



UNIVERSIDAD JUÁREZ DEL ESTADO DE DURANGO

ÁREA DE FORMACIÓN BÁSICA



PROGRAMA DE ESTUDIOS POR COMPETENCIAS

I. IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:							
Habilidades del Pensamiento Crítico y Creativo							
Programa Educativo:				Área de formación:			
Institucional				Básica			
Programa elaborado por: Lic. Ana Alejandra Ontiveros Gutiérrez Lic. Brenda Quiñones Meneses Dra. Leticia Pesqueira Leal				Fecha de elaboración: Agosto 2008 Fecha de Modificación: Diciembre 2011 Fecha de Aprobación: Enero 2013			
Horas por semana	Horas teóricas	Horas prácticas	Horas por ciclo	Créditos	Tipo de Unidad de Aprendizaje	Carácter de la Unidad de Aprendizaje	Modalidad
3	1	2	45	4	Curso	Obligatorio	Virtual

II. PRESENTACIÓN

Dentro del Modelo Educativo de la UJED es la formación de “Habilidades del Pensamiento Crítico y Creativo, siendo una de sus metas académicas el buscar estimular actividades relevantes para la vida de los estudiantes, propiciando habilidades lógicas, críticas y creativas y la autoformación, necesarias para el desarrollo del conocimiento, haciendo énfasis en el dominio de estrategias cognitivas y Meta cognitivas, así como la adquisición de habilidades que ayuden al estudiante a enfrentar la vida laboral y personal.

Es pertinente que los alumnos de nuevo ingreso, adquieran dichas habilidades que les permita apropiarse del conocimiento necesario para una formación sólida en el área académica que haya elegido como parte de su formación integral.

La unidad de aprendizaje de Habilidades del Pensamiento Crítico y Creativo es una actividad indispensable para impulsar el desarrollo de las funciones cognitivas que lleva al estudiante a mejorar la calidad académica y social no solo para la resolución de problemas sino transformar su realidad.

III. OBJETIVO GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Desarrollar competencias que promuevan el analizar, evaluar y aplicar adecuadamente los procesos y las estrategias del pensamiento crítico y creativo.

IV. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Produce y aplica adecuadamente los procesos de pensamiento crítico y creativo en el aprendizaje permanente.

V. COMPETENCIAS QUE PROMUEVE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Contribuir al desarrollo de las siguientes competencias genéricas:

- Capacidad de abstracción, análisis y síntesis.
- Capacidad de comunicación escrita.
- Capacidad para organizar y planificar el tiempo.
- Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica profesional.
- Capacidad de investigación.
- Habilidades para obtener y sistematizar información procedente de fuentes diversas.
- Capacidad crítica y autocrítica para emitir juicios responsables.
- Capacidad creativa.
- Capacidad de toma de decisiones.
- Capacidad de aprender y actualizarse permanentemente.
- Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas.
- Capacidad de trabajo en equipo para el logro de objetivos.
- Capacidad para trabajar en forma autónoma.
- Habilidad en el manejo de las tecnologías de la información y de la comunicación.
- Adaptación a los cambios.
- Capacidad para actuar en nuevas situaciones.
- Habilidades interpersonales.
- Iniciativa y espíritu emprendedor.
- Compromiso ético.

Contribuir en los alumnos al desarrollo de habilidades en las siguientes competencias específicas:

Dado que el curso se ubica en el área de formación básica, estas competencias sirven de apoyo para abordar todos los cursos posteriores.

VI. DESARROLLO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

UNIDAD DE COMPETENCIA I: INTRODUCCIÓN. Desarrolla los conocimientos básicos del funcionamiento y estructura de los procesos de pensamiento para optimizar su inteligencia y aplicarla en el aprendizaje permanente.

OBJETIVOS DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA			
CONTENIDO TEMÁTICO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Analizar la información básica para el uso correcto y consciente de las propias capacidades cognitivas en la solución de problemas. 		
	ELEMENTOS DE COMPETENCIA		
	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y Valores
1.- Conceptos básicos, historia del estudio de la inteligencia, tipos de inteligencia, cerebro humano y niveles de procesamiento de la información.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Definir el concepto de inteligencia. ➤ Identificar los factores que intervienen en la Historia de la inteligencia. ➤ Conocer y ser capaz de interpretar las inteligencias múltiples. ➤ Conocer las distintas estructuras del cerebro y su funcionamiento. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saber analizar e interpretar las capacidades y procesos de pensamiento. ➤ Comprensión de la comunicación oral y escrita. ➤ Saber analizar e interpretar la Obtención y 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Interés y aceptación de los propios procesos de pensamiento y capacidades. ➤ Responsabilidad en el trabajo. ➤ Tolerancia y respeto a los compañeros. ➤ Persistencia y constancia, como aspectos fundamentales del éxito. ➤ Flexibilidad para adoptar otros métodos y técnicas docentes.

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Definir el concepto de Pensamiento. ➤ Identificar los niveles de procesamiento de la información. 	<p>sistematización de la información procedente de fuentes diversas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saber elaborar y aplicar el manejo de las tecnologías de la información y de la comunicación. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Voluntad para mantenerse actualizado. ➤ Compartir conocimientos, experiencias, puntos de vista y nuevas alternativas. ➤ Sentido creativo, innovador y emprendedor.
<p>ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Consulta de documentos proporcionados en el aula. ➤ Elaboración de test de Coeficiente intelectual y Predominancia hemisférica. ➤ Elaboración de un concepto para el glosario. ➤ Presentaciones en video y diapositivas. ➤ Intercambio de opiniones en el foro. ➤ Búsqueda avanzada en internet sobre los temas. ➤ Ejercicios de reforzamiento (cuestionarios, crucigramas, sopa de letras, juegos en línea). ➤ Evaluación de la unidad I en línea (individual). 		<p>RECURSOS REQUERIDOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Computadora. ➤ Conexión a internet. ➤ Plataforma virtual. ➤ Material audiovisual (videos y diapositivas) ➤ Materiales electrónicos (Páginas web, archivos electrónicos) 	
<p>ESCENARIOS DE APRENDIZAJE</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Centro de cómputo ➤ Aula virtual ➤ Biblioteca 		<p>TIEMPO DESTINADO</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Horas totales: 15 	
<p>CRITERIOS DE DESEMPEÑO</p>	<p>EVIDENCIAS Y PRODUCTOS</p>		<p>FORMA DE EVALUACIÓN DE EVIDENCIAS Y PRODUCTOS DE LA UNIDAD</p>

<ul style="list-style-type: none"> ➤ Manejo de conceptos claves de la materia. ➤ Comprensión de los propios procesos de pensamiento. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Elaboración de tareas. ➤ Participación en foro. ➤ Examen automatizado. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tareas → 70% ➤ Participación → 10% ➤ Examen de unidad → 20%
--	--	---

UNIDAD DE COMPETENCIA II: PROCESOS BÁSICOS: Analiza los procesos básicos del pensamiento para controlar y potenciar su inteligencia y aplicarla en el aprendizaje permanente.

OBJETIVOS DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA			
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ejercitar los procesos de pensamiento, para intervenir en ellos de manera asertiva. 			
ELEMENTOS DE COMPETENCIA			
CONTENIDO TEMÁTICO	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y Valores
1.- Procesos de: Observación, descripción, diferenciación, semejanza, comparación, relación, clasificación e hipótesis.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conocer e identificar los procesos cognitivos básicos: <ul style="list-style-type: none"> - de observación - de descripción - de diferenciación - de semejanza - de comparación - de relación, - de clasificación Conocer las bases para establecer hipótesis 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ser capaz de describir y medir variables y procesos cognitivos. ➤ Analizar y aplicar- transferir los procesos a nuevos contextos, ➤ Capacidad conceptual y metacognitiva ➤ Comunicación eficiente 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Interés y aceptación de los propios procesos de pensamiento y capacidades. ➤ Responsabilidad en el trabajo. ➤ Tolerancia y respeto a los compañeros. ➤ Persistencia y constancia, como aspectos fundamentales del éxito. ➤ Flexibilidad para adoptar otros métodos y técnicas docentes. ➤ Voluntad para mantenerse actualizado.

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Capacidad para intervenir en la resolución de problemas. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Compartir conocimientos, experiencias, puntos de vista y nuevas alternativas. ➤ Sentido creativo, innovador y emprendedor.
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS <ul style="list-style-type: none"> ➤ Consulta de documentos proporcionados en el aula. ➤ Ejercitación de procesos. ➤ Elaboración de un concepto para el glosario. ➤ Presentaciones en video y diapositivas. ➤ Intercambio de opiniones en el foro. ➤ Búsqueda avanzada en internet sobre los temas. ➤ Ejercicios de reforzamiento (cuestionarios, crucigramas, sopa de letras, juegos en línea). ➤ Evaluación de la unidad II en línea (individual). 		RECURSOS REQUERIDOS: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Computadora. ➤ Conexión a internet. ➤ Plataforma virtual. ➤ Material audiovisual (videos y diapositivas) ➤ Materiales electrónicos (Páginas web, archivos electrónicos) 	
ESCENARIOS DE APRENDIZAJE <ul style="list-style-type: none"> ➤ Centro de cómputo ➤ Aula virtual ➤ Biblioteca 		TIEMPO DESTINADO <ul style="list-style-type: none"> ➤ Horas totales: 12 	
CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS Y PRODUCTOS		FORMA DE EVALUACIÓN DE EVIDENCIAS Y PRODUCTOS DE LA UNIDAD
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Manejo de conceptos claves. ➤ Comprensión de los propios procesos de pensamiento. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Elaboración de tareas. ➤ Participación en foro. ➤ Examen automatizado. 		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tareas → 70% ➤ Participación →10% ➤ Examen de unidad →20%

UNIDAD DE COMPETENCIA III: PROCESOS SUPERIORES: Desarrollar un tipo de pensamiento crítico y creativo para aplicarlo en el aprendizaje permanente así como su afectación.

CONTENIDO TEMÁTICO	OBJETIVOS DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA		
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Desarrollar el pensamiento crítico e inculcar la actitud creativa en los alumnos, mediante la comprensión de las teorías y a través de la práctica de técnicas y estrategias diseñadas para este efecto. ➤ Analizar cómo afectan a la actitud crítica y creativa de las personas, factores tales como: la personalidad, el estado de ánimo y el ambiente. 		
	ELEMENTOS DE COMPETENCIA		
	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y Valores
1.- Pensamiento crítico, pensamiento creativo y emociones.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conocer en profundidad los marcos teóricos explicativos del pensamiento crítico y creativo ➤ Conocer y ser capaz de valorar los componentes principales de la inteligencia emocional 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Aplicar la fluidez del pensamiento, flexibilidad, originalidad y creatividad ➤ Capacidad para favorecer los procesos de toma de decisiones y de responsabilidad 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Iniciativa a partir del pensamiento crítico y creativo. ➤ Autoevaluación emocional. ➤ Responsabilidad en el trabajo. ➤ Tolerancia y respeto a los compañeros. ➤ Persistencia y constancia, como aspectos fundamentales del éxito. ➤ Flexibilidad para adoptar otros métodos y técnicas docentes. ➤ Voluntad para mantenerse actualizado. ➤ Compartir conocimientos,

			<p>experiencias, puntos de vista y nuevas alternativas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sentido creativo, innovador y emprendedor.
<p>ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Consulta de documentos proporcionados en el aula. ➤ Elaboración de un concepto para el glosario. ➤ Presentaciones en video y diapositivas. ➤ Intercambio de opiniones en el foro. ➤ Búsqueda avanzada en internet sobre los temas. ➤ Ejercicios de reforzamiento (cuestionarios, crucigramas, sopa de letras, juegos en línea). ➤ Evaluación de la unidad III en línea (individual). 	<p>RECURSOS REQUERIDOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Computadora. ➤ Conexión a internet. ➤ Plataforma virtual. ➤ Material audiovisual (videos y diapositivas) ➤ Materiales electrónicos (Páginas web, archivos electrónicos) 		
<p>ESCENARIOS DE APRENDIZAJE</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Centro de cómputo ➤ Aula virtual ➤ Biblioteca 	<p>TIEMPO DESTINADO</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Horas totales: 12 		
<p>CRITERIOS DE DESEMPEÑO</p>	<p>EVIDENCIAS Y PRODUCTOS</p>	<p>FORMA DE EVALUACIÓN DE EVIDENCIAS Y PRODUCTOS DE LA UNIDAD</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Manejo de conceptos claves de la materia. ➤ Comprensión de los propios procesos de pensamiento. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Elaboración de tareas. ➤ Participación en foro. ➤ Examen automatizado. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tareas → 70% ➤ Participación →10% ➤ Examen de unidad →20% 	

VII. PERFIL DEL DOCENTE QUE IMPARTE ESTE APRENDIZAJE

El profesor que se desempeñe como facilitador de éste curso en la modalidad virtual deberá:

1. Contar con la formación disciplinaria correspondiente que le permita desempeñarse satisfactoriamente en esta asignatura (Psicólogo general, Psicólogo educativo, Psicólogo clínico, Neuropsicólogo, Educador especial)
2. Contar con la formación pedagógica y de diseño en cursos en línea que le permita desarrollar adecuadamente esta actividad.
3. Participar en los programas básicos de formación y de capacitación permanente que permita su crecimiento como diseñador de contenido para cursos en línea.
4. Participar en proyectos de investigación relacionados con la educación a distancia.

Además tener experiencias previas en:

1. Diseño y desarrollo de cursos a distancia.
2. Diseño instruccional mediado por tecnologías.
3. La tutoría para estudiantes a distancia.
4. La evaluación en aprendizajes virtuales.
5. El uso de medios tecnológicos para la enseñanza y el aprendizaje.
6. El diseño y desarrollo de estrategias de enseñanza y aprendizaje.

VIII. EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

Los elementos y criterios de evaluación se indican en el siguiente cuadro:

Competencia	Criterios	Ponderación
INTRODUCCIÓN. Desarrolla los	Evaluación de los productos y desempeños de acuerdo a los	Tareas: 70% Participación: 10%

<p>conocimientos básicos del funcionamiento y estructura de los procesos de pensamiento para optimizar su inteligencia y aplicarla en el aprendizaje permanente.</p>	<p>criterios de calidad señalados en cada caso</p>	<p>Examen de unidad: 20%</p>
<p>PROCESOS BÁSICOS: Analiza los procesos básicos del pensamiento para controlar y potenciar su inteligencia y aplicarla en el aprendizaje permanente.</p>	<p>Evaluación de los productos y desempeños de acuerdo a los criterios de calidad señalados en cada caso</p>	<p>Tareas: 70% Participación: 10% Examen de unidad: 20%</p>
<p>PROCESOS SUPERIORES: Desarrollar un tipo de pensamiento crítico y creativo para aplicarlo en el aprendizaje permanente así como su afectación.</p>	<p>Evaluación de los productos y desempeños de acuerdo a los criterios de calidad señalados en cada caso</p>	<p>Tareas: 70% Participación: 10% Examen de unidad: 20%</p>

IX. BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS INFORMATICOS

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

“Pensamiento Creativo”

Longoria/Cantú/Ruiz

Universidad Autónoma de Nuevo León, Col. Est. Gen.

2000

“Desarrollo de Habilidades del Pensamiento”, Procesos básicos del pensamiento.

Margarita A. de Sánchez

Trillas, ITESM

1995

“Pensamiento Crítico” Libro del maestro.

Marcela E. Hinojosa Mora y Luis Fernando Reyes Terán

Trillas, ITESM

2003

“Pensamiento Crítico”

Marcela E. Hinojosa Mora y Luis Fernando Reyes Terán

Trillas, ITESM

2003

“Pensamiento Creativo” Libro del maestro.

Marcela E. Hinojosa Mora

Trillas, ITESM

2003

“Pensamiento Creativo”

Marcela E. Hinojosa Mora

Trillas, ITESM

2003

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

“Habilidades básicas para aprender a pensar”

María Celina Arredondo

Trillas

2006

“Técnicas y estrategias del pensamiento crítico”

Maureen Priestley

Trillas

1996-2004

“Aprendizaje creativo continuo”

Mauro Rodríguez Estrada y Verónica Violant Holtz

Trillas

2006

SITIOS DE INTERNET SUGERIDOS

<http://www.psicoactiva.com/tests/testci.htm#inicio>

http://www.dgb.sep.gob.mx/informacion_academica/actividadesparaescolares/multimedia/manual.html

<http://www.juegos.com/juego/Dreams.html>

<http://www.helios3000.net/tests/eq.shtml#indice>