



Innovación que transforma vidas.

Curso: Estrategias de pensamiento para la solución de problemas
Tema 1. ¿Quién soy y quién quiero ser?

Estrategias para solucionar problemas



Tema 1. Introducción a la solución de problemas

Subtema 1

- Saber resolver problemas en el mundo actual

Subtema 2

- Características de un buen pensador

Subtema 3

- Estrategias para resolver problemas: una aproximación

Solución de problemas



Los problemas son parte de la vida de todas las personas, vivir bien no significa estar exentos de problemas sino saber enfrentarlos y solucionarlos.

Mediante ellos ponemos a trabajar nuestras habilidades de pensamiento, nuestros recursos afectivos y psicológicos y con ello obtener **calidad de vida.**

¿Qué es resolver un problema?



Polya

- Encontrar un camino donde no se conocía rumbo alguno. Conseguir el fin deseado que no es conseguible de forma inmediata utilizando los medios adecuados.

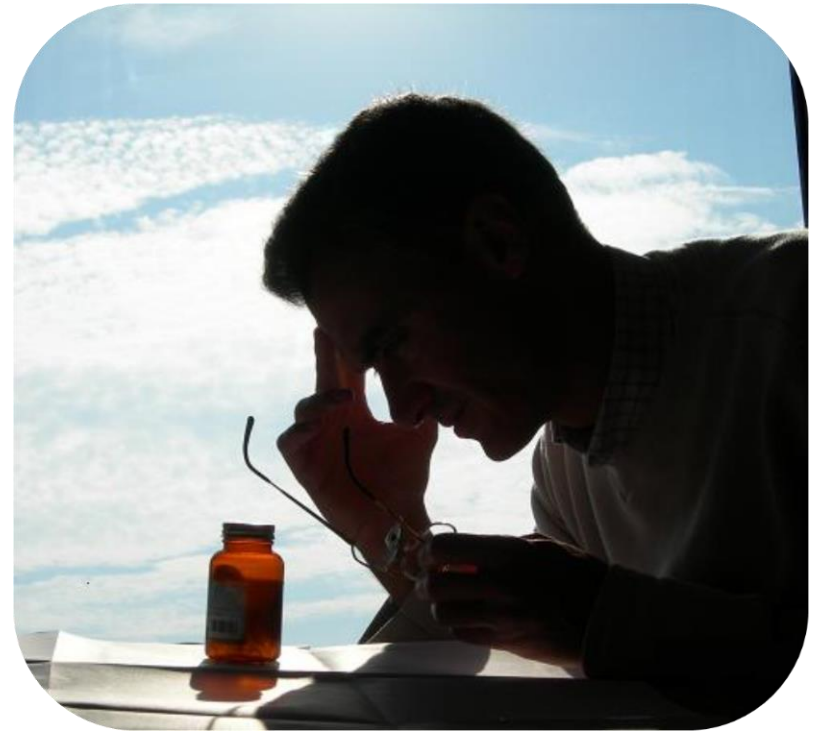
Labarrere

- Evitar verlo como un momento final, sino como todo un complejo proceso de búsqueda, de encuentros, de avances y de retrocesos en el trabajo mental.

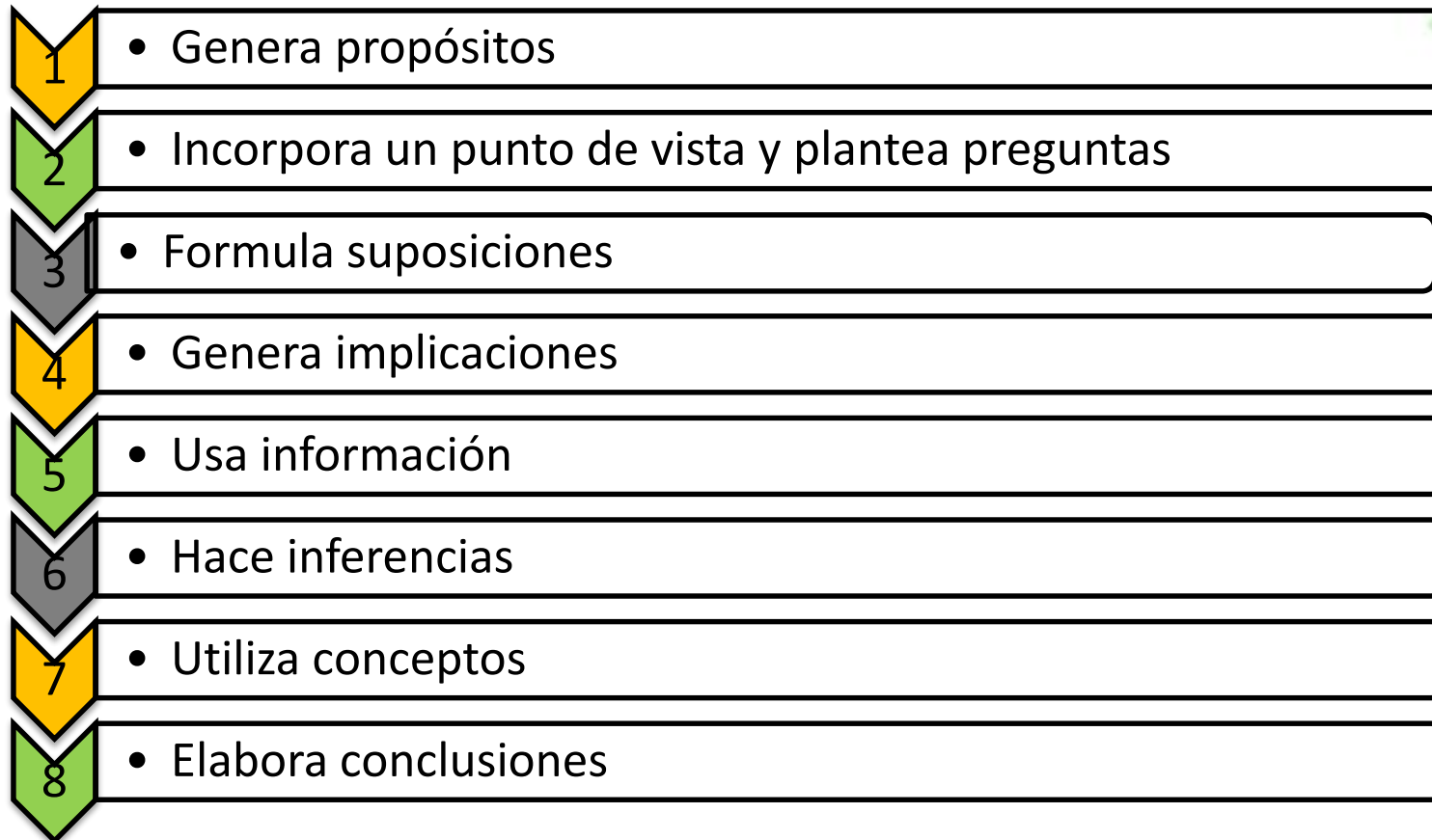
El buen pensador

Es quien hace uso consciente y sistemático de su capacidad de razonamiento.

Todos tenemos esta capacidad pero desconocemos cómo está conformada y por ello no empleamos todo su potencial.



Estructuras del pensamiento



Están relacionadas unas con otras, si hay un cambio en alguna estructura impacta en la otra.

Estrategias para ser un buen pensador


El pensamiento egocéntrico, de acuerdo con Elder y Paul (2003), surge del hecho de que los humanos no consideramos los derechos y necesidades de los demás, ni valoramos el punto de vista de otros o las limitaciones de nuestro punto de vista.

¿Has actuado o pensado así alguna vez?, ¿qué beneficios y perjuicios has tenido?, ¿te gustaría seguir siendo así o estás dispuesto a cambiar?, ¿quieres aprender a ser un buen pensador?

Créditos

- Experta de contenido: Carmen Esthela González Torres
- Diseñadora instruccional: Alejandra L. Govea Garza
- Diseñadora gráfica: María Enrique López Galván
- Programador: Hugo A. Aguilar Bugarin
- Administradora del proyecto: Enna A. Espinosa Sastré
- Coordinadora: Adriana M. González González
- Dirección del proyecto: Laura A. Serrano Corral

Dirección de Innovación
Vicerrectoría de Formación Ejecutiva y Adultos
Tecmilenio Online
Universidad Tecmilenio



La obra presentada es propiedad de ENSEÑANZA E INVESTIGACION SUPERIOR A.C. (UNIVERSIDAD TECMILENIO), protegida por la Ley Federal de Derecho de Autor; la alteración o deformación de una obra, así como su reproducción, exhibición o ejecución pública sin el consentimiento de su autor y titular de los derechos correspondientes es constitutivo de un delito tipificado en la Ley Federal de Derechos de Autor, así como en las Leyes Internacionales de Derecho de Autor.

El uso de imágenes, fragmentos de videos, fragmentos de eventos culturales, programas y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, es exclusivamente para fines educativos e informativos, y cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por UNIVERSIDAD TECMILENIO.

Queda prohibido copiar, reproducir, distribuir, publicar, transmitir, difundir, o en cualquier modo explotar cualquier parte de esta obra sin la autorización previa por escrito de UNIVERSIDAD TECMILENIO. Sin embargo, usted podrá bajar material a su computadora personal para uso exclusivamente personal o educacional y no comercial limitado a una copia por página. No se podrá remover o alterar de la copia ninguna leyenda de Derechos de Autor o la que manifieste la autoría del material.