



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

**COMPETENCIA CREATIVIDAD: COMPONENTES, CRITERIOS
Y NIVELES DE LOGRO DE LA COMPETENCIA CREATIVIDAD
EN EL CONTEXTO DE LAS CARRERAS TRADICIONALMENTE
CONSIDERADAS NO CREATIVAS**

PRESENTADO POR:

MARÍA MÓNICA PROCHAZKA GARAVITO

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
MAESTRO EN DOCENCIA UNIVERSITARIA Y GESTIÓN EDUCATIVA**

ASESOR: PAUL MARCEL MORALES BUSTAMANTE

LIMA –PERU

2018

Resumen

Siendo la creatividad una de las habilidades más importantes que desarrollar a nivel personal y profesional, el objetivo de esta investigación es generar una definición de la competencia creatividad en el contexto de las carreras consideradas tradicionalmente no creativas alineándonos a la necesidad de mejorar el diseño curricular peruano. Esta definición será formulada a nivel conceptual y servirá a profesores que no han sido entrenados previamente en creatividad de dos maneras, primero, a comprender los componentes, criterios y niveles de logro que demuestran la competencia creatividad en dicho contexto y segundo, a integrar los componentes, criterios y niveles a sus sílabos y sus clases para desarrollar creatividad en sus estudiantes, de quienes se esperará que generen innovaciones en sus futuros contextos de trabajo. La unidad de información son profesores en el contexto de carreras tradicionalmente consideradas no creativas y la unidad de análisis es la definición de la competencia en dicho contexto. Para desarrollar esta competencia revisamos el constructo creatividad en el presente y consultamos con expertos sobre su conocimiento y experiencia en creatividad, sus expectativas sobre el posible impacto de enseñar creatividad en el contexto referido y sobre la definición de la competencia creatividad. Recibimos retroalimentación sobre los logros, debilidades, problemas observados y sugerencias para su implementación e integración en el currículum de carreras tradicionalmente consideradas no creativas y sobre el impacto posible en los estudiantes y en la sociedad. El resultado es una definición de la competencia creatividad con tres componentes y nueve criterios, cada uno con seis niveles de desarrollo. Problemas posibles podrían ser que las universidades no asocien creatividad con innovación, que los profesores no comprendan los criterios, podría ser difícil de aplicar en todos los cursos o podría generar incomodidad al cambiar los paradigmas sobre enseñanza aprendizaje de profesores y alumnos, lo que sería un indicador de innovación en la educación superior peruana.

Abstract

Being creativity one of the most important skills to develop at a personal and professional levels, the aim of this investigation is to generate a definition for the competence creativity in the context what are traditionally considered to be non-creative careers, aligned to the need to improve Peruvian curricular design. Such definition will be formulated at a conceptual level and will serve professors who have not been previously trained in creativity in two ways: First to understand the components, criteria and achievement levels that demonstrate the competence creativity in such context, and second, to be able to integrate the components, criteria and levels in their syllabus and their classes, in order to develop creativity in their students, whom will be expected to generate innovations in their future work environments. The information unit is professors in the context of traditionally considered non creative careers and the analysis unit is the definition of the competence creativity in such context. For developing this competence we reviewed the creativity construct at present time and we consulted with experts regarding their knowledge and expertise on creativity, their expectations on the possible impact of teaching creativity in the referred context and regarding the definition for the competence creativity. We received feedback about achievements, weaknesses, observed problems and suggestions for implementation and integration in the curriculum of traditionally considered non creative careers, and possible impact on students and society. Resulted in a definition of the competence creativity with three components and nine criteria, each one with six levels of development. Possible problems could be that universities won't associate creativity with innovation, professors won't understand criteria, it could be difficult to apply in all the courses or it could generate discomfort as it would change professors and students teaching and learning paradigms which would be an indicator of innovation in Peruvian superior education.