



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MEXICO

Centro Universitario UAEM Valle de Teotihuacán

DESARROLLO DE ANTOLOGÍA (MATERIAL DIDÁCTICO) PARA LA
UNIDAD DE APRENDIZAJE
“Habilidades y Pensamiento Creativo”

LICENCIATURA EN CONTADURÍA

PRESENTA:

M. EN PSIC. ED. WENDY SEVILLA JAIMES

Santo Domingo Aztacameca, Axapusco, Estado de México. Agosto 2019

Índice

Introducción-----	5
Objetivos -----	7
Capítulo 1. El Potencial intelectual de los seres Humanos -----	8
Inteligencia -----	9
Factores y capacidad de pruebas para medir la inteligencia -----	10
Diferencia entre inteligencia y pensamiento -----	11
El Cerebro Humano-----	11
Tipos de Pensamiento -----	12
Tipos de Inteligencia -----	13
Desarrollo de las habilidades del pensamiento-----	19
Actividades-----	23
Capítulo 2. Procesos Básicos de Pensamiento-----	24
Pensamiento-----	25
Observación-----	26
Descripción-----	27
Pasos para elaborar una descripción-----	27
Comparación-----	28

Variable -----28

Clasificación y Aplicaciones-----29

Pensamiento hipotético. -----30

Cambios, secuencias y transformaciones.-----31

Análisis ----- 32

Actividades -----33

Capítulo 3. Estrategias para la representación y solución de problemas Estructurados. --34

Generalidad de un problema-----35

Tipos de problemas -----37

Toma de Decisiones -----38

Proceso de solución de problemas----- 39

Actividades-----45

Capítulo 4. Pensamiento Creativo. -----46

Creatividad -----47

Niveles de Taylor -----48

Teorías -----49

Principios de la creatividad -----49

Límites de la creatividad-----50

Las Personas creativas -----50

Producto -----52

Proceso Creativo.-----55

Actividades-----57

Referencias bibliográficas----- 58

Notas----- 80

INTRODUCCIÓN

Esta antología está destinada a aquellos docentes y discentes de la licenciatura en contaduría, ya que constituye un apoyo para el curso correspondiente de Habilidades y Pensamiento Creativo, así mismo tiene el propósito de apoyar el plan de estudios, este material pretende que desarrollen los discentes competencias intelectuales.

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.

El objetivo de esta unidad de aprendizaje es que resuelvas situaciones de pensamiento mediante la toma de decisiones, creando distintas estrategias, a partir de comprensión y producción de ideas, con apoyo de actividades de creativas.

El centro Universitario UAEM Valle de Teotihuacán pretende dar un desarrollo integral al alumno. Este objetivo se alcanzará renovando la orientación de la enseñanza. Ahora se trata no de informar, sino de formar; “aprender haciendo”. Así el egresado de este espacio académico podrá incorporarse a la vida productiva del país, mediante la capacitación intelectual, cívica y técnica que ha logrado.

La unidad de aprendizaje de Habilidades y Pensamiento creativo debe ser fiel a la orientación de la Licenciatura en Contaduría. Debe ser un laboratorio donde maestros y alumnos se dediquen a buscar un adecuado manejo y habilidad de razonar.

La unidad de aprendizaje de Habilidades y Pensamiento creativo se asistirá a una labor creativa, y no reproductora. Se descubrirán o inventarán formas, sino bellas, cuando menos claras y precisas, para comunicar pensamientos y estados de ánimo. Esto permitirá que el discente supere inhibiciones, y pueda integrarse a su medio social.

JUSTIFICACIÓN

La presente antología va encaminada a despertar en el alumno su interés por expresarse, defender sus posturas, asumir un liderazgo y valorar el trabajo individual y en equipo. Pretende desarrollar las competencias creativas, mejorar habilidades de pensamiento y raciocinio.

La necesidad de conocer las estrategias al momento de tomar una decisión, para un buen uso del pensamiento y conocimiento. En la vida actual, la planeación, la elaboración de estrategias creativas permite a que las personas se desarrollen mejor en sociedad en su toma de decisiones.

Es importante mencionar que cada actividad fue diseñada para realizarse de acuerdo a los temas de la unidad de aprendizaje.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar una antología (material didáctico) para la Unidad de Aprendizaje de “Habilidades y Pensamiento creativo” de la Licenciatura en Contaduría, del Centro Universitario UAEM Valle de Teotihuacán para complementar el sustento teórico con la práctica.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Llegar a potencializar su cerebro al máximo.
2. Poder comunicar lo que piensa y siente.
3. Solucionar problemas de toda índole; académicos, personales, empresariales y sociales.
4. Expresar ideas y conceptos.
5. Dialoga y aprende de personas con distintos puntos de vista y tradiciones culturales mediante la ubicación de sus propias circunstancias.
6. Trabajar en equipo.
7. Poner en práctica la creatividad.
8. Sociabilizar con su entorno.
9. Resolver problemas cotidianos.
10. Ser independiente.

CAPÍTULO 1

INTELIGENCIA. - Facultad de auto dirigirse y de aprender, en ausencia de instrucción directa y completa”

Brown y French (1979)

“capacidad de emplear los conocimientos eficazmente”

De Ávila y Duncan (1985)

El Potencial intelectual de los seres Humanos

SÍNTESIS DEL CAPÍTULO

Desarrollo del concepto de inteligencia
Factores y Pruebas para medir la inteligencia
Diferencia entre inteligencia y pensamiento
El Cerebro Humano
Tipos de Pensamiento
Tipos de Inteligencia
Desarrollo de las habilidades del pensamiento

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Después de estudiar el capítulo, el alumno deberá ser capaz de:

1. Definir y describir la naturaleza y propósito de la Inteligencia.
2. Describir los factores y pruebas para medir la inteligencia.
3. Explicar las diferencias de inteligencia y pensamiento.
4. Comprender los tipos de pensamiento.
5. Comprender la evolución del cerebro humano.
6. Desarrollar habilidades intelectuales y del pensamiento.

No es lo que no sabemos lo que nos causa problemas,

Sino lo que sabemos que no es así.

1.- “Potencial Intelectual de los seres Humanos”.

1.1.1. Inteligencia.

“Facultad de auto dirigirse y de aprender, en ausencia de instrucción directa y completa”

Brown y French (1979)

Facultad de la mente que permite aprender, entender, razonar, tomar decisiones y formarse una idea determinada de la realidad.

“capacidad de emplear los conocimientos eficazmente”

De Ávila y Duncan (1985)

CARACTERÍSTICAS;

- Es un atributo natural que poseemos todos los seres humanos.
- Unas personas desarrollan ciertas habilidades más que otras.
- Aunque todos tengamos suficiente coeficiente intelectual y no lo estimulamos nunca llegara a dar los resultados que se esperan.
- No existen personas más inteligentes ni menos inteligentes.
- La inteligencia se convierte en aptitudes y habilidades
- Una persona es más inteligente cuando esta ha convertido sus aptitudes en habilidades.
- El medio donde nos ubicamos influye en este desarrollo.

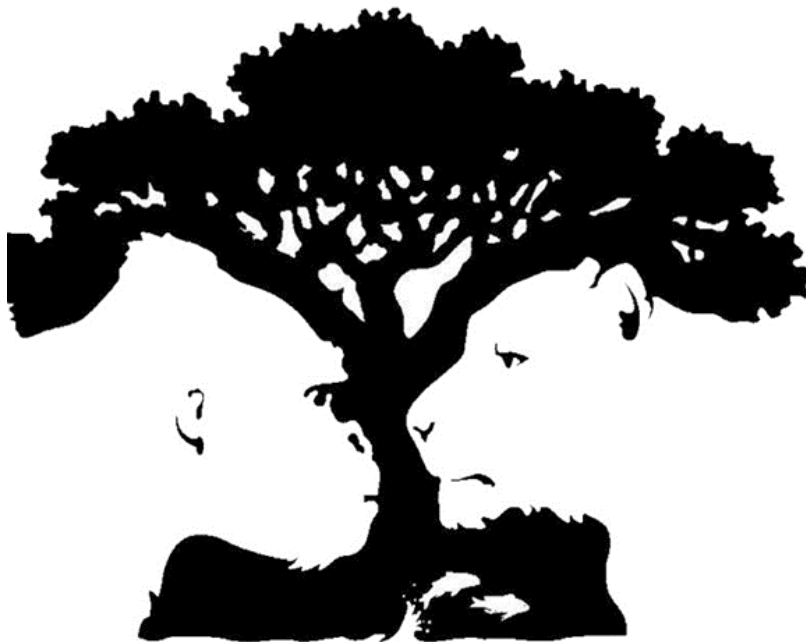
1.1.2. Factores y Capacidad de pruebas para medir la inteligencia.

La inteligencia es la capacidad de relacionar conocimientos que poseemos para resolver una determinada situación. Si indagamos un poco en la etimología de la propia palabra encontramos en su origen latino *inteligere*, compuesta de *intus* (entre) y *legere* (escoger). Por lo que podemos deducir que ser inteligente es saber elegir la mejor opción entre las que se nos brinda para resolver un problema. Por ejemplo, si a una persona se le plantea subir al tejado de una casa, la persona seleccionará los instrumentos que cree necesario para subir, pues con los conocimientos

que ya posee (lógicos, matemáticos, creativo, etc.) ha ideado una forma para ejecutar una acción que le permitirá subir al tejado. Unos dirán que, con una escalera, otros con una cuerda, otros necesitarán una serie de instrumentos, ... Una persona más inteligente que otra escogerá una opción mejor que otra. ¿Cómo se mide la inteligencia? Tristemente la mayoría de los test que miden la inteligencia de un ser humano sólo tienen en cuenta las capacidades lógica-matemática y lingüísticas.

A continuación, se mencionan algunos factores para medir la inteligencia;

1.- FLEXIBILIDAD DE CONCLUSIÓN. Tener en la mente una percepción visual dada.



¿qué observas?

— .

2.- VELOCIDAD DE CONCLUSIÓN. Unir un campo perceptivo aparentemente desorganizado en un concepto único.

Nombre: _____ Apellido: _____

Encuentra los meses del año en la sopa de letras

A	C	S	N	O	V	I	E	M	B	R	E	V	O	A
B	E	F	I	G	U	H	Y	A	X	T	S	D	P	B
I	N	O	W	M	I	J	U	L	I	O	R	I	Y	R
Z	E	X	A	U	Ñ	R	D	G	B	J	N	C	A	I
F	R	H	G	Z	L	K	C	I	S	V	M	I	W	L
M	O	A	O	R	I	M	A	Y	O	A	J	E	O	S
E	P	A	S	L	A	N	S	M	V	O	S	M	U	S
A	N	U	T	A	D	U	R	I	A	N	I	B	A	N
I	M	G	O	U	F	E	B	R	E	R	O	R	E	L
C	A	I	R	L	O	S	A	D	T	A	Z	E	W	P
M	O	C	T	U	B	R	E	N	R	I	O	L	B	A
L	A	R	I	C	O	N	S	J	U	N	I	O	E	J
U	E	O	M	A	R	Z	O	V	D	X	L	D	A	R
R	N	T	R	T	I	U	C	I	A	T	R	I	F	O
A	D	N	O	L	S	E	P	T	I	E	M	B	R	E

- | | | |
|----------|----------|-----------|
| 1. _____ | 5. _____ | 9. _____ |
| 2. _____ | 6. _____ | 10. _____ |
| 3. _____ | 7. _____ | 11. _____ |
| 4. _____ | 8. _____ | 12. _____ |

Tema del ejercicio: _____

3.- CONCLUSIÓN VERBAL. Resolver problemas que exijan la identificación de palabras presentadas visualmente.

AMARILLO AZUL NARANJA
NEGRO ROJO VERDE
MORADO AMARILLO ROJO
NARANJA VERDE NEGRO
AZUL ROJO MORADO
VERDE AZUL NARANJA

Menciona la palabra no el color: (se maneja tiempo)

4.- FLUIDEZ ASOCIATIVA. Encontrar con rapidez palabras que comparten determinada área de significado.



5.- FLUIDEZ DE EXPRESIÓN. Pensar rápido en forma de grupos de palabras o frases. La Fluidez Verbal: comprobar si responde rápido y con soltura a las preguntas. Esta característica está relacionada con la Agilidad Mental.

Ejercicio: dar un tema y cada alumno dirá una palabra referente al tema, sin repetirlo.

Ejemplo: Tema: Países Palabras: Alemania, china, México, etc.

6. FLUIDEZ DE IDEAS. Escribir una serie de ideas sobre un tema.

Ejercicio: cada alumno dibujara en el pizarrón una imagen y posteriormente cada uno creara una historia con cada una de las imágenes dibujadas.

7.- MEMORIA ASOCIATIVA. Recordar solo un elemento de una pareja de elementos aprendidos con anterioridad.

Ejercicio: anotar las capitales de los estados de la republica mexicana.

8.- MEMORIA EXPANDIDA. Recordar una serie de elementos diferentes.

Ejercicio: observar la presentación de surrealismo (objetos animados)

9.- MEMORIA VISUAL. Recordar la ubicación, configuración y orientación de material figurativo.



10.- FACILIDAD PARA LOS NÚMEROS. Llevar a cabo con rapidez y exactitud operaciones aritméticas básicas.



11.- RÁPIDEZ PERCEPTUAL. Usada para comparar figuras o símbolos.

ENCUENTRA LA C

OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO O
OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO O
OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO O
OOOOOOCOOOOOOOOOOOOOOO O
OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO O
OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO O
OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO O

12.- EXAMEN ESPACIAL. Rapidez para explorar visualmente un campo espacial extenso o complicado.

Ejercicio: observar la presentación “test de demencia”.

13.- COMPRENSIÓN VERBAL Extender el propio idioma.

Ejercicio: decir un trabalenguas: camarón-caramelo, caramelo-camarón.

14.- VISUALIZACIÓN. Manipular imágenes.

Ejercicio: observar la presentación “de lo que es capaz nuestro cerebro”

15.- FLEXIBILIDAD DE USO.

Ejercicio: el alumno elabora un producto de material reciclado.

1.2. Diferencias entre inteligencia y pensamiento.

PENSAMIENTO. - Es la habilidad para utilizar el potencial que se posee. Es parte de la inteligencia.

Ejemplo: en un MAQUINA (COMPUTADORA) EL CPU ES LA INTELIGENCIA Y EL SOFT WARE SON EL PENSAMIENTO.

- Esto quiere decir que ninguno está completo el uno sin el otro.
- En el ser humano se poseen capacidades que están dormidas, es decir no han sido ejercitadas y se mantienen en un nivel muy por debajo de la potencialidad.
- ¿Podemos aprender a pensar? Existen técnicas y procesos que activan el pensamiento.
- Cuando pensamos en nuestro cerebro se realizan diversos procesos que tienden a definir conceptos, combinar y asociar ideas.

1.3. El Cerebro Humano.

Los dos hemisferios son necesarios para el ser humano, aunque hay personas que tienden a utilizar más una parte que la otra. Parece ser que en los diestros domina el hemisferio izquierdo, y en los zurdos el hemisferio derecho. Pero las personas que tienen el cerebro muy desarrollado, utilizan simultáneamente los dos hemisferios.



Hemisferios Cerebrales

El hemisferio izquierdo: Este hemisferio controla el lado derecho del cuerpo, es decir al contrario de donde está situado.

Este hemisferio se encarga de la aritmética, la lógica y el habla.

Está relacionado con la parte verbal, el pensamiento lógico, analiza, abstrae, cuenta, mide el tiempo, planea procedimientos paso a paso, verbaliza. Piensa en palabras y en números, es decir contiene la capacidad para la lógica, aritmética (las matemáticas en general) y para leer y escribir. El lenguaje, la audición y la caligrafía están relacionados con este hemisferio.

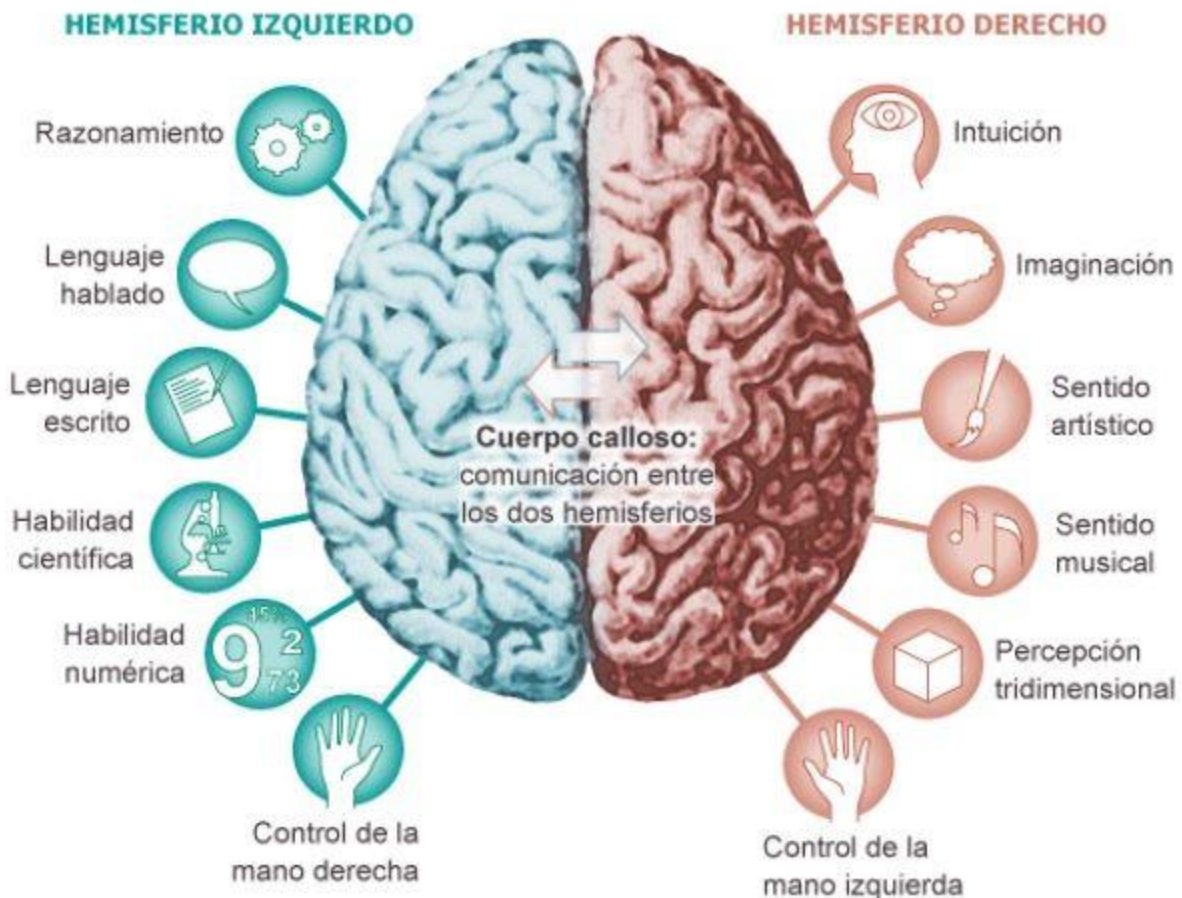
Este hemisferio es el dominante en la mayoría de los humanos.

El hemisferio derecho: Controla el lado izquierdo del cuerpo y está relacionado con la creatividad, lo emocional y las imágenes (piensa y recuerda las imágenes).

La imaginación y la creatividad suelen ser características de las personas que desarrollan más su hemisferio derecho.

Este hemisferio está especializado en sensaciones, sentimientos y habilidades especiales visuales y sonoras, como la música o el arte, pero no verbales.

Si eres una persona racional, analítica, ordenada y detallista seguro que es la parte izquierda de tu cerebro la que predomina. Por el contrario, si eres intuitivo, creativo, soñador o empático es el lado derecho del cerebro el predominante. Pero...Veamos por qué. Primero fíjate en la siguiente imagen que representa las funciones del cerebro separadas por los hemisferios.



Ejercicios: abrir los ojos y cerrar la boca al mismo tiempo. Dibujar en el aire el número 6, con la mano izquierda y girar el pie derecho en sentido de las manecillas del reloj.

1.4 Tipos de Pensamiento.

Existen dos tipos de pensamiento:

EL LOGICO, LINEAL O VERTICAL apoyado por el hemisferio izquierdo.

EL PENSAMIENTO CREATIVO O LATERAL, apoyado por el hemisferio derecho.

1.5 Tipos de inteligencia

En 1984 Howard Gardner, estadounidense profesor de la universidad de Harvard propuso ocho grados de inteligencia: las cuales él ha llamado INTELIGENCIAS MULTIPLES. Todos tenemos estas inteligencias, aunque no las hemos desarrollado igual.

INTELIGENCIA VISUAL ESPACIAL: el principal canal de percepción se encuentra en la vista. Quien la posee se le facilita toda la actividad que tiene que ver con la vista ejemplo, la pintura, la arquitectura, el dibujo, el diseño, etc.

También se le facilita descifrar símbolos, realizar esquemas, diagramas o mapas y jugar ajedrez. Le atraen los colores, las luces, los moldes, etc. Esta persona es muy sensible en la capacidad de fantasear o imaginar.

INTELIGENCIA AUDITIVA MUSICAL. - el canal principal es el sentido del oído, quienes desarrollan esta inteligencia son sensibles a los sonidos del ambiente, a escuchar la voz humana, los sonidos musicales, componer y pensar musicalmente. Un cambio brusco en los sonidos afecta bruscamente su estado de ánimo. Tiene gusto particular y especial por la música, el campo, ritmos, melodías, les gusta la armonía y perciben mejor el ciclo de las cosas, aprenden cualquier cosa con la ayuda del ritmo.

INTELIGENCIA CORPORAL CINESTICA. Las personas que poseen este tipo de inteligencia utilizan mucho los movimientos del cuerpo para comunicarse. Desarrollan grandes habilidades en los deportes, artes marciales, el baile, la actuación, la imitación, la comicidad. Se les facilitan las manualidades.

INTELIGENCIA INTRAPERSONAL. Este tipo de inteligencia se manifiesta en las personas por su capacidad de interiorizar y observar todo desde afuera. Tienen la capacidad de captar con mucha facilidad la esencia de las cosas. Son personas que expresan paz y serenidad, saber manejar y controlar el estrés y sus emociones, tienen dominio propio y facilidad para imaginar y tener una visión en el futuro a partir del análisis de la realidad o de otros datos. Filósofos, sacerdotes, psiquiatras, etc.

INTELIGENCIA VERBAL LINGÜÍSTICA. Este tipo se aprecia en quienes tiene calidad de expresarse y transmitir sus ideas y pensamientos en forma oral o escrita. Los poseedores son individuos con habilidad para discutir, argumentar, escribir obras, cuentos y chistes, además tienen capacidad para comprender y utilizar adecuadamente su lenguaje. Oratoria, comunicación y periodismo.

INTELIGENCIA LOGICO MATEMATICA. Las personas con este tipo de inteligencia tienen la facilidad de trabajar con números, formulas, símbolos, tienen la capacidad de utilizar el razonamiento lógico, inducción y deducción para resolver problemas.

Se le facilita armar computadoras, rompecabezas, descifrar códigos. Etc.

INTELIGENCIA NATURISTA. - Son personas atraídas por el estudio, observación y experimentación de las causas y efectos de todo lo que tiene que ver con la naturaleza, plantas, animales, son personas a quienes les gusta la arqueología, biología, ecología, etc.

INTELIGENCIA INTERPERSONAL. Se distinguen por la mayor capacidad para comprender y relacionarse con los demás crean empatía y trabajan muy bien en equipo.

Tiene la sensibilidad suficiente de para comprender y captar los estados emocionales de las otras personas, lo cual les permite interactuar y llevarse bien con ellas.

Ejemplos donde la separación de las inteligencias se manifiesta pueden encontrarse en personas con trastornos mentales que sorprendentemente poseen extraordinarias habilidades para realizar cálculos o componer música. Como decía anteriormente, la mayoría de los test que calculan el coeficiente intelectual no hacen un estudio exhaustivo de todas las distintas inteligencias que posee el ser humano. Los resultados de la medida de las múltiples inteligencias de una persona le

pueden servir para su orientación profesional, pues podría saber cuáles serían las actividades dónde se desenvolvería mejor, o qué inteligencia debería de desarrollar

INTELIGENCIA EMOCIONAL. –La inteligencia de una persona está formada por un conjunto de variables como la atención, la capacidad de observación, la memoria, el aprendizaje, las habilidades sociales, etc., que le permiten enfrentarse al mundo diariamente. El rendimiento que obtenemos de nuestras actividades diarias depende en gran medida de la atención que les prestemos, así como de la capacidad de concentración que manifestemos en cada momento. Pero hay que tener en cuenta que, para tener un rendimiento adecuado intervienen muchas otras funciones como, por ejemplo, un estado emocional estable, una buena salud psico-física o un nivel de activación normal.

Tener un coeficiente intelectual no nos garantiza la felicidad, no solo es importante desarrollar las habilidades intelectuales, sino también todas las que tengan que ver con nuestra capacidad de ser personas, es decir, las habilidades y valores que nos llevan a la madurez humana, emocional e intelectual.

La inteligencia emocional son las actitudes y valores que hacen que una persona tenga autodominio, persistencia, consistencia, etc.

La capacidad de auto motivarse, con sentido de empatía, saber escuchar y resolver armoniosamente conflictos, además de ser cooperadora y asertiva.

Las emociones son parte de la condición humana, pero cuando dominan sobre la razón pueden volverse destructivas y contraproducentes.

La inteligencia emocional es una forma de interactuar con el mundo que tiene muy en cuenta los sentimientos, y engloba habilidades tales como el control de los impulsos, la autoconciencia, la motivación, el entusiasmo, la perseverancia, la empatía, la agilidad mental, etc. Ellas configuran rasgos de carácter como la autodisciplina, la compasión o el altruismo, que resultan indispensables para una buena y creativa adaptación social.

Las personas con habilidades emocionales bien desarrolladas también tienen más probabilidades de sentirse satisfechas y ser eficaces en su vida.

Pero actualmente partiendo de dos autores: Salovey y Mayer: se establece la inteligencia emocional.

1. Las emociones según Salovey

Salovey acuña sobre la definición de Gardner de la inteligencia personal sus conceptos sobre lo que sería para él la inteligencia emocional en cinco esferas:

- **Conocer las propias emociones:** La conciencia de uno mismo, es la capacidad de controlar sentimientos de un momento a otro, es fundamental para la penetración psicológica y la comprensión de uno mismo. En este punto los autores coinciden manejado este punto por los demás como auto-conocimiento.
- **Manejar las emociones:** Es la capacidad de manejar sentimientos para que sean adecuados, es una capacidad que se basa en la conciencia de uno mismo. Este punto se maneja como lo veremos cómo Auto- control, tal vez medular de esta Inteligencia que como vimos depende también de cuestiones fisiológicas.
- **La propia motivación:** capacidad de ordenar las emociones al servicio de un objetivo esencial. Llamado también Auto-motivación que es buscar los motivos por los que hago las cosas.
- **Reconocer las emociones de los demás:** la empatía es autoconciencia de las emociones de los otros. Punto en el que se busca en parte social del manejo de las emociones, saber que siente el otro, me da la pauta para empezar a pensar en los demás.
- **Manejar las relaciones:** la capacidad de manejar las emociones de los demás. Es la adecuación a nuestro ser social, parte esencial del desarrollo con los demás.

2. Las emociones según Mayer

Mayer expone diferentes estilos característicos para responder ante las emociones:

Consiente de sí mismo: Los que su cuidado los ayuda a manejar sus emociones. Son las personas que buscan cambiar.

- **Sumergido:** se trata de personas que a menudo se sienten abrumados y emocionalmente descontrolado. Es una persona que se da cuenta de lo que sucede, pero no sabe por qué por lo tanto no puede cambiar.

- Aceptador: personas que suelen ser claras en lo que sienten, pero no hacen nada para cambiar. Persona que se da cuenta de lo que le sucede, pero que llega a pensar que así es y que no lo puede cambiar.

En el estilo de respuesta está el tipo de trabajo que se puede comenzar hacer con cada persona.

3. Las emociones según Goleman.

En base en las investigaciones realizadas por los dos investigadores anteriores y comparándole con las Inteligencias Múltiples, Goleman afirmó en su última conferencia en Madrid, que la inteligencia emocional, este término incluye dos tipos:

- La Inteligencia Personal: está compuesta a su vez por una serie de competencias que determinan el modo en que nos relacionamos con nosotros mismos. Esta inteligencia comprende tres componentes cuando se aplica en el trabajo:
 - Conciencia en uno mismo: es la capacidad de reconocer y entender en uno mismo las propias fortalezas, debilidades, estados de ánimo, emociones e impulsos, así como el efecto que éstos tienen sobre los demás y sobre el trabajo. Esta competencia se manifiesta en personas con habilidades para juzgarse a sí mismas de forma realista, que son conscientes de sus propias limitaciones y admiten con sinceridad sus errores, que son sensibles al aprendizaje y que poseen un alto grado de auto-confianza.
 - Autorregulación o control de sí mismo: es la habilidad de controlar nuestras propias emociones e impulsos para adecuarlos a un objetivo, de responsabilizarse de los propios actos, de pensar antes de actuar y de evitar los juicios prematuros. Las personas que poseen esta competencia son sinceras e íntegras, controlan el estrés y la ansiedad ante situaciones comprometidas y son flexibles ante los cambios o las nuevas ideas.
 - Auto-motivación: es la habilidad de estar en un estado de continua búsqueda y persistencia en la consecución de los objetivos, haciendo frente a los problemas y encontrando soluciones. Esta competencia se manifiesta en las personas que muestran un gran entusiasmo por su trabajo y por el logro de las metas por encima de la simple recompensa económica, con un alto grado de iniciativa y compromiso, y con gran capacidad optimista en la consecución de sus objetivos.
- La Inteligencia Interpersonal: al igual que la anterior, esta inteligencia también está compuesta por otras competencias que determinan el modo en que nos relacionamos con los demás:

- Empatía: es la habilidad para entender las necesidades, sentimientos y problemas de los demás, poniéndose en su lugar, y responder correctamente a sus reacciones emocionales. Las personas empáticas son aquellas capaces de escuchar a los demás y entender sus problemas y motivaciones, que normalmente tienen mucha popularidad y reconocimiento social, que se anticipan a las necesidades de los demás y que aprovechan las oportunidades que les ofrecen otras personas.
- Habilidades sociales: es el talento en el manejo de las relaciones con los demás, en saber persuadir e influenciar a los demás. Quienes poseen habilidades sociales son excelentes negociadores, tienen una gran capacidad para liderar grupos y para dirigir cambios, y son capaces de trabajar colaborando en un equipo y creando sinergias grupales.

INTELIGENCIA EXITOSA. Este término se le adjudica a Robert J. Stenberg.

Un importante planteo que, hasta el momento, según mi juicio, ha sido desaprovechado es el de 'INTELIGENCIA EXITOSA', aunque en parte esto quizá se deba a que su principal exponente, el Dr. Robert Stenberg, curiosa e inexplicablemente ha omitido incluir la Inteligencia Emocional en su modelo.

La inteligencia exitosa es la habilidad intencional para adaptarse a diferentes ambientes, moldearlos y seleccionarlos, así como para lograr propósitos propios y de nuestra sociedad y cultura (Stenberg, 1996).

La inteligencia exitosa implica que un individuo pueda distinguir su patrón de fortalezas y debilidades, para luego hallar las formas de capitalizar las primeras y de compensar o corregir las segundas.

Según esto, no existe un solo conjunto de habilidades a medir para caracterizar completamente la inteligencia exitosa de las personas. La gente, al menos parcialmente, alcanza el éxito de maneras idiosincrásicas, lo cual implica encontrar cuál es la mejor manera de explotar sus propios patrones de fortalezas y debilidades.

La inteligencia exitosa difiere de diversa forma de las nociones convencionales, más académicas de la inteligencia. Considérense algunas de las diferencias más importantes.

Las definiciones convencionales de la inteligencia hacen énfasis en la adaptación a ambientes existentes (véase, por ejemplo, "La inteligencia y su medición", 1921; Sternberg y Detterman, 1986). Según esto, una persona es inteligente en la medida en que pueda adaptarse a los ambientes existentes.

El problema con esta definición es que asigna al individuo un papel relativamente pasivo en relación con el contexto ambiental: éste demanda; aquél responde.

Pese a que el papel pasivo puede describir adecuadamente la inteligencia en muchos marcos escolares -e incluso en los laborales de bajo perfil-, no describe el papel activo que asumen las personas al plantearse objetivos y al lograrlos en el curso de sus vidas.

Las concepciones convencionales de inteligencia se han diseñado con frecuencia en relación con tipos de tareas relativamente abstractas y académicas (por ejemplo, Binet y Simón, 1916; Piaget, 1972). Las pruebas convencionales han hecho énfasis en tales tareas; por lo general, la validación de estas concepciones -y las pruebas que se derivan de ellas- se dan en términos de desempeño escolar o del resultado en las pruebas estandarizadas de logro, que miden dicho desempeño. Por el contrario, la inteligencia exitosa no puede medirse adecuadamente sólo con tareas de tipo abstracto o académico, ni puede validarse bien mediante calificaciones escolares.

1.6 Desarrollo de Habilidades de pensamiento

Los mas inteligentes	Los menos inteligentes
<ul style="list-style-type: none"> ■ aplican mejor su inteligencia ■ Atentos a emplear su intelecto ■ Abiertos a opiniones ajenas ■ Con gran capacidad lógica ■ Retienen mucha información ■ Conocen sus limitaciones 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aplican mal su inteligencia ■ Descuidados, superficiales ■ Cerrados a las ideas de otros ■ Irracionales ■ Retienen poca información ■ Ignoran su capacidad real
<ul style="list-style-type: none"> ■ Creativos ■ Con facilidad de palabra ■ Independientes ■ Ingeniosos ■ Seguros de si mismos ■ Piensan antes de actuar ■ Sentido común no desarrollado ■ Sin prejuicios 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Siempre tratan de hacer lo mismo ■ Callados, no intervienen ■ No pueden hacer nada solos ■ No se les ocurren soluciones ■ Temerosos o inseguros ■ Impulsivos ■ Inoportunos ■ Con clichés mentales

Habilidad del pensamiento

El pensamiento, por su parte, es el producto de la mente. Las actividades racionales del intelecto y las abstracciones de la imaginación son las responsables del desarrollo del pensamiento.

La noción de habilidad del pensamiento está asociada a la capacidad de desarrollo de procesos mentales que permitan resolver distintas cuestiones. Existen habilidades del pensamiento para expresar las ideas con claridad, argumentar a partir de la lógica, simbolizar situaciones, recuperar experiencias pasadas o realizar síntesis, por ejemplo. Cada habilidad puede describirse en función del desempeño que puede alcanzar el sujeto.

Los diversos tipos de pensamiento implican la puesta en práctica de diferentes habilidades. El pensamiento literal está relacionado con habilidades como:

- * La percepción: nos permite ser conscientes de una cosa que se hace evidente por medio de los sentidos, advertir el resultado de aquellas cosas que nos estimulan en forma sensorial.
- * La observación: la usamos para el estudio atento de una cuestión advertida a través de nuestra percepción. Gracias a esta habilidad, somos capaces de extraer datos de nuestro entorno para identificar formas, texturas, colores, número y cualidades de los objetos que nos rodean.
- * La discriminación: sirve para entender las diferencias entre los aspectos o las partes de un todo y poder separarlas.
- * La identificación: nos da la posibilidad de asignar una palabra para identificar un concepto, una cosa, un fenómeno, un lugar o una clase de ser vivo. Es a través de la identificación que podemos establecer un orden y una serie de códigos en nuestra memoria, para ser capaces de aprovechar la información que absorbemos en nuestra vida cotidiana. Sobra señalar la gran importancia de esta habilidad, dado que se trata de la base del aprendizaje;

Habilidad del pensamiento* el emparejamiento: permite reconocer las similitudes de dos objetos y asociarlos en una pareja, claramente definida del resto.

* La identificación de detalles: es la discriminación de partes muy pequeñas y específicas de un todo;

* El recuerdo de detalles: nos sirve para traer a la conciencia ciertos datos del pasado que pueden resultar necesarios o importantes para nuestro presente;

* El ordenamiento: también llamado secuenciación, consiste en establecer algún tipo de orden (como ser jerárquico, alfabético o cronológico) para nuestras ideas.

El pensamiento crítico, en cambio, supone otro tipo de habilidades, como ser:

* el juicio, la crítica y la opinión: nos permiten realizar el análisis de los datos que percibimos, para más tarde usarlos como base en la concepción que tenemos de nuestro entorno;

* La evaluación: sirve para la emisión de juicios de valor que, a su vez, nos conducen a decidir qué camino tomar a cada paso;

* La meta cognición: nos hace conscientes de nuestro propio accionar y de nuestros procesos mentales.

Por último, el pensamiento inferencial reconoce:

* La inferencia: permite la utilización de información con la cual contamos para la elaboración de nueva información, a través de procesos analíticos;

* La comparación: sirve para estudiar objetos y reconocer sus similitudes y sus diferencias. Una variación es contrastar, que se basa principalmente en el hallazgo de las diferencias;

* La descripción: consiste en advertir las características de un fenómeno, objeto o ser vivo y exponerlas a través de palabras o imágenes. Está relacionada con la explicación, la habilidad de transmitir el funcionamiento o el aspecto de algo por medio del lenguaje.

En un sentido más amplio y general, las habilidades básicas del pensamiento refieren a los procesos que permiten obtener información precisa y ordenada de las características de un objeto de observación. A partir de allí, pueden desarrollarse las habilidades más complejas.

Actividades

- 1.- Entrevistar a un psicólogo: preguntarle su opinión acerca de la credibilidad que merecen las pruebas para medir la capacidad intelectual.
- 2.- Consultar páginas Web que traten sobre temas de la inteligencia. Redactar un resumen de 2 cuartillas y analizar las conclusiones en clase.
- 3.- En equipo reunir información sobre superdotados intelectuales: actitud, ventajas y problemas de serlo.
- 4.- Realizar el cuestionario de auto evaluación. ¿Quién SOY?

Autoevaluación Unidad 1 “EL POTENCIAL INTELECTUAL DE LOS SERES HUMANOS”

- Menciona 5 características de la inteligencia.
- Elabora una definición de pensamiento.
- A partir del concepto de inteligencia y tipos, elabora un cuadro comparativo de los tipos de inteligencia.

PARA EL DOCENTE:

Estrategia Didáctica Sugerida

- Orientar una consulta documental o en Internet acerca de las características de la inteligencia.
- Elaborar un ensayo en base a la lectura del libro “los cuatro acuerdos”
- Solicitar al alumno que seleccione un tema y elabore una presentación de un tipo de inteligencia.

Lectura sugerida

Libro “El Principio de Peter” disponible en: <http://www.librosmaravillosos.com/principiodepeter/>

Libro “Los cuatro acuerdos”

CAPÍTULO 2

CONCEPTO DE PENSAMIENTO. Pensamos sin que nadie nos enseñe a hacerlo... El desafío no es tanto enseñar a pensar, como enseñar a pensar bien”

Raymond Nickerson

Procesos Básicos del Pensamiento

SÍNTESIS DEL CAPÍTULO

Pensamiento
Observación
Descripción
Pasos para elaborar una descripción
Comparación
Variable
Clasificación y Aplicaciones
Pensamiento hipotético.
Cambios, secuencias y transformaciones.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Después de estudiar el capítulo, el alumno deberá ser capaz de:

1. Comprender el concepto de pensamiento.
2. Comprender el concepto de observación.
3. Concebir el método para elaborar una descripción.
4. Diferenciar el concepto de Variable y de comparación
5. Desarrollar el pensamiento hipotético

En cualquier organización hay cuerdas que brincar y cuerdas que conocer

[Estar al día en los asuntos].

R. RITTI y G. FUNKHOUSER

2 procesos Básicos de Pensamiento.

2.1 Pensamiento.

CONCEPTO DE PENSAMIENTO. Pensamos sin que nadie nos enseñe a hacerlo... El desafío no es tanto enseñar a pensar, como enseñar a pensar bien”. **Raymond Nickerson**

El pensamiento es aquello que se trae a la realidad por medio de la actividad intelectual. Por eso, puede decirse que los pensamientos son productos elaborados por la mente, que pueden aparecer por procesos racionales del intelecto o bien por abstracciones de la imaginación.

“El hombre que pregunta muchas cosas puede alguna vez parecer imbécil; pero quien no pregunta jamás en toda su vida, seguramente es un imbécil”

Louis Pawels

Tipos de pensamiento:

- * Deductivo: ocurre cuando se toma una o varias proposiciones y de ellas se obtiene una conclusión. Resulta la forma de pensamiento más común, la que utilizamos a diario para intentar comprender los hechos que nos rodean, para analizar las historias que nos cuentan los demás, etcétera.
- * Inductivo: de forma opuesta a lo antes definido, este proceso se basa en una idea particular para luego generalizarla, apoyado en que su veracidad en el caso aislado se mantendrá en situaciones similares, aun sin poder comprobarlo.
- * Analítico: parte la realidad en porciones para poder evaluarla a través de mecanismos lógicos.
- * Creativo: la base del arte, ya que se basa en la libertad de modificar una idea, agregando o quitando elementos sin restricciones impuestas por el marco de lo posible.
- * Sistémico: propone un sistema orgánico que interrelaciona los conceptos de manera compleja.
- * Crítico: analiza a la vez que evalúa las ideas, intentando obtener respuestas convincentes relacionadas con la moral, la ética, los gustos, las tendencias; es el tipo de pensamiento que nos

ayuda a formar nuestra personalidad y a reforzar nuestras convicciones a través de la observación activa de la realidad.

* Interrogativo: a la hora de tratar un tema en particular, este tipo de pensamiento nos permite cuestionar distintos aspectos de nuestro interés, articulando así el proceso de aprendizaje.

2.2 Observación

Se puede definir como un proceso de identificación de cosas, objetos o situaciones, para captar las características de los mismos.

La observación sirve para identificar una situación objeto o persona; gracias a esta te puedes dar cuenta de las características que tiene el objeto en vista, estas características se archivan en la memoria las cuales puedes recuperar en el momento indispensable.

La observación cuenta con dos momentos el concreto: Que es cuando el sentido capta las características, es más amplia si se ocupan todos los sentidos y el momento abstracto es cuando se recrean los hechos.

La observación también consta de dos fuentes la primaria: Ocurre cuando por ti mismo estás viendo el objeto o la situación y la fuente secundaria: Ocurre cuando alguien te cuenta y recreas mentalmente el objeto o la situación.

La observación debe de ser objetiva, a veces se presenta de forma oral o escrita la cual debe llevar las características observadas tal y como ocurrieron en un orden cronológico y preciso. El cual da como resultado la descripción.

2.3 Descripción.

Es la comunicación de lo observado.

¿Por qué vale la pena observar?

Porque es el paso con que se inicia el conocimiento del universo y de la realidad

Porque toda la ciencia requiere observaciones.

La descripción va de la mano con la observación la cual sirve para comparar y analizar, darse cuenta de las características de la situación u objeto en un nivel reflexivo también se definen las causas y consecuencias de esa acción u objeto.

La descripción informa y puede describir de lo particular a lo general dependiendo del propósito. De pende de una serie de preguntas:

- Persona: ¿Quién es? ¿Cómo se llama? ¿A qué se dedica? (cosas personales)
- Objeto: ¿Qué es? ¿Para qué sirve?
- Situación: ¿Dónde? ¿Cuándo? ¿Por qué? ¿Quienes? ¿Qué paso?

2.4 Pasos para Elaborar una descripción.

Reunir todos los datos y anotaciones resultado de la observación, como una lluvia de ideas.

Jerarquizarlos

Suprimir elementos menos considerables

Elaborar un esquema para escribir la descripción

Evitar los movimientos de volver al pasado

Usar figuras retóricas.

2.4 Comparación

Es un proceso mental que establece diferencias y semejanzas entre las características de dos objetos o situaciones.

La comparación surge de la observación esta puede ocurrir entre dos o más personas, objetos o sucesos. Cuando se comprara primero se encuentran las similitudes o apariencias únicas entre cada una.

Para saber hacer una buena comparación primero hay que notar las similitudes y diferencias ya sea en una persona, objeto o suceso, el hecho de que haya semejanza ayuda a generalizar, el de encontrar diferencias a dar una individualidad dando un resultado de comparación.

El concepto que más se utiliza es la variable la cual ayuda a identificar y a especificar las diferencias entre sí.

2.5 Variable

La VARIABLE es un tipo de característica que representa un aspecto del objeto de observación, puede ser cuantitativa o cualitativa, permite organizar las observaciones.

La elección de las variables estará determinada por el propósito de la comparación.

La comparación es conocida o considerada como una etapa esencial de la descripción.

2.6 Clasificación y Aplicaciones

Clasificación

Proceso mental que establece categorías conceptuales y agrupa las cosas, objetos y situaciones según determinados criterios y por causas de unas características esenciales.

APLICACIONES

1. Facilita la comprensión del mundo
2. Ayuda a construir definición de cosas
3. Propicia la memorización y el aprendizaje

El poder identificar semejanzas y diferencias constituye una habilidad previa requerida para comprender y aplicar el proceso de clasificación. La clasificación es un proceso mental que permite agrupar personas, objetos, eventos o situaciones con base en sus semejanzas y diferencias, es una operación epistemológica fundamental.

Permite realizar dos tipos de operaciones mentales:

1. Agrupar conjuntos de personas, objetos, eventos o situaciones en categorías denominadas clases.
2. Establecer categorías conceptuales, esto es, denominaciones abstractas que se refieren a un número limitado de características de las personas, objetos, eventos o situaciones y no a las

personas, objetos, eventos o situaciones directamente, por ejemplo los conceptos de “psicólogos”, “informáticos”, “agricultores”, “perecederos”, “climatológicos”, “sobrenaturales”, “deportivos”, “musicales”, etc.

Propiedades de la clasificación;

- Cada elemento del conjunto que se clasifica debe pertenecer a una u otra clase.
- Las clases no se superponen, son mutuamente excluyentes.
- Cada elemento del conjunto debe ubicarse en alguna de las clases.

¿Qué se hace para clasificar?

1 definir el propósito de la clasificación.

2 establecer las variables.

3 fijar la atención en las características relacionadas con las variables. (Observación)

4 identificar las características esenciales. (Comparación -Relación)

5 identificar la clase a la que pertenecen.

6 formular la clasificación.

7 darse cuenta del proceso de clasificar.

Errores más comunes en la clasificación:

1 confundir características esenciales con accesorias

2 realizar la clasificación sin antes acordar la variable de clasificación que le dará orden.

2.7 Pensamiento Hipotético

Sirve para identificar y describir un objeto, según el conocimiento de las características esenciales incluidas en su definición y a través de ejemplos.

EJEMPLOS DONDE SE PUEDE APLICAR:

Distinguir un modelo de automóvil

Caracterizar algunos modelos étnicos

Diagnosticar el estado de salud de un ser vivo

Planear la solución de un problema

HIPOTESIS.- Suposición temporal o provisional. Forma de interpretar la realidad.

2.8 Cambios, Secuencias y Transformaciones

CAMBIO. Es un fenómeno que modifica las características de los objetos, los acontecimientos o las situaciones.

TIPOS DE CAMBIO:

De alternancia, como encendido apagado

Progresivo, decrecimiento o decrecimiento

Cíclico, como un semáforo o las estaciones del año.

SECUENCIA. Es una sucesión de estados o características de un objeto , hecho o situación.

Las secuencias se pueden representar mediante diagramas, dibujos, filmaciones, etc.

TRANSFORMACIONES. Son cambios de tipo marcadamente natural o espontáneo, aunque pueden ser provocadas por medio de un agente u operador.

VENTAJAS DE COMPRENDER LAS TRANSFORMACIONES

Conocer mejor el mundo natural y cultural

Explicar los fenómenos naturales

Intervenir las transformaciones por daño o provecho erío previamente acordado.

EL ANÁLISIS

Es una operación compleja del pensamiento que permite separar, real o figuradamente, un todo en sus partes para el estudio de estas y de las relaciones que entre ellas existen.

El análisis permite atender especialmente cada una de las partes

Ejemplos para practicar:

- ¿Qué elementos distingues en una película?
- ¿sus personajes?
- ¿sus subtemas?
- ¿Qué elementos distingues de un TEMA?
- Enumera 17 elementos

ACTIVIDADES

PARA EL ALUMNO:

1. JUZGA UNA PELICULA, UN ANUNCIO PUBLICITARIO, UNA OBRA DE ARTE:
2. El alumno entregara un análisis de la Película “los muchachos también lloran”.
3. El alumno observará un anuncio publicitario y dará su opinión.
4. El alumno analizara dos obras de arte y las clasificara de acuerdo a los temas vistos.

REALIZAR LA dinámica del reloj.

El alumno se quitará su reloj y se lo dará a un compañero, el dueño del reloj tendrá que describirlo. Con el objetivo de darnos cuenta que conocemos a la perfección los objetos que siempre están con nosotros y los observamos a diario.

Autoevaluación Unidad 2 “Procesos Básicos del Pensamiento “

- Menciona una diferencia entre observación y descripción.
- Talleres de lectura/círculos de lectura
- ¿cuál es la diferencia entre los diferentes tipos de transformaciones?

PARA EL DOCENTE:

Estrategia Didáctica Sugerida

- Orientar una consulta documental o en Internet acerca de las características de las transformaciones.
- Presentar un ejemplo que resalte la importancia de los procesos básicos del pensamiento.
- Retroalimentar los temas por medio de ejercicios y actividades lúdicas.

Lecturas alternativas

“recuentos para Damián. Jorge Bucay. Editorial Océano.

CAPÍTULO 3

“UN PROBLEMA ES COMO UNA SUEGRA:
HAY QUE CONOCERLO A FONDO PARA
SABER QUE HACER CON EL, SI SE ACTUA
CON EMPATIA CREATIVA, SE EVITARAN MAL
ENTENDIDOS Y CONFLICTOS”.

Estrategias para la representación y de solución de problemas estructurados.

SÍNTESIS DEL CAPÍTULO

Generalidad de un problema

Problema

Tipos de problemas

Toma de Decisiones

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Después de estudiar el capítulo, el alumno deberá ser capaz de:

1. Describir las características generales de un problema.
2. Distinguir un problema.
3. Comprender los tipos de problemas.
4. Entender las generalidades del mismo.
5. Analizar las posibilidades de resolución.
6. Tomar decisiones.

Toda relación es una relación de dar y recibir. El dar engendra el recibir, y el recibir engendra el dar.

Deepak Chopra.

3.1 Generalidades.

“Un problema es como una suegra: hay que conocerlo a fondo para saber qué hacer con él, si se actúa con empatía creativa, se evitaban mal entendidos y conflictos”

“Para cada problema puede existir o no, una solución, búscala si la encuentras alégrate, sino has cumplido tu deber.”

3.2 Problemas.

¿Qué es un problema?

CUESTION (pregunta), cuya respuesta es dudosa o difícil de hallar;

- Dificultad que se pone a discusión o consideración
- Interrogante que provoca preocupación o perplejidad.
- Situación oscura que se trata de aclarar.

El término problema, viene del griego πρόβλημα, y del latín problema, que significa dificultad. Se define como problema aquel asunto, tema o cuestión que requiere de una solución. Dentro del campo de la sociedad, un problema es una situación que al ser resuelta llega a ofrecer grandes beneficios a la sociedad. Según el tipo de problema, estos pueden llegar a ser simples, los cuales tienen una solución rápida, o compleja, que requiere de un razonamiento mucho más lógico y a la vez científico. Por ejemplo, los problemas sociales necesitan de soluciones complejas, ya que el problema resulta difícil de consensuar.

Un problema es un determinado asunto o una cuestión que requiere de una solución. A nivel social, se trata de alguna situación en concreto que, en el momento en que se logra solucionar, aporta beneficios a la sociedad (como lograr disminuir la tasa de pobreza de un país o reconstruir edificios arrasados por un terremoto).

Por ejemplo: “Tenemos un gran problema: mañana debemos pagar el alquiler y no nos alcanza el dinero”, “El problema se resolverá cuando el gerente despida a los empleados que no se esfuerzan”, “Gracias a tu ayuda, pude completar la tarea y no tuve problemas con la maestra”.

Además de todo lo citado también es necesario que dejemos claro que existen muchos y variados tipos de problemas que son específicos de diversas ciencias o áreas donde se desarrollan. En este sentido, los más frecuentes son los que se relacionan con campos como la Filosofía, las Matemáticas, la Religión o también la Medicina, entre otros muchos.

Así, respecto a esta última área podemos decir que son numerosos los problemas de salud que existen: físicos, mentales, agudos, crónicos... Todos ellos suponen que el paciente que los sufre tenga que recurrir a un médico quien se encargará de estudiar qué le sucede, de hacerle las pertinentes pruebas y finalmente de determinar su correspondiente tratamiento.

Un ejemplo de ello podría ser el siguiente: “Julia tenía un problema de salud relacionado con sus articulaciones por lo que irremediamente tuvo que someterse a una intervención quirúrgica”.

Para la filosofía, un problema es algo que altera la paz, el equilibrio y la armonía de quien o quienes lo tienen. Dentro de la religión, en cambio, un problema puede ser el resultado de una contradicción interna que se suscita entre dos dogmas (¿cómo un Dios todopoderoso permite la existencia del sufrimiento?).

La matemática habla de problemas cuando hay preguntas respecto a una estructura o un objeto, cuyas respuestas necesitan de una explicación con su correspondiente demostración. Esto quiere decir que un problema matemático se resuelve al hallar una entidad que posibilite la satisfacción de las condiciones del problema.

Es posible encontrar problemas de la naturaleza más diversa. La desocupación es un problema económico y social que, a gran escala, sólo puede resolver el gobierno de un país, más allá de los esfuerzos de la gente para hallar empleo. Una pared con filtraciones, en cambio, representa un problema doméstico que puede y debe solucionar una persona en su casa.

3.3 Tipos de problemas.

Los problemas pueden clasificarse de muy distintas maneras. Algunos autores distinguen tres tipos de problemas.

1. Los problemas de razonamiento, en donde lo importante es el uso de la lógica y sus operaciones de ordenación y de inferencia. Ejemplo: resuelva la siguiente ecuación: $X + 23 - 3 = 0$
2. Los problemas de dificultades. En este caso sabemos que la respuesta a un problema pero tenemos oposición o dificultad para ejecutarla. Por ejemplo, queremos ciar vuelta a un tornillo y éste no avanza.
3. Los problemas de conflictos. Son problemas que tenemos por la oposición de la voluntad de los demás, ya sea porque no nos entienden o porque se opongan con animosidad a nuestros proyectos. El aspecto emocional, en este tipo de problemas juega un papel importante. Y además puede traer como consecuencia una discrepancia.

TIPOS DE PROBLEMAS según los Autores Longoria y cantú:

- 4 De razonamiento, dificultades o conflictos
- 5 Personales (salud, carácter, afectivos, cognoscitivos, de capacidad, intimidad, entre otros)
- 6 Empresariales: planeación, organización, etc.
- 7 Prácticos de la realidad: como la economía, política
- 8 De aprendizaje: para entender algún tema
- 9 Científicos
- 10 Filosóficos

3.4 Toma de decisiones

Para poder comprender el tema se necesita definir cada uno de los conceptos que se están utilizando en el título que es la solución de problemas y toma de decisiones.

Solución: proviene del latín Solutio que se refiere a la acción o efecto para resolver dificultades, dudas o problemas.

Problema: es un asunto del que se espera una solución, es algo con lo que no estamos conformes y deseamos cambiar.

Solución de problemas: es cuando generamos un camino a seguir para poder resolver o hacer cambios en situaciones alrededor de un problema.

Toma de decisiones: cuando realizamos un análisis entre varias alternativas para poder seleccionar la más favorable.

Antes de decidir analiza todas las oportunidades:

- Estar preparado para cambiar, según la situación
- Si no quieres tomar una decisión explícate por qué lo evitas
- Confía en los compañeros de equipo
- Si ya está todo claro decide pronto.

2.1 Proceso de solución de problemas:



Los seis pasos para la solución de problemas por lo general se muestran en rueda y a pesar de estar en orden y numerados los grupos van intercalando el proceso y pocas veces regresan a revisar los primeros pasos.

1. Identificación del problema

Se debe de encontrar el problema, como algo que esta que afectando los objetivos que se quieren seguir, los problemas pueden ser actuales o ser la causa de muchos conflictos en la empresa. Se pueden generar las siguientes preguntas para poder localizar el problema: ¿Dónde está ocurriendo?, ¿Qué es lo que ocurre?, ¿en qué momento sucede?, ¿a quién involucra?, ¿Por qué ocurre este problema?

2. Análisis del problema.

Para poder realizar el análisis es fundamental tener datos e información y tener la confianza en esos datos. Ya que contamos con los dato e información se debe de comprender el problema se va lograr cuando logremos definirlo, estructurarlo y analizando las fallas. Si el problema resulta muy complejo se deberá dividir en segmentos y así se podrá describir cada uno de los segmentos especificando problemas.

Se deben de asignar prioridades a los problemas cuando son muchos para ver con cual se va empezar y seguir la secuencia que se fijó. Se les debe de dar mayor prioridad a los que son importantes dejando para resolverlos después los que son urgentes.

3. Generar soluciones potenciales

Para llegar a la solución de un problema se pueden generar varias alternativas de solución, estas alternativas están basadas en la incertidumbre.

Se pueden generar las siguientes preguntas para facilitar este paso:

¿Cómo pueden eliminarse las causas del problema?

¿Cómo pueden reducirse las fuerzas negativas del problema?

¿Cómo aumentar las fuerzas positivas?

¿Qué otras ideas novedosas pueden dar solución al problema?

4. Toma de decisiones y planes de acción

Fundamentos para la toma de decisiones:

Definir los problemas

Recopilar datos

Generar opciones

Elegir un curso de acción

Se tienen que analizar varios aspectos para la toma de decisiones, la forma en que se abordaran esas decisiones en base al problema que se quiere resolver, las posibles soluciones y el grado de riesgo que tomara cada una de ellas.

La certidumbre, riesgo e incertidumbre son las circunstancias en las que se toman las decisiones.

Certidumbre. Cuando los individuos están completamente informados del problema o los problemas y se conocen soluciones que se han dado a otros problemas como los resultados que han obtenido.

Riesgo. Es el punto medio entre los extremos de la certidumbre y la incertidumbre, la calidad de la información con la que se cuenta varía mucho. El responsable de tomar la decisión puede basarse en probabilidad objetiva y subjetiva.

Incertidumbre. Cuando no se dispone con la información necesaria para asignar probabilidades a los resultados. En este plano las personas están imposibilitadas, aún no definen el problema y por la tanto no pueden dar soluciones.

ACTIVIDADES

PARA EL ALUMNO:

El alumno elaborará un proyecto, desarrollando el tema de Toma de decisiones, el cual contendrá:

1. Tema
2. Planteamiento del problema
3. Hipótesis o posibles soluciones
4. Alternativas
5. Justificación de alternativas
6. Selección de alternativa

El alumno realizará un compendio del tema Resolución de Problemas, investigando al menos tres ejercicios o ejemplos de la clasificación de los problemas.

Autoevaluación Unidad 3. “generalidades de un problema”

1. ¿cómo defines un problema?
2. ¿Qué es la toma de decisiones?

PARA EL DOCENTE:

Estrategia Didáctica Sugerida

- Realizar ejercicios donde se ejemplifiquen los diferentes tipos de problemas.
- Revisar y analizar el libro titulado: “Recuentos para Demián”
- Orientar el análisis del concepto de Toma de decisiones.
- Orientar una consulta documental acerca de los diferentes tipos de problemas.

Lectura alternativa

- “Cómete a esa Rana”, Libros de gerencia resumidos, disponible en:
<http://www.resumido.com/es/libro.php/479>

CAPÍTULO 4

LA CREATIVIDAD. - “es ver algo que todavía no existe. Necesitas encontrar la manera de ponerla en práctica”

Pensamiento Creativo

SÍNTESIS DEL CAPÍTULO

Creatividad
Niveles de Taylor
Teorías
Principios de la creatividad
Límites de la creatividad
Las Personas creativas
Producto
Proceso Creativo

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Después de estudiar el capítulo, el alumno deberá ser capaz de:

1. Definir el concepto de creatividad.
2. Conocer a que se refieren los niveles de Taylor.
3. Explicar los principios de la creatividad.
4. Determinar los límites de la creatividad.
5. Explicar quiénes y cómo son las personas creativas.

Después de escuchar a mis empleados, tengo que llegar a la conclusión de que tengo solo tres tipos de personas que trabajan para mí: ¡estrellas, grandes estrellas y Superestrellas! ¿Cómo es posible que toda mi gente esté por arriba del promedio?

UN PATRÓN ANÓNIMO

4.1 Creatividad

LA CREATIVIDAD. - “es ver algo que todavía no existe. Necesitas encontrar la manera de ponerla en práctica”.

A continuación, se mencionan diferentes conceptos de distintos autores:

3. “la creación de algo nuevo no se logra con el intelecto, sino por el instinto lúdico que actúa desde una necesidad interior”
4. Creatividad es trabajar sin restricciones. Esta es una frase que si bien no define la creatividad, al menos describe muy bien las condiciones bajo las cuales puede darse mejor el trabajo creativo.
5. La creatividad es la capacidad de producir respuestas originales a cualquier problema
6. “Capacidad del cerebro para llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original.
7. “capacidad de dar origen a cosas nuevas y valiosas”

Así pues, entendemos creatividad como la facultad que alguien tiene para crear y la capacidad creativa de un individuo consiste en encontrar procedimientos o elementos para desarrollar labores de manera distinta a la tradicional, con la intención de satisfacer un determinado propósito. La creatividad permite cumplir deseos personales o grupales de forma más veloz, sencilla, eficiente o económica.

Para que nos sirve la creatividad:

- Como vivir bien en la vida
- Resolver todo buscando
- Eficacia y eficiencia
- Antes de depredación
- Tener actitud flexible
- Imaginación creadora
- Voluntad innovadora
- Ideas de sabiduría
- Diferir juicios y críticas
- Abrir la mente a políticas
- De atinada ecología.

4.2 NIVELES DE CREATIVIDAD

Niveles de Taylor.

Alfred Edward Taylor distingue cinco formas de creatividad.

1.- Nivel expresivo; Se relaciona con el descubrimiento de nuevas formas para expresar sentimientos, por ejemplo, los dibujos de los niños les sirven de comunicación consigo mismo y con el ambiente.

2.- Nivel productivo; En él se incrementa la técnica de ejecución y existe mayor preocupación por el número, que por la forma y el contenido.

3.- Nivel inventivo; En él se encuentra una mayor dosis de invención y capacidad para descubrir nuevas realidades; además exige flexibilidad perceptiva para poder detectar nuevas relaciones, es válido tanto en el campo de la ciencia como en el del arte.

4.- Nivel innovador; En este nivel interviene la originalidad.

5.- Nivel emergente; Es el que define al talento o al genio; en este nivel no se producen modificaciones de principios antiguos, sino que supone la creación de principios nuevos.

4.3 TEORÍAS DE CREATIVIDAD

Para Robert M. Gagné, la inventiva puede ser considerada como una forma de solucionar problemas, mediante intuiciones o una combinación de ideas muy diferentes, de conocimientos variados. Recomendación. Generalmente viene de las alta jerarquías para dar alguna instrucción o aviso referente a la conducta o

Nueva disposición cambio de personal, movimiento en la dirección, apertura de una nueva sucursal, anuncio de alguna

Visita el hecho de redactar una comunicación circular no significa que debe estar privada de "personalidad" y atención

Se Debe procurar que su apariencia se asemeje al máximo a una carta original, a una no hecha "en serie", esto será motivo de Halago y respeto para el que la recibe.

Carl Ranso Rogers lo define como la aparición de un producto nuevo, que resulta por un lado de la singularidad de un solo individuo y, por otro, de los aportes que recibe ese único individuo de otros individuos y de las circunstancias de la vida.

4.4 PRINCIPIOS DE LA CREATIVIDAD.

ACTIVIDAD LUDICA. - El juego es una condición esencial para la generación de ideas creativas.

LA CREATIVIDAD SURGE SOLAMENTE ANTE LA PRESENCIA DE PROBLEMAS para encontrar la solución original.

4.5 LÍMITES DE LA CREATIVIDAD.

CAUSAS QUE LIMITAN A PERSONAS CREATIVAS: Tenemos dos características: la actitud del sujeto, y el segundo los factores del entorno que inciden directamente en ella, son las causas actitudinales y socioculturales.

CAUSAS ACTITUDINALES. El temor al fracaso, la resistencia al cambio, el miedo a lo desconocido, etc.

CAUSAS SOCIOCULTURALES. Los prejuicios y los tabúes, una educación inadecuada, las limitaciones de vivir en un nivel social bajo.

4.6 PERSONAS CREATIVAS.

¿TE HAS PREGUNTADO ALGUNA VEZ QUE ES UNA PERSONA CREATIVA?

Para ser creativo se requiere un conjunto de rasgos o características básicas que permiten percibir, entender y manipular, elementos simbólicos o físicos de la realidad, y partir de ese contacto generar opciones o esquemas paralelos a la solución de los conflictos.

Qué es Creatividad:

La creatividad, denominada también pensamiento original, pensamiento creativo, inventiva, imaginación constructiva o pensamiento divergente, es la capacidad de crear, de innovar, de generar nuevas ideas o conceptos, o nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que normalmente llevan a conclusiones nuevas, resuelven problemas y producen soluciones originales y valiosas. La creatividad es la producción de una idea o un concepto, una creación o un descubrimiento que es nuevo, original, útil y que satisface tanto a su creador como a otros durante algún periodo.

La creatividad o el pensamiento original, es un proceso mental que nace de la imaginación y engloba varios procesos mentales entrelazados. Estos procesos no han sido completamente descifrados por la fisiología. La cualidad de la creatividad puede ser valorada por el resultado final y esta es un proceso que se desarrolla en el tiempo y que se caracteriza por la originalidad, por la adaptabilidad y por sus posibilidades de realización concreta.

El cerebro humano tiene dos hemisferios con competencias diferentes entre ellos y parece que esta diferencia de competencias es exclusiva del ser humano. Aunque la creatividad también se da en muchas especies animales, sus cerebros difieren totalmente del nuestro, porque están especializados en dar respuesta a estímulos y necesidades visuales, olfativas, etc.

Capacidad y personalidad creativa

Aunque existen individuos altamente creativos y otros relativamente no creativos, todos nacemos con una capacidad creativa que luego puede ser estimulada o no. Por tanto, la creatividad puede ser desarrollada y mejorada, como pueden serlo también todas las capacidades humanas. Existen muchas técnicas para desarrollar y aumentar la capacidad creativa, por ejemplo, la lluvia de ideas (en grupo), el pensamiento lateral, los mapas mentales, la selección de ideas, la cuantificación de ideas, la clasificación de ideas, los mapas conceptuales y los diagramas de Ishikawa.

La inteligencia no es la diferencia que existe entre los que son altamente creativos y los que son relativamente no creativos. Los rasgos de la personalidad del individuo creativo es lo que lo diferencia de los demás. En general, se ha comprobado que una persona creativa o un genio, necesitan largos periodos de soledad, tiende a ser introvertida, y tiene poco tiempo para las relaciones sociales y también para lo que ella propia llama las trivialidades de la vida cotidiana. Los creativos tienden a ser enormemente intuitivos y a estar muy interesados por el significado abstracto del mundo exterior además de ser muy sensibles.

Pueden distinguirse, a grandes rasgos, dos tipos de personas creativas, los artistas (músicos, escritores, pintores, escultores) y los científicos, aunque, como ya se ha pronunciado, no existe mucha relación entre la creatividad y el cociente intelectual (CI). A menudo, el genio, en este tipo de personas, se relaciona y se confunde con la locura.

4.7 PRODUCTO.

La creatividad es el proceso de obtención de algún producto original (al menos para quien lo logró), con algún significado social (por lo menos potencialmente) y en determinada relación con la movilización o utilización por el sujeto de los recursos o elementos potenciadores requeridos para tal resultado.

El producto creativo es algún bien o servicio, objeto (en su sentido general y específico), una idea o conjunto de ellas, conocimientos, hallazgos, soluciones o estrategias para alcanzarlas, etc., así como sus mutaciones, el cual posee la característica de ser original, es decir, diferente a todo lo demás y al mismo tiempo logrado por vez primera (o sea, no alcanzado nunca antes).

La creatividad contenida en el producto parece ser uno de los criterios más sólidos (aunque no el único) para evaluarla. Si bien la creatividad no se limita al producto, es en él donde se materializa o concreta.

A veces no quedan huellas de la creatividad. Por ejemplo, de algunas creaciones de la humanidad en el pasado, no se conserva nada. No obstante, sin ellas no hubiera sido posible quizás avanzar hasta otras de las que sí quedan vestigios. De algunas obras de esos remotos tiempos sólo se halla la mención de su existencia en algunos escritos. Mas hoy también hay alguna creatividad de la que no queda nada, por cuanto el sujeto (individuo o grupo) no llegó a comunicar a los demás su resultado creativo.

Se puede hablar de resultados no creativos y creativos, y dentro de estos últimos, distinguir los poco creativos de los muy creativos, así como establecer diferentes grados de creatividad. Esta gradación es de interés para la evaluación del desarrollo de la creatividad y su educación, en vista de que permite una medición de los progresos alcanzados expresados en el producto obtenido por el sujeto.

¿Qué significa evaluar un producto creativo o la creatividad de un producto?

Es necesario determinar si un producto es creativo o no, y distinguir entre dos productos creativos cuál lo es más. A esto se refiere la evaluación de productos creativos.

Dimensiones de evaluación de productos creativos.

J. Varela y otros han identificado varias dimensiones de evaluación de productos creativos (para ellos las dos primeras son los principales aspectos a considerar):

Originalidad: novedad en relación con otros, poco frecuente o infrecuencia estadística.

Eficacia: grado en que resuelva una situación problemática determinada. Grado en que un diseño supera las dificultades o problemas que suelen tener los diseños comunes de partida. (Más eficaz tanto más inconvenientes resuelva, sin incorporar otros nuevos).

CARACTERÍSTICAS DEL PRODUCTO CREATIVO

El producto creativo es algún bien o servicio, objeto (en su sentido general y específico), una idea o conjunto de ellas, conocimientos, hallazgos, soluciones o estrategias para alcanzarlas, etc., así como sus mutaciones, el cual posee la característica de ser original, es decir, diferente a todo lo demás y al mismo tiempo logrado por vez primera, es el producto tangible de la creatividad.

¿Puedes identificar una obra creativa?

La obra creativa es el resultado final del proceso creativo del artista, contiene rasgos novedosos, inusuales, infrecuentes, únicos, alude a nuevas configuraciones de ideas, imágenes, conceptos y sensaciones. Las obras creativas permiten una nueva visión de la realidad son complejas, resultado de la abstracción y de la significación simbólica, al igual que eficaces en cuanto a la solución de los problemas, ensanchan el horizonte de lo conocido. Integran la técnica y el discurso para comunicar y provocar emoción, reflexión, diálogo de una forma intensa y eficiente. Se encuentra vinculada fuertemente con el contexto social del que surge.

También es cierto que las obras creativas no siempre son entendidas o al menos no del todo e informarse sobre el proyecto, el autor y el contexto nos permite entender mejor la obra creativa incluso grandes obras literarias que releemos después de algún tiempo las volvemos a descubrir.

4.8 PROCESO CREATIVO

ORIGINALIDAD. - un producto es original cuando estadísticamente es poco común y representa una opción diferente.

PRIMARIO. - el producto tiene un uso común primario.

SECUNDARIO. Tener otros usos.

El producto ha tenido un cambio radical.

TERCIARIO. - Representa el desarrollo de una nueva área de conocimiento, ciencia, tecnología y arte.

CARACTERÍSTICAS DEL PRODUCTO:

Pertinencia, debe ser apropiado, construir una respuesta a una necesidad.

Accesibilidad. - debe ser accesible

Eficiencia y eficacia. - relación entre el producto y el tiempo.

PROCESO:

Lluvia de ideas

evaluación

Prueba del concepto del producto

Creación física

Usos

Ventajas y desventajas

Justificación.

ACTIVIDADES

Autoevaluación Unidad 4. "Pensamiento Creativo"

PARA EL ALUMNO:

1. ¿Qué es la creatividad?
2. ¿cómo defines el proceso creativo?
3. Menciona los niveles de creatividad
4. Explica la Teoría de Creatividad
5. ¿cuál es la importancia de los límites de la creatividad?
6. Elaboración de un producto con las características del proceso creativo:

(Lluvia de ideas, Tamizado y evaluación, Prueba del concepto del producto, Creación física, Usos, Ventajas y desventajas, Justificación.)

PARA EL DOCENTE:

Estrategia Didáctica Sugerida

- Proponer un ejemplo (de la vida cotidiana), donde los alumnos analicen la importancia de la creatividad.
- Revisar y analizar el libro titulado: "Recuentos para Demián"
- Orientar el análisis del concepto de creatividad, de por lo menos cinco autores distintos para que identifiquen sus diferencias y semejanzas.
- Orientar una consulta documental acerca de las personas creativas.
- Elaboración de un documental, que considere la importancia de la creatividad y el producto creativo.

Lectura alternativa

- "Destrucción Creativa", Libros de gerencia resumidos, disponible en:
<http://www.resumido.com/es/libro.php/343>

REFERENCIAS

BIBLIOGRÁFICAS

1. Gómez. Desarrollo del Potencial Humano. México. Limusa
2. Johnson P. El ordenador y la mente. Barcelona. Paidos
3. Quesada R. Ejercicios para mejorar la mente. México. Limusa.
4. Longoria y Cantú. Pensamiento Creativo. México. Universidad de Nuevo León.
5. Gardner H. Inteligencias múltiples. Barcelona. Paidos.
6. Altier, W. (2000). Instrumentos Intelectuales del Gerente: Procesos para la efectiva Resolución de Problemas y Toma de decisiones. México: Oxford University Press.
7. Baehler, J. (1982). Guía al Éxito Gerencial. México: Interamericana.
8. Mercado Ramírez, E. (1991). Técnicas para la Toma de Decisiones: La Acción más Importante de la Actividad Humana. México: Limusa.

NOTAS

Ejercicios sugeridos para desarrollar las habilidades básicas del Pensamiento

1. Lee el siguiente texto:

**C13R70 D14 D3 V3R4N0 3574B4 3N L4 PL4Y4 0853RV4ND0 A
D05 CH1C45**

**8R1NC4ND0 3N 14 4R3N4, 357484N 7R484J484ND0 MUCHO
C0N57RUY3ND0 UN**

**C4571LL0 D3 4R3N4 C0N 70RR35, P454D1Z05 0CUL705 Y
PU3N735.**

**CU4ND0 357484N 4C484ND0 V1N0 UN4 0L4 D357RUY3ND0
70D0 R3DUC13ND0 3L**

**C4571LL0 4 UN M0N70N D3 4R3N4 Y 35PUM4... P3N53 9U3
D35PU35 DE 74N70 35FU3RZ0**

**L45 CH1C45 C0M3NZ4R14N 4 L10R4R, P3R0 3N V3Z D3 350,
C0RR13R0N P0R L4 P14Y4 R13ND0**

**Y JU64ND0 Y C0M3NZ4R0N 4 C0N57RU1R 07R0 C4571LL0;
C0MPR3ND1 9U3 H4814 4PR3ND1D0 UN4 6R4N L3CC10N;**

**64574M05 MUCHO 713MP0 D3 NU357R4 V1D4 C0N57RUY3ND0
4L6UN4 C054 P3R0 CU4ND0 M45 74RD3 UN4 0L4 LL1364**

**4 D357RU1R 70D0, S010 P3RM4N3C3 L4 4M1574D, 3L 4M0R
Y 3L C4R1Ñ0, Y L45 M4N05 D3 49U3LL05 9U3 50N C4P4C35 D3**

H4C3RN05 50NRR31R.

2. INSTRUCCIONES: Escribe el nombre de la persona que corresponda a cada actividad pide su firma.

No.	ACTIVIDAD	NOMBRE	FIRMA
1	Saluda cordialmente a alguien		
2	Hazle a alguien una caricia en la mejilla		
3	¿Quién es el más puntual del grupo?		
4	Abraza a un compañero		
5	Pregunta quien desayuno hoy en su casa		
6	Hazle cosquillas a alguien		
7	Dibuja un corazón y dáselo a alguien		
8	Sobale la pancita a un compañero		
9	Dibuja de tras de esta hoja la mano de alguien		
10	Dile un piropo a alguien		
11	Dale un beso a alguien		
12	Cántale “amorcito corazón a alguien”		
13	Un compañero cuyo nombre inicie con vocal		
14	Alguien a quien le gustan las cerezas		
15	Dile a alguien “soy lo máximo”		
16	Haz dos sentadillas frente a alguien		
17	Cuenta un chiste a un compañero		
18	Pídele perdón a alguien		
19	Un compañero que este casado/a		
20	Grita “ya gane” y entrega tu hoja		

3. A partir de la siguiente lectura comenta con tus compañeros ideas principales.

LA MENTE

A través de la experiencia hemos podido comprobar que es imposible comprender eso que se llama Amor hasta que hayamos comprendido en forma íntegra el complejo problema de la mente.

Quienes suponen que la mente es el cerebro están totalmente equivocados. La mente es energética, sutil, puede independizarse de la materia, puede en ciertos estados hipnóticos o durante el sueño normal transportarse a sitios muy remotos para ver y oír lo que está sucediendo en esos lugares.

En los laboratorios de parapsicología, se hacen notables experimentos con sujetos en estado hipnótico.

Muchos sujetos en estado hipnótico han podido informar con minuciosidad de detalles sobre acontecimientos, personas y situaciones que durante su trance hipnótico se estuvieron sucediendo a remotas distancias.

Los científicos han podido verificar después de esos experimentos la realidad de esas informaciones. Han podido comprobar la realidad de los hechos, la exactitud de los acontecimientos.

Con estos experimentos de los laboratorios de parapsicología está totalmente demostrado por la observación y la experiencia que el cerebro no es la mente.

Realmente y de toda verdad, podemos decir que la mente puede viajar a través del tiempo y del espacio, independientemente del cerebro, para ver y oír cosas que se suceden en lugares distantes.

La realidad de las extrapercepciones sensoriales está ya absolutamente demostrada, y sólo a un loco de atar o a un idiota podría ocurrírsele negar la realidad de las extrapercepciones.

El cerebro está hecho para elaborar el pensamiento, pero no es el pensamiento.

El cerebro tan sólo es el instrumento de la mente. No es la mente.

Nosotros necesitamos estudiar a fondo la mente si es que de verdad queremos conocer en forma íntegra eso que se llama Amor.

Los niños y los jóvenes, varones y mujeres, tienen mentes más elásticas, dúctiles, prontas, alertas, etc.

Muchos son los niños y jóvenes que gozan preguntando a sus padres y maestros sobre tales o cuales cosas. Ellos desean saber algo más, quieren saber y por eso preguntan, observan, ven ciertos detalles que los adultos desprecian o no perciben.

Conforme pasan los años, conforme avanzamos en edad, la mente se va cristalizando poco a poco.

La mente de los ancianos está fija, petrificada, ya no cambia ni a cañonazos.

Los viejos ya son así y así mueren, ellos no cambian, todo lo abordan desde un punto fijo.

La chochera de los viejos, sus prejuicios, ideas fijas, etc., parecen todo junto, una roca, una piedra, que no cambia de ninguna manera. Por eso dice el dicho vulgar: "genio y figura hasta la sepultura".

Se hace urgente que los maestros y maestras encargados de formar la personalidad de los alumnos y alumnas, estudien muy a fondo la mente a fin de que puedan orientar a las nuevas generaciones inteligentemente.

Es doloroso comprender a fondo cómo a través del tiempo se va petrificando la mente poco a poco.

La mente es el matador de lo real, de lo verdadero. La mente destruye el Amor.

Quien llega a viejo ya no es capaz de amar porque su mente está llena de dolorosas experiencias, prejuicios, ideas fijas como punta de acero, etc.

Existen por ahí viejos verdes que se creen capaces de amar todavía, pero lo que sucede es que dichos viejos están llenos de pasiones sexuales seniles, y confunden la pasión con el Amor.

Todo viejo verde y toda vieja verde pasan por tremendos estados lujuriosos pasionales antes de morir, y ellos creen que eso es Amor.

El Amor de los viejos es imposible porque la mente lo destruye con sus chocheras, ideas fijas, prejuicios, celos, experiencias, recuerdos, pasiones sexuales, etc., etc., etc.

La mente es el peor enemigo del Amor. En los países supercivilizados el Amor ya no existe, porque la mente de las gentes sólo huele a fábricas, cuentas de banco, gasolina y celuloide.

Existen muchas botellas para la mente, y la mente de cada persona está muy bien embotellada.

Unos tienen la mente embotellada en el abominable comunismo, otros la tienen embotellada en el despiadado capitalismo.

Hay quienes tienen la mente embotellada en los celos, en el odio, en el deseo de ser rico, en la buena posición social, en el pesimismo, en el apego a determinadas

personas, en el apego a sus propios sufrimientos, en sus problemas de familia, etc., etc., etc.

A la gente le encanta embotellar la mente. Raros son aquellos que se resuelven de verdad a volver pedazos la botella.

Necesitamos libertar la mente, pero a la gente le agrada la esclavitud. Es muy raro encontrar a alguien en la vida que no tenga la mente bien embotellada.

Los maestros y maestras deben enseñar a sus alumnos y alumnas todas estas cosas. Deben enseñar a las nuevas generaciones a investigar su propia mente, a observarla, a comprenderla. Sólo así, mediante la comprensión de fondo, podemos evitar que la mente se cristalice, se congele, se embotelle.

Lo único que puede transformar el mundo es eso que se llama Amor; pero la mente destruye el Amor.

Necesitamos estudiar nuestra propia mente, observarla, investigarla profundamente, comprenderla verdaderamente. Sólo así, sólo haciéndonos amos de sí mismos, de nuestra propia mente, mataremos al matador del Amor, y seremos felices de verdad.

Aquellos que viven fantaseando a lo lindo sobre el Amor, aquellos que viven haciendo proyectos sobre el Amor, aquellos que quieren que el Amor opere de acuerdo a sus gustos y disgustos, proyectos y fantasías, normas y prejuicios, recuerdos y experiencias, etc., jamás podrán saber realmente lo que es Amor. De hecho, ellos se han convertido en enemigos del Amor..

Es necesario comprender en forma íntegra lo que son los procesos de la mente en estado de acumulación de experiencias.

El maestro, la maestra, regañan muchas veces en forma justa, pero a veces, estúpidamente y sin verdadero motivo, sin comprender que todo regaño injusto queda depositado en la mente de los estudiantes. El resultado de semejante proceder equivocado suele ser la pérdida del Amor para el maestro, para la maestra.

La mente destruye el Amor y esto es algo que los maestros y maestras de escuelas, colegios y universidades no deben olvidar jamás.

Es necesario comprender a fondo todos esos procesos mentales que acaban con la belleza del Amor.

No basta ser padre o madre de familia; hay que saber amar. Los padres y madres de familia creen que aman a sus hijos e hijas porque los tienen, porque son suyos, porque los poseen como quien tiene una bicicleta, un automóvil, una casa.

Ese sentido de posesión, de dependencia, suele confundirse con el Amor, pero jamás podría ser Amor.

Los maestros y maestras de nuestro segundo hogar que es la escuela, creen que aman a sus discípulos, a sus discípulas, porque les pertenecen como tales, porque los poseen, pero eso no es Amor. El sentido de posesión o dependencia no es Amor.

La mente destruye el Amor y sólo comprendiendo todos los funcionalismos equivocados de la mente, nuestra forma absurda de pensar, nuestras malas costumbres, hábitos automáticos, mecanicistas, manera equivocada de ver las cosas, etc., podemos llegar a vivenciar, a experimentar de verdad eso que no pertenece al tiempo, eso que se llama Amor.

Quienes quieren que el Amor se convierta en una pieza de su propia máquina rutinaria, quienes quieren que el Amor camine por los carriles equivocados de sus propios prejuicios, apetencias, temores, experiencias de la vida, modo egoísta de ver las cosas, forma equivocada de pensar, etc., acaban de hecho con el Amor porque éste jamás se deja someter.

Quienes quieren que el Amor funcione como "yo quiero", como "yo deseo", como "yo pienso", pierden el Amor porque Cupido, el dios del Amor, no está dispuesto jamás a dejarse esclavizar por el "yo".

Hay que acabar con el "yo", con el Mí Mismo, con el Sí Mismo para no perder el Niño del Amor.

El "yo" es un manojo de recuerdos, apetencias, temores, odios, pasiones, experiencias, egoísmos, envidias, codicias, lujuria, etc., etc.

Sólo comprendiendo cada defecto por separado, sólo estudiándolo, observándolo directamente no sólo en la región intelectual sino también en todos los niveles subconscientes de la mente, va desapareciendo cada defecto, vamos muriendo de momento en momento. Así, y sólo así, logramos la desintegración del "yo".

4. NÚMEROS Y SIGLAS. Escribe lo que las abreviaturas quieren decir, todo es verdad y son enunciados basados en la realidad.

1. 28 L del A. ejemplo: 28 letras del abecedario

2. 7M de M A

3. 1000 Y 1 n

4. 12 S del Z

5. 9 P en el S.S

6. 18 h EN EL C de G

7. 90 G en un A R

8. 24 H EN 1 D

9. un D.V por 15.00 P

10. 40 D Y N duro el D.U

11. 30 d iene N

12. C esta al N de EU

5. **GIMNASIA CEREBRAL.** Lee las instrucciones y encierra:

ENCUENTRA LA C

OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO O
OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO O
OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO O
OOOOOOCOOOOOOOOOOOOOO O
OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO O
OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO O
OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO O

UNA VEZ QUE HALLAS ENCONTRADO LA C
ENCUENTRA LA N

MMMMMMMMMMMMMMMMMMMM MMMMM
MMMMMMMMMMMMMMMMMMMM MMMMM
MMMMMMMMMMMMMMMMMMMM MMMMM
MMMMMMMMMMMMMMMMMMMM MMMMM
MMMMMMMMMMMMMMMMMMMM MMMMM
MMMMMMMMMMMMMMMMMMNMMM MMMMM
MMMMMMMMMMMMMMMMMMMM MMMMM
MMMMMMMMMMMMMMMMMMMM MMMMM
MMMMMMMMMMMMMMMMMMMM MMMMM
MMMMMMMMMMMMMMMMMMMM MMMMM

UNA VEZ QUE HALLAS ENCONTRADO LA N
ENCUENTRA EL 6

999999999999999999 9999999999
999999999999999999 9999999999
999999999999999999 9999999999
999999999999999999 9999999999
999999999999999999 9999999999
9999999999996999999 9999999999
999999999999999999 9999999999

99999999999999999999 99999999999
99999999999999999999 99999999999

UNA VEZ QUE HALLAS ENCONTRADO EL 6
ENCUENTRA LA a

テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ
・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・
テ・テ・テ・テ・
テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ
・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・
テ・テ・テ・テ・
テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ
・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・
テ・テ・テ・テ・
テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ
・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・
テ・テ・テ・テ・
テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ
・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・テ・
テ・テ・テ・テ・

UNA VEZ QUE HALLAS ENCONTRADO LA a
ENCUENTRA LA c

テァテァテァテァテァテァテァテァテァテァテァテァテァテァテァ
テァテァテァテァテァテァテァテァテァテァテァテァテァテァ
テァテァテァテァテァテァテァテァテァテァテァテァテァテァテァ

6. Lee la siguiente lectura:

Howard Gardner (1943) psicólogo norteamericano y profesor universitario en la Universidad de Harvard. Hijo de refugiados de la Alemania nazi, es conocido en el ambiente de la educación por su teoría de las inteligencias múltiples, basada en que cada persona tiene —por lo menos— siete inteligencias o siete habilidades cognoscitivas. (Inteligencia musical, Inteligencia cinético-corporal, Inteligencia lógico-matemática, Inteligencia lingüística, Inteligencia espacial, Inteligencia interpersonal, Inteligencia intrapersonal.

- Inteligencia Lógica-Matemática: Es la habilidad que poseemos para resolver problemas tanto lógicos como matemáticos. Comprende las capacidades que necesitamos para manejar operaciones matemáticas y razonar correctamente. Nuestra procesamiento aritmético, lógico, razonado, ... va ligado a ella.
- Inteligencia Lingüística-Verbal: Es la fluidez que posee una persona en el uso de la palabra. Destreza en la utilización del lenguaje, haciendo hincapié en el significado de las palabras, su orden sintáctico, sus sonidos, ... Esta inteligencia nos capacita para escribir poemas, historias, ...
- Inteligencia Visual-Espacial: Es la habilidad de crear un modelo mental de formas, colores, texturas, ... Está ligada a la imaginación. Una persona con alta inteligencia visual está capacitada para transformar lo que crea en su mente en imágenes, tal como se expresa en el arte gráfico. Esta inteligencia nos capacita para crear diseños, cuadros, diagramas y construir cosas.
- Inteligencia Corporal-Cinética: Es la habilidad para controlar los movimientos de todo el cuerpo para realizar actividades físicas. Se usa para efectuar actividades como deportes, que requiere coordinación y ritmo controlado.
- Inteligencia Musical: Es la habilidad que nos permite crear sonidos, ritmos y melodías. Nos sirve para crear sonidos nuevos para expresar emociones y sentimientos a través de la música.
- Inteligencia Interpersonal: Consiste en relacionarse y comprender a otras personas. Incluye las habilidades para mostrar expresiones faciales, controlar la

voz y expresar gestos en determinadas ocasiones. También abarca las capacidades para percibir la afectividad de las personas.

- Inteligencia Intrapersonal: Es nuestra conciencia. Entender lo que hacemos nosotros mismos y valorar nuestras propias acciones.
- Inteligencia Naturalista: Consiste en el entendimiento del entorno natural y la observación científica de la naturaleza como la biología, geología o astronomía.

La teoría de las inteligencias múltiples es un modelo propuesto por Howard Gardner en el que la inteligencia no es vista como algo unitario, que agrupa diferentes capacidades específicas con distinto nivel de generalidad, sino como un conjunto de inteligencias múltiples, distintas e independientes. Gardner define la inteligencia como la "*capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas*".

La inteligencia emocional es un conjunto específico de aptitudes que se hallan implícitas dentro de las capacidades abarcadas por la inteligencia social. Las emociones aportan importantes implicaciones en las relaciones sociales, sin dejar de contribuir a otros aspectos de la vida.

La inteligencia emocional es, por tanto, un conjunto de talentos o capacidades organizadas en cuatro dominios:

- capacidad para percibir las emociones de forma precisa (es decir, capacidad de percepción).
- capacidad de aplicar las emociones para facilitar el pensamiento y el razonamiento.
- capacidad para comprender las propias emociones y las de los demás (empatía).
- capacidad para controlar las propias emociones.