



UAEM | Universidad Autónoma
del Estado de México

SD
Secretaría de Docencia



Universidad Autónoma del Estado de México • Secretaría de Docencia • Dirección de Estudios Profesionales

Universidad Autónoma del Estado de México

Licenciatura en Administración 2003

Programa de Estudios:

Habilidades y Pensamiento Creativo



I. Datos de identificación

Licenciatura **Administración 2003**

Unidad de aprendizaje **Habilidades y Pensamiento Creativo** Clave **L00715**

Carga académica
Horas teóricas Horas prácticas Total de horas Créditos

Período escolar en que se ubica **1** 2 3 4 5 6 7 8 9

Seriación
UA Antecedente UA Consecuente

Tipo de Unidad de Aprendizaje

Curso Curso taller
Seminario Taller
Laboratorio Práctica profesional
Otro tipo (especificar)

Modalidad educativa

Escolarizada. Sistema rígido No escolarizada. Sistema virtual
Escolarizada. Sistema flexible No escolarizada. Sistema a distancia
No escolarizada. Sistema abierto Mixta (especificar)

Formación común

Contaduría 2003 Informática Administrativa 2003
Mercadotecnia 2010

Formación equivalente

Unidad de Aprendizaje

Contaduría 2003
Informática Administrativa 2003
Mercadotecnia 2010



II. Presentación

Para los estudiantes de las licenciaturas en: Administración, Contaduría e Informática Administrativa.

El programa está compuesto por cuatro unidades de competencia, para que el alumno desarrolle habilidades y su creatividad en la aplicación de las diferentes técnicas que le serán útiles en la búsqueda de diferentes objetivos que se plantee, no solo durante su carrera, sino también en su desarrollo profesional, interrelacionando diferentes variables que le permitan conocer el mundo que lo rodea de donde parte todo tipo de conocimiento.

La primera unidad de competencia hace referencia al estudio del cerebro humano, con la finalidad de que el alumno se de cuenta del gran potencial de aprendizaje que se puede lograr al desarrollar los diferentes tipos de inteligencia y habilidades.

La segunda unidad de competencia se enfoca a examinar las diferentes estrategias cognitivas que estimulan los procesos del pensamiento para facilitar la solución de problemas que se presentan en la vida diaria. Empezando con la observación y llevándonos hasta los procesos de transferencia y aplicación del conocimiento para la resolución de problemas de nuestro entorno.

La tercera unidad de competencia da a conocer estrategias de solución para diferentes tipos de problemas, así como los métodos que emplean tanto el pensamiento convergente como del divergente, con la finalidad, de estimular el desarrollo intelectual y las habilidades para resolver problemas.

La cuarta unidad de competencia, está enfocada precisamente al desarrollo de la creatividad, describiendo principios, reglas y consejos para ser del alumno un profesional creativo que dé solución a los problemas que se plantean a través de diferentes técnicas creativas.

Conocer y analizar el mundo que nos rodea a través de nuestros sentidos utilizando el método científico para describirlo nos permitirá resolver cualquier tipo de problema al que nos enfrentemos, por ello es necesario saber que contamos con un cerebro capaz de desarrollar habilidades creativas, ya que cada día las necesidades que se nos presentan son los problemas que tenemos que resolver en beneficio de la sociedad y en términos generales de un mundo globalizado.



III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular

Núcleo de formación:	Básico
Área Curricular:	Complementaria
Carácter de la UA:	Obligatoria

IV. Objetivos de la formación profesional.

Objetivos del programa educativo:

Formar profesionales éticos con capacidad para enfrentar los retos y cambios de las nuevas tendencias en el campo de la administración con una visión estratégica, sentido humanista y aplicando las técnicas y herramientas administrativas bajo un enfoque sistemático en el manejo de recursos, con especial énfasis en el ser humano y su entorno.

Al término de la carrera el alumno:

Poseerá nuevos paradigmas de la ciencia administrativa como liderazgo participativo, trabajo en equipos interdisciplinarios y cultura de calidad.

Dispondrá de una formación que incluya conocimientos en disciplinas relacionadas con la administración, como informática, economía, ciencias sociales y el dominio de al menos un idioma extranjero, lo que le permitirá desarrollarse profesionalmente con una visión más amplia.

Manifestará un interés emprendedor para el diseño, creación y desarrollo de empresas.

Hará uso de sistemas de información para la toma de decisiones, apoyándose en tecnología informativa.

Visualizará la unidad productora de bienes y servicios como elemento básico del desarrollo económico, analizando las relaciones concretas entre los sistemas productivos y su entorno.

Poseerá valores éticos y humanísticos, vocación de servicio y sensibilidad a la sociedad y sensibilidad para detectar y proponer soluciones interdisciplinarias a los problemas económicos y sociales relacionados con su campo profesional.

Tendrá los conocimientos necesarios de su disciplina para desarrollarse en el entorno económico cada día más competitivo y globalizado.

Desarrollará la habilidad de autoaprendizaje y superación constante.



Objetivos del núcleo de formación:

Dotar a los estudiantes de las herramientas que les permitan continuar aprendiendo a lo largo de la vida.

Objetivos del área curricular o disciplinaria:

Aplicar las herramientas y conocimientos de investigación, comunicación e informática y desarrollara una conciencia social, ecológica y emprendedora que le permitan fortalecer su actividad profesional.

V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.

Inducir al alumno a desarrollar las habilidades del pensamiento y al uso de capacidades mentales que le permitan aprender de forma permanente y autónoma, además de generar soluciones lógicas y creativas a los problemas del entorno.

VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje y su organización

Unidad 1. El cerebro humano

Objetivo: Analizar las principales partes del cerebro humano y su funcionamiento para optimizar su inteligencia así como desarrollar su potencial de habilidades de pensamiento para aplicarlas en el aprendizaje permanente.

- 1.1 Encéfalo, biología y comportamiento
- 1.2 Qué es el pensamiento
- 1.3 Unidades básicas del pensamiento: Imagen, concepto y lenguaje
- 1.4 Que es la inteligencia
- 1.5 Factores de la inteligencia
- 1.6 Tipos de inteligencias
- 1.7 Desarrollo de las habilidades del pensamiento

Unidad 2. Procesos del pensamiento

Objetivo: Examinar las diferentes estrategias cognitivas que estimulan los procesos del pensamiento para facilitar la solución de problemas que se presentan en la vida diaria.

- 2.1 Observación
- 2.2 Descripción



- 2.3 Comparación
- 2.4 Clasificación
- 2.5 Jerarquización
- 2.6 Análisis
- 2.7 Síntesis
- 2.8 Evaluación
- 2.9 Transferencia
- 2.10 El pensamiento hipotético
- 2.11 Analogías
- 2.12 Relaciones e Implicaciones

Unidad 3. Solución de problemas y formas de aprender

Objetivo: Contrastar las diferentes estrategias para estimular el desarrollo intelectual y las habilidades para resolver problemas con la finalidad de mejorar el desarrollo de la mente y la forma de solucionar problemas.

- 3.1 Generalidades
- 3.2 Tipos de problemas
- 3.3 Elementos de un programa estructurado
- 3.4 Principales deficiencias en la solución de problemas
- 3.5 Estrategias de representación para la resolución de problemas:
- 3.6 Pensamiento Lineal y
- 3.7 Pensamiento Divergente:
- 3.8 Representación lineal
- 3.9 Representación tabular
- 3.10 Representación simbólica
- 3.11 Simulación

Unidad 4. Técnicas creativas

Objetivo: Desarrollar diversas técnicas creativas para resolver problemas de manera original.

- 4.1 Definición e importancia.
- 4.2 Ejes o enfoques de la creatividad



- 4.3 Teoría de la inversión creativa: un enfoque integrador.
- 4.4 Como estimular el pensamiento creativo
- 4.5 Activadores de la creatividad
- 4.6 Basados en la indagación.
- 4.7 Basados en la asociación de ideas
- 4.8 Basados en el análisis y descomposición de la situación.
- 4.9 Basados en la descomposición semántica
- 4.10 Estrategias para abordar de manera creativa los problemas
- 4.11 Tormenta de ideas.
- 4.12 Lo positivo, lo negativo, lo interesante (PNI).
- 4.13 Considere Variables (CV).
- 4.14 Considere consecuencias (CC)
- 4.15 Considere Prioridades (CP).
- 4.16 Considere opciones o posibilidades (COP)
- 4.17 Considere otros puntos de vista (COPV))
- 4.18 Estrategia de los seis sombreros.

VII. Sistema de Evaluación

PRIMERA EVALUACIÓN PARCIAL		SEGUNDA EVALUACIÓN PARCIAL	
Conocimientos (Examen y/ o presentación de actividades colaborativas e individuales)	40%	Conocimientos (Examen y /o presentación de Actividades colaborativas e individuales)	40%
Habilidades (participación individual o por equipo, tareas o productos)	20%	Habilidades (participación individual o por equipo, tareas o productos)	20%
Portafolio de evidencias:	30%	Portafolio de evidencias:	30%
Mapa mental 5%		Diagramas 5%	
Diagramas 5%		Cuadro de SQA 5%	
Ejercicios resueltos 10%		Ejercicios resueltos 10%	
Presentación de Power Point 10%		Exposición de evidencias 10%	
Actitudes y Valores	10%	Actitudes y Valores	10%
Total	100%	Total	100%



VIII. Acervo Bibliográfico

- 1.-Fisher, R. (2001). “El potencial cerebral” en Cómo desarrollar la mente de su hijo. Ed. Obelisco, España.
- 2.-Kasuga, Linda et al. (2001)Aprendizaje acelerado: estrategias para la potencialización del aprendizaje. Ed. Tomo, México.
- 3.-Longoria, Cantú y Ruiz. (2001).Pensamiento creativo. UANL. Ed. CECSA. México.
- 4.-Antunes C. Celso. (2002).Las inteligencias Múltiples. Ed. Alfaomega.
- 5.-Moncho Bogan, José. (2003).Viaje al Cerebro Humano. Septem Ediciones.
- 6.-Espíndola Castro, José Luis. (1996). Fundamentos de la Cognición. Ed. Alambra, México.
- 7.-Kabalen Donna M. et al. (2003). La lectura analítico – crítica: un enfoque cognoscitivo aplicado al análisis de la información. Ed. Trillas, México.
- 8.-Nickerson, Raymond S. Et al. (1987).Enseñar a Pensar. Ed. Piados, Barcelona,.
- 9.-Sánchez, Margarita A. de. (2004). Desarrollo de Habilidades del Pensamiento. Procesos Básicos del Pensamiento. Volumen y cuaderno de trabajo. Ed. Trillas, México.
- 10.-Beltrán Veraza Marisol. (2000).Desarrollo de Habilidades del Pensamiento. Cuaderno de Ejercicios. Grupo Editorial Exodo.
- 11.-Sánchez, Margarita A. de. (2004). Desarrollo de Habilidades del Pensamiento. Razonamiento Verbal y Solución de Problemas. Volumen y cuaderno de trabajo. Ed. Trillas, México.
- 12.-Fernández Ortega Juan Antonio y Mauro Rodríguez Estrada. (2000). Creatividad Para Resolver Problemas. Ed. Pax México
- 13.-Sánchez, Margarita A. de. (2004). Desarrollo de Habilidades del Pensamiento. Creatividad. Volumen y cuaderno de trabajo. Ed. Trillas, México.
- 14.-López Calva Martín. (2002).Pensamiento Crítico y Creatividad en el Aula. Ed. Mad, S. L.
15. Dryden Gordon y Vos Jeannette.(2004). La revolución del aprendizaje. Para cambiar la manera que piensa el mundo. Grupo editorial tomo, México, D.F.
- 16.- Dennis Coon. (1999). Psicología. Exploración y Aplicaciones.8ª. Ed. Thompson, México
- 17.- Recio Sánchez H. (2004). Creatividad en la solución de problemas. Trillas. México.



REFERENCIAS DE INTERNET

http://aulatres.net/1/curs_wq/pagines_secundaries/taxonomia_bloom.htm

www.eduteka.org/TaxonomiaBloomCuadro.php3 .

<http://www.manizales.unal.edu.co/procrea/descargas/Formulaysolucio.pdf>

http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/9/Usr/lujose/aprendizaje_de_conceptos.htm