



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE SINALOA

Facultad de Ingeniería Mochis
LICENCIATURA EN INGENIERÍA CIVIL
PROGRAMA DE ESTUDIO



1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
UNIDAD DE APRENDIZAJE O MÓDULO	TÉCNICAS DE APRENDIZAJE Y CREATIVIDAD		
Clave:	5108		
Ubicación:	SEMESTRE I	Área: Otros Cursos (Ciencias Sociales y Humanidades)	
Horas y créditos:	Teóricas: 32	Prácticas: 32	Estudio Independiente: 16
	Total de horas: 80	Créditos: 5	
Competencia (s) del perfil de egreso a las que aporta:	- Analizar, plantear, definir y resolver, con conocimientos innovadores de la disciplina, problemas integrales, considerando simulaciones, modelos, métodos de análisis, normatividad y legislación vigente. - Planear, organizar, dimensionar, presupuestar, construir, supervisar, operar, mantener, conservar y valorar obras civiles sustentables, con un uso racional de los recursos humanos y materiales. - Asimilar y adaptar las tecnologías de la información y comunicación - Tomar conciencia, ser apto y mostrar compromiso con el medio ambiente para un desarrollo sustentable.		
Unidades de aprendizaje relacionadas:	Comunicación Oral y escrita, Metodología de la Investigación, Desarrollo humano, Planeación, y todas las que requieran de técnicas para crear e innovar.		
Responsables de elaborar el programa:	Dra. Laura Guadalupe Ceballos Mendivil		Fecha: enero 2018
Responsables de actualizar el programa:	Dra. Laura Guadalupe Ceballos Mendivil L.I. Selene García Castro		Fecha: agosto 2020
2. PROPÓSITO			
Al concluir el módulo, el alumno es capaz de analizar, plantear y resolver problemas relacionados con el área de ingeniería civil, a través de técnicas del pensamiento divergente y crítico, que permite combinar y comprender los elementos de forma novedosa, generando una visión innovadora de cómo abordar los distintos problemas en una sociedad con constantes cambios de realidad y contexto.			
3. SABERES			
Teóricos:	- Comprender la diferencia entre aprender a aprender y aprendizaje. - Identificar las técnicas necesarias para un aprendizaje continuo. - Comprender la importancia de establecer objetivos del aprendizaje y evaluarlos. - Comprender lo que es la creatividad y la utilidad de implementarla. - Conocer que la creatividad es necesaria para tener mejores resultados de aprendizaje. - Entender las habilidades del pensamiento - Distinguir los tipos de aprendizaje		
Prácticos:	- Utilizar las técnicas adecuadas para cada estilo de aprendizaje. - Desarrollar la capacidad de reflexión, análisis y creatividad.		

	• Estimular el pensamiento lateral y divergente. • Aplicar la creatividad en cada tarea. • Capacidad de discriminación. (Distinción de datos relevantes). • Transferir los procesos del pensamiento al aprendizaje y resolución de problemas.
Actitudinales:	• Disposición para el trabajo colaborativo. • Proactivo. • Evitar la superficialidad • Responsabilidad en las tareas independientes • Afrontar riesgos y soportar críticas constructivas en relación a su proyecto y a su trabajo en la materia. • Apertura, tolerancia y armonía en las relaciones interpersonales • Tolerancia a la frustración • Manejo de la constancia.
4. CONTENIDO TEMÁTICO	
UNIDAD I. EL APRENDIZAJE (15 H) 1.1 Conceptos y definiciones 1.1.1 Aprendizaje 1.1.2 Aprender a aprender 1.1.3 Diferencia entre aprender y aprendizaje 1.1.4 Que necesitas para aprender 1.1.5 Inteligencias Múltiples 1.2 Técnicas de aprendizaje 1.3 Procesos básicos del pensamiento 1.3.1 Definiciones y desarrollo de la inteligencia 1.3.2 Observación 1.3.3 Análisis 1.3.4 Clasificación 1.3.5 Síntesis 1.3.6 Relacionar 1.4 Tipos de Aprendizaje UNIDAD II. CREATIVIDAD (15 H) 2.1. Introducción a la creatividad 2.2 Expansión y contracción de ideas 2.3 Activación de procesos creativos 2.4 Desarrollo de inventiva UNIDAD III. TIPOS DE APRENDIZAJE (30 H) 3.1.-Cooperativo 3.2.-Lateral 3.3.-Divergente 3.4.-Basado en problemas 3.5.-Estudio de caso 3.6.-Orientado a proyectos UNIDAD IV PROYECTO INTEGRADOR (20 H) 4.1 Revisión de avances de proyecto final 4.2 Proyecto final	

5. ACTIVIDADES PARA DESARROLLAR LAS COMPETENCIAS				
Actividades del docente: • Aplicación de diagnóstico • Propicia ambiente seguro y de confianza, para el aprendizaje. • Revisión conceptual • Aplicación de ejercicios • Desarrollar la capacidad de reflexión, análisis y aplicación de los distintos métodos de aprendizaje. • Estimular y agudizar la percepción • Comparar el trabajo individual con el trabajo cooperativo • Facilitar aprendizajes significativos • Organización de Dinámicas. • Desarrollar la capacidad de organizar y relacionar ideas para generar procesos mentales superiores.				
Actividades del estudiante: • Trabajo Colaborativo. • Apertura • Investigación de Temática a trabajar. • Disposición a la realización del trabajo en clase. • Disposición para el trabajo en colaborativo y para las diferentes dinámicas.				
6. EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS				
6.1. Evidencias		6.2 Criterios de desempeño		
• Participación • Disciplina • Respeto • Disposición para el trabajo en colaborativo y diferentes dinámicas • Conclusiones en Físico de cada actividad. • Elaboración de Trabajos • Presentación de avances de proyecto final • Terminó de proyecto Final		• Disciplina • Respeto • Disposición para el trabajo en colaborativo y diferentes dinámicas • Elaboración de reportes de cada actividad en el aula. • Terminó de proyecto Final		
6.3. Calificación y acreditación: Si asistencia es igual o mayor de 80 por ciento entonces se califica lo siguiente:				
• Participación - 10% • Proyectos 60% • Exposición - 10% • Tareas - 20%				
7. FUENTES DE INFORMACIÓN				
Bibliografía básica				
Autor(es)	Título	Editorial	Año	URL o biblioteca digital donde está disponible
Sevillano, María Luisa	Didáctica en el Siglo XXI, Ejes en el Aprendizaje y Enseñanza de Calidad	McGraw-Hill	2005	
Margarita A. de Sánchez	Discernimiento, automatización e inteligencia práctica	Trillas		
Bibliografía complementaria				
Margarita A. de Sánchez	Creatividad	Trillas		
8. PERFIL DEL PROFESOR:				
• Licenciatura, preferentemente grado mínimo de maestría. • Comprometido con el trabajo como docente y abierto a los nuevos procesos de enseñanza-aprendizaje.				