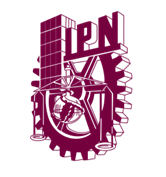
**INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL**

**ESCUELA DE COMERCIO Y ADMINISTRACIÓN-UNIDAD TEPEPAN**

**SUBDIRECCIÓN ACADÉMICA**

**NOMBRE DEL PROFESOR: Marco Aurelio Domínguez Maya**

**UNIDAD DE APRENDIZAJE: Solución de Problemas y Creatividad**

**NIVEL: I**

**OBJETIVO GENERAL****: Utilizar alternativas creativas para la solución de problemas mediante el uso de métodos, técnicas y estrategias, que permitan la eficiente toma de decisiones a través de la realización de prácticas y ejercicios**

**PERIODO DE APLICACIÓN: 2019-2020/2**

**Unidad Temática I- Pensamiento**

**INSTRUCCIONES**: Escribe sobre las líneas, la expresión que complete correctamente los siguientes conceptos:

1-Facultad de la mente que permite aprender, entender, razonar, tomar decisiones y formarse una idea determinada de la realidad: **Inteligencia**

2- **La teoría de las inteligencias múltiples,** es un modelo de concepción de la mente publicado en 1983 por Howard Gardner, profesor de la Universidad de Harvard.

3-Tiene capacidad para comprender la orden y el significado de las palabras en la lectura, la escritura y, también, al hablar y escuchar eficazmente: **Inteligencia Lingüística**

4-El pensamiento **convergente** es aquél que encuentra una solución lógica para enfrentar problemas de naturaleza científica

5-El pensamiento **divergente** o lateral es aquel que busca resolver o solucionar un problema a través de propuestas creativas, diferentes y no convencionales.

6- El pensamiento **crítico** consiste en analizar y evaluar la consistencia de los razonamientos

7- También conocida como inteligencia **visual-espacial**, es la habilidad que nos permite observar el mundo y los objetos desde diferentes perspectivas.

8- **El aprendizaje** es el proceso a través del cual se modifican y adquieren habilidades, destrezas, conocimientos, conductas y valores. Esto como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.

9- Serie de acciones muy meditadas, encaminadas hacia un fin determinado: **Estrategia**

10-**La estrategia** es un plan de alto nivel para lograr uno o más objetivos en condiciones de incertidumbre.

11- La **sensación** es aquello que experimenta una persona a partir de los estímulos que recibe mediante los sentidos: el gusto, el tacto, el olfato, la audición y la vista

12- La **percepción** supone el registro y el reconocimiento de la realidad física a través de la organización de sensaciones.

13- Proceso que permite la captación de los estímulos físicos y su interpretación vía la actividad cerebral: **senso-percepción**

14- Se entiende por **razonamiento** la facultad que permite resolver problemas, extraer conclusiones y aprender de manera consciente de los hechos, estableciendo conexiones causales y lógicas necesarias entre ellos.

15- Se llama **razonamiento lógico** al proceso mental de realizar una [inferencia](javascript:void(0);) de una [conclusión](javascript:void(0);) a partir de un conjunto de [premisas](javascript:void(0);).

16-En lógica, un razonamiento **deductivo** es un argumento donde la conclusión se infiere necesariamente de las premisas.

17- Un ejemplo de razonamiento **deductivo** es si A es a B, y B es C, entonces A es -C.

18- El **pensamiento crítico** es la habilidad de analizar y reflexionar sobre los hechos de forma objetiva para poder crearse un juicio o una opinión certera.

19- No innova ni imagina soluciones a los problemas, sino que utiliza la lógica y lo que ya conoce para encontrar la solución definitiva, estas son características del pensamiento: **convergente**

20- Se lleva a cabo de una manera no linear, espontánea y libre, de tal manera que las ideas dan la impresión de surgir por sí mismas, son características de pensamiento: **divergente**

**Unidad Temática II- Creatividad**

**INSTRUCCIONES**: Relaciona correctamente la columna de la derecha con la de la izquierda y coloca dentro del paréntesis el número que indique la respuesta correcta.

|  |  |
| --- | --- |
| 21- Nos permite diseñar varias alternativas posibles entre las cuales elegir. | ( 26 ) Cinco |
| 22- Interviene la originalidad mediante el conocimiento y mejora el ya existente. | ( 28 ) Nivel Expresivo |
| 23- Es el que define al talento o al genio; no se producen modificaciones de principios antiguos, si no supone la creación de nuevos. | ( 22) Nivel Innovador |
| 24- Capacidad o facilidad para inventar o crear. | (29) Principio del conocimiento. |
| 25- Expresiones formales de leyes o reglas acerca de la manera de cómo funcionan los sistemas naturales, humanos y artificiales | (23) Nivel Emergente |
| 26- Indica el número de niveles de creatividad | ( 25) Principios |
| 27- Interviene la originalidad mediante el conocimiento y mejora el ya existente. | ( 24 ) Creatividad |
| 28- Se relaciona con el descubrimiento de nuevas formas para expresar sentimientos. | (21 ) Nivel Productivo |
| 29- Para lograr resultados creativos de real relevancia, es necesario acumular progresivamente una base de conocimientos teóricos y empíricos que permitan usar la mejor información disponible para ser efectivos. | ( 30) Principio de la experiencia |
| 30- Una condición necesaria es la experiencia creativa, o práctica continua del trabajo creativo en un área determinada | (27) Nivel Inventivo |

|  |  |
| --- | --- |
| 31.- La persona creativa siempre busca dominar nuevas disciplinas, aunque éstas no estén relacionadas al trabajo. | (40 ) Creatividad |
| 32.- Aquella capaz de producir ideas o comportamientos que son originales | (33) Se mantienen auténticos |
| 33.- Es una característica de una persona creativa | (34 ) Cinco |
| 34.- Indica el número de niveles de creatividad | (37) Perfeccionismo |
| 35.- Indica el número de fases del proceso creativo | (32) Persona creativa. |
| 36.- cambio que introduce novedades, y que se refiere a modificar elementos ya existentes con el fin de mejorarlos. | (31) Adquirir otras habilidades |
| 37.-Busca la manera de hacer las cosas mejor. | (35) Cuatro |
| 38.- Es una barrera para ser creativo | (39) Preparación, incubación, iluminación y verificación |
| 39.- Fases del proceso creativo | (38) Mentalidad cerrada. |
| 40.-Capacidad cognitiva que nos permite crear o generar ideas, pensamientos o estrategias novedosas y originales | (36 ) Innovación  ( ) Método analítico  ( ) Prospectiva |

**Unidad Temática III- El proceso creativo**

**INSTRUCCIONES:** Relaciona correctamente la columna de la derecha con la de la izquierda y coloca dentro del paréntesis el número que identifique la respuesta correcta:

|  |  |
| --- | --- |
| 41.- blanco | (42) intuitividad y emoción, inspeccionamos nuestros propios sentimientos. |
| 42.- rojo | (49) se engloba dentro de los métodos de prospectiva, que estudian el futuro. |
| 43.- negro | (41) neutralidad y objetividad, no se hace interpretación propia ni subjetiva. |
| 44.- amarillo | (46) se gestiona el pensamiento y la realidad de forma ordenada. |
| 45.- verde | (45) se ve la realidad de forma creativa, se está inquieto o en continuo movimiento. |
| 46.- azul | (43) se analizan las posibilidades de fracaso, sombrero de la negatividad. |
| 47.-individual | (50) ¿Cuántas fases tiene el proceso creativo? |
| 48.-asertividad | (47) capacidad de encontrar la mejor solución para todos tomando en cuenta derechos propios y colectivos. |
| 49.-grupal | (52) Se encuentra la solución al problema cuando la persona presiente que esa es la solución o es próxima y salta a la conciencia. |
| 50.- cuatro | (48) capacidad de producir soluciones uniendo hechos “ajenos” en lugar de seguir un proceso lógico y varía mucho de cada individuo. |
| 51.- preparación | (57) Es un método adecuado para la resolución de un problema claramente identificado de forma previa. A diferencia de otras técnicas, no pretende generar muchas ideas, sino la obtención de una solución creativa a partir del trabajo de un grupo entrenado |
| 52.- iluminación | (49) capacidad de generar soluciones tomando diversas opiniones en forma de lluvia de ideas y retro alimentación. |
| 53.- incubación | (56) Es un método diseñado para obtener y tratar la información de expertos consultados sobre un asunto determinado. |
| 54.- verificación | (55) Es una herramienta de trabajo grupal que facilita el surgimiento de nuevas ideas sobre un tema o problema determinado. |
| 55.- lluvia de ideas | (54) Terminado el acto creativo se elabora la idea teniendo en cuenta la objetividad y realismo de esta. Se elabora y se aplica. |
| 56.- delphi | (58) Cambio que introduce novedades, y que se refiere a modificar elementos ya existentes con el fin de mejorarlos. |
| 57.- sinéctica | ( ) El problema que encuentra una laguna de conocimiento o duda por resolver |
| 58.- innovación | (53) Es la fase en la que circulan todas las ideas. |
| 59.- delphi | (44) sombrero de los elementos constructivos, pone cara a elementos positivos.  ( ) Primer análisis e interpretación de los datos disponibles  (51) Es la fase en la que se recoge la recogida de información para definir el problema y la utilización de conocimientos adquiridos, realización de esquemas, etc. |
|  |  |
|  |  |

**Unidad Temática IV- Solución de problemas**

**INSTRUCCIONES**: Escribe sobre las líneas, la expresión que complete correctamente los siguientes conceptos:

60-.Problemática que se resuelve por medio de alternativas probables que aportan una solución en un juego estadístico de posibles resultados favorables frente a resultados negativos: **Razonamiento**

61-.Se crean una serie de deducciones analíticas buscando fragmentar el problema a fin de verlo por partes y llegar poco a poco a una solución: **Convergente**

62-.Se abordan por distintos especialistas de modo que cada uno expone una serie de alternativas para llegar a una solución: **Divergente**

63.- Primer análisis e interpretación de los datos disponibles: **Inicial**

64.- Recuperación de información que dio inicio al problema: **Momento de producción**

65.- Se evalúan soluciones generadas con el criterio de conocer factores previos: **Enjuiciamiento**

66.- Se refiere a los problemas con los que el investigador se encontrará durante el proceso de su investigación: **Limitaciones**

67.- Deben expresarse con claridad para evitar posibles desviaciones en el proceso de investigación y deben ser susceptibles de alcanzarse: **Objetivos**

68.- Es la etapa donde se estructura formalmente la idea de investigación: **Determinación del problema**

69.- Implica necesariamente la delimitación del campo de investigación, establece claramente los límites dentro de los cuales se desarrollará el proyecto: **Formulación del problema**

70.- Es decir la importancia que reúne el desarrollo de nuestro tema y su utilidad tanto teórica como práctica: **Justificación**

71.- El problema de buscar y explicar hechos mediante teorías es: **Científico**

72.- El problema de una incógnita sobre una entidad que debe resolverse a partir de otra entidad es: **Matemático**

73.- El problema que su resultado no se ve afectado en el tiempo o condiciones: **Matemático**

74.-El problema que encuentra una laguna de conocimiento o duda por resolver: **Científico**

75.- Método de asociación no jerárquica entre datos que requieren de inferencias: **heurístico**

76.- Método que toma en consideración todas las posibilidades o alternativas: **algorítmico**

77.- Método que solo toma en consideración las alternativas aparentemente adecuadas: **heurístico**

78.- Método donde si el problema está bien planteado tiene solución exacta: **algorítmico**

**Unidad Temática V Toma de decisiones creativas**.

**INSTRUCCIONES**: Escribe sobre las líneas, la expresión que complete correctamente los siguientes conceptos:

79.- Es haber detectado que hay una diferencia entre el estado actual de la situación y el estado deseado: **La identificación de un problema**

80.- Es señalar la pauta o los métodos que resultarán relevantes para solucionar el problema: **identificación de los criterios para la toma de decisiones**

81.- Es priorizar de forma correcta los criterios seleccionados: **La asignación de ponderaciones a los criterios**

82.- Consiste en ser capaz de obtener y presentar todas las alternativas factibles que podrían resolver el problema con éxito: **El desarrollo de alternativas**

83.- De la toma de decisiones en la empresa, se debe estudiar minuciosamente las alternativas que se han propuesto: **El análisis de las alternativas**

84.- Es el momento de elegir una sola elección: la mejor de las presentadas según el procedimiento establecido: **La selección de una alternativa**

85.- Decisiones se llevan a cabo desde una planificación, organización y dirección efectivas: **La implantación de la alternativa**

86.- Valorar el resultado conseguido a raíz de la decisión tomada y la solución adoptada: **La evaluación**

87.- Es un sentimiento subjetivo en sí mismo acerca de la carencia de algo que es necesario resolver para alcanzar la plenitud o la satisfacción: **Necesidad sentida**

88.- Es el momento en que se van a considerar todas las variables, todas las ideas y todas las alternativas: **Preparación**

89.- Es un periodo de reposo que sucede a la preparación: **Incubación**

90.- La idea más adecuada para acercarnos al objetivo deseado: **Iluminación**

91.- Es replantear y modificar aquellos aspectos que no se ajusten al fin deseado: **Verificación**

92.- Decisión que implica inteligencia analítica: **Racional**

93.- Tipo de decisión que saca a relucir pensamientos inconscientes y se ve afectado por el estado de ánimo: **intuitivo**

94.- Decisión previamente descrita o establecida por alguna normativa: **Programada**

95.-Decisión que suele ser sorpresiva y espontánea: **no programada**

96.- Decisión que se adquiere cuando el contexto o circunstancia es muy similar: **rutinaria**

97.- Decisión Cuando no hay precedentes y necesita ser tomada de forma inmediata: **de emergencia**

98.- Decisión que trata de cubrir metas y planes específicos: **estratégica**

99.- Decisión Imprescindible para el buen funcionamiento de una organización: **operativa**

100.- El método Delphi se encarga de estudiar estudia el: **futuro**

**Elaboro Reactivos: Marco Aurelio Domínguez Maya**

**Materia: Solución de problemas y creatividad I Nivel**