



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
CENTRO DE FÍSICA APLICADA Y TECNOLOGÍA AVANZADA  
Y FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES CUAUTITLÁN

Carrera: Licenciatura en Tecnología

*Programa de la Asignatura:*  
**TÉCNICAS DE APRENDIZAJE Y CREATIVIDAD**

*Clave:*                      *No. de créditos:*      10                      *Semestre:* 1º

***DURACIÓN DEL CURSO:***

*Semanas:*      16

*Horas a la semana:*      5                      (*Teoría: 5,      Prácticas: 0*)

*Horas totales al semestre:*      80                      (*Teoría: 80,      Prácticas: 0*)

*Carácter de la asignatura:*      Obligatorio.  
*Modalidad:*                      Curso.  
*Tipo de asignatura:*              Teórico.  
*Tronco de desarrollo:*              Tronco común.  
*Área de desarrollo:*              Sociales.

***OBJETIVO.***

Mostrar al alumno diversas técnicas para mejorar su aprovechamiento académico, y orientarlo en la solución particular de algunos de sus problemas de aprendizaje. Fomentar su creatividad. Desarrollar su capacidad para comunicarse de manera oral y escrita.

***REQUISITOS.***

Ninguno.

***ASIGNATURAS ANTECEDENTES SUGERIDAS:***

Ninguna.

***ASIGNATURAS CONSECUENTES SUGERIDAS:***

Ninguna.

***ALCANCE***

El alumno adquirirá la conciencia de su papel en el proceso de enseñanza- aprendizaje y conocerá mecanismos para resolver algunos de sus problemas de aprendizaje. Además deberá desarrollar la habilidad para escribir documentos técnicos con precisión y claridad. Conocerá diversas formas de la documentación escrita. También será capaz de exponer sus ideas oralmente.

***TÉCNICAS DE ENSEÑANZA SUGERIDAS:***

Exposición oral	( x )
Exposición audiovisual	( x )
Ejercicios dentro de clase	( x )
Ejercicios fuera del aula	( x )
Seminarios	( x )
Lecturas obligatorias	( x )
Trabajo de investigación	( x )
Prácticas de taller o laboratorio	( x )

Se sugiere que el alumno elabore textos improvisados en clase, para ser comentados por el profesor y sus demás compañeros en la siguiente clase. También que los alumnos realicen presentaciones sobre artículos de investigación de actualidad.

***TÉCNICAS DE EVALUACIÓN SUGERIDAS:***

Exámenes parciales	( x )
Examen final	( x )
Trabajos y tareas fuera del aula	( x )
Prácticas de Laboratorio	( x )
Exposición de seminarios por los alumnos	( x )
Participación en clase	( x )

***Perfil profesiográfico de quienes pueden impartir la asignatura:***

Profesor con estudios de posgrado (maestría o doctorado) en ciencias o áreas afines. Es deseable que el profesor sea una persona creativa, de preferencia el curso debe ser impartido por al menos dos profesores.



<b>TEMAS:</b>		<b># HORAS</b>
I	Importancia de la comunicación.	8
II	Comprensión de documentación escrita.	16
III	Tipos de comunicación oral.	8
IV	El proceso de enseñanza aprendizaje.	8
V	Creatividad.	16
VI	Métodos para la solución de problemas trabajando en equipo.	4
VII	Laboratorio de creatividad.	20
		Total horas 80

**REFERENCIAS DEL CURSO.**

A. Garay y Joseph, A. Davis.

*Estrategia para la creatividad.*

Ed. Paidós, 2ª. Reimp., México (1989).

Ariel H. Guerrero.

*Curso de Creatividad.*

Ed. El Ateneo 1ª Ed. Buenos Aires, Argentina (1988).

John M. Keil.

*Creatividad.*

Ed. Mc Graw Hill, 1ª Ed. México (1989).

A. Ontoria, A. Ballesteros, C. Cuevas, L. Giraldo, A. Molina, A. Rodríguez y U. Vélez.

*Mapas Conceptuales, Una técnica para aprender,*

Ed. Narcea, 6ta. ed., España (1996).

T. Serafín.

*¿Cómo se escribe?,*

Serie Instrumentos Paidós No. 12,

Colección dirigida por Humberto Eco, México, (1997).

**Bibliografía Complementaria:**

Werner Kirst,

*Desarrolle su Creatividad.*

Ed. Mensajero, 1ª Ed. Bilbao, España (1978).

Viktor Lowenfeld.

*Desarrollo de la Capacidad Creadora.*

Ed. Kapelusz, 2ª Ed. (1980).



George M. Prince.

*La Práctica de la Creatividad.*

Ed. Diana, 1ª Ed. México (1980).

Kelly Thomas.

*The Art of Innovation.*

Doubleday Publishing (2001).

Ma. Eugenia Herrera Lima,

*Redactar,*

Ed. Patria, México (1998).

C. M. Medina, C. Fuentes A. & F. García N.

*Clasificación del texto y El texto científico, en: Taller de lectura y redacción,*

Área: Taller de lectura y redacción, Ed. Trillas, México (1986).

Publicaciones periódicas:

Ciencia y Desarrollo.

Scientific American y su traducción Investigación y Ciencia.

Sitios de Internet con lecturas sobre el idioma:

¿Cómo elaborar e interpretar referencias bibliográficas?

Disponible en pdf: <http://biblioteca.unirioja.es/biblio/bdg/bdgcitas.pdf>

Apastyle Web: <http://www.apastyle.org/>

Modern Language Association: <http://www.mla.org/>

Gramática: <http://www.josemsegura.com/gramatica/gramatica.htm>

Lenguaje: <http://www.lenguaje.com/enlaces/espaniol.htm>

Real Academia Española de la Lengua: <http://www.rae.es/>

Gramática y ortografía del español: <http://www.indiana.edu/~call/lengua.html>

La página del idioma español: <http://www.el-castellano.com/>

La página de la lengua española: <http://www.dat.etsit.upm.es/~mmonjas/espaniol.html>

Aula de la Lengua del Centro Virtual Cervantes: <http://cvc.cervantes.es/portada.htm>

Diccionario de regionalismos de la lengua española:

<http://home.att.net/~constantinopla/otrosesc/glosario.htm>

**CONTENIDO DE LOS TEMAS DEL CURSO.**

<b>TEMAS:</b>	<b># HORAS</b>
<b>I Importancia de la comunicación.</b> Elementos del lenguaje. Normas generales de ortografía. Reglas comunes de redacción.	8
<b>II Comprensión de documentación escrita.</b> Textos técnicos. Bitácoras y minutas. Reportes técnicos parciales y finales. Resúmenes, apuntes y fichas bibliográficas. Informe y ensayo. Reseña crítica y monografía. Artículo de investigación.	16
<b>III Tipos de comunicación oral.</b> Presentaciones.	8
<b>IV El proceso de enseñanza aprendizaje.</b> Diversas formas de aprender. Mapas conceptuales.	8
<b>V Creatividad.</b> La curiosidad como precursora y motivadora de la creatividad. La imaginación como base de la creatividad. El aprendizaje y la retroalimentación para enfocar el impulso creativo. La tenacidad y persistencia como impulsoras de la creatividad. Desarrollo del pensamiento creativo. El pensamiento creativo en la creación y modificación de nuevas tecnologías.	16
<b>VI Métodos para la solución de problemas trabajando en equipo.</b>	4
<b>VII Laboratorio de creatividad.</b>	20