

**TALLER DE INVESTIGACIÓN Y CREATIVIDAD**  
**Escuela de Letras**  
**PROGRAMA SEMESTRE B- 2022**

**I. Datos de Identificación**

1. Nombre de la Institución. Universidad de Los Andes
2. Nombre de la Carrera. Escuela de Letras. DEPARTAMENTO DE HISTORIA DEL ARTE
3. Nombre de la Unidad Curricular. TALLER DE INVESTIGACIÓN Y CREATIVIDAD
4. Prelación. No posee
5. TPLU 4 horas-4 UC
6. Área de Conocimiento. INVESTIGACIÓN

**II. Justificación**

El Taller de Investigación y Creatividad conducente a la experiencia de la investigación creativa se define en la línea de la educación y la formación en materia de las relaciones entre el ARTE Y LA CULTURA para los diferentes estudiantes de Humanidades y Educación. Este taller es ofertado por la Escuela de Letras. Se define dentro de los paradigmas como un taller humanista e interpretativo que se sustenta en los modelos educativos actuales con los principios y retos educativos del mundo que han sido proyectados por la UNESCO para los años que vivimos en un plan de alcance mundial de la educación para el año 2030 (Declaración de Incheon Educación 2030: Hacia una educación inclusiva y equitativa de calidad y un aprendizaje a lo largo de la vida para todos).

**III. Requerimientos**

Comunicar de manera clara ideas y opiniones en el idioma castellano, mediante la expresión oral, la escritura y los apoyos gráficos para un adecuado desempeño en entornos formativos, sociales y culturales diversos, de enseñanza-aprendizaje .

**IV. Objetivo**

En el contexto de la educación de calidad para el desarrollo sostenible (ESD) y la educación para la ciudadanía mundial (ECM):

Fomentar la creatividad y el conocimiento en el ámbito educativo para garantizar en los actores implicados en el hecho educativo, las competencias básicas en el ámbito de **la investigación y la creatividad** en humanidades, aptitudes y respuestas para solución de problemas con el desarrollo de habilidades cognitivas, creativas, intrapersonales, interpersonales y sociales.

## **Competencias: Genéricas y Específicas según modelo educativo ULA**

Las **competencias genéricas** establecen lo que el alumno es capaz de hacer, conocer y ser después de ciertos aprendizajes y son las comunes al desempeño en una rama profesional.

**Emprendimiento, innovación y creatividad.** Genera propuestas originales y novedosas para responder a las necesidades del entorno, mediante iniciativas propias y el emprendimiento de nuevos proyectos

**Comunicación eficaz oral y escrita.** Comunica de manera clara y correcta ideas y opiniones en el idioma castellano, mediante la expresión oral, la escritura y los apoyos gráficos para un adecuado desempeño en entornos sociales y culturales diversos.

**Aprendizaje,** desarrollo personal y profesional Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida, en función de sus objetivos y sobre la base de la formación adquirida, para adaptarse e impulsar nuevas situaciones y alcanzar la realización personal y profesional.

**Ética,** responsabilidad profesional y compromiso social Actúa con conciencia ética y cívica, en el contexto local, nacional y global, sustentado en principios y valores de justicia y defensa de los derechos fundamentales del hombre para dar respuesta oportuna a las necesidades que la sociedad le demanda como persona, ciudadano y profesional, estimando el impacto económico, social y ambiental de las soluciones propuestas.

**Investigación** Aplica el pensamiento crítico, el conocimiento y los métodos de investigación para comprender la realidad, resolver problemas y generar nuevos conocimientos.

**Liderazgo y trabajo en equipo.** Integra equipos de trabajo, con adecuado desempeño de las relaciones interpersonales, en los que fomenta valores como el respeto, la responsabilidad, la unidad y la cooperación, con el propósito de desarrollar proyectos que motiven y conduzcan hacia metas comunes

**Resolución de problemas** Identifica y plantea problemas para resolverlos con criterio y de forma efectiva, utilizando la lógica, los saberes adquiridos y herramientas organizadas adecuadamente

Las **específicas** corresponden a las propias del taller y del curriculum para el desarrollo del estudiante en relación con la generación a través de la investigación y la creatividad de un record de propuestas, soluciones, objetos para dialogar con otros resultados en el contexto País, o propios de su formación.

- *Proyecta una idea de Investigación implementando el proceso ordinario de una investigación en el campo de las humanidades, retroalimentado por los intereses personales y con herramientas e instrumentos de creatividad.*
- *Elabora un documento académico (proyecto) de orden académico, cultural, artístico, dependiendo de la propuesta investigativa y estudio que se proponga u objeto a crear.*
- *Ejecuta el proyecto de investigación según su cronograma, briefing creativo y moodboard.*
- *Produce un resultado derivado de la ejecución del proyecto de investigación vinculando el ejercicio de la escritura, lo objetual y la imagen según sean las elecciones apropiadas al proyecto realizado.*
- *Inserta o determina la inserción de sus resultados en el contexto del desarrollo de la idea contribuyendo con su resultado a los aportes de dichos contextos.*

## V. Contenidos:

Con **herramientas e instrumentos creativos** propios de este taller que se suman a los principios básicos de la investigación:

### UNIDAD I. LAS IDEAS Y LA CREACIÓN.

*De la intencionalidad de la vida y la enunciación de las acciones y las acciones.*

- Intención y Creación del sujeto cognoscente-creativo.
- Objetividad y subjetividad: la intencionalidad, la creación y la validación de los contextos de origen y desarrollo de nuestras ideas.
- Los intereses investigativos en un campo de estudio: Buscar, Idear, Crear, Imaginar, Experimentar, Vivenciar, Ilustrar el itinerario personal.
- La idea de investigación y su contextualización de origen.
- Enunciar y plantear una idea, problema o situación de investigación.
- La presentación del **Problema o idea de investigación: Enunciado y Planteamiento.**

### UNIDAD II EL SENTIDO DE LAS PREGUNTAS.

*Las aventuras del humano.*

- La aproximación a la creación y construcción del objeto, idea, situación a través de preguntas.
- Establecimiento de objetivos, metas y alcances de la investigación que valían su proyección.
- La planificación para la consecución de objetivos y logro de resultados.
- Definición de las interrogantes iniciales de la investigación, determinación de **Objetivos, justificación.**

**Define un plan de trabajo o ruta, para la consecución de los objetivos.**

**Organiza y constituye un anteproyecto, briefing creativo y planea las líneas generales para un moodboard (o panel de inspiración).**

### UNIDAD III CREATIVIDAD, PARADIGMAS Y SENTIDOS.

*-Zonas, bordes y mapas para una geografía de lo desconocido.*

-Las fuentes, el estudio y los antecedentes y contextos.

-**Sentidos Humanísticos:** disciplina, interdisciplinas y transdisciplinariedad. De los modelos a las construcciones creativas pluridimensionales.

-Definición de los tipos de investigación y las principales metodologías. Aplicación de procesos según los paradigmas a los estudios artísticos, literarios para el alcance de los objetivos. **Planteamiento del Marco de relaciones teóricas y fundamentos metodológicos. (ANTEPROYECTO Y PROYECTO).**

#### **UNIDAD IV LA PROYECCIÓN DEL HOMBRE Y SUS IDEAS EN EL MUNDO**

-Realización de la investigación proyectada, según los objetivos y procedimientos o aplicación metodológica.

-Los adelantos de investigación.

**-La obtención de resultados, la objetivación de resultados para su difusión.** Compartir, generar, crear, compartir y ofrecer en el marco de las ciencias sociales y estudios humanísticos.

**-La difusión de las ideas Inserción de los resultados de investigación en su entorno.** *De las Humanidades a las Humanidades digitales y de los textos y las experiencias TIC.*

#### **VI. Estrategias Metodológicas.**

El taller se define en este programa a través de Unidades temáticas, curriculares que se traducen en **sesiones o estaciones de trabajo e indagación y exploración** propias y adecuadas al diseño de un **TALLER**, en las cuales se desarrollarán a modo de contenido, algunas marcas semánticas del SENTIDO de la Investigación y la Creatividad en el ámbito de las HUMANIDADES, mientras se crean **situaciones** para desarrollar objetos, problemas y respuestas sobre el tema que relaciona el arte, la cultura y los derechos humanos definiéndose en estos términos el propósito general que justifica este Taller.

El principio que rige la dinámica del Taller es la dinámica de la **interacción**, la **interdisciplinariedad**, y la visión y **vivencia** de la proyección de las distintas competencias del hombre en un recorrido -de muchos de los posibles- para alcanzar objetos, problemas, diseñar estrategias y abrigar respuestas u otras preguntas que en sí se proyecten en el programa de la educación para la vida y, este recorrido es el de una indagatoria en el sujeto que es por naturaleza investigador y un sujeto que es en su naturaleza creativo, que debe explorarse en estos ámbitos para descubrir sus potencialidades y desarrollar perfiles, competencias y profundizar en los valores. Es el sujeto de la emergencia y el surgir, el de la atención y la intención hacia otros y junto a otros, proyectado como un humanista de la paz.

#### **VII. Estrategias de Evaluación**

- 1. Reportes y autorreportaje de dinámicas**
- 2. Reportes de proceso y desarrollos**
- 3. Elaboración de textos o unidades significativas para proyectar, gestionar y difundir resultados conocimiento: ensayo crítico, mapas interactivos, infografías, videos y presentaciones.**
- 4. 4. Actividades y tareas de aula.**

## VIII. Referencias

<https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

BANSAT, ANDRÉS. (2010) **Investigar es explicar**. Cómo elaborar un proyecto de tesis en las ciencias sociales. Editorial Laboratorio Educativo: Caracas.

GOLEMAN, DANIEL (2000) **El espíritu creativo**. La revolución de la creatividad y cómo aplicarla en todas las actividades humanas. Vergara: Argentina.

----- (2012) **El cerebro y la inteligencia emocional: nuevos descubrimientos**. Grupo Zeta: Caracas.

ARELLANO BAEZ, MARCEL (2013) **Herramientas de creatividad**. Procesos, metodologías y Herramientas para crear. Ceaprof: Caracas.

MORSE, JANICE (2003) **Asuntos críticos en los métodos de investigación cualitativa**: Editorial Universidad de Antioquia: Colombia.

WOLCOTT, HARRY (2001) **Mejorar la escritura de la investigación cualitativa**. Editorial de la Universidad de Antioquia: Colombia.

ATKINSON, PAUL Y AMANDA COFFEY (2003) **Encontrar el sentido a los datos cualitativos**. Estrategias complementarias de investigación. Editorial de la Universidad de Antioquia: Colombia.

WAISBURG, GILDA. 1999. **Creatividad y transformación. Teoría y técnicas**. Editorial Trillas: México. **Recurso PRINCIPAL en la web.** <http://www.unesco.org>

**( OTRA SERÁ INDICADA EN EL DESARROLLO DEL CURSO )**