

1.- DATOS DE LA ASIGNATURA

<p>Nombre de la asignatura: Taller de Herramientas Intelectuales</p> <p>Carrera: Ingeniería Industrial</p> <p>Clave de la asignatura: INH - 0402</p> <p>Horas teoría-horas práctica-créditos 0 – 4 – 4</p>
--

2.- HISTORIA DEL PROGRAMA

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Observaciones (cambios y justificación)
Instituto Tecnológico de Celaya del 11 al 15 agosto 2003.	Representante de las academias de ingeniería industrial de los Institutos Tecnológicos.	Reunión Nacional de Evaluación Curricular de la Carrera de Ingeniería Industrial
Instituto Tecnológico de Tijuana 2 de abril del 2004	Academia de Ingeniería Industrial y Ciencias Económica Administrativas	Análisis y enriquecimiento de las propuestas de los programas diseñados en la reunión nacional de evaluación
Instituto Tecnológico de La Laguna del 26 al 30 abril 2004	Comité de Consolidación de la carrera de Ingeniería Industrial.	Definición de los programas de estudio de la carrera de Ingeniería Industrial.

3.- UBICACIÓN DE LA ASIGNATURA

a). Relación con otras asignaturas del plan de estudio

Anteriores		Posteriores	
Asignaturas	Temas	Asignaturas	Temas

b). Aportación de la asignatura al perfil del egresado

Aplica algunos elementos cualitativos y cuantitativos, tanto de racionalización como de expresión, que le permite reforzar su personalidad y ampliar su capacidad de juicio crítico, lógico y deductivo, preparándole para enfrentar exitosamente el reto que representa seguir una carrera profesional.

4.- OBJETIVO(S) GENERAL(ES) DEL CURSO

El estudiante desarrollará habilidades de autoconocimiento y de autoaprendizaje logrando interpretar y expresar eficazmente la comunicación necesaria para dicho proceso, con el propósito de adecuarlo a la toma de decisiones y a la evaluación de resultados.

5.- TEMARIO

Unidad	Temas	Subtemas
1	Aprender a ser	1.1. Personalidad 1.1.1 Definición 1.1.2 Factores de la personalidad 1.1.2.1 Carácter 1.1.2.2 Temperamento 1.1.2.3 Inteligencia 1.1.2.4 Constitución: Ser integral 1.2 Comportamiento del yo 1.2.1 Autoconocimiento 1.2.2 Autoconcepto 1.2.3 Autoaceptación 1.2.4 Autoevaluación 1.2.5 Autorrespeto 1.3 Autoestima 1.3.2 Emociones 1.3.3 Motivación 1.3.4 Autorrealización 1.4. Conocimiento de los demás 1.4.1 Tipologías 1.4.1.1 Adler 1.4.1.2 Jung 1.5. Empatía
2	Aprender a aprender	2.1 Cómo aprende el cerebro 2.2 Mapas mentales

		<ul style="list-style-type: none"> 2.2.1 Anclajes 2.2.2 Construcción de mapas mentales 2.3 Mapas conceptuales <ul style="list-style-type: none"> 2.3.1 Aprendizaje significativo 2.3.2 Aprendizaje colaborativo 2.3.3 Aprendizaje en equipo
3	Aprender a pensar	<ul style="list-style-type: none"> 3.1 Atención - concentración 3.2 Memoria - retención 3.3 Tipos de pensamientos <ul style="list-style-type: none"> 3.3.2 Lógico 3.3.3 Análisis 3.3.4 Síntesis 3.3.5 Deducción 3.3.6 Pensamiento sistémico 3.3.7 Pensamiento crítico 3.3.8 Pensamiento creativo 3.4 Formulación de algoritmos
4	Aprender a comunicarse	<ul style="list-style-type: none"> 4.1 Lenguaje oral <ul style="list-style-type: none"> 4.1.1 La voz 4.1.2 El tono 4.1.3 El ritmo 4.1.4 La intensidad emocional 4.1.5 Lectura en voz alta 4.1.6 Comprensión de lectura 4.2 Lenguaje corporal 4.3 Lenguaje escrito <ul style="list-style-type: none"> 4.3.1. Revisión ortográfica básica 4.3.2 Elaboración y comprensión de documentos 4.3.3 Elaboración de informes y ensayos
5	Aprender a crear	<ul style="list-style-type: none"> 5.1 Creatividad e innovación <ul style="list-style-type: none"> 5.1.1 Definiciones 5.1.2 Fases del proceso creativo 5.1.3 La creatividad y los hábitos 5.1.4 Componentes del pensamiento creativo 5.1.5 Cómo desarrollar la creatividad 5.1.6 Facilitadores y obstáculos de la creatividad 5.1.7 Creatividad individual y creatividad grupal 5.1.8 Técnicas de creatividad

6.- APRENDIZAJES REQUERIDOS

Conocimientos básicos de Psicología, Sociología, Ciencias Sociales

7.- SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

- Llevar a cabo el encuadre la primera sesión de clases:
 - Presentación del profesor y cada uno de los estudiantes, mediante una técnica grupal
 - Dar a conocer el contenido del programa
 - Dar a conocer las estrategias de trabajo y evaluación
 - Solicitar las expectativas del curso por parte de los estudiantes
 - Poner a consideración de los estudiantes el % de cada actividad a evaluar
- Enfocar el programa al autoconocimiento de cada uno de los estudiantes
- Evaluar con prueba diagnóstica al grupo
- Efectuar técnicas grupales de integración
- Realizar lecturas relacionadas con los temas
- Desarrollar exposiciones por parte de los estudiantes
- Analizar y debatir los temas
- Reconocer y clasificar los aprendizajes significativos
- Trabajar en equipo para lograr el aprendizaje significativo
- Proyectar videos de temas relacionados
- Deducir y describir escenarios posibles
- Analizar casos

8.- SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

- Autoevaluaciones y evaluación del trabajo de sus compañeros de equipo
- Participación
- Asistencia
- Para la evaluación se pueden presentar: ensayos, apuntes, mapas conceptuales, resúmenes de estudios de casos, entre otros.
- Trabajo en equipo o colaborativo

9.- UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad 1.- Aprender a ser

Objetivo Educativo	Actividades de Aprendizaje	Fuentes de Información
El estudiante reflexionará y se concientizará de ser	<ul style="list-style-type: none">• Resolver un Test individual para determinar el grado de integración del individuo con otros seres humanos.	1, 2, 4 y 15

persona	<ul style="list-style-type: none"> • Mediante técnicas grupales de reflexión sobre aprender a ser. • Analizar las ventajas de conocer los conceptos del comportamiento del yo. • Realizar técnicas grupales para conocer nuestra autoestima • Conformar mesas redondas para discutir las tipologías de Adler y Jung • Ejercicios de empatía: Testimonios de anécdotas para compartir 	
---------	---	--

Unidad 2.- Aprender a aprender

Objetivo Educativo	Actividades de Aprendizaje	Fuentes de Información
Analizará la conformación del proceso cerebral y la construcción de mapas mentales	<ul style="list-style-type: none"> • Revisar y discutir en grupo los videos relacionados al tema • Elaborar y presentar de manera individual su mapa mental • Elaborar y analizar en equipo diagramas conceptuales mediante la identificación de aprendizajes significativos sobre alguna materia que se este cursando. 	7, 10 y 18

Unidad 3.- Aprender a pensar

Objetivo Educativo	Actividades de Aprendizaje	Fuentes de Información
Conocerá y comprenderá los diferentes tipos de pensamiento	<ul style="list-style-type: none"> • Analizar y ejercitar temas de lenguaje interior, racionalidad y creatividad • Interpretar relatos de vivencias relacionadas significativas y analizarlas en grupo • Desarrollar ejercicios de los diferentes tipos de pensamiento 	2, 9, 10, 11 y 17

Unidad 4.- Aprender a comunicar

Objetivo Educativo	Actividades de Aprendizaje	Fuentes de Información
Aplicará los diferentes elementos que componen la comunicación	<ul style="list-style-type: none">• Investigar y debatir en equipo los temas relacionados a la comunicación• Presentar un tema, evaluando su expresión corporal y vestimenta adecuada.• Desarrollar informes o ensayos aplicando las reglas ortográficas	8, 9, 12 y 19

Unidad 5.- Aprender a crear

Objetivo Educativo	Actividades de Aprendizaje	Fuentes de Información
Desarrollará su capacidad creativa e innovadora	<ul style="list-style-type: none">• Aplicar técnicas individuales y grupales sobre ideas creativas o innovadoras.	13, 14 y 20

10. FUENTES DE INFORMACIÓN

1. Armstrong, Thomas. *7 clases de inteligencias (son nuevos tipos de inteligencia)*, México: Editorial Diana. 2002.
2. Calvin, William. *Como Piensan los Cerebros*, Editorial Debate.
3. Cervantes, Víctor Luis. *El ABC de los Mapas Mentales*. Editorial Asociación de Educadores Interamericanos.
4. Cazares y Siliceo. *Planeación de vida y carrera*. México: Editorial Limusa.1996.
5. *Enciclopedia Sabelotodo*. Editorial Océano.
6. Gardner, Martín. *Los Grandes Ensayos de la Ciencia*. Editorial Nueva Imagen.
7. Glouberman, Dina. *Los Mapas Mentales y su Aplicación a los Procesos de Enseñanza: Aprendizaje. Visualización Interna*, Editorial Selector.
8. Kabalen Donna, Marie y de Sánchez, Margarita. *La lectura analítica crítica*. México: Editorial Trillas.1998.
9. López Navia, Santiago. *El arte de hablar bien y convencer*, México: Editorial Planeta.1997.
10. Pongutá Urquijo, Silvia., Cruz Limón, Edmundo. *Inteligencia Emocional*. Editorial Universidad Virtual del Sistema Tecnológico de Monterrey. ITESM.
11. Robles Montoya, María Teresa. *Aprendizaje Efectivo*. México: Editorial Gema. 2002.
12. Robbin, Sthepen. *Comportamiento Organizacional*. México: 1993.

13. Rodríguez Estrada, Mauro. *Manual de Creatividad*. México: Editorial Trillas. 1990.
14. Rodríguez Estrada, Mauro. *Psicología de la Creatividad*. México: Editorial Pax. 1989.
15. Senge, Peter. *La Quinta Disciplina*, Editorial Granica. 1990.
16. Sferra Wright y Rice. *Personalidad y Relaciones Humanas*. México: Editorial Mc Graw Hill.
17. Smith, Frank. *Comprensión de la lectura*, México: Editorial Trillas. 1983.
18. Trotter, Mónica. *Aprendizaje Inteligente*. México: Editorial Alfa Omega. 2002.
19. Vargas, Gaby. *La Imagen del Éxito*, Editorial Mc Graw Hill.
20. www.neuronilla.com

11. SUGERENCIAS DE EQUIPO Y MATERIAL DE APRENDIZAJE NECESARIOS.

1. Video casetera.
2. Juego de 3 Video cintas "El Cerebro" editadas por Discovery Channel.
3. Computadora con CD ROM, lectora de diskettes, cañon electrónico y pantalla de proyección.
4. Apuntes "Como aprende el cerebro".
5. Exposición digital "Como aprende el cerebro".
6. Computadora con Internet.
7. Acceso general a la pagina web "Brain & Mind" del Internet.
8. Diskette del Test psicológico digital "How is your brain"
9. Test de preferencias de aprendizaje y habilidades cerebrales.
10. Apuntes "Elaboración de Mapas Mentales".
11. CD de exposición digital "Elaboración de Mapas Mentales".
12. Papelería necesaria para la elaboración individual de un Diagrama Conceptual de esta misma materia por parte del propio maestro.
13. Lecturas acerca de lenguaje interior, racionalidad y creatividad
14. Exposición digital: "Ejercicios de interiorización".
15. Estereo para CD y música de lluvia.
16. Exposición digital: Fundamentos básicos de Lógica.
17. Ejercicios de lógica.
18. Juegos de "Boggle" y crucigramas de madera bi y tridimensionales.
19. Juegos de series y acertijos matemáticos.
20. Juego de Lecturas de comprensión.
21. Ejemplos de algoritmos clásicos con gráficos realizados en papel digitalizados.
22. Apuntes de Introducción a la Teoría de Sistemas.
23. Juegos de estrategia normales ("Risk", Shogun", etc.) o digitalizados ("Mine Sweeper").
24. Apuntes de Fundamentos básicos del pensamiento científico.
25. Archivo audiovisual: La Tabla Periódica y la Ley de la Gravedad.
26. Apuntes de Tópicos de la Creatividad:
 - a. Abstracción: El caso Einstein.
 - b. Concentración: El caso Edison.

- c. El estado de influjo: El caso Dali.
 - d. La Heurística: El caso Mozart.
27. Apuntes de metáforas clásicas.
 28. Exposición digital: "Tipos de lenguajes."
 29. Exposición digital: "Reglas básicas de la comunicación eficaz".
 30. Exposición digital: "Como hablar en publico".
 31. Exposición audiovisual: "Lideres del Siglo XX" y "México. Siglo XX".
 - a. John F. Kennedy.
 - b. Martín Luther King.
 - c. Fidel Castro Ruz.
 - d. Lázaro Cárdenas del Río.
 32. Adolfo López Mateos.
 33. Lecturas de poesía y oratoria.
 34. Apuntes: "Elementos básicos de redacción".
 35. Lecturas de prosa para realizar en voz alta.
 36. Apuntes de Tipología documental.
 - a. La carta.
 - b. El ensayo.
 - c. El oficio.
 - d. El reporte.
 - e. El memorando.
 37. Revisión exhaustiva de ejemplos de redacción de documentos.
 38. Ejemplos de estilos de redacción de documentos.
 - a. Formal.
 - b. Satírico.
 - c. Periodístico..
 39. CD iconográfico (Clipart y/o Clickart).
 40. Archivo digital de elementos de diseño de exposiciones audiovisuales de Dale Carnegie.
 41. Test individual para determinar el grado de integración del individuo con otros seres humanos.
 42. Juego de Dinámicas grupales de integración.
 43. Exposición digital "Inteligencia Emocional".
 44. Resumen del libro "Inteligencia Emocional" de Daniel Goleman.
 45. Exposición digital "Caracteres Hipocráticos".
 46. Juego de lecturas inductivas previas a los ejercicios de empatía.
 47. Exposición digital "Comunicación eficaz",
 48. Negociación.
 49. Exposición digital "Liderazgo".
 50. Exposición digital "Formación de equipos de Trabajo".