



## Habilidades de Liderazgo

---

### El Arte de Liderar

Gloria Loaiza A.

Ana Lucía Alzate A.

**Correo electrónico**

# PRESENTACIÓN Y EXPECTATIVAS

---

✓ **Quién soy?**

✓ **Cómo llego?**

✓ **Qué me quiero llevar?**

# ACUERDOS

---

Participación Activa

Estar presentes

Estar a Tiempo

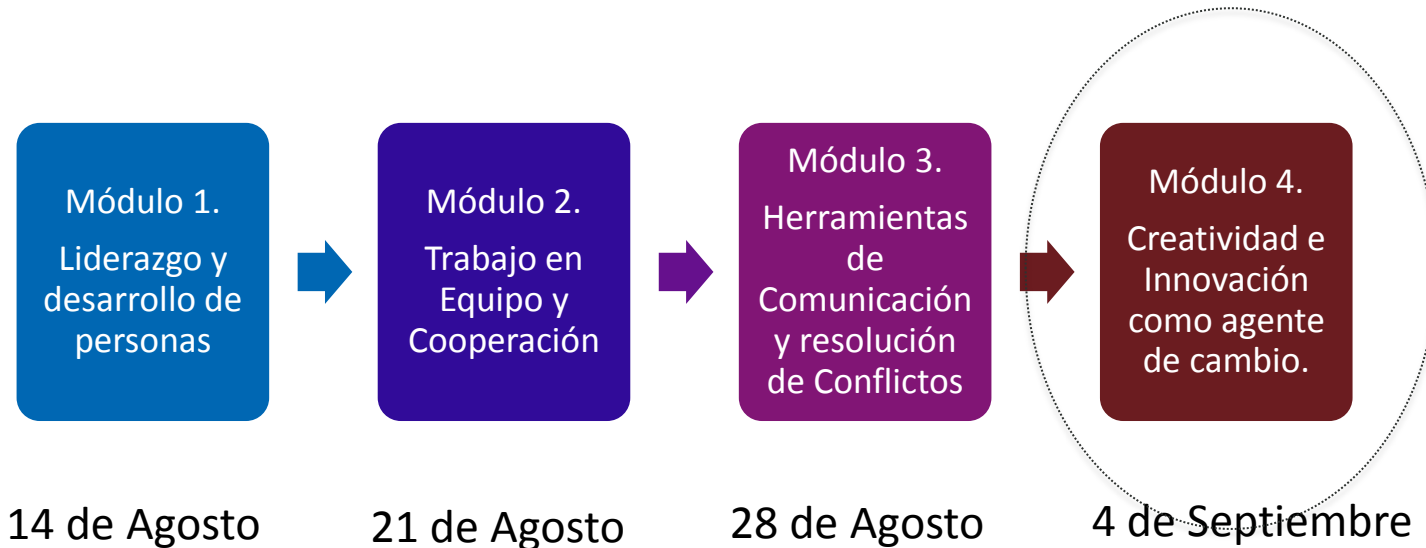
Respeto por la Diversidad

Eliminar Distractores

Valor de la Concreción

Confidencialidad

# Módulos




Coaching

## CAPACIDADES DEL LIDER: Creatividad e Innovación



- Valora la Creatividad e Innovación
- Brinda diferentes Alternativas
- Retroalimenta positivamente los logros de su equipo
- Evita las suposiciones Negativas ( No se puede, No hay presupuesto, no hay tiempo....)

# IDEAS DE EMPRESA



**“El 1% de inspiración es tan crítico para comenzar un negocio exitoso como lo es el 99% de transpiración que el empresario pone para que se convierta realmente en un negocio”.**

# CREATIVIDAD



La ***Creatividad***, denominada también inventiva, pensamiento original, imaginación constructiva, pensamiento divergente, pensamiento creativo; es la generación de **nuevas ideas** o conceptos, o de **nuevas asociaciones** entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente **producen soluciones originales**.

$$C = Fa(C, I, E)$$

**La Creatividad es función de la Actitud, aplicada al conocimiento, la imaginación y la evaluación.**

Ruth Noller



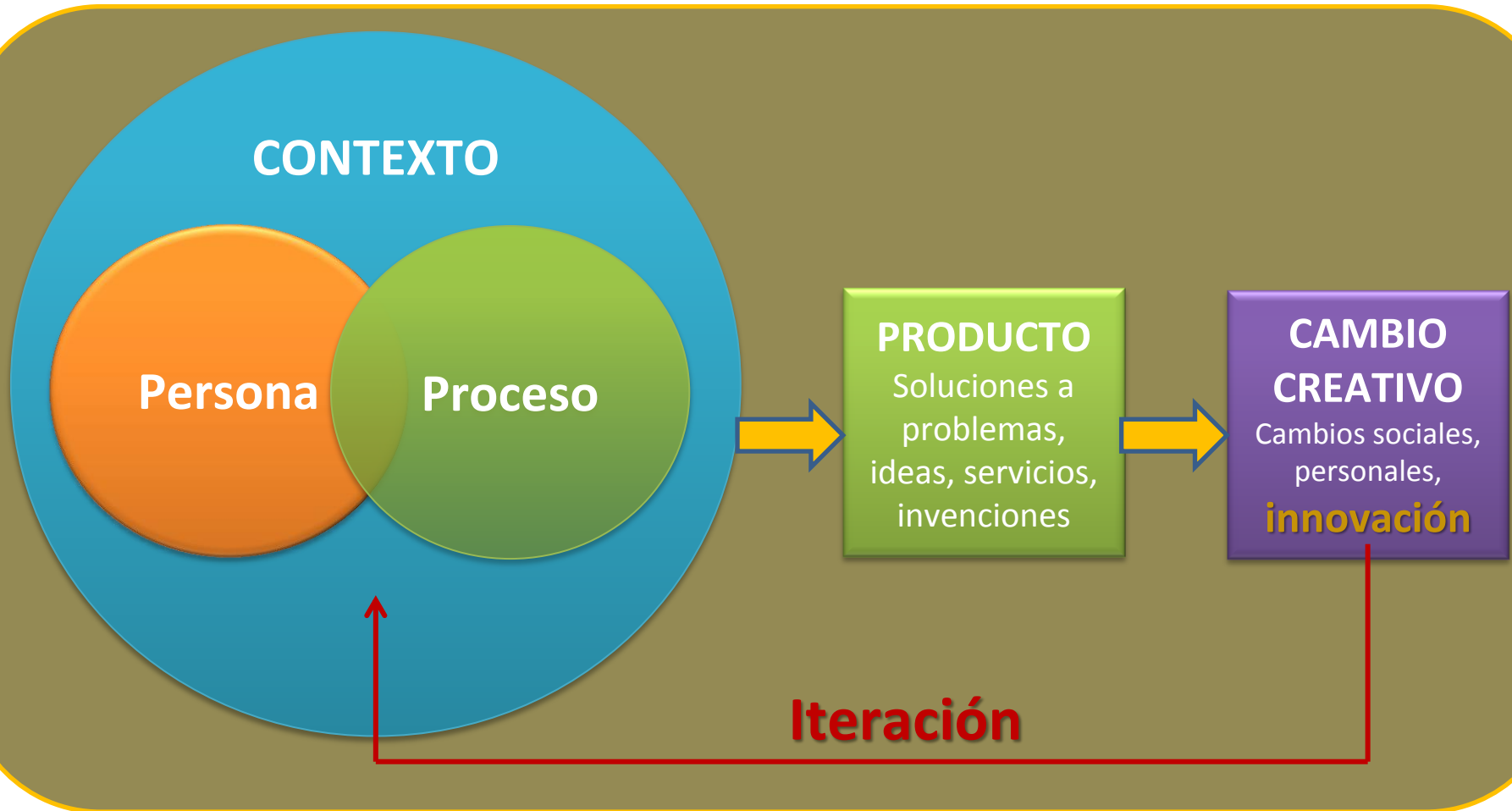
# INNOVACIÓN

---



Proceso empresarial capaz de convertir una buena idea en un producto, servicio, estrategia, etc., que sea valorado exitosamente por un público determinado.

# MODELO DE CAMBIO CREATIVO



Puccio, Murdock, Mance, 2005

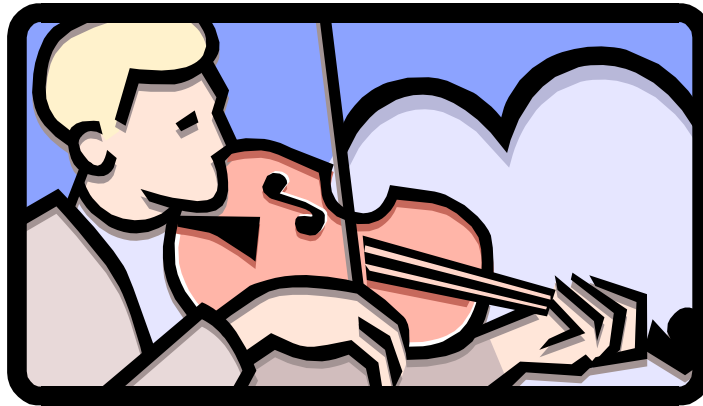
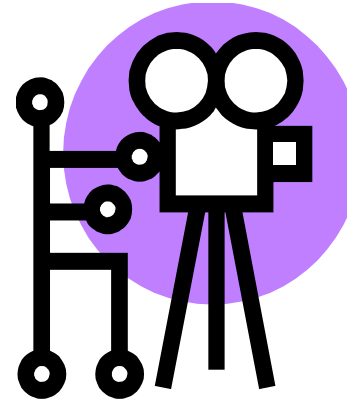
CONTEXTO

# El Pensamiento Creativo No Ocorre de la Nada

- Cultura: estimula o desestimula

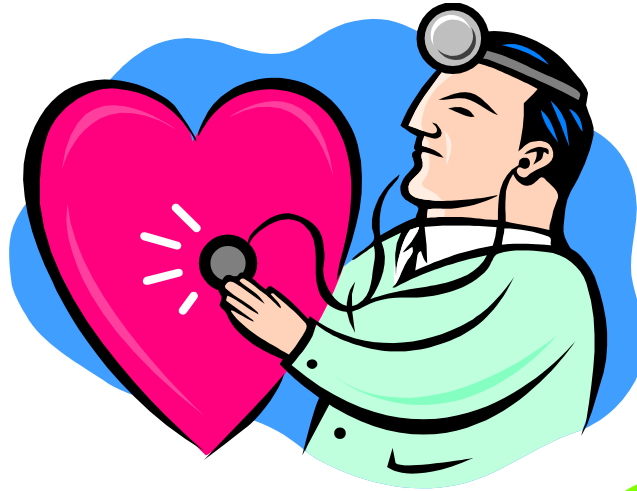
## PERCEPCIÓN HISTÓRICA DE LA CREATIVIDAD

CONTEXTO



# Algo Especial de Algunos Pocos

CONTEXTO

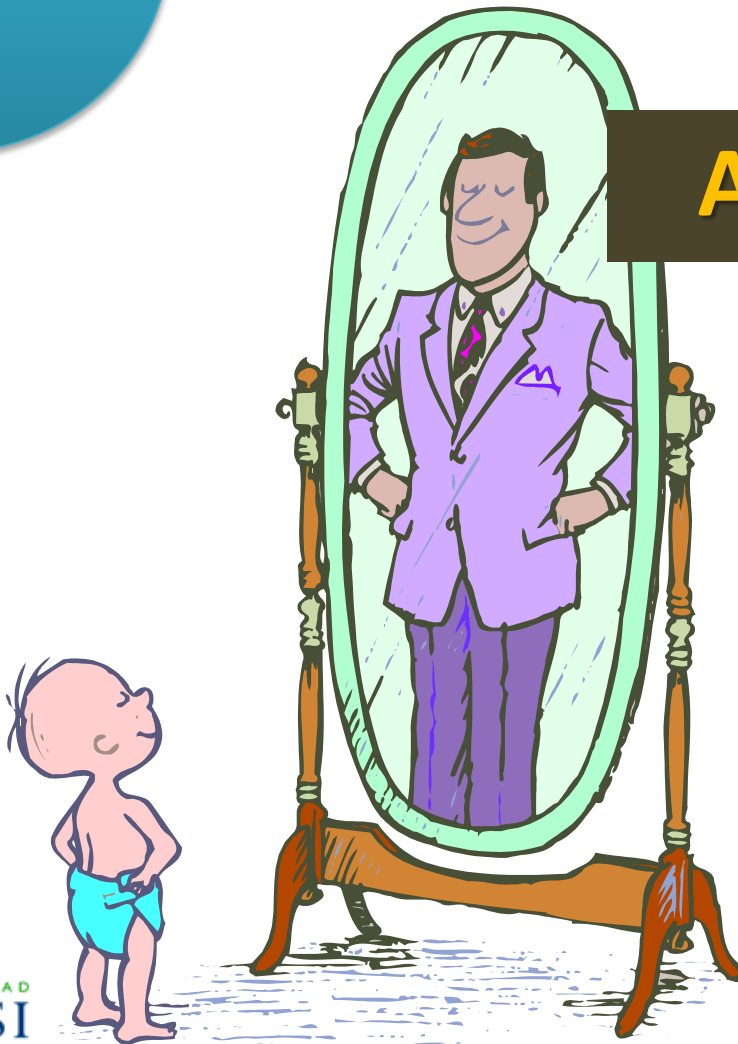


**Algo Propio de Todo Ser Humano**

CONTEXTO

# PARA QUÉ SER CREATIVOS?

Auto-realizarse



CONTEXTO

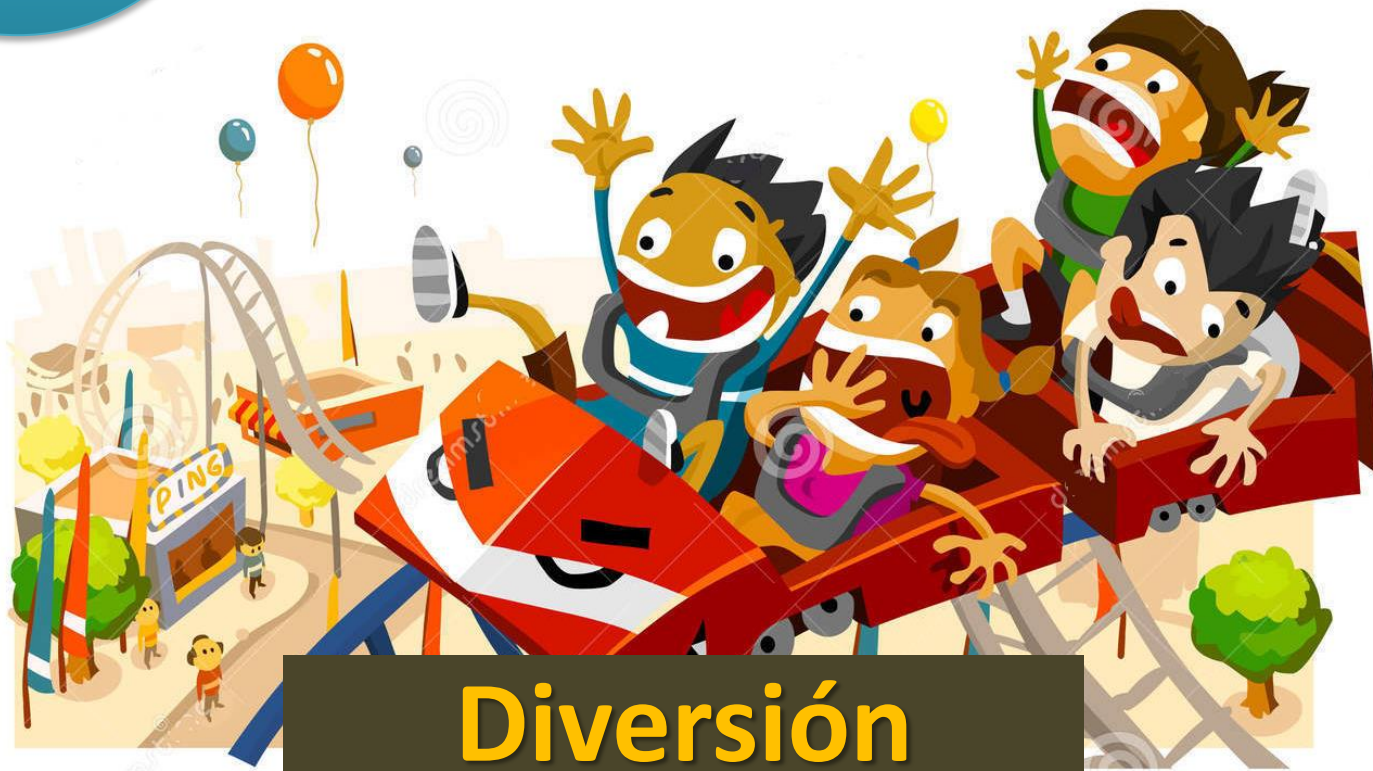
# PARA QUÉ SER CREATIVOS?

Sobrevivir



CONTEXTO

# PARA QUÉ SER CREATIVOS



Diversión





# MODELO DE CONDUCTA CREATIVA

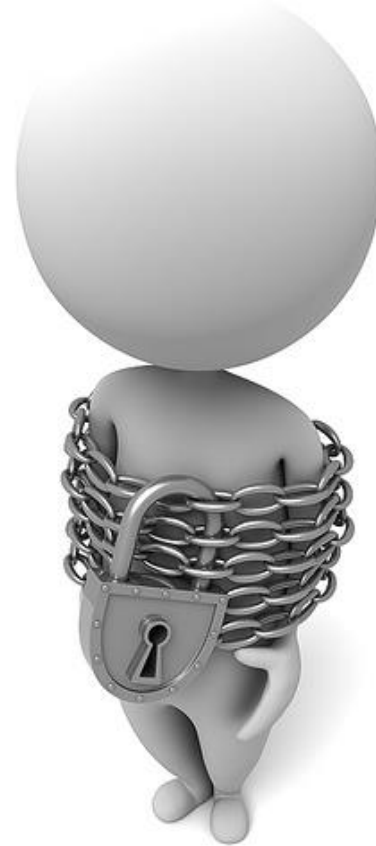


Persona

# BLOQUEOS CONCEPTUALES

Obstáculos o fijaciones mentales que limitan la forma en que los problemas se definen y sus posteriores posibles soluciones.

Wheten y Cameron, 2005



Persona

# BLOQUEOS A LA CREATIVIDAD

## Bloqueos culturales



No dudar de las cosas

Persona

# BLOQUEOS A LA CREATIVIDAD

## Bloqueos culturales



Tener miedo a fantasear

Persona

# BLOQUEOS A LA CREATIVIDAD

## Bloqueos perceptuales



No aislar los problemas  
de los contextos

Persona

# BLOQUEOS A LA CREATIVIDAD

## Bloqueos emocionales



Miedo a hacer el ridículo

Persona

# BLOQUEOS A LA CREATIVIDAD

## Bloqueos emocionales



Querer ganar rápidamente

# EVOLUCIÓN DE LA FUNCIÓN

## NIÑO

- Alta Imaginación
- Bajo Conocimiento
- Cero importancia en la evaluación



## ADULTO

- Baja Imaginación
- Alto Conocimiento
- Mucha importancia en la evaluación





Proceso

Es el proceso de darse cuenta de:

# Las dificultades





# Los problemas

Proceso



# Huellas de información

Proceso

# Elementos perdidos



Proceso

# De cuestionarse

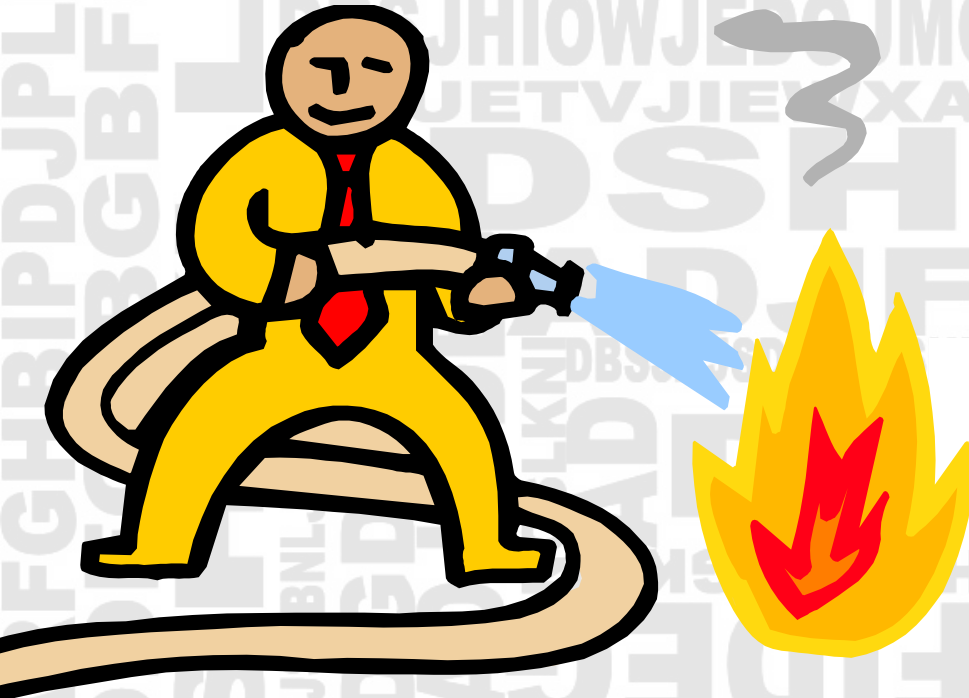


Proceso

# De hacer suposiciones



Proceso



# Evaluarlas

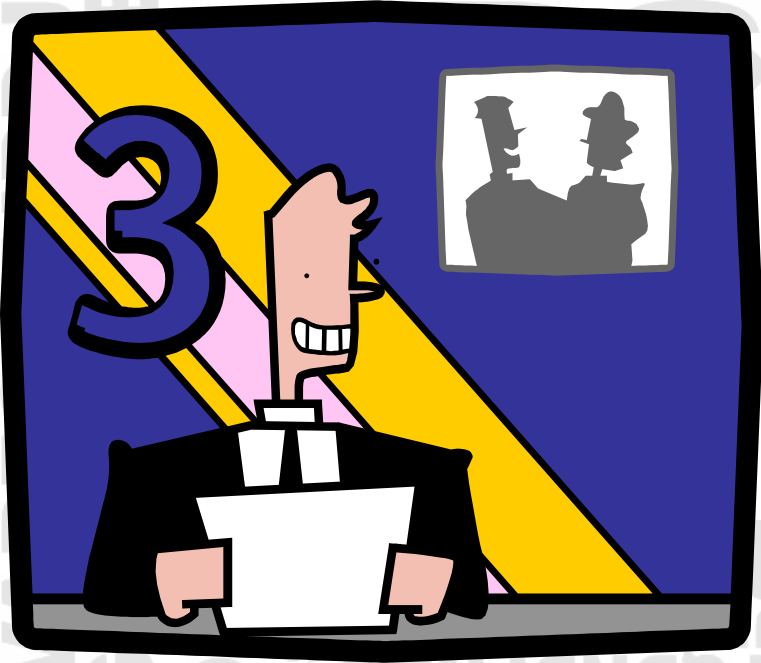
Proceso

# Comprobarlas





Proceso

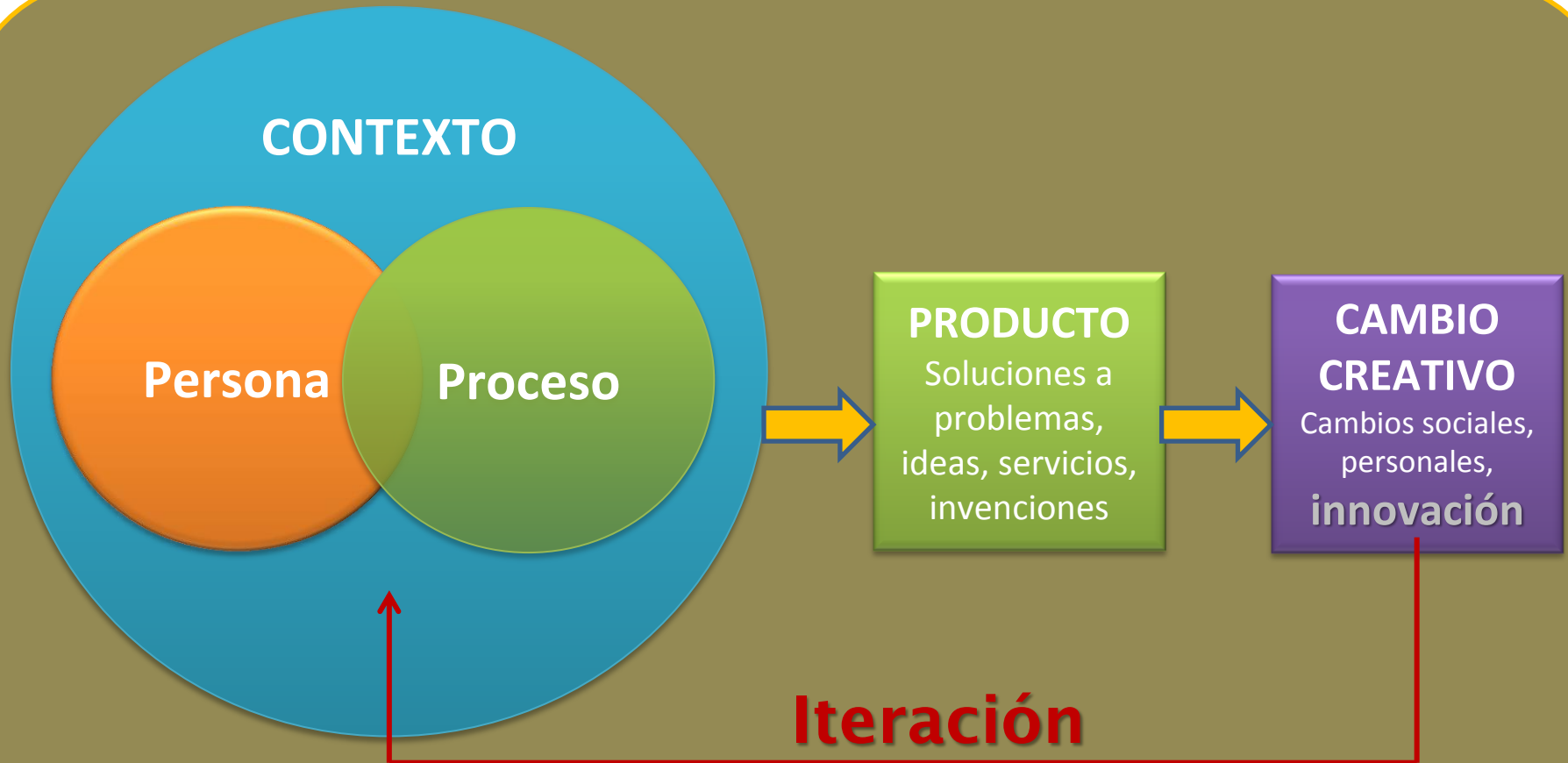


# Y comunicar los resultados

Proceso

# PERCEPCIÓN

# MODELO DE CAMBIO CREATIVO



Puccio, Murdock, Mance, 2005

# IDEACIÓN

## El Ejercicio de la Vaca



# Fluidez

Es la capacidad de producir  
Nada es más peligroso que  
un gran número de ideas,  
una idea cuando es la  
relaciones o alternativas a  
única que uno tiene a  
un concepto ya dado.  
(Alan Emile Chartier)  
frente a una situación  
conocida.



Es la capacidad para desplazarse por distintos planos o categorías. Es también la disposición a modificar las ideas, sin rigidez.



**Flexibilidad**

# PENSAMIENTO CREATIVO





“El pensamiento creativo no es un talento, **es una habilidad que puede ser aprendida**. Este tipo de pensamiento le da fortaleza a sus habilidades naturales, mejorando el **trabajo en equipo, la productividad**, y en la medida de lo posible, le otorga beneficios”

Edward de Bono



“Pensar, es una actividad mental útil sobre la que las personas ejercen un control”.

Vincent Ruggiero

## Pensamiento

Automático

Deliberado

Se decide tener control sobre lo que se piensa



PENSAMIENTO VERTICAL	PENSAMIENTO LATERAL
<p>Se mueve solo si hay una dirección en que moverse.</p> <p>Se excluye lo que no parece relacionado con el tema</p>	<p>Se mueve para crear nuevas direcciones.</p> <p>Se explora incluso lo que parece completamente ajeno al tema</p>
<p>Se basa en la secuencia de ideas</p>	<p>Puede efectuar saltos</p>
<p>Cada paso ha de ser correcto.</p> <p>Sigue los caminos más evidentes.</p>	<p>No es preciso que lo sea.</p> <p>Sigue los caminos menos evidentes.</p>
<p>Se usa la negación para bloquear bifurcaciones y desviaciones.</p>	<p>No se rechaza ningún camino.</p>

**ALTERNATIVAS**  
Que más puede pasar?

**PROVOCACIÓN**  
Preguntas enunciad

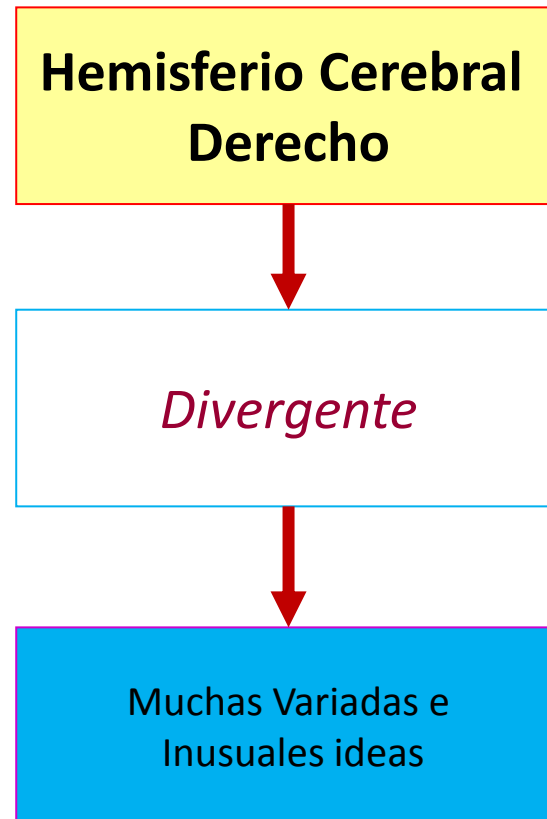
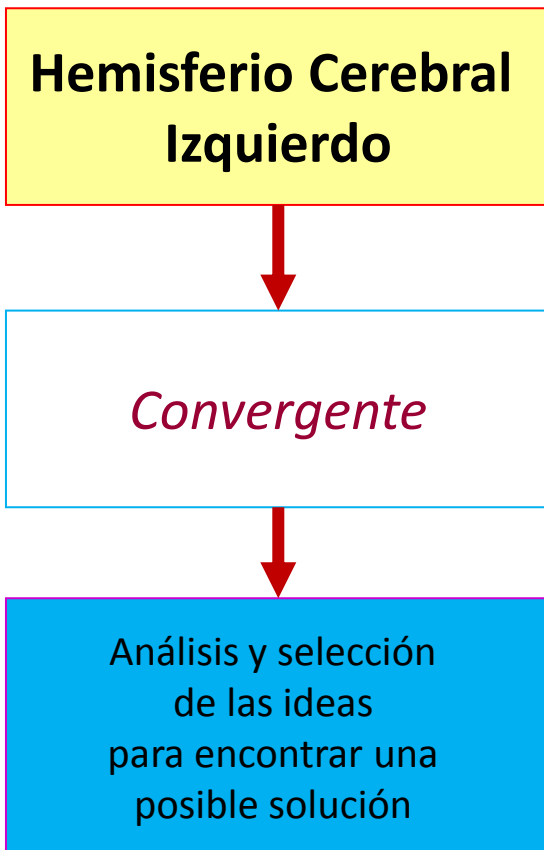
# Pensamiento Lateral

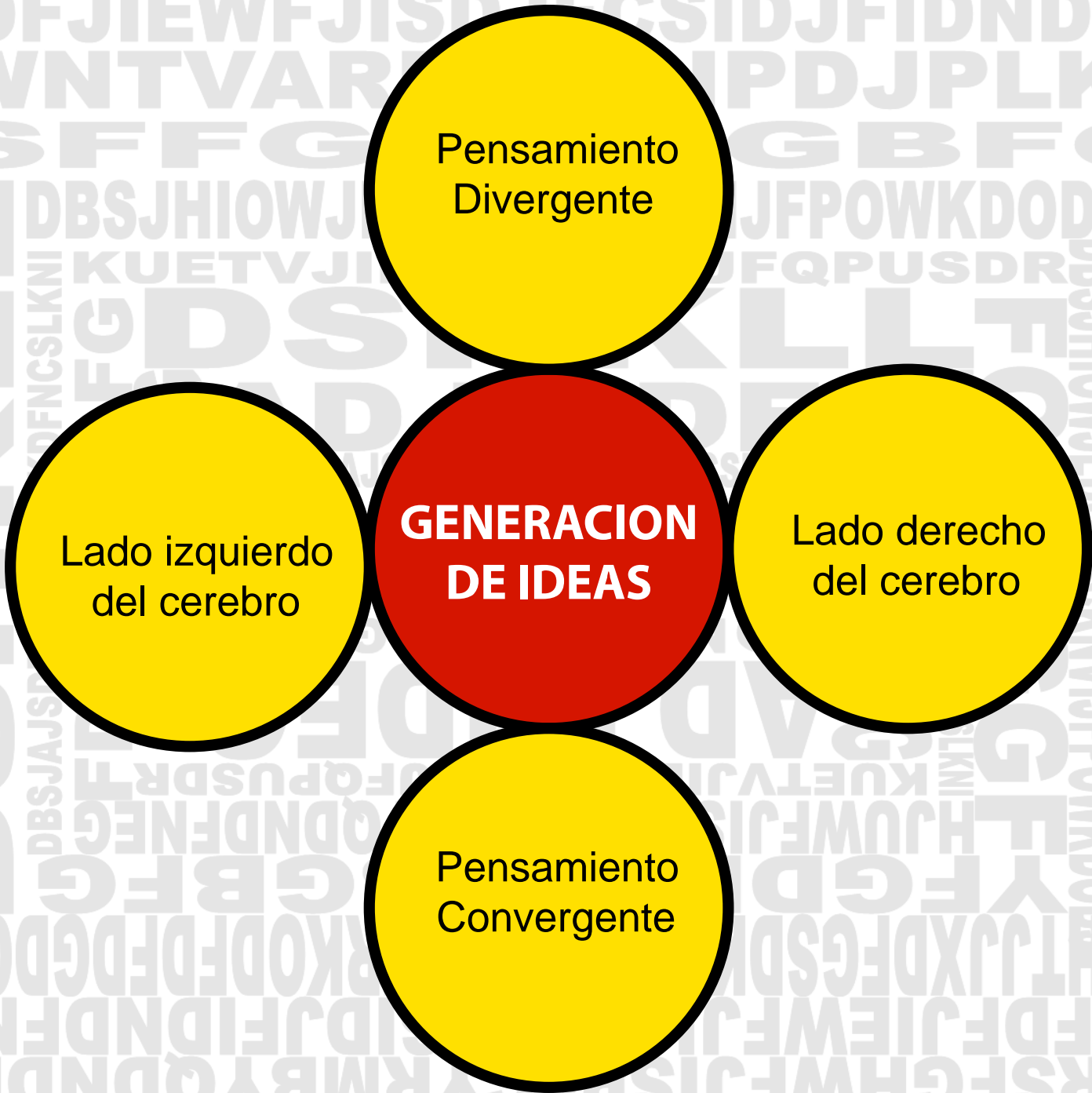


**ENFOQUES**  
De que otra forma puedo yo mirar esto?

**REVISIÓN DE SUPUESTOS**  
Qué limitación innecesaria tengo?

# PENSAMIENTOS DIVERGENTES Y CONVERGENTES





## **LADO IZQUIERDO**

- Analítico
- Lógico
- Basado en Hechos
- Cuantitativo
- Técnico
- Lineal
- Secuencial
- Convergente
- Discernidor
- Temporal
- Guiado

## **LADO DERECHO**

- Holístico
- Analógico
- Integrador
- Sintetizador
- Imaginativo
- Dimensional
- Intuitivo
- Interpersonal
- Emocional
- Intemporal
- Libre

## **DIVERGENCIA**

- Buscar muchas variadas e inusuales ideas

## **CONVERGENCIA**

- Seleccionar las mejores y mas novedosas ideas para solucionar el problemas



# PREFERENCIAS DE INNOVACIÓN DE FOURSIGHT



**Clarificador**



**Ideador**



**Desarrollador**



**Implementador**

# Los 4 Poderes Creativos

## Clarifica

Determina el problema a resolver



## Genera

Generar nuevas ideas



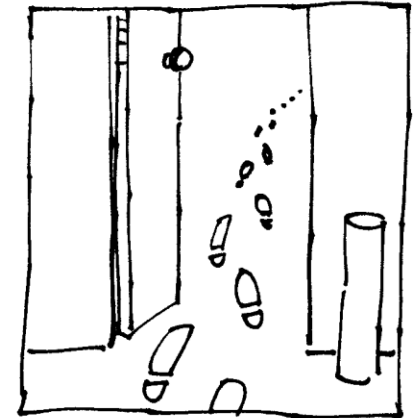
## Desarrolla

Transforma las ideas en soluciones sólidas



## Implementa

Pon el plan en acción



# Preferencia para Preguntar Más o Decir Más?

El grado al cual tu preguntas o dices al influir los demás y las situaciones



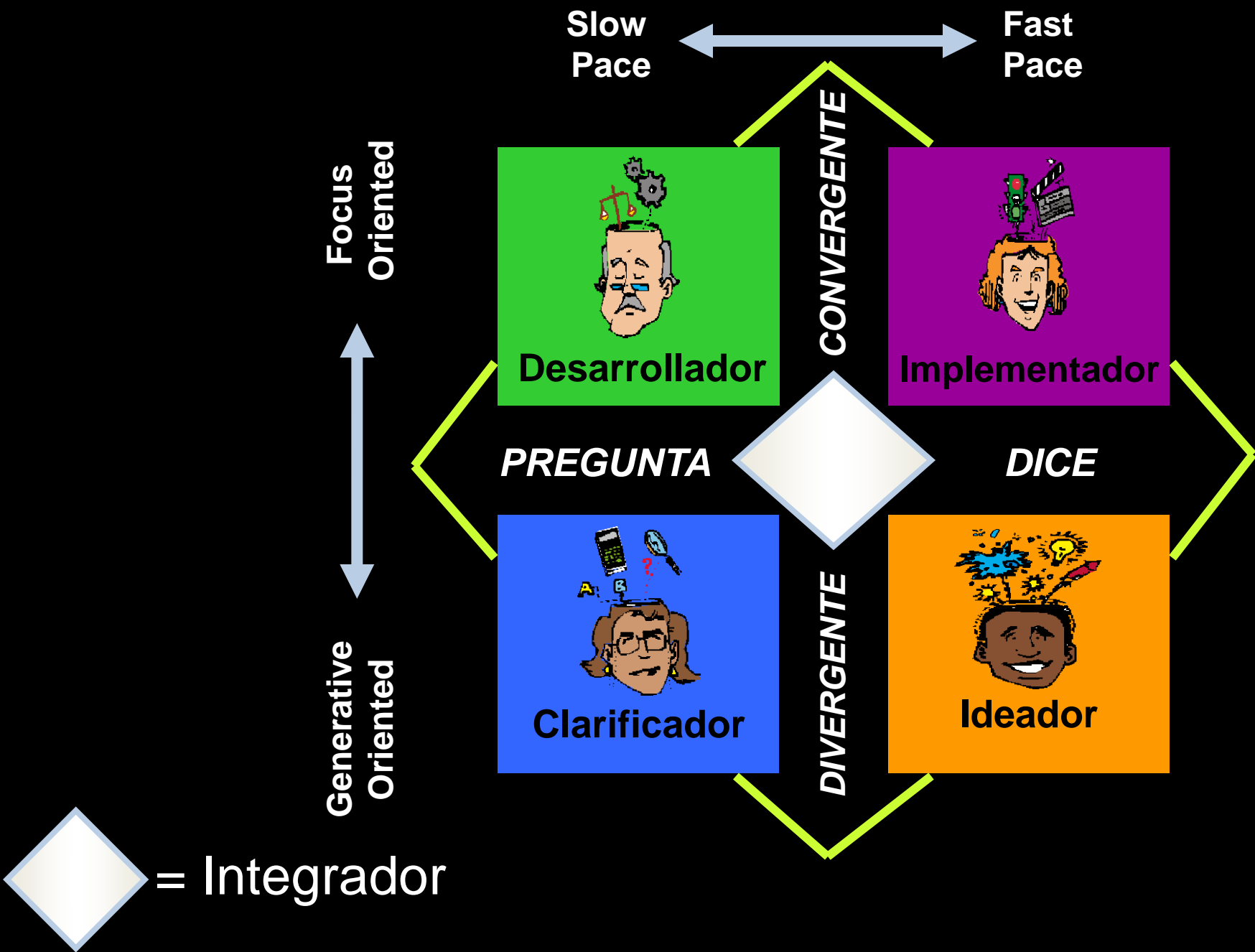
Indeciso  
Aparta riesgo  
Tranquilo, paciente  
Reservado  
Atento y especulativo

Rápido en decidirse  
Toma riesgos  
Encara, tiene prisa  
Expresivo  
Impaciente y directivo



Adapted from TRACOM Corp., 1998







# El Modelo FourSight



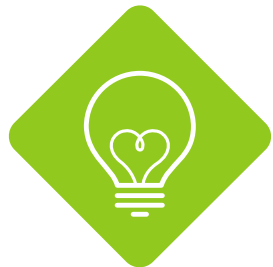
Nielsen & Thurber (2010) based on the work of Puccio & Miller (2003).



**1. Clarifica**  
Identifica el desafío



**2. Genera ideas**  
Genera nuevas ideas



**3. Desarrolla**  
Haz realidad tus ideas



**4. Implementa**  
Da vuelo a las ideas



GRACIAS

---

[www.bancoldex.com](http://www.bancoldex.com)

