

Contenidos:

Unidad 1 El conocimiento y su justificación

Objetivos: Introducir los conceptos básicos acerca de investigación, conocimiento y ciencia.

Explorar los fundamentos de la justificación del conocimiento científico.

Reflexionar inductivamente para revelar cómo se generan históricamente los campos disciplinares.

Contenidos

- Qué es la investigación. Definición de investigación creativa.
- Tipos de conocimiento, sus objetivos y justificaciones.
- ¿Qué es conocer? Una navegación por el mundo de la epistemología, la gnoseología y la filosofía de la ciencia.

Duración: 2 semanas

Unidad 2: Investigación y creatividad

Objetivos:

Analizar cómo se aplican los criterios epistemológicos, gnoseológicos y filosóficos que vimos en la unidad anterior, a las investigaciones más comunes.

Introducir el tema creatividad.

Proporcionar herramientas creativas puntuales para aplicar al proceso de investigación

Contenidos:

- La investigación en la práctica.
- Tipos de investigación y sus métodos.
- La investigación científica en las ciencias formales, naturales y sociales.
- La investigación policial, judicial y médica
- Propuestas epistemológicas:
- Feyerabend: La anarquía. La inconmensurabilidad.
- Lakatos: Los programas de investigación.
- Las tres condiciones para la justificación del conocimiento científico.

- Creatividad: Definición.
- Neurología y sistémica de la creatividad
- Pensamiento convergente y divergente. Método genérico para producir creatividad.
- Creatividad aplicada a la investigación:
- El programa de investigación creativa.
- Pasos de un programa de investigación y herramientas propuestas en cada paso.

Duración: 4 semanas

Unidad 3: Modelando a los creativos

Objetivos:

Conocer la propuesta de creatividad de la Programación Neurolingüística.

Acceder al modelado de dos personalidades investigadoras creativas.

Reflexionar acerca de las estructuras básicas de cognición adquiridas social e históricamente y su impacto sobre la capacidad de conocer creativamente.

Contenidos:

- La estrategia neurolingüística de los creativos.
- Modelado: definición y aplicaciones.
- Modelar un modelo de investigación-acción: Walt Disney.
- Modelar un modelo de justificación creativa: Sherlock Holmes
- La personalidad creativa del investigador. Potencial y realización.
- Las bases cognitivo-sociales e históricas de la creatividad y el aprendizaje: el modelo de Platón y el modelo de Aristóteles

Duración: 4 semanas

Unidad 4: Asombro, incertidumbre, conflicto

Objetivos:

Reflexionar acerca de la experiencia interna del conocimiento.

Proponer estrategias de aprovechamiento del asombro y la incertidumbre.

Proponer estrategias de transformación del conflicto epistemológico en tensión creativa.

Contenidos

- El abandono de las certezas. El Teorema de Godel.
- La contradicción como fuente de conocimiento: una aproximación desde la falsabilidad popperiana.
- La dialéctica del conocimiento: opuestos, conflicto, síntesis, recursividad.
- Diseño de la tensión creativa.

Duración: 2 semanas