

TEORIA Y TECNICA DE LA CREATIVIDAD

FUNDAMENTACION

¿Qué es la Creatividad?

Charles Vervalin, uno de los investigadores que más aportes ha hecho al estudio de la Creatividad, la define como "...el proceso de presentar un problema a la mente con claridad (ya sea imaginándolo, visualizándolo, suponiéndolo, meditando, contemplando, etc) y luego originar o inventar una idea, concepto, noción o esquema según líneas nuevas o no convencionales. Supone estudio y reflexión más que acción."

El proceso de la creatividad se centra en buscar aquellos recursos que estando en nuestro subconciente, al ser concientizados resultan nuevos a la mente. El proceso de toma de conciencia de nuestras potencialidades, implica esfuerzos, desgaste de energía, estimulación de la curiosidad, y desarrollo de la confianza en sí mismo.

Ser creativo implica tener capacidad para la innovación, para afrontar el cambio. Ser creativo implica también ser libre, independiente, no conservador; intentar que el pasado no influya al punto de anular iniciativas y a la inversa reformular nuestro pasado para que enriquezca el presente.

Ahora bien: ¿es posible insertar en el espacio áulico de formación superior, la enseñanza de la creatividad? ¿es posible enseñar al alumno a ser creativo? es ésta una capacidad que se da espontáneamente (o no se da) en el ser humano; creemos que es una técnica posible de adquirirse por medio del aprendizaje y del entrenamiento en laboratorios de experimentación creativa.

La cátedra de **Teoría y Técnica de la Creatividad** aporta al alumno recursos, destrezas y estímulos, que le permiten explorar en su interior y "liberar" todo aquello que posee y que por cuestiones culturales y sociales no ha dejado emerger.

Sirve también para adquirir conocimientos de técnicas para la presentación de proyectos profesionales, para la optimización de recursos en acciones laborales, para la gestión educativa, para el desarrollo artístico, y en especial para el desarrollo de la personalidad a la hora de resolución de problemas.

PROGRAMA

OBJETIVOS GENERALES

Adquirir los recursos necesarios provenientes de distintos campos disciplinares, para la resolución creativa de problemas.

Adquirir destrezas y habilidades para realizar composiciones artísticas creativas.

Conocer técnicas específicas para interactuar idóneamente en relaciones humanas .

OBJETIVOS ESPECIFICOS

Conocer los paradigmas que definen a la Creatividad y a la persona creativa

Distinguir las técnicas que permiten el desarrollo de la Creatividad y los elementos que la obstaculizan.

Alcanzar los recursos necesarios para la aplicación de la Creatividad en el campo profesional y educacional

CONTENIDOS CONCEPTUALES

1.- AREA TEORICA

UNIDAD1:

- Concepto de Creatividad. Naturaleza y lógica del pensamiento creativo. Necesidad teórica versus necesidad práctica.
- La persona creativa. Cualidades, características.
- Percepción y Actitud. La actitud perceptual contra la actitud crítica. La actitud intuitiva contra la actitud sensorial. Complejidad contra simplicidad.
- Creatividad y Anticreatividad. Los obstáculos de la Creatividad. El aplastamiento de las ideas. La lucha contra el clima anticreativo.
- La creatividad aplicada. Recursos para una formación creativa: Método antitético. "Brainstorming". "Check List" o quebrantamiento. Pasos a través de los seis sombreros para pensar.
- Sinéctica: la invención por el método de la locura. Biónica

UNIDAD 2

- El cultivo de la imaginación creadora.
- El cultivo del talento creador.
- Pasos para lograr ideas creativas.
- Las técnicas de la improvisación en el hacer artístico.

UNIDAD 3

- La creatividad profesional. Desarrollo de la capacidad del pensamiento productivo.
- Entrenamiento de la creatividad para la venta de producto.
- Aplicación de la Creatividad al planeamiento administrativo.
- El rol de la Gerencia en un clima creativo.
- Creatividad en Ciencia y Tecnología

UNIDAD 4

- La imaginación en la enseñanza y el aprendizaje
- Modelos de enseñanza creativa.
- Técnicas de enseñanza creativa.

BIBLIOGRAFIA ESPECÍFICA

De Bono Edward. *El pensamiento creativo*. Paidós plural. España, 1999.

De Bono Edward. *Seis sombreros para pensar*. Editorial Granica.

Davis G.A. y Scott J.A. *Estrategias para la creatividad*. Paidós. Buenos Aires 1980. Primera parte

Guerrero, Ariel H. *Curso de Creatividad*. El Ateneo. Buenos Aires, 1988. Cap. 1

De La Torre Saturnino. *Creatividad aplicada*. Editorial Escuela Española. España, 1995. Segunda parte, punto 3.

Nachmanovitch Stephen. *Free Play*. Planeta Nueva Conciencia. Buenos Aires, 1991.

Kandinsky Vassily. *De lo espiritual en el arte*.

Cameron Julia. *El camino del artista*. Editorial Troquel, 1996.
Buzan Tony. *El libro de los mapas mentales*. Editorial Urano. 1996
Egan Kieran. *La imaginación en la enseñanza y el aprendizaje*. Educación, agenda educativa. Amorrortu Editores. Buenos Aires, 1999. Cap. 3

2.- AREA TALLER

2.1: Resolución Creativa de Problemas. Sistema R.C.P.

La asignatura ha sido construida para operar como aula-taller de resolución de problemas.

Los alumnos trabajarán en grupos operativos para el desarrollo de proyectos a partir de problemas a resolver presentados por la cátedra y/o por ellos mismos.

Cada problema a resolver es expuesto al grupo general, discutido en clase y luego aprobado por consenso de mayoría.

Cada problema tendrá un tiempo acotado para su resolución y deberá ser presentado con informe previo e informe posterior a su solución.

La resolución de los problemas deberá producirse por el camino de la investigación teórica, aplicada y de acción.

La cátedra evaluará el trabajo sumando puntos para su evaluación final, en base al análisis de los siguientes pasos: problema propuesto, ideas para su resolución, metodología de trabajo para su operativa, resolución del problema.

Item 2.2: Ejercicios de Dinámica de Grupo. Sistema E.D.G.

La cátedra propondrá la realización quincenal de ejercicios de Rol-Playing, de composición en tiempo real, y/o creaciones gráfico-sonoro-visuales; serán de tipo grupal y de tipo personal.

Cada ejercicio será evaluado en base a: rapidez para abordar y ejecutar la propuesta, creatividad en su resolución, originalidad en su ejecución, aporte para el crecimiento grupal y personal.

También deberán presentarse Abstracts de la bibliografía por escrito o en soporte audiovisual con una "defensa" personal en vivo.

CONTENIDOS ACTITUDINALES

La cátedra buscará el logro de ciertas metas, a partir de la observación de los cambios actitudinales esperables de los alumnos.

Se tenderá por lo tanto a que el alumno:

-Alcance una actitud creativa permanente no solo en el aula sino en su condición de hombre social.

-Valore los beneficios que le otorga el estar en actitud creativa permanente, entendiendo por ésto la actitud positiva, capaz de superar escollos para alcanzar los logros que se proponga.

-Transforme conductas sociales y personales negativas, para bien de sí mismo y de los otros con quien se relacione.

- Destierre el escepticismo y el "no hacer porque no se puede", por el "hacer para que se pueda".

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

Para alcanzar los objetivos previstos, la cátedra desarrollará una metodología de trabajo consistente en :

- Crear un espacio físico circular dentro del aula, para generar una situación de ritual, que permita la interacción fluida entre todos los miembros de la clase.
- Aplicar la técnica de “braine storming” por medio de preguntas y respuestas múltiples por parte de todos los miembros de la clase, para el desarrollo de los temas.
- Analizar la bibliografía dada por medio de la realización de Abstracts individuales domiciliarios, con una puesta en vivo de tipo grupal, con participación libre en la clase.
- Audiovisualizar publicidades, escenas de films de ficción, films documentales sobre creatividad empresaria, etc. para aportar información a los contenidos conceptuales de la clase.
- Generar una metodología para la resolución de problemas en forma creativa que permita a cada alumno comprometerse en una tarea personal de tipo empresaria, que trascienda el mero cumplimiento de un trabajo práctico.

EVALUACION

Los alumnos tendrán dos instancias de evaluación para aprobar la cursada:

- a) por medio de la realización de los Trabajos Prácticos Grupales pertenecientes al Sistema R.C.P.
- b) por medio de la realización de los Trabajos pertenecientes al Sistema E.D.G. En ambas instancias se deberá alcanzar un mínimo de cuatro puntos.

Para aprobar el examen final alcanzando un mínimo de 4 puntos, deberán realizar un examen final teórico sobre cualquiera de los puntos del programa y en base a la bibliografía dada.

DURACION

1 cuatrimestre cumpliendo un mínimo de 48 hs.