



**Curso común a todas las carreras  
PROGRAMA ANALÍTICO**

**CURSO Experimentación y Creatividad**

Fecha de elaboración: **Junio 2013**

Elaboró: Mtro. Victor Manuel Gutiérrez Sánchez /  
Arq. Anna Kashat González

Revisó: Dr. Anuar Abraham Kasis Ariceaga /  
Arq. Dolores Lastras Martínez / Dr. Benito Delgadillo Amaro

**DATOS BÁSICOS**

Semestre	Horas de teoría	Horas de práctica	Horas trabajo adicional estudiante	Créditos
I	0	6	0	6

**ESQUEMA DE CONTENIDO**





OBJETIVOS DEL CURSO		
Objetivos generales	<b>Al finalizar el curso el estudiante será capaz de:</b>	
	Desarrollar las habilidades creativas del pensamiento para la solución a problemas del hábitat.	
Competencia (s) profesionales de la carrera a las que contribuye a desarrollar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Producir y aplicar conocimientos en los problemas del hábitat, derivados de su propia dinámica, participando en proyectos interdisciplinarios.</li> <li>• Analizar, interpretar y proponer de manera integral los procesos del hábitat para generar estrategias que coadyuven a su desarrollo.</li> <li>• Identificar y definir de manera integral los problemas sociales, económicos, ambientales, tecnológicos y políticos, para buscar y adecuar soluciones desde la perspectiva de los procesos del hábitat.</li> <li>• Abordar y asumir una posición abierta hacia nuevas visiones y avances del conocimiento.</li> </ul>	
Competencia (s) transversales a las que contribuye a desarrollar	Aprender a aprender, capacidad emprendedora y de adaptarse a los requerimientos cambiantes del contexto a través de habilidades de pensamiento complejo (análisis, problematización, contextualización, investigación, discernimiento, decisión, innovación y liderazgo). (Dimensión cognitiva y emprendedora)	
Objetivos específicos	<b>Unidades</b>	<b>Objetivo específico</b>
	<b>1. Inducción a la creatividad</b>	Analizar y aplicar los fundamentos de la creatividad como promotor de solución de problemas del hábitat.
	<b>2. Procesos creativos</b>	Reconocer y utilizar diferentes formas de aproximación a la solución creativa de problemas
	<b>3. Aplicación de técnicas y prácticas de experimentación</b>	Realizar ejercicios de experimentación creativa, utilizando diversos materiales y técnicas.

	<b>creativa</b>	
<b>CONTENIDOS Y METODOS POR UNIDADES Y TEMAS</b>		
Preguntas de la Unidad I	<p>¿Cuáles son las características de la mente creativa?</p> <p>¿Cómo funcionan los diferentes hemisferios cerebrales?</p> <p>¿Cuáles son las características comunes de las personalidades creativas?</p> <p>¿Cuáles son los mitos y prejuicios que limitan a la creatividad?</p> <p>¿Cuál es el estado del arte en el estudio de la creatividad?</p> <p>¿Cómo interpretar y aplicar la creatividad en diversos ámbitos?</p>	
<b>UNIDAD I</b>		<b>30 hs</b>
Tema 1.1 Inducción a la creatividad.		<b>12 hs</b>
<i>Subtemas</i>	<p>Interpretación y aplicación de la creatividad en diversos ámbitos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La creatividad en el arte</li> <li>• La creatividad en la ciencia</li> <li>• La creatividad en el diseño</li> <li>• La creatividad en la vida cotidiana</li> </ul>	
<i>Lecturas y otros recursos</i>	<p>Romo, M. (1997) Capítulo I “El Misterio del Genio”, extraído de <i>Psicología de la creatividad</i>. ( pp. 17-48) Barcelona: Paidós.</p> <p>Schnabel, J. (1997) “Basquiat”. Estados Unidos. DVD</p>	
<i>Métodos de enseñanza</i>	<p>Confrontar diversas teorías sobre la creatividad en las artes, las ciencias, el diseño y la vida cotidiana.</p> <p>Orientación del trabajo en equipo</p> <p>Presentación y explicación de los ejercicios</p>	
<i>Actividades de aprendizaje</i>	<p>Análisis crítico de biografías de personalidades reconocidas por su creatividad, en los diversos campos de la actividad humana.</p> <p>Discusión “El mito del genio creador”, con la intención de desmitificar el pensamiento creativo como algo exclusivo de personalidades geniales</p>	



	o artistas excepcionales. Termina con una presentación de conclusiones de la lectura.
	Análisis crítico de la película “Basquiat” (Schnabel, 1997) para identificar los rasgos creativos del pintor de origen haitiano Jean-Michel Basquiat. Termina con un foro de discusión guiado.
<b>Tema 1.2 La Anticreatividad</b>	
	<b>4 hs</b>
<i>Subtemas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Autolimitación</li> <li>• Presión social</li> <li>• Factores contextuales</li> <li>• Rompiendo con la <i>anticreatividad</i></li> </ul>
<i>Lecturas y otros recursos</i>	Bar-Lev, A. (2007) <i>My kid could paint that</i> . Estados Unidos. DVD
<i>Métodos de enseñanza</i>	<p>Reflexionar sobre los aspectos que influyen negativamente en la en la creatividad, para su identificación y reconocimiento.</p> <p>Conducir un ejercicio de catarsis para liberación de los aspectos que influyen negativamente en la creatividad.</p>
<i>Actividades de aprendizaje</i>	<p>Análisis crítico de la película “Mi hijo pudo haberlo pintado” (Bar-Lev, 1997) para identificar los prejuicios contextuales que influyen negativamente en la creatividad. Termina con un foro de discusión guiado.</p> <p>Realización de un ejercicio catártico, donde los estudiantes representen en forma verbal y visual “el monstruo de la anticreatividad”, enlistando los aspectos que influyen negativamente en el desarrollo de la creatividad.</p>
<b>Tema 1.3 Teoría y Práctica de la Creatividad</b>	
	<b>14 hs</b>
<i>Subtemas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lo que sabemos (y lo que no sabemos) acerca de las dos mitades del cerebro (Gardner)</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pensamiento Lateral y los diferentes tipos de inteligencia (De Bono)</li> <li>• Las estructuras del arte: Claude Lévi-Strauss.</li> <li>• Enfoque simbólico de la cognición: Ernst Cassirer</li> <li>• Enfoque filosófico: Susanne Langer</li> <li>• Nelson Goodman: los símbolos del arte</li> <li>• Ernst Gombrich: por qué el arte tiene una historia</li> <li>• Desarrollo de Habilidades de Pensamiento Crítico y Creativo (HPCyC).</li> </ul>
<p><i>Lecturas y otros recursos</i></p>	<p>Campirán, A., Guevara, G., y Sánchez, L. (Comp.) (1999), <i>Habilidades de Pensamiento Crítico y Creativo</i>. Xalapa: Universidad Veracruzana.</p> <p>De Bono, E. (2013) artículo "Paralell Thinking" Extraído de: Edward De Bono. Father of Lateral Thinking <a href="http://www.edwdebono.com">www.edwdebono.com</a></p> <p>Gardner, H. (1987) Capítulo I "Los Maestros" en <i>Arte, mente y cerebro. Una aproximación cognitiva a la creatividad</i>. (23-102) Barcelona: Paidós, Barcelona.</p>
<p><i>Métodos de enseñanza</i></p>	<p>Orientación de ejercicios de expresión plástica donde se cuestione la predisposición a enfrentar retos creativos con el hemisferio cerebral lógico-racional, antes de experimentar soluciones creativas. (Por ejemplo, dibujar "La Mona Lisa" de DaVinci, al revés, y concentrándose en seguir líneas y formas para obtener un mejor resultado que si se dibujara en su posición regular).</p> <p>Conducción de ejercicios de expresión plástica donde se explore el aspecto creativo desde la perspectiva cognoscitiva, emotiva y volitiva.</p> <p>Realización de ejercicios prácticos donde puedan constatar, en una misma sesión de trabajo, los resultados de su propia capacidad creativa.</p>
<p><i>Actividades de aprendizaje</i></p>	<p>Reporte de lectura del capítulo "Lo que sabemos (y lo que no sabemos) de las dos mitades del cerebro" (Gardner, 1987, 303-310).</p>
<p style="text-align: center;"><b>UNIDAD II Procesos Creativos</b></p> <p style="text-align: right;"><b>30 hs</b></p>	



<p>Preguntas de la Unidad II</p>	<p>¿Qué pasó? (información externa)          ¿Qué sentí? (información interna emocional)          ¿Qué aprendí? (información externa cognitiva)          ¿Qué propongo?          ¿Qué integro?          ¿Qué invento?          ¿Qué quiero lograr?          ¿Qué estoy proponiendo?          ¿Qué utilidad tiene?          ¿Qué caminos puedo tomar para generar una respuesta creativa a un problema del hábitat?          ¿Cómo es que el sacar el problema de contexto puede a veces ser el detonante de una propuesta original y novedosa?</p>	
<p><b>Tema 2.1 Bitácora COL (Comprensión Ordenada del Lenguaje)</b></p>		<p><b>8 hs</b></p>
<p><i>Subtemas</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel de Estimulación Perceptual</li> <li>• Información externa</li> <li>• Información interna emocional</li> <li>• Información externa cognitiva</li> <li>• Nivel de Integración</li> <li>• Nivel de Propuesta</li> <li>• Aprender a pensar y repensar</li> </ul>	
<p><i>Lecturas y otros recursos</i></p>	<p>Veracruzana, Universidad (2009) “Bitácora para la comprensión ordenada del lenguaje”, publicado en Habilidades del Pensamiento Extraído de: <a href="http://habilidadesdelpensamientouv.blogspot.mx">http://habilidadesdelpensamientouv.blogspot.mx</a></p> <p>Longoria R. (coord.) (2001) “Aprender a Pensar y Repensar” en <i>Pensamiento creativo</i>. (pp. 81-126) México: CECSA.</p>	
<p><i>Métodos de enseñanza</i></p>	<p>Realización de una Bitácora COL, orientando al estudiante a alcanzar tres niveles, por medio de preguntas que el estudiante deberá responder a partir de una excursión de campo, guiada por el profesor donde deberá responder a diversos estímulos a sus sentidos en un</p>	



	parque, museo, plaza:
<i>Actividades de aprendizaje</i>	<p>Visitar un parque, museo o plaza, con la orientación de su profesor, para responder a los estímulos perceptuales (vista, olfato, tacto, oído, gusto) que el lugar le aporta, y que documentará en una bitácora COL, en forma gráfica y escrita, de acuerdo a indicaciones del profesor.</p> <p>Iniciar una colección en tu ruta a la Facultad, a partir de un objeto que veas, tu defines la relación (color, forma, etc.) intenta reunir 30.</p> <p>Basándose en el “Manual del pequeño explorador del mundo”, iniciar una colección, caja de curiosidades, montar un museo miniatura, llevar un cuaderno de viaje, una bitácora de objetos, iniciar una colección tipográfica, un mapa sonoro (registro de sonidos), escultura instantánea, observar personas, realizar notas y dibujos, cómo resolver un misterio. Haz un mapa de las grietas que vayas encontrando en el camino, y genera con ellas una relación pictórica.</p>
<b>Tema 2.2 Procesos Creativos</b>	
	<b>12 hs</b>
<i>Subtemas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proceso Canónico (redes, fórmulas matemáticas, sección áurea, número áureo, módulos)</li> <li>• Proceso Icónico (boceto, modelado, maqueta)</li> <li>• Proceso Analógico (comparación, metáfora, referencia externa)</li> <li>• Proceso Pragmático (programa, matrices de decisión)</li> <li>• Proceso Retórico o Discursivo (estrategia, premisas, narraciones, discursos)</li> <li>• Proceso Experimental (juegos, exploraciones, recorridos, 1:1)</li> </ul>
<i>Lecturas y otros recursos</i>	<p>Pollack, S. (2007) <i>Apuntes de Frank Gehry</i>. Estados Unidos. DVD</p> <p>Longoria R. (coord.) (2001) “Las técnicas creativas de mayor generalidad” en <i>Pensamiento creativo</i>. (169-186) México: CECSA.</p>
<i>Métodos de enseñanza</i>	<p>Revisión de casos, no sólo del campo del diseño, sino de otras áreas del conocimiento, como la ciencia, explicar cómo personalidades</p> <p>Análisis de documentales y materiales fílmicos que muestren diversos procesos creativos, por ejemplo “Apuntes de Frank Gehry” (Pollack, 2007).</p>



<p><i>Actividades de aprendizaje</i></p>	<p>Ejemplificar de manera visual y verbal de los diferentes procesos creativos, a partir de la explicación de cada uno, donde el estudiante reconozca los rasgos distintivos de cada proceso y los sepa señalar en una tabla comparativa.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escribir cinco cosas imposibles, escoger una y realizar su representación en volumen (proceso discursivo e icónico)</li> <li>• Elegir un poema y crear la forma que lo represente (proceso retórico)</li> <li>• Crear una poesía a un color (proceso descriptivo).</li> <li>• Crear un espacio que represente un estado de ánimo (proceso analógico)</li> <li>• Crear un habitáculo para un personaje ficticio (proceso descriptivo y analógico)</li> <li>• Inventar un juego de té basado en la naturaleza o en un cuento (proceso analógico o descriptivo)</li> <li>• Crear un objeto sin función (proceso experimental)</li> <li>• Convierte una letra en un objeto o un espacio (proceso analógico)</li> <li>• Inventar un juguete basado en una letra (proceso analógico e icónico)</li> <li>• Crear un juego de ajedrez, cuyo diseño esté basado en animales o en objetos. (proceso icónico)</li> <li>• Inventar un mueble o mobiliario urbano basado en la naturaleza (proceso analógico)</li> </ul>
<p><b>Tema 2.3 El juego como generador de creatividad</b></p>	
<p><i>Subtemas</i></p>	<p style="text-align: right;"><b>10 hs</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modelo Quadraquinta de Creatividad y Aprendizaje</li> <li>• La instalación del contexto imaginario</li> <li>• El poder de las palabras</li> <li>• Preparación</li> <li>• Relajación</li> <li>• El poder de la música</li> <li>• El absurdo como generador de creatividad.</li> </ul>
<p><i>Lecturas y otros recursos</i></p>	<p>Bernabeu, N., y Goldstein, A. (2009) "El Modelo Quadraquinta de Creatividad y Aprendizaje", en <i>Creatividad y Aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica.</i> ( pp.79-120) Madrid: Narcea, Madrid.</p>



<i>Métodos de enseñanza</i>	Orientación del Modelo Quadraquinta, de creatividad a partir de una actividad lúdica guiada por el profesor, como detonante de un proceso creativo.
<i>Actividades de aprendizaje</i>	<p>Construir un objeto con un juego de construcción modular. Guía del profesor para obtención de un objeto a partir del juego de construcción, Tangram, Lego, Mecano, Rubik, Jenga, etc., como sistema de modulación lúdica.</p> <p>Realizar un ejercicio de descontextualización o más bien de recontextualización (propuesta de una nueva lectura) al recortar imágenes y cambiarles el sentido, hacer una “lotería surrealista”.</p>
<b>UNIDAD III Ejercicios de Experimentación Creativa</b>	
	<b>30 hs</b>
Preguntas de la Unidad III	<p>¿Cómo se pueden desarrollar las habilidades creativas mediante la experimentación?</p> <p>¿Cuáles tipos de experimentación creativa existen?</p>
<b>Tema 3.1 Técnica analógica y su aplicación</b>	
	<b>10 hs</b>
<i>Subtemas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analogía Personal (identificación)</li> <li>• Analogía Directa</li> <li>• Analogía Simbólica</li> <li>• Analogía Fantástica</li> </ul>
<i>Lecturas y otros recursos</i>	<p>Muñoz, J. (1994) “Las analogías” en <i>El Pensamiento Creativo. Desarrollo del “Programa Xénius”</i> (pp. 110-116) Barcelona: Octaedro.</p> <p>García Santibañez S., F. (2009) “El diseño a partir del mimetismo y el camuflaje de los animales”, extraído de Salazar G.,G (coord.) <i>Modernidad, Patrimonio, Tecnología y Diseño. Estudios del espacio habitable.</i> (597-615) San Luis Potosí: Universidad Autónoma de San Luis Potosí.</p>

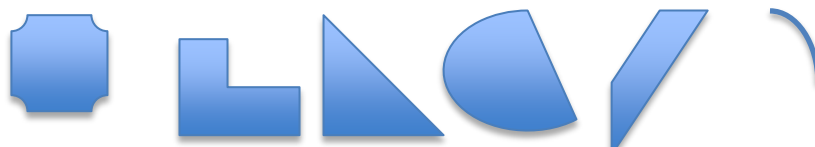


<i>Métodos de enseñanza</i>	<p>Explicar que la sinéctica es un método que se fundamenta en la utilización de la metáfora o analogía.</p> <p>Demostrar con ejemplos que, en el pensamiento creativo, el componente emocional es más importante que el intelectual, y el irracional más importante que el racional.</p>
<i>Actividades de aprendizaje</i>	<p>Realizar un ejercicio de analogía fantástica, imitando el impulso de un artista que busca, con su creación, organizar el deseo como una obra de arte. Un ejemplo de analogía fantástica podría ser la pregunta ¿Cómo deseáramos que funcionase esta cafetera?</p> <p>Ejercitar la analogía con el siguiente ejercicio: después de leer una fábula, intentar imitar el género y hacer una descripción personal donde el yo narrativo sea un animal.</p> <p>Imaginar que eres un glóbulo rojo, hacer una descripción de tu viaje por todo el cuerpo, hasta volver al punto de origen.</p>
<p><b>Tema 3.2 Activación de procesos creativos</b> <span style="float: right;"><b>20 hs</b></span></p>	
<i>Subtemas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Extensión de la lógica, la memoria como generadora de creatividad.</li> <li>• Extensión mediante la transformación. Experimentación plástica.</li> <li>• Ideas activadoras del pensamiento que generan discontinuidades.</li> <li>• Ideas intermedias (trampolín)</li> <li>• Asociación de ideas: uso de palabras activadoras y de cadena de palabras (expresión verbal o literaria)</li> <li>• Cuestionamiento y autocuestionamiento. (antítesis)</li> </ul>
<i>Lecturas y otros recursos</i>	<p>Espíndola C., J.L. (1996) "Transformaciones figurales-espaciales" en <i>Creatividad. Estrategias y técnicas</i>, (pp. 37-72) México: Longhman.</p>

**PLAN DE ESTUDIOS 2013**

<i>Métodos de enseñanza</i>	Coordinar ejercicios de imaginación figural (Espíndola, 1996) donde se exprese por medio de trazos y dibujos, fomentando la capacidad lúdica a cualquier edad. Se busca con ello salir de lo convencional y desestructurar el pensamiento.
-----------------------------	--

<i>Actividades de aprendizaje</i>	Combinar diferentes figuras para formar una nueva figura que se considere agradable, pudiendo repetir las figuras o no usar algunas de ellas, pudiendo también cambiar de tamaño.
-----------------------------------	---



**ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE**

- Propuestas a escala real 1:1 de las posibilidades de intervenir en el hábitat, desde cada disciplina, a un nivel elemental.
- Ejercicios de creatividad a través de la palabra escrita o hablada.
- Ejercicios de creatividad a través del dibujo o la imagen.
- Propuestas a escala, relacionadas con cada carrera, de la posibilidad de transformación creativa del entorno. A nivel de proyecto.
- Ejercicios de campo, graficando resultados de los estímulos sensoriales propiciados para este fin a través de bitácoras visuales y verbales.
- Listados, dramatizaciones biográficas, debates, presentaciones interactivas.
- Mapas conceptuales, esquemas explicativos, cuadros comparativos.

**EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN**

Elaboración y/o presentación de:	Periodicidad	Abarca	Ponderación
<b>Primera evaluación parcial.</b> Por medio de un examen escrito donde se reconozcan los fundamentos de la creatividad.	<b>Primera unidad</b>	Reconocimiento de los fundamentos del pensamiento creativo.	<b>40%</b>
Presentación y escenificación de: Identificación de las características de la personalidad creativa, aplicadas a		Identificación de las características	<b>30%</b>



<p>las ciencias, al arte, el diseño, y a la vida cotidiana.</p> <p>Ejercicio de catarsis de los aspectos de anticreatividad que condicionan negativamente al desarrollo de la creatividad.</p>		<p>de la personalidad creativa.</p> <p>Eliminación de los prejuicios de anticreatividad</p>	<p><b>30%</b></p>
<p>Segunda evaluación parcial Reconocer diferentes caminos o medios para llegar a una respuesta creativa a un problema relacionado con el hábitat.</p> <p>Ejercicios de campo, graficando resultados de los estímulos sensoriales propiciados para este fin.</p> <p>Propuestas a escala, relacionadas con cada carrera, de la posibilidad de transformación creativa del entorno. A nivel de proyecto.</p>	<p><b>Segunda unidad</b></p>	<p>Desarrollar la observación como factor detonante de la creatividad.</p> <p>Integrar armónicamente los aspectos de la experiencia estética, generada a partir de la transformación del hábitat inmediato.</p> <p>Distinguir y caracterizar diversas formas de experimentación creativa aplicables a la transformación del hábitat.</p>	<p><b>50%</b></p> <p><b>50%</b></p> <p><b>30%</b></p> <p><b>20%</b></p>
<p>Tercera Evaluación Parcial Fomentar la sensibilidad hacia la intervención creativa y estética del hábitat, desde la etapa temprana del</p>	<p><b>Tercera unidad</b></p>	<p>Experimentar la instalación, como recurso de creatividad,</p>	<p><b>70%</b></p>

estudiante de la Facultad, para que tenga elementos de análisis crítico y de propuesta.		aplicada al hábitat.	
Otra actividad 1 Experimentar la creación plástica, literaria y la transformación temporal del entorno (instalación) como recurso de creatividad.			<b>30%</b>
Examen ordinario	<b>Promedio de las tres unidades</b>		
<b>TOTAL</b>			<b>100%</b>

#### BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS INFORMÁTICOS

Textos básicos	<p>Acha, J. (2008) <i>Introducción a la Creatividad Artística</i>. México: Trillas.</p> <p>Bernabeu, N., y Goldstein, A. (2009) <i>Creatividad y Aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica</i>. Madrid: Narcea.</p> <p>Campirán, A., Guevara, G., y Sánchez, L. (1999) (Comp.), <i>Habilidades de Pensamiento Crítico y Creativo</i>. Xalapa: Universidad Veracruzana.</p> <p>Csikszentmihalyi, M. (2011) <i>Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención</i>. Madrid: Paidós.</p> <p>Espíndola C., J.L. (1996) <i>Creatividad. Estrategias y técnicas</i>. México: Longhman.</p> <p>Fogler, H. S., y LeBlanc, S.E. (1995) <i>Strategies for Creative Problem Solving</i>. Nueva Jersey: Prentice Hall.</p> <p>García Santibañez S., F. (2009) "El diseño a partir del mimetismo y el camuflaje de los animales", en Salazar G.,G (coord.) <i>Modernidad, Patrimonio, Tecnología y Diseño. Estudios del espacio habitable</i>. San Luis Potosí: Universidad Autónoma de San Luis Potosí</p> <p>Gardner, H. (1987) <i>Arte, mente y cerebro. Una aproximación cognitiva a la creatividad</i>. Barcelona: Paidós.</p> <p>Gardner, H. (2011) <i>Mentes Creativas. Una anatomía de la creatividad</i>.</p>
----------------	---



	<p>México: Paidós.</p> <p>Gardner, H. (2011) <i>Educación artística y desarrollo humano</i>. Barcelona: Paidós.</p> <p>Jardí, E. (2012) <i>Pensar con imágenes</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>Longoria R. (coord.) (2001) <i>Pensamiento creativo</i>. México: CECSA.</p> <p>Lupton, E. (2012) <i>Intuición, Acción, Creación. Graphic Design Thinking</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>Pallasmaa, J. (2012) <i>La mano que piensa</i>. México: Gustavo Gili.</p>
<p>Textos complementarios</p>	<p>Cantú H., I.L. (2009) <i>El estilo de aprendizaje que favorece la realización de mejores diseños de los estudiantes de Arquitectura de la UANL</i>. En Salazar G., G. (Coord.) <i>Modernidad, Patrimonio, Tecnología y Diseño</i>. Estudios del Espacio Habitable. San Luis Potosí: UASLP/CONACYT.</p> <p>De Bono, E. (2004) <i>Seis sombreros para pensar. Una guía de pensamiento para gente de acción</i>. México: Granica.</p> <p>Dewey, J. (1998) <i>Cómo pensamos. Nueva exposición de la relación entre pensamiento reflexivo y proceso educativo</i>. Barcelona: Paidós.</p> <p>Gardner, H. (2000) <i>La educación de la mente y el conocimiento de las disciplinas</i>. Barcelona: Paidós.</p> <p>Gardner, H. (2004) <i>Mentes Flexibles, el arte y la ciencia de saber cambiar nuestra opinión y la de los demás</i>. Barcelona: Paidós.</p> <p>Gardner, H. (2011) <i>Verdad, Belleza y Bondad Reformuladas. La enseñanza de las virtudes en el Siglo XXI</i>. Barcelona: Paidós.</p> <p>Johnson, A.P. (2003) <i>El Desarrollo de las Habilidades de Pensamiento. Aplicación y planificación para cada disciplina</i>. Buenos Aires: Troquel.</p> <p>Levy, M. (2001) <i>Escritura y Creatividad</i>. Barcelona: Paidós.</p> <p>López C., M. (2002) <i>Pensamiento Crítico y Creatividad en el Aula</i>.</p>



	<p>México: Trillas.</p> <p>López F., B.S. (2003) <i>Pensamiento Crítico y Creativo</i>. México: Trillas.</p> <p>Muñoz, J. (1994) <i>El Pensamiento Creativo. Desarrollo del "Programa Xénius"</i>. Barcelona: Octaedro</p> <p>Muria V., I.D., y Damián D., M. (2008) <i>Desarrollo de las habilidades del pensamiento en los diferentes niveles educativos</i>. México: UNAM.</p> <p>Nickerson, R.S., Perkins, D.N., y Smith, E.E. (1998) <i>Enseñar a pensar. Aspectos de la aptitud intelectual.</i>, Barcelona: Paidós.</p> <p>Portilla, C., y Rugarcía, A. (1993) <i>El pensamiento crítico y creativo y la educación superior</i>. Puebla: Magistralis.</p> <p>Rodríguez E., M. (1997) <i>El pensamiento creativo integral</i>. México: Mc Graw Hill.</p> <p>Romo, M. (1997) <i>Psicología de la creatividad</i>. Barcelona: Paidós.</p> <p>Sefchovich, G., y Waisburd, G. (1987) <i>Hacia una pedagogía de la creatividad. Expresión plástica</i>. México: Trillas.</p>
<p>Sitios de Internet</p>	<p>De Bono, E. (2013) Edward De Bono. Father of Lateral Thinking <a href="http://www.edwdebono.com">www.edwdebono.com</a></p> <p>Veracruzana, Universidad (2009) "Bitácora para la comprensión ordenada del lenguaje", publicado en Habilidades del Pensamiento <a href="http://habilidadesdelpensamientouv.blogspot.mx">http://habilidadesdelpensamientouv.blogspot.mx</a></p>