

SISTEMA NACIONAL DE CAPACITACION DISEÑO DE LA ACTIVIDAD

Nombre

CREATIVIDAD PARA LA INNOVACIÓN- APT

Código INAP IN35026/20 **Estado** Activo

Programa)Actividades Transversales **Área**)Gestión Administrativa

Fundamentación

La creatividad es un concepto esquivo muy difícil de definir y que generalmente se encuentra rodeado de mitos y asociado exclusivamente en general a las personas con talentos innatos con el mote de “genias”, así como también al mundo de la publicidad y al mundo artístico. En realidad, la creatividad es una capacidad que poseen todas las personas, que se puede desarrollar, que sirve para cualquier área del pensamiento y del quehacer humano, y que se la puede ejercer en distintos niveles. Es por ello que resulta importante derribar mitos y acercar el concepto de creatividad al trabajo cotidiano de los empleados públicos. Ahora bien, cabe preguntarse también, ¿La creatividad es una habilidad exclusiva de las personas, o las máquinas también pueden crear?

Diversos autores que investigan sistemáticamente a la creatividad aceptan y promueven el hecho de que ésta es una habilidad que se puede aprender, desarrollar y aplicar en distintos niveles, ya sea en la vida cotidiana (concepto conocido como creatividad cotidiana), así como también en la vida profesional de las personas. En virtud de esto último, resulta importante poner en valor distintas acciones y hábitos que las personas pueden llevar a cabo en su vida profesional para encontrar el ámbito en el cual desarrollar todo su potencial creativo.

Esta búsqueda pone de manifiesto la importancia de la auto observación y el auto conocimiento necesario para identificar aquellas motivaciones intrínsecas, las cuales son factores de apalancamiento enormes para el desarrollo de la creatividad en las personas. Asimismo, se propone derribar mitos que promueven la idea que únicamente las personas con el mote de “genias” pueden ser creativas.

En un mismo sentido, se pretende identificar la manera en que las personas crean sus hábitos, para poder modificar aquellos indeseables y generar nuevos que permitan desarrollar la creatividad profesional en las personas.

Finalmente, resulta relevante comprender que en el presente siglo existe una variedad de tecnologías disponibles que permiten no solo encontrar, potenciar y desarrollar la creatividad, sino que también estas tecnologías se comienzan a percibir como “máquinas que pueden crear”, como por ejemplo es el caso de la inteligencia artificial.

Por todo ello, es necesario sociabilizar el concepto de creatividad dentro de los organismos públicos, como un primer paso para su promoción, generando a su vez interés en el tema, y abriendo en consecuencia la puerta para futuras capacitaciones con un mayor grado de profundidad y especificidad en el tema. Esta actividad de formación aplica para la promoción de Tramo Intermedio y cubre los requerimientos de créditos establecidos por la normativa en conjunto con otras actividades dispuestas por la Oficina Nacional de Tecnologías de la Información (ONTI).

Contribución esperada

Se espera que los participantes, al finalizar la actividad, mejoren sus habilidades para desarrollar su creatividad en la búsqueda de soluciones pertinentes a problemas complejos o imprevistos de la práctica laboral. También se espera que los participantes estén en condiciones de aplicar herramientas básicas para identificar sus motivaciones para desarrollar su creatividad laboral y que, de esta manera, se encuentren mejor preparados para afrontar desafíos propios de su contexto laboral.

Perfil del participante

Funcionarios que se desempeñan en la gestión administrativa en los organismos de la APN.

Esta actividad aplica para la promoción al Tramo Intermedio del agrupamiento profesional, niveles A, B, C y D, para los funcionarios que se desempeñan en la gestión administrativa y que cuenten con el adicional por función específica informática

Objetivos

Comprender la importancia del autoconocimiento para el desarrollo de la creatividad profesional.

Identificar las motivaciones intrínsecas para potenciar el desarrollo de la creatividad.

Comprender el origen y evolución del concepto de creatividad y sus principales teorías para favorecer su desarrollo en el ámbito profesional.

Comprender el alcance actual de las tecnologías tales como la inteligencia artificial en materia de creatividad.

Contenido

Módulo N°1. La importancia del auto conocimiento y de la auto observación. Evolución del concepto de creatividad. La importancia de tener un propósito. La importancia de la motivación. Como se forman los hábitos.

Modulo N°2. Como pensamos. Pensamientos, creencias y percepciones. Tipos de pensamiento (divergente, convergente, analógico, bisociativo, abductivo, paralelo, etc.).

Modulo N°3. El proceso creativo, clasificación y definición de los problemas para su resolución creativa. Teorías básicas sobre creatividad. Teoría componencial, teoría de las 4 P, teoría de las 4 C, teoría del fluir, y teoría sistémica de la creatividad.

Modulo N°4. Tecnología y creatividad, la creatividad en la era de la inteligencia artificial. La creatividad enmarcada en un plan de mejora continua en el marco del equipo de trabajo eficaz.

Estrategias metodológicas y recursos didácticos

La estrategia se orienta a desarrollar capacidades para fortalecer el potencial creativo en los participantes. Se diseñaron actividades introductorias, de desarrollo y de integración.

Actividades introductorias: Al inicio, los participantes contarán con tiempo para recorrer la propuesta formativa en el aula

virtual y sus opciones para la navegación. Se presentarán y conocerán al grupo que integran y al tutor, que indagará a través de preguntas sobre experiencias laborales e inquietudes relacionadas con los temas del curso. En cada módulo se incluye una actividad orientada a recuperar conocimientos y experiencias previas relacionadas con los temas y prácticas a analizar.

Actividades de desarrollo: se incluyen consignas para el análisis del concepto de creatividad, tipos de pensamiento y proceso creativo. También se propondrán consignas para orientar el autoconocimiento y la formación de hábitos que favorecen el desarrollo de la creatividad. Los participantes podrán aplicar los conceptos y herramientas teórico-prácticas en situaciones similares a las que se le presentan durante su desempeño laboral. Las actividades implican que los participantes tomen decisiones en las que, además de sus capacidades intelectuales, ponen en juego sus habilidades y actitudes frente a los problemas y valores.

Actividades de integración: en cada módulo los participantes realizan integraciones parciales en sus actividades. Al finalizar el desarrollo de los contenidos avanzarán en la elaboración de una propuesta creativa para la mejora de algún aspecto conflictivo o la solución de un problema del contexto laboral.

Está previsto el desarrollo de encuentros virtuales sincrónicos para encaminar las actividades preparatorias del trabajo final.

Descripción de la modalidad

Virtual tutorado.

Bibliografía

Amabile, T., & Kramer, S. (2012). El principio del progreso: la importancia de los pequeños logros para la motivación y la creatividad en el trabajo. Capítulo I "Escenas desde las trincheras de trabajo". Editorial Norma.

Disponible como archivo PDF.

Bokhari, D. (2020). 8 Cosas que causan tu falta de motivación (y cómo arreglarlas).

Disponible en: <https://www.deanbokhari.com/lack-of-motivation/#youdon%E2%80%99tknowwhatyouwant>

Celis Gómez, Y. (2017). IKIGAI: ¿Qué motivo tienes para levantarte cada día? Medium.

Disponible en:

<https://medium.com/@iyamillecelisgmez/ikigai-qu%C3%A9-motivo-tienes-para-levantarte-cada-d%C3%ADa-7f5d2d94546a>

Conde, L. (2012). La personalidad creativa: un sistema complejo. Eduardo Chillida y Mihaly Csikszentmihalyi.

Disponible en: <http://www.infolio.es/paperback/articulos/conde/creatividad.pdf>

Diamandis P. H. & Dorrier J. (2018) The Exponential Leader's Guide to Achieving 10x Growth. Singularity Hub. Singularity University
University's ebook.

Disponible en:

<https://su.org/wp-content/uploads/2018/04/Singularity-University-SU-EB-Exponential-Leaders-Guide-to-10x-Growth-EN.pdf>

Guardia, J. M. (2009). Genios: entrevista a Dean Keith Simonton.

Disponible en: <https://www.desdeexilio.com/2009/12/22/genios-entrevista-a-dean-keith-simonton/>

- Hess, E. (2017). ¿Qué significa ser inteligente en la era de la inteligencia artificial? Harvard Business Review en español. Disponible como archivo PDF.
- Manson, M. (2016). ¿Qué tan bien te conoces a ti mismo? Guía del autoconocimiento. Disponible en: <https://markmanson.net>
- Martin García, T. (2011). Arte, creatividad y diseño. Universidad Oberta de Catalunya. Disponible en: <https://openlibra.com/es/book/arte-creatividad-y-diseno>
- Mavrommatis, H. (2018). Pensamos para dejar de pensar. Inédito. Disponible como archivo PDF.
- Mavrommatis, H. (2019). Motivación y creatividad. Inédito. Disponible como archivo PDF.
- Pérez, R. L. (2001). Diccionario de la Creatividad. Universidad Central, Facultad de Ciencias de la Educación. Disponible en: https://issuu.com/anzuelo/docs/diccionario_creatividad/104
- Ponti, F., & Ferràs, D. C. E. (2006). Siete estrategias de creatividad. Capital Humano. Disponible en: https://www.francponti.com/pdf/publicacio_06.pdf
- Puccio, G., Mance, M., Barbero Switalski, L., & Reali, P. D. (2012). Creativity rising: Creative thinking and creative problem solving in the 21st century. Buffalo, NY: ICSC. Disponible en: https://icscpress.com/wp-content/uploads/attachments/CR_Chapter_1.pdf
- Seppala, E. (2016) ¿Se puede mejorar la creatividad sin tiempo? Harvard Business Review en español. Disponible como archivo PDF.
- Shibata, H. (1998). Problem Solving: Definition, terminology, and patterns. Disponible en: <http://www.mediafrontier.com/Article/PS/PS.htm>
- Tatarkiewicz, W. (1993). Creación: Historia del concepto. Criterios, nº 30, julio-diciembre 1993, pp. 238-257. Disponible como archivo PDF.

Evaluación de los aprendizajes

La evaluación de proceso se centra en el seguimiento de las actividades que se realizan durante el curso, teniendo en cuenta cantidad y calidad de las contribuciones, respuestas a las consignas propuestas; nivel de comprensión y aplicación de los conceptos y capacidad de proponer ideas originales para un contexto determinado.

La evaluación de producto consiste en la elaboración de un plan de mejora o soluciones superadoras a un problema o desafío identificado en la práctica laboral.

Para la evaluación del producto final se aplicarán los siguientes criterios:

El participante:

- Describe con claridad y coherencia la propuesta elaborada
- Comprende el problema a resolver o la situación a mejorar
- Aplica estrategias y herramientas asociadas al autoconocimiento y desarrollo de habilidades creativas
- Propone un plan que permite abordar la situación o problema con propuestas superadoras

- Justifica sus decisiones y elecciones utilizando vocabulario específico

Instrumentos para la evaluación

Informes de seguimiento de la actividad de cada participante y del grupo, de la plataforma virtual.

Matriz para la evaluación del producto final.

Encuesta de satisfacción de los participantes.

Requisitos de Asistencia y aprobación

Participación con aportes en los encuentros sincrónicos y asincrónicos 20%

Aprobación de todas las actividades obligatorias 30%

Aprobación del plan de mejora 50%

Duración (Hs.)

48

Detalle sobre la duración

48 horas distribuidas en 6 semanas. Dos encuentros sincrónicos virtuales de 2 hs cada uno y encuentros asincrónicos durante todo el curso.

Lugar

Campus Virtual INAP

Perfil Instructor

Especialista en la temática

Mavrommatis Hernán.

Se graduó como ingeniero en electrónica en la Universidad Nacional de la Matanza (UNLaM), y posee un Master en Gestión de Servicios Tecnológicos y Telecomunicaciones realizado en la Universidad de San Andrés (UdeSA), el cual fue aprobado mediante la defensa de su tesis sobre Interoperabilidad organizacional en organismos públicos.

Posee una experiencia de más de veinte años en materia de elaboración y evaluación de proyectos de tecnologías de la información y en el desarrollo de profesionales de ingeniería. Es jefe de cátedra de “Emprendedorismo e Innovación” en la UNLaM, y profesor adjunto en la materia “Innovación en valor” en la UADE, y profesor de la materia “Desarrollo de nuevos negocios” en el MBA de la UAI.

Asimismo, realizó distintas publicaciones como investigador categorizado en temas de educación, sobre el aprendizaje de la creatividad y creatividad organizacional, entre otros temas. Profesor invitado en distintas cátedras de grado y posgrado, en la Universidad de Buenos Aires (UBA), y en la Universidad de San Andrés (UdeSA).

Fue uno de los fundadores del Programa de Innovación, Creatividad y Emprendedorismo (PICE) de la UNLaM, del cual se encuentra a cargo. En los últimos años enfocó sus estudios en las prácticas de creatividad en organizaciones junto al Dr. Eduardo Kastika, con quien actualmente realiza tareas de investigación sobre la creatividad en las organizaciones, en el marco del Programa de Estudios en Creatividad e Innovación Organizacional (PECOI) perteneciente a la UBA.

Impulsó el tema de creatividad en la Administración Pública Nacional, siendo precursor en el dictado de cursos y webinars que tratan distintas temáticas sobre creatividad en el Programa de Alta Dirección Pública del Instituto Nacional de la Administración Pública (INAP) Argentina.

Fue seleccionado y participó de la primera edición del Programa Evolucionar, con capacitación en liderazgo, Innovación y diseño de Políticas Públicas, y gestión Pública. Primer Programa para descubrir y desarrollar talentos generando una red de profesionales que compartan buenas prácticas dentro de la Secretaría de Gobierno de Modernización. Organizado por LABgobar, FoCO, e INAP

En el año 2017 fue orador TEDxUNLaM (primer TEDx de la zona oeste de Bs As), presentando la charla: "Un oso, un burro y un ingeniero: La creatividad y el humor en el aprendizaje".

Origen de la demanda

ONTI

Prestadores Docentes

CUIT/CUIL	APELLIDO Y NOMBRE
20246808105	MAVROMMATIS,HERNAN