

Curso de creatividad

Por Mario Miquelès Maureira

Programa de estudio “Curso de creatividad”

© 2025, Mario Miqueles Maureira

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada en un sistema de recuperación de información o transmitida en cualquier forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros, sin el permiso previo por escrito del titular de los derechos de autor.

Inscrito en el departamento de derechos intelectuales de Chile
Certificado N° 2026-A-870

www.masterencreatividad.com
mario.miqueles@masterencreatividad.com

Descripción del curso

Este curso entrega herramientas teóricas y prácticas para desarrollar y aplicar la creatividad en contextos personales y profesionales. A través de metodologías activas, ejercicios vivenciales y proyectos reales, los participantes explorarán técnicas como SCAMPER, mapas mentales y pensamiento lateral. Ideal para educadores, creativos y personas que buscan potenciar su pensamiento creativo de forma estructurada y aplicada.

Competencia a adquirir en este curso

Utilizar la creatividad de forma consciente y metodológica para generar ideas innovadoras y/o posibles soluciones a problemas en cualquier momento.

Metodología de aprendizaje

- a. Lecturas de bibliografía (2 horas por semana)
- b. Desarrollo de ejercicios prácticos (3 horas por semana)
- c. Autoevaluaciones (1 hora por semana)

Duración

20 semanas, con una dedicación aproximada de 6 horas por semana.

Modalidad

Este curso puede ser realizado de forma presencial o virtual, de forma sincrónica o asincrónica y de forma grupal o individual.

Progresión de la competencia a adquirir

Unidad 1. Introducción a la creatividad

Semana 1. Reconocer los diferentes tipos de creatividad

Semana 2. Comprender la evolución histórica de la creatividad

Semana 3. Conocer las teorías básicas de la creatividad

Semana 4. Comprender la definición de creatividad

Unidad 2. Técnicas de pensamiento creativo

Semana 5. Conocer técnicas básicas de lluvia de ideas

Semana 6. Reconocer el pensamiento divergente y convergente

Semana 7. Aplicar técnicas de pensamiento lateral

Semana 8. Desarrollar el pensamiento divergente

Unidad 3. Técnicas creativas para la resolución de problemas

Semana 9. Identificar áreas problemáticas

Semana 10. Generar soluciones potenciales

Semana 11. Evaluar la viabilidad de la solución

Semana 12. Aplicar metodologías de resolución de problemas

Unidad 4. Herramientas para generar ideas

Semana 13. Usar la lluvia de ideas para la ideación

Semana 14. Usar mapas mentales para la ideación

Semana 15. Usar SCAMPER para la ideación

Semana 16. Generar y refinar ideas

Proyecto final

Semana 17. Empatizar con un grupo objetivo

Semana 18. Definir un proyecto

Semana 19. Idear posibles soluciones

Semana 20. Prototipar una solución

Evaluación del curso

La evaluación de este curso de creatividad ha sido diseñada para fomentar la reflexión, el compromiso progresivo y el desarrollo de competencias creativas de forma auténtica y práctica. Cada actividad cuenta con una rúbrica clara que permite al estudiante autoevaluar su desempeño de manera transparente y formativa.

Cada tipo de actividad cuenta con un porcentaje de valoración individual y total único. A continuación se proporciona una tabla descriptiva con información clave a considerar para realizar las evaluaciones de este curso.

Tipo de actividad	Cantidad	% individual	% total
Desafíos creativos	4	2%	8%
Ejercicios prácticos semanales	16	3%	46%
Proyecto final (4 etapas)	4	8%	32%
Libreta de ideas	1	14%	14%
Total	-	-	100%

Rúbricas de evaluación

Cada actividad debe ser evaluada a través las de respectivas rúbricas incluidas junto a cada actividad. Cada rúbrica de evaluación está compuesta por 4 niveles de desempeño con su respectivo puntaje asociado.

Nivel de desempeño	Puntaje por criterio	Puntaje total posible
Excelente	4 puntos	16 puntos
Bueno	3 puntos	12 puntos
Aceptable	2 puntos	8 puntos
Insuficiente	1 punto	4 puntos

Escala de desempeño

Para calcular el desempeño global en el curso:

1. Evalúa cada actividad usando la rúbrica correspondiente.
2. Suma el puntaje total de cada actividad (máximo 16 puntos).
3. Convierte ese puntaje a porcentaje según esta fórmula:

Curso de creatividad

$$(\text{puntaje obtenido} \div 16) \times \text{porcentaje de la actividad}$$

4. Suma todos los porcentajes ponderados obtenidos.

Interpreta el resultado total con la siguiente escala de desempeño:

% obtenido del total del curso	Nivel de desempeño final
0% a 25%	Insuficiente
26% a 50%	Aceptable
51% a 75%	Bueno
76% a 100%	Excelente

Tabla de evaluación

Utiliza la tabla de evaluación que se entrega a continuación para llevar un registro de cada una de las evaluaciones. Al finalizar todas las actividades del curso, se podrá evaluar el desempeño total. Utiliza la tabla de evaluación de ejemplo para guiarte en como completarla.

Cada actividad debe ser evaluada según su rúbrica, registrando el puntaje obtenido (de 1 a 16). La columna “Estimación (fórmula)” indica cómo convertir el puntaje en porcentaje, y el “% logrado” representa el valor ponderado de esa actividad.

Tabla de evaluación (plantilla)

Actividades	Puntos	% asignado	Estimación	% logrado
Desafío 1		2%	$= (\text{____}/16) * 2$	
Ejercicio semana 1		3%	$= (\text{____}/16) * 3$	
Ejercicio semana 2		3%	$= (\text{____}/16) * 3$	
Ejercicio semana 3		3%	$= (\text{____}/16) * 3$	
Ejercicio semana 4		3%	$= (\text{____}/16) * 3$	
Desafío 2		2%	$= (\text{____}/16) * 2$	
Ejercicio semana 5		3%	$= (\text{____}/16) * 3$	
Ejercicio semana 6		3%	$= (\text{____}/16) * 3$	
Ejercicio semana 7		3%	$= (\text{____}/16) * 3$	
Ejercicio semana 8		3%	$= (\text{____}/16) * 3$	
Desafío 3		2%	$= (\text{____}/16) * 2$	
Ejercicio semana 9		3%	$= (\text{____}/16) * 3$	
Ejercicio semana 10		3%	$= (\text{____}/16) * 3$	
Ejercicio semana 11		3%	$= (\text{____}/16) * 3$	
Ejercicio semana 12		3%	$= (\text{____}/16) * 3$	
Desafío 4		2%	$= (\text{____}/16) * 2$	
Ejercicio semana 13		3%	$= (\text{____}/16) * 3$	
Ejercicio semana 14		3%	$= (\text{____}/16) * 3$	
Ejercicio semana 15		3%	$= (\text{____}/16) * 3$	
Ejercicio semana 16		3%	$= (\text{____}/16) * 3$	
Proyecto final semana 17		8%	$= (\text{____}/16) * 8$	
Proyecto final semana 18		8%	$= (\text{____}/16) * 8$	
Proyecto final semana 19		8%	$= (\text{____}/16) * 8$	
Proyecto final semana 20		8%	$= (\text{____}/16) * 8$	
Libreta de ideas		14%	$= (\text{____}/16) * 14$	
Total	-	-	-	
				de 100%
Nivel de desempeño final				

Tabla de evaluación (ejemplo)

Actividades	Puntos	% asignado	Estimación	% logrado
Desafío 1	10	2%	= (10/16) * 2	1,25%
Ejercicio semana 1	10	3%	= (10/16) * 3	1.875%
Ejercicio semana 2	14	3%	= (14/16) * 3	2,625%
Ejercicio semana 3	16	3%	= (16/16) * 3	3%
Ejercicio semana 4	14	3%	= (14/16) * 3	2,625%
Desafío 2	14	2%	= (14/16) * 2	1,75%
Ejercicio semana 5	16	3%	= (16/16) * 3	3%
Ejercicio semana 6	12	3%	= (12/16) * 3	2,25%
Ejercicio semana 7	12	3%	= (12/16) * 3	2,25%
Ejercicio semana 8	16	3%	= (16/16) * 3	3%
Desafío 3	16	2%	= (16/16) * 2	2%
Ejercicio semana 9	14	3%	= (14/16) * 3	2,625%
Ejercicio semana 10	14	3%	= (14/16) * 3	2,625%
Ejercicio semana 11	10	3%	= (10/16) * 3	1.875%
Ejercicio semana 12	14	3%	= (14/16) * 3	2,625%
Desafío 4	12	2%	= (12/16) * 2	1,5%
Ejercicio semana 13	16	3%	= (16/16) * 3	3%
Ejercicio semana 14	14	3%	= (14/16) * 3	2,625%
Ejercicio semana 15	10	3%	= (10/16) * 3	1.875%
Ejercicio semana 16	10	3%	= (10/16) * 3	1.875%
Proyecto final semana 17	14	8%	= (14/16) * 8	7%
Proyecto final semana 18	12	8%	= (12/16) * 8	6%
Proyecto final semana 19	14	8%	= (14/16) * 8	7%
Proyecto final semana 20	10	8%	= (10/16) * 8	5%
Libreta de ideas	16	14%	= (16/16) * 14	14%
Total	-	-	-	75,77%
				de 100%
Nivel de desempeño final	Bueno			

Bibliografía

Alessandroni, N. (2017). Imaginación, creatividad y fantasía en Lev S. Vygotski: una aproximación a su enfoque sociocultural. *Actualidades en Psicología*, 31(122), 45–60.

Almeida, L. S., Prieto, L. P., Ferrando, M., Oliveira, E., & Ferrándiz, C. (2008). Torrance Test of Creative Thinking: The question of its construct validity. *Thinking Skills and Creativity*, 3(1), 53–58.

Altshuller, G. (1999). The innovation algorithm: TRIZ, systematic innovation, and technical creativity. Worcester, MA: Technical Innovation Center.

Amabile, T. M. (1983). The social psychology of creativity: A componential conceptualization. *Journal of Personality and Social Psychology*, 45(2), 357–376.

Amabile, T. M. (1996). *Creativity in Context*. Westview Press.

Amabile, T. M. (2012). Componential theory of creativity (Working Paper No. 12-096). Harvard Business School.

Arnheim, R. (1969). *Visual Thinking*. University of California Press.

Basadur, M. S., Runco, M. A., & Vega, L. A. (2000). Understanding how creative thinking skills, attitudes and behaviors work together: A causal process model. *The Journal of Creative Behavior*, 34(2), 77–100.

Basadur, M., & Gelade, G. A. (2005). The role of knowledge management in the innovation process. *Creativity and Innovation Management*, 14(1), 45–62.

Basadur, M., Basadur, T., & Calic, G. (n.d.). Organizational development. In *Handbook of Organizational Creativity*. Manuscript.

Basadur, M., Basadur, T., & Gelade, G. (2013). Simplexity thinking. En E. G. Carayannis (Ed.), *Encyclopedia of Creativity, Invention, Innovation and Entrepreneurship*. Springer.

Basadur, M., Gelade, G., & Basadur, T. (2014). Creative problem solving process styles, cognitive work demands, and organizational adaptability. *Journal of Applied Behavioral Science*, 50(1), 80–115.

Boden, M. A. (2004). *The creative mind: Myths and mechanisms* (2nd ed.). Routledge.

Bonnardel, N., & Didier, J. (2020). Brainstorming variants to favor creative design. *Applied Ergonomics*, 83, 102987.

Brown, T. (2009). *Change by Design: How Design Thinking Creates New Alternatives for Business and Society*. Harvard Business Press.

Buzan, T. (2004). *Cómo crear mapas mentales*. Ediciones Urano.

Buzan, T. (2006). *The ultimate book of mind maps*. Thorsons.

Byron, K. (2012). Creative reflections on brainstorming. *London Review of Education*, 10(2), 201–213.

Cabrera Cuevas, J. (2018). Epistemología de la creatividad desde un enfoque de complejidad. *Educación y Humanismo*, 20(35), 114–128.

Cropley, D. H. (2015). Creativity in engineering. En G. E. Corazza & S. Agnoli (Eds.), *Multidisciplinary contributions to the science of creative thinking* (pp. 155–173). Springer.

Cropley, A. J. (2015). Promoting Creativity in Engineering Students. In D. D. Williams (Ed.), *Exploring Innovation in Education and Using the iPad* (pp. 53–71). University of Latvia Press.

Cropley, D. H., & Patston, T. J. (2019). Supporting creative teaching and

learning in the classroom: Myths, models, and measures. En C. A. Mullen (Ed.), *Creativity Under Duress in Education?* (pp. 267–288). Springer.

Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention*. HarperCollins.

Csikszentmihalyi, M. (1998). *Fluir (Flow): Una psicología de la felicidad*. Barcelona: Editorial Kairós.

de Barros, R., Resende, L. M., & Pontes, J. (2025). Exploring creativity and innovation in organizational contexts. *Journal of Open Innovation*, 11, 100526.

De Bono, E. (1990). *Lateral thinking: A textbook of creativity*. Penguin Books.

De Bono, E. (1986). *Six thinking hats*. Viking.

De Bono, E. (1992). *Serious Creativity: Using the Power of Lateral Thinking to Create New Ideas*. HarperBusiness.

Dow, S. P., Glassco, A., Kass, J., Schwarz, M., Schwartz, D., & Klemmer, S. R. (2010). Parallel prototyping leads to better design results, more divergence, and increased self-efficacy. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction (TOCHI)*, 17(4), 18.

Duch, W. (2007). Creativity and the brain. In A.-G. Tan (Ed.), *A handbook of creativity for teachers* (pp. 507–530). World Scientific Publishing.

Eberle, B. (2008). *SCAMPER: Creative games and activities for imagination development*. Prufrock Press.

Finke, R. A., Ward, T. B., & Smith, S. M. (1992). *Creative Cognition: Theory, Research, and Applications*. MIT Press.

Gardner, H. (1995). *Estructuras de la mente: La teoría de las inteligencias*

múltiples (Obra original publicada en 1983 como *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*). Fondo de Cultura Económica.

Gaut, B. (2022). Group creativity. *Royal Institute of Philosophy Supplement*, 92, 5–26.

Glăveanu, V. P. (2014). Distributed creativity: Thinking outside the box of the creative individual. Springer.

Guilford, J. P. (1967). *The nature of human intelligence*. McGraw-Hill.

Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The Power of Feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81–112.

Isaksen, S. G., Dorval, K. B., & Treffinger, D. J. (2003). Creative problem solving (CPS version 6.1™): A contemporary framework for managing change. Center for Creative Learning, Inc. y Creative Problem Solving Group, Inc.

Isaksen, S. G., & Treffinger, D. J. (2005). Creative problem solving: The history, development, and implications for gifted education and talent development. *Gifted Child Quarterly*, 49(4), 342–353.

Isaksen, S. G., Dorval, K. B., & Treffinger, D. J. (2011). Creative problem solving: Powerful tools for managing change (4th ed.). Creative Problem Solving Group.

Isaksen, S. G. (2013). *A compendium of evidence on creative problem solving*. Orchard Park, NY: The Creative Problem Solving Group.

Kaufman, J. C., & Beghetto, R. A. (2009). Beyond big and little: The Four C model of creativity. *Review of General Psychology*, 13(1), 1–12.

Kaufman, J. C., & Sternberg, R. J. (2010). *The Cambridge Handbook of Creativity*. Cambridge University Press.

Kelley, T., & Kelley, D. (2013). *Creative Confidence: Unleashing the Creative Potential Within Us All*. Crown Business.

Kilgour, M. (2006). Improving the creative process: Analysis of the effects of divergent thinking techniques and domain specific knowledge on creativity. *International Journal of Business and Society*, 7(2), 79–107.

Klein, R. D. (1972). *Evolving creative behavior* (Doctoral dissertation, University of Massachusetts Amherst).

Kozbelt, A., Beghetto, R. A., & Runco, M. A. (2010). Theories of creativity. En J. C. Kaufman & R. J. Sternberg (Eds.), *The Cambridge handbook of creativity* (pp. 20–47). Cambridge University Press.

Michalko, M. (2006). *Thinkertoys: A Handbook of Creative-Thinking Techniques* (2nd ed.). Ten Speed Press.

Mueller, P. A., & Oppenheimer, D. M. (2014). The Pen Is Mightier Than the Keyboard: Advantages of Longhand Over Laptop Note Taking. *Psychological Science*, 25(6), 1159–1168.

Novak, J. D., & Cañas, A. J. (2006). The theory underlying concept maps and how to construct them (Technical Report IHMC CmapTools 2006–01 Rev 01–2008). Florida Institute for Human and Machine Cognition.

Ohno, T. (1988). *Toyota production system: Beyond large-scale production*. Productivity Press.

Osborn, A. F. (1948). *Your Creative Power: How to Use Imagination to Brighten Life, to Get Ahead*. Charles Scribner's Sons.

Puccio, G. J., & Holinger, M. (2020). Alex Osborn: Applied creativity pioneer. *The Journal of Creative Behavior*, 54(2), 402-425.

Robinson, K., & Aronica, L. (2015). *Creative schools: The grassroots revolution that's transforming education*. Viking Penguin.

Runco, M. A., & Acar, S. (2012). Divergent thinking as an indicator of creative potential. *Creativity Research Journal*, 24(1), 66–75.

Roam, D. (2009). *The Back of the Napkin: Solving Problems and Selling Ideas with Pictures*. Portfolio.

Sawyer, R. K. (2015). Group flow and group genius. *The NAMTA Journal*, 40(3), 29-52.

Sawyer, R. K., & Henriksen, D. (2024). *Explaining creativity: The science of human innovation* (3rd ed.). Oxford University Press.

Savery, J. R. (2006). Overview of Problem-Based Learning: Definitions and Distinctions. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 1(1), 9–20.

Torrance, E. P., & Torrance, J. P. (1973). *Is creativity teachable?* Bloomington, IN: Phi Delta Kappa Educational Foundation.

Torrance, E. P., Almeida, L. S., Prieto, M. D., Ferrando, M., Ferrándiz, C., & Saiz, C. (2008). Torrance Test of Creative Thinking: The question of its construct validity. *Thinking Skills and Creativity*, 3(1), 53–58.

Treffinger, D. J., Isaksen, S. G., & Dorval, K. B. (2000). Creative problem solving: The history, development, and implications for gifted education and talent development. *Gifted Child Quarterly*, 44(4), 326–329.

Treffinger, D. J., Isaksen, S. G., & Stead-Dorval, K. B. (2006). Creative problem solving: Powerful tools for managing change. *Gifted and Talented International*, 22(2), 8–17.

Treffinger, D. J., & Selby, E. C. (2008). Comprendiendo y desarrollando la creatividad: una aproximación práctica. *Revista de Psicología*, 26(1), 7–21.

VanGundy, A. B. (2005). *101 activities for teaching creativity and problem*

solving. Pfeiffer.

Vázquez Gestal, M. (2000). Apuntes sobre creatividad: origen del término y su pervivencia. *Revista Latina de Comunicación Social*, 25.

Wyse, D., & Ferrari, A. (2015). Creativity in education: An overview of the implications of creativity in curricula. In A. Runco & S. Pritzker (Eds.), *International encyclopedia of creativity* (2nd ed.). Routledge.

Yentzen, E. (2003). Teoría general de la creatividad. *Polis, Revista Latinoamericana*, 6.

Para más información escíbeme a
mario.miqueles@masterencreatividad.com
o visita mi sitio web www.masterencreatividad.com