equivalencias				
			Capacidad para recordar objetos y sus propiedades				
Uso de Procedimientos		x	Habilidad y destreza para usar equipos				
		x	Habilidad y destreza para usar procedimientos de rutina				
			Habilidad y destreza para usar procedimientos complejos				



**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA REMINGTON – CURRÍCULO DE ASIGNATURA****2 UNIDADES****2.1 UNIDAD 1 BIOLOGÍA DE LA CREATIVIDAD**

- **Tema 1 Cerebro y funciones creativas**

En este tema se desarrolla un contenido que apunta a la base biológica del porque los seres humanos pueden ser creativos, en qué hemisferio cerebral se centra la habilidades creativa y cómo desde la biología se ha estudiado la capacidad creativa e innovadora del hombre.

- **Tema 2 Cuerpo creativo**

En este tema pasaremos del cerebro al cuerpo, sus manifestaciones creativas y haremos un pequeño recorrido por los personajes que se han visto como creativos a lo largo de la historia.

**2.2 UNIDAD 2 HISTORIA Y EVOLUCIÓN DE LA CREATIVIDAD**

- **Tema 1 Fundamentos de la Creatividad**

Este tema es muy corto ya que es un resumen del concepto de Creatividad que da la introducción a los conceptos más elaborados de la Creatividad.

- **Tema 2 Concepto y evolución de la Creatividad**

En este punto se dan varias definiciones claves de la Creatividad desde diferentes campos y disciplinas a través del tiempo. Con tablas de apoyo para que los estudiantes comparen y entiendan mejor, este es el tema más denso de todos ya que son las bases científicas del módulo.

**2.3 UNIDAD 3 USEMOS LA CREATIVIDAD**

- **Tema 1 Concepto creativo y problemas históricos**

Este tema nos introduce a cómo han sido resueltos con creatividad ciertos problemas a lo largo de la historia con creatividad para enfocar al estudiante a cómo la creatividad más que un concepto estético es una herramienta de resolución de problemas.

## CORPORACIÓN UNIVERSITARIA REMINGTON – CURRÍCULO DE ASIGNATURA

### • Tema 2 Concepto creativo y problemas cotidianos

Este tema final compila lo estudiado en todas las unidades y nos trae a colación la creatividad como respuesta a los problemas cotidianos para cerrar el ciclo con un aprendizaje práctico para el estudiante. Esto se logra a través de ejemplos y talleres didácticos y divertidos.

## 3 RESUMEN

### 3.1 RELACIÓN CON OTROS TEMAS

La creatividad es un concepto que atraviesa casi todas las temáticas que tengan que ver con la inventiva del hombre y, en este orden de ideas, con las soluciones de problemas. De ser necesario decir cuáles son las áreas más cercanas a la Creatividad podemos considerar las humanidades, las ciencias sociales, y el arte como las áreas en las cuales podemos aplicar este concepto con más fuerza.

### 3.2 FUENTES

#### 3.2.1 Fuentes bibliográficas

- De Bono, E. (2008). *Creatividad 62 ejercicios para desarrollar la mente*. Barcelona: Paidós.
- Flórez, L. C. (2006). *Sol de Nenúfar, la naturaleza de la creatividad*. Medellín: Litoimpresos y Servicios Ltda.
- Rendon Uribe, M. A. (2009). Creatividad y cerebro: Bases neurológicas de la creatividad. *Aula revista de enseñanza e Investigación educativa*, 15, 117-135.
- Schnarch Kirberg, A. (2008). *Creatividad aplicada : cómo estimular y desarrollar la creatividad a nivel personal, grupal y empresarial*. (Segunda edición ed.). Bogotá: Ecoe.
- Zubiria Samper, M. d. (2006). *Psicología del talento y la creatividad : como explorar, identificar y desarrollar el talento y la creatividad de*



## CORPORACIÓN UNIVERSITARIA REMINGTON – CURRÍCULO DE ASIGNATURA

*todos los niños y jóvenes.* Bogotá: Fundación Alberto Merani para el Desarrollo de la Inteligencia.

### 3.2.2 Fuentes digitales o electrónicas

- Churba, C. (s.f.). *Ejercicios para estimular la creatividad*. Recuperado el 25 de Septiembre de 2011, de Carlos Churba:  
<http://carloschurba.wikispaces.com/Ejercicios+para+Estimular+la+Creatividad>
- Fernández Romero, A. (2005). *Creatividad e innovación en empresas y organizaciones, Técnicas para la resolución de problemas*. Recuperado el 25 de septiembre de 2011, de Librería Díaz de Santos:  
<http://www.diazdesantos.es/wwwdat/pdf/SP0410003854.pdf>
- Miranda Levy, C. (s.f.). *Comunidades Virtuales de Aprendizaje Colaborativo*. Recuperado el 24 de Septiembre de 2011, de Educar.org:  
<http://portal.educar.org/creatividad/estimulo>
- Mónica, S., Rodríguez, J., Mantilla, J., Mesa, G., & Orjuela, G. (19 de Febrero de 2009). *Ejercicios sobre creatividad*. Recuperado el 24 de Septiembre de 2011, de Desarrollo Empresarial:  
<http://gerencia3.blogspot.com/2009/02/ejercicios-sobre-creatividad.html>

## 4 METODOLOGÍA

### 4.1 PRESENCIAL

Las clases presenciales pueden ser teóricas prácticas, con algunas exposiciones magistrales, pero siempre privilegiando el trabajo colaborativo para reforzar el aprendizaje entre pares.

### 4.2 DISTANCIA

#### Los medios

Corporación Universitaria Remington - Calle 51 51-27 Conmutador 5111000 Ext. 2701 Fax: 5137892. Edificio Remington

Página Web: [www.remington.edu.co](http://www.remington.edu.co) - Medellín - Colombia





## **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA REMINGTON – CURRÍCULO DE ASIGNATURA**

**Textos:** que se encuentran bien definidos en la bibliografía sugerida por el curso y algunos módulos que serán elaborados por los docentes de cada curso.

**Enlaces Bibliográficos:** En los módulos normalmente aparecen varios nombres de textos, con sus correspondientes autores, mediante los cuales se puede complementar la información. Adicionalmente existen unas referencias bibliográficas extraídas de internet.

**Guías de actividades:** Cada profesor diseña el plan de la signatura, mediante el cual se articulan las temáticas y los tiempos, de tal forma que se dé respuesta al proceso de formación con base en créditos académicos.

**Tecnológicos:** se utilizan los recursos audiovisuales que posea el Centro de Atención Tutorial para ver información en video, audio o virtual.

**Salas de computador:** de acuerdo a la asignatura.

### **Las mediaciones**

Las mediaciones establecidas en La Corporación Universitaria Remington, para el desarrollo de los procesos de aprendizaje a distancia son las siguientes:

**Tutoría Presencial:** Es la mediación más importante en el proceso dadas varias razones entre ellas lo significativos que esta es para los alumnos y profesores sin pretender conservar la naturaleza de programa presencial ni semi-escolarizado, dado que los tiempos de todas maneras se reducen comparativamente.

**Tutoría Virtual:** Esta mediación articula medios como el computador y la plataforma, de tal manera que esta herramienta sea funcional y efectiva. Para la aplicación de esta mediación se pone a disposición de los tutores las salas de cómputo para su comunicación en estudiantes, orientando y controlando la dirección académica y administrativa de la escuela de educación a distancia. Este tipo de tutoría será puntual y pactada entre estudiantes y tutor, dado que nuestra modalidad es a distancia y no virtual, esto será solo una herramienta de apoyo.

## CORPORACIÓN UNIVERSITARIA REMINGTON – CURRÍCULO DE ASIGNATURA

### 5 EVALUACIÓN

El proceso de evaluación, tiene como propósito principal la aprehensión del conocimiento, por esto es relevante el concepto previo con que llegan nuestros aprendices, para al finalizar la asignatura poder medir los conocimientos con los que han logrado culminar y las competencias que desarrolló que le permitirán ser aplicadas en su vida laboral y personal.

Cumpliendo con los parámetros de evaluación de la Corporación Universitaria Remington, debemos tener muy en cuenta la autoevaluación y coevaluación, es por esto que del 100% de la evaluación esta corresponde al 10%

MOMENTO EVALUATIVO	PORCENTAJE	TIPO DE EVALUACIÓN
Primer parcial:	20%	Elaboración de una presentación en PowerPoint sobre la unidad número 1, esta exposición debe tener un video de YouTube y un mínimo de 10 diapositivas, en las últimas diapositivas el estudiante deberá incluir un análisis sobre qué tipo de lógica maneja su cerebro, qué hemisferio usa más y según ese análisis decir qué tipo de trabajador sería.
Segundo parcial:	20%	El estudiante deberá hacer un trabajo escrito (en Microsoft Word) de mínimo 5 hojas sobre tres grandes personajes de la historia en las siguientes ramas: ciencia, medicina y artes. Hará una ficha de cada uno de los personajes en donde compare cómo era como persona, como profesional y como ser creativo. Y escribirá sobre qué parte del cuerpo era la más importante para ellos, desde su punto de vista, y porqué.
Seguimiento:	30%	Elaboración de los talleres de las

### CORPORACIÓN UNIVERSITARIA REMINGTON – CURRÍCULO DE ASIGNATURA

		unidades, cada unidad tiene 2 temas, cada una con un taller, haciendo 6 talleres en total, cada uno con valor del 5%
Co evaluación:	10%	Participación en la socialización de los talleres de las unidades. Estas se realizaran en el Foro.
Final:	20%	Elaboración de una presentación en PowerPoint tipo ensayo, de mínimo 20 diapositivas, con mínimo 10 imágenes, en la cual se dirá qué es la Creatividad, cuál es su importancia y cómo aplicarla a su vida laboral.

El promedio aritmético de las calificaciones obtenidas en los procesos evaluativos señalados, dará el resultado definitivo del desempeño académico de la asignatura.

