

## **SISTEMA NACIONAL DE CAPACITACION DISEÑO DE LA ACTIVIDAD**

### **Nombre**

EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD – APT

**Código INAP** IN35027/20                      **Estado** Activo

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

### **Fundamentación**

La creatividad es un concepto esquivo muy difícil de definir, que generalmente se encuentra rodeado de mitos, asociado exclusivamente a las personas con talentos innatos a las que se suele referir 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, ¿La creatividad es una habilidad exclusiva de las personas, o las máquinas también pueden crear?

Diversos autores que investigan sistemáticamente 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 laboral 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 laboral de 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 un concepto de creatividad en los organismos públicos que contribuya a fortalecer 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 Avanzado dado que favorece la obtención de resultados con niveles de excelencia al desarrollar capacidades vinculadas con el desempeño innovador y creativo. Esta capacitación 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 desarrollen capacidades vinculadas al desempeño creativo e innovador. 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 Avanzado del agrupamiento general, 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 laboral.
- Identificar motivaciones intrínsecas para potenciar el desarrollo de la creatividad.
- Evaluar el alcance actual de las tecnologías tales como la inteligencia artificial en materia de creatividad.
- Valorar el potencial de la creatividad para el desarrollo de propuestas y soluciones innovadoras frente a las exigencias y desafíos que plantean las situaciones de la práctica laboral.

### **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. Cómo se forman los hábitos.

Modulo N°2. Cómo 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 traducción del proceso creativo en un plan de innovación: fases de la innovación.

### **Estrategias metodológicas y recursos didácticos**

La estrategia se orienta a desarrollar capacidades para fortalecer el potencial creativo e innovador 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 y la innovación. 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 un plan o proyecto innovador en el que apliquen su creatividad para mejorar algún aspecto de la práctica en el contexto laboral.

Se prevé la realización de dos encuentros sincrónicos virtuales para encaminar el desarrollo del proyecto innovador.

### **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  
'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](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](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://icscpres.com/wp-content/uploads/attachments/CR\\_Chapter\\_1.pdf](https://icscpres.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 innovación en el que apliquen su creatividad para superar situaciones críticas o que requieren mejoras en su área de desempeño laboral. El proyecto debe contener:

- Descripción del contexto organizacional, para el que se propone el proyecto de innovación.
- Descripción de la situación problemática identificada y definición del desafío o problema a abordar.
- Elaboración y descripción del proyecto de innovación e identificación de condiciones excluyentes para su implementación.

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

El participante:

- Describe con claridad y coherencia el plan o proyecto completo
- Aplica estrategias y herramientas asociadas al autoconocimiento y desarrollo de habilidades creativas
- Propone un plan o proyecto que permite abordar la situación o problema con propuestas superadoras, aplicando creatividad y logrando una innovación respecto de la situación de partida.
- Justifica sus decisiones y elecciones utilizando vocabulario específico

## **Instrumentos para la evaluación**

Informes de participación y rendimiento de la plataforma virtual.

Matriz para la corrección del trabajo final.

Encuesta de satisfacción a 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 o proyecto de innovación 50%

## **Duración (Hs.)**

48

## **Detalle sobre la duración**

48 horas distribuidas en 8 semanas, con dos encuentros sincrónicos virtuales y encuentros asincrónicos durante todo el curso.

## **Lugar**

Campus virtual INAP

## **Perfil Instructor**

Especialista en la temática:

Mavrommatis Hernan.

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