



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 Contaduría 2003

Programa de Estudios:

Habilidades y Pensamiento Creativo



I. Datos de identificación

Licenciatura **Contaduría 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

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

Administración 2003 Informática Administrativa 2003
Mercadotecnia 2010

Formación equivalente

Unidad de Aprendizaje
Administración 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 pueda lograr al estudiar los diferentes tipos de inteligencia y habilidades.

La segunda unidad de competencia se enfoca a los procesos básicos del pensamiento, los cuales son indispensables para llegar a desarrollar el aprendizaje que se requiere para solucionar diversos problemas que se nos presentan en la vida diaria, es decir, se inicia con la observación hasta llegar a adquirir las habilidades necesarias para describir que existen cambios, secuencias y transformaciones que nos permitirán llegar, analizar, sintetizar y establecer diferentes analogías.

La tercera unidad de competencia da a conocer cuáles son los elementos de diferentes tipos de problemas con la finalidad de evitar deficiencias en su resolución, debido a que el alumno se enfrenta a diario a la resolución de problemas, además se plantean las estrategias que se pueden utilizar en el desarrollo de los mismos.

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 generar, analizar e interpretar información financiera y administrativa para la toma de decisiones.

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 paquetes contables para el registro de las operaciones como instrumento de apoyo en sus conocimientos de informática.

Aplicará en todas sus asignaturas las habilidades desarrolladas así como el pensamiento creativo, podrá comunicarse eficientemente en forma oral y escrita con la comunidad observando en todo momento los valores éticos, promoviendo su desarrollo dentro de las empresas.

Aplicará la metodología de investigación en la solución de problemas inherentes a la Contaduría, mostrando en todo momento su espíritu emprendedor en beneficio de la entidad.

Conocerá y utilizará expresiones de uso de inglés a nivel de habilidades básicas.

V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.

Estimular en el docente el uso adecuado de una serie de capacidades mentales y estrategias de pensamiento que le permitan aprender de forma permanente, autónoma y generar soluciones lógicas o creativas a los problemas del entorno.

VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje y su organización

Unidad 1. El cerebro humano

Objetivo: Conocer las principales partes del cerebro humano y su funcionamiento para optimizar su inteligencia y desarrollar su potencial de habilidades de pensamiento para aplicarlas en el aprendizaje



- 1.1 Que es la inteligencia
- 1.2 Diferencia entre inteligencia y pensamiento
- 1.3 El cerebro humano
- 1.4 Tipos de inteligencias
- 1.5 Desarrollo de las habilidades del pensamiento

Unidad 2. Procesos Cognoscitivos

Objetivo: Distinguir los procesos básicos del pensamiento para solucionar diversos problemas que se les presenten en la vida diaria

- 2.1 Observación
- 2.2 Descripción
- 2.3 Comparación
- 2.4 Clasificación
- 2.5 El pensamiento hipotético
- 2.6 Los cambios, secuencias y transformaciones
- 2.7 El análisis
- 2.8 Síntesis
- 2.9 Analogías

Unidad 3. Problemas

Objetivo: Aplicar diferentes estrategias de representación para facilitar la solución de problemas estructurados

- 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
- 3.6 Simulación
- 3.7 Representación lineal
- 3.8 Representación tabular
- 3.9 Representación simbólica



Unidad 4. Potencial Creativo

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

- 4.1 Creatividad
- 4.2 Definición e importancia
- 4.3 Tipos y niveles
- 4.4 Principios y reglas básicas
- 4.5 Formas de actuar de las personas creativas
- 4.6 ¿Orden o desorden para crear? (alumnos)
- 4.7 Consejos para desarrollar la creatividad
- 4.8 Límites de la creatividad (alumnos)
- 4.9 Aspectos de la creación
- 4.10 Las personas
- 4.11 El producto
- 4.12 El proceso creativo
- 4.13 Técnicas creativas
- 4.14 Tormenta de ideas
- 4.15 Lo positivo, lo negativo, lo interesante (PNI)
- 4.16 Considere Variables (CV)
- 4.17 Considere consecuencias (CC)
- 4.18 Considere Prioridades (CP)
- 4.19 Considere opciones o posibilidades (COP)
- 4.20 Considere otros puntos de vista (COPV))

VII. Sistema de evaluación

| Primera Evaluación Parcial | | Segunda Evaluación Parcial | |
|--|-----|---|-----|
| Conocimientos (Examen) | 50% | Conocimientos (Examen) | 60% |
| Habilidades: participación individual o por equipo, tareas o productos | 20% | Habilidades (participación individual o por equipo, tareas o productos) | 20% |
| Portafolio de evidencias: | | Portafolio de evidencias: | |



| | | | | | |
|----------------------|-----|------|--------------------------|----|------|
| Mapa mental | 5% | | Cuadro comparativo | 5% | |
| Cuadro comparativo | 5% | 20% | Cuadro sinóptico | 5% | 20% |
| Ejercicios resueltos | 10% | | Ejercicios resueltos | 5% | |
| | | | Exposición de evidencias | 5% | |
| Actitudes y Valores | | 10% | Actitudes y Valores | | 10% |
| Total | | 100% | Total | | 100% |

VIII. Acervo bibliográfico

Fisher, R. "El potencial cerebral" en Cómo desarrollar la mente de su hijo. Ed. Obelisco, España, 2001.

Kasuga, Linda et al. Aprendizaje acelerado: estrategias para la potencialización del aprendizaje. Ed. Tomo, México, 2001.

Longoria, Cantú y Ruiz. Pensamiento creativo. UANL. Ed. CECSA. México, 2001.

Antunes C. Celso. Las inteligencias Múltiples. Ed. Alfaomega, 2002

Moncho Bogan, José. Viaje al Cerebro Humano. Septem Ediciones. 2003

Espíndola Castro, José Luis. Fundamentos de la Cognición. Ed. Alambra, México, 1996.

Kabalen Donna M. et al. La lectura analítico – crítica: un enfoque cognoscitivo aplicado al análisis de la información. Ed. Trillas, México, 2003.

Nickerson, Raymond S. Et al. Enseñar a Pensar. Ed. Piados, Barcelona, 1987.

Sánchez, Margarita A. de. Desarrollo de Habilidades del Pensamiento. Procesos Básicos del Pensamiento. Volumen y cuaderno de trabajo. Ed. Trillas, México, 2004.

Beltrán Veraza Marisol. Desarrollo de Habilidades del Pensamiento. Cuaderno de Ejercicios. Grupo Editorial Exodo,2000.

Sánchez, Margarita A. de. Desarrollo de Habilidades del Pensamiento. Razonamiento Verbal y Solución de Problemas. Volumen y cuaderno de trabajo. Ed. Trillas, México, 2004.

Fernández Ortega Juan Antonio y Mauro Rodríguez Estrada. Creatividad Para Resolver Problemas. Ed. Pax México,2000.

Sánchez, Margarita A. de. Desarrollo de Habilidades del Pensamiento. Creatividad. Volumen y cuaderno de trabajo. Ed. Trillas, México, 2004.

López Calva Martín. Pensamiento Crítico y Creatividad en el Aula. Ed. Mad, S. L. 2002