



LICEO TÉCNICO PROFESIONAL
MARÍA LUISA BOMBAL
VALPARAÍSO

Guía de trabajo “Emprendimiento y Empleabilidad” N°4

NOMBRE	
CURSO	4ºA
FECHA	
PROFESORA	Giselle Gallardo Cáceres
CORREO	ggallardo@mlbombal.cl
PROFESOR APOYO PIE	

Las guías entregadas deberán ser pegadas en el cuaderno de la asignatura y serán revisadas la primera clase en que nos encontremos, esperando su apoyo, comprensión y colaboración entre casa y colegio podemos seguir avanzando.

Aprendizaje Esperado:

Diseña y ejecuta un proyecto para concretar iniciativas de emprendimiento, identificando las acciones a realizar, el cronograma de su ejecución y los presupuestos, definiendo alternativas de financiamiento y evaluando y controlando su avance.

Objetivo de la clase:

- Que los alumnos vivencien cómo generar acciones creativas para manejar una situación.
- Que los alumnos analicen sus propios comportamientos creativos y comparen estrategias individuales para enfrentar una situación.
- Que Conozcan los elementos de la solución creativa del problema.

¿QUÉ ES LA CREATIVIDAD?

Es la capacidad que tienen las personas para crear y encontrar elementos para hacer las cosas de forma distinta a cómo se hacen tradicionalmente.

Creatividad es la capacidad de ver nuevas posibilidades y hacer algo al respecto. Cuando una persona va más allá del análisis de un problema e intenta poner en práctica una solución se produce un cambio. Esto se llama creatividad: ver un problema, tener una idea, hacer algo sobre ella, tener resultados positivos.

La Creatividad se puede ejercitar al igual que podemos hacer con nuestros músculos.

La sinéctica es una disciplina que desarrolla métodos o conjuntos de estrategias cuyo propósito es desarrollar la creatividad y la productividad. Más adelante te presentaremos unas técnicas para el desarrollo de la creatividad.

Consideraciones iniciales

1. La creatividad está latente en casi todas las personas en grado mayor que el que generalmente se cree.
2. Cuando se trata de creatividad e inventiva, lo emocional y no racional es tan importante como lo intelectual y lo racional.

3. Los elementos emocionales y no racionales pueden enriquecerse metódicamente por medio del entrenamiento.

4. Muchas de las mejores ideas nacen cuando no se está pensando conscientemente en el problema que se tiene entre manos. La inspiración surge durante un período de "incubación", como cuando un hombre está manejando camino al trabajo o regando su jardín o jugando.

En un emprendimiento, la creatividad permite diferenciarse del resto, llamar la atención en estos tiempos donde existe mucha competencia, muchas personas o negocios que se dedican a actividades similares.

La creatividad es 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.

La sinéctica es un proceso creativo de resolución de problemas y/o creación de nuevos productos, que se basa en la construcción de respuestas concretas mediante la unión de elementos aparentemente irrelevantes. Por tanto, las analogías y las metáforas se convierten en algunas herramientas de un método que, de realizarse en grupo, necesita ser estructurado y organizado por un moderador para culminar con éxito.

Como vemos, tiene semejanzas con el llamado "pensamiento lateral" ya que comparten un fundamento básico: primar el pensamiento creativo y emocional sobre el pensamiento analítico

Las cinco técnicas de la sinéctica

La sinéctica, ideada por William Gordon, nos enfrenta a los procesos psicológicos subyacentes al pensamiento racional y por tanto, trata de adentrarnos en las soluciones más creativas y alejadas de lo usual. De esta manera, se basa en olvidar lo conocido y encontrar lo que nos resulta extraño. Para lograrlo existen al menos cinco técnicas centradas en la analogía que pueden utilizarse como fases, cuyo objetivo es abrir nuestra mente a todas las dimensiones de un problema para evitar dar con las soluciones más comunes y estandarizadas, que según el autor son propias de procesos como el "Brainstorming".

1. Analogía directa: está técnica se basa en buscar todo tipo de comparaciones entre un proceso, objeto o problema y otras realidades semejantes. Buscamos una manera de sacar el objeto de debate de su contexto y ubicarlo en otras circunstancias que nos permitan estudiarlo de una forma más libre.

2. Analogía personal: en este caso, tratamos de que cada persona se identifique con el problema. Para ello, nos lo planteamos en primera persona y nos ponemos en el lugar del propio problema, objeto o situación. "¿Qué harías si fueras...?" El objetivo es identificar las emociones relacionadas, empatizar con el problema (dándole una personalidad biológica) y poder realizar una descripción del mismo en primera persona.

3. Analogía contraria: en esta ocasión, nos alejamos del problema buscando conceptos contrarios al problema analizado, o más bien, a las palabras que mejor lo describan. De esta forma no solo logramos perspectiva, sino determinar los límites del tema debatido.

4. Analogía simbólica: utilizando un vocabulario próximo a la poesía, los problemas se concretan en pocas palabras como si fueran titulares de un periódico o el nombre de un libro. Para ello, hay que buscar una palabra clave que describa el problema para luego profundizar en sus significados, ya que esto nos abre a nuevos conceptos capaces de abrir vías de debate que no se habían planteado.

5. Analogía fantástica: se basa en la utilización del pensamiento convergente para conectar soluciones aplicadas sobre un supuesto fantástico a un problema real. No partiremos de un planteamiento analítico y lógico sino mediante la presentación de una situación análoga a la real, pero en un contexto fantástico. Esto puede reconducir nuestra línea de pensamientos para afrontar los retos de una manera más creativa.

Una ruta de ida y vuelta

Estas técnicas pueden confluir en una ruta que nos alejará de lo conocido para permitirnos abrir nuestra mente a lo “extraño”. La aplicación de este método se demora mucho más que la tradicional LLUVIA DE IDEAS, pudiendo suponer más de tres horas de actividad.

Estas técnicas tratan de romper el proceso habitual de pensamiento, en ellas se debe permitir la libertad creativa, pero manteniendo el foco en el problema real para así saber anotar y extraer las soluciones más efectivas.

OTRAS TÉCNICAS PARA AMPLIAR LA CREATIVIDAD:

a. Lluvia de Ideas

Escribir, decir o dibujar todas las ideas que se me ocurren al pensar en el problema, se anotan todas sin discriminación en un periodo de tiempo definido.

b. Torbellino cerebral

Dinámica grupal, donde se comparten y se trabajan las ideas conjuntamente entre los miembros del grupo, se definen las siguientes reglas:

- Prohibida toda crítica o evaluación
- Mas vale cantidad que calidad
- Premio a la imaginación, ideas descabelladas
- Todos manejan las ideas de otros

c. Palabras acicateadoras

Este método se utiliza para el proceso creativo de generación de productos.

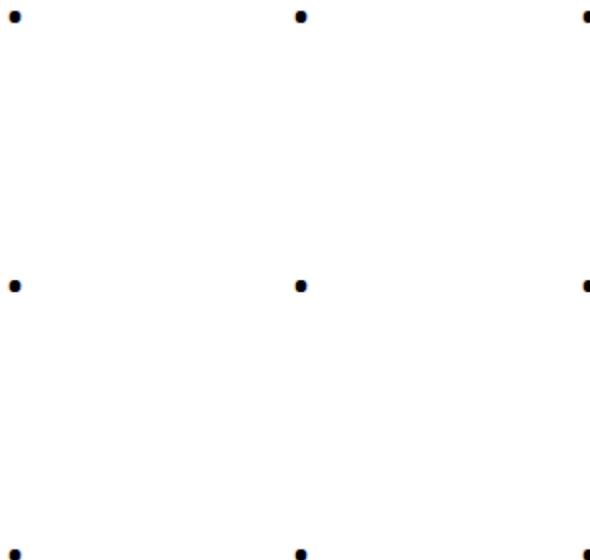
Las preguntas son las siguientes:

- ✓ **Sirve para otros usos?**
- ✓ **Modificar?** Cambiar color, movimiento, olor, forma?
- ✓ **Ampliar?** Añadir, fortalecer, duplicar, exagerar?
- ✓ **Reducir?** Quitar, miniaturizar, dividir, simplificar?
- ✓ **Substituir?** Otro material, otro sitio, otro componente?
- ✓ **Redisponer?** Intercambiar posición, componentes?
- ✓ **Invertir?** Voltear, colocar lo de arriba - abajo?
- ✓ **Combinar?** Mezclar ideas, propósitos; surtir?

Instrucciones:

1. ACTIVIDAD: LA FIGURA

Tienes la tarea de atravesar los nueve puntos con tan solo cuatro, tres, dos y una línea.



2. Actividad: Historia de Carlos

Debes leer el siguiente texto:

“Esteban llega a casa una noche, después del trabajo, a la hora habitual. Abre la puerta y entra al living. En el suelo yace muerto Carlos. Hay agua en el suelo, y se ven trozos de cristal. En la habitación continua esta Roberto dormido. Esteban echa una rápida ojeada a la escena e inmediatamente comprende lo sucedido”

Una vez leído el texto debes determinar ¿Cuál fue la causa de la muerte de Carlos? Mientras más causas encuentres mejor. Para realizar el ejercicio y contrastar sus creencias, debes formular **tres preguntas**.

1. _____
2. _____
3. _____