

Universidad del sureste campus Comitán.

Psicología.

Pensamiento y lenguaje.

Mapa conceptual Pensamiento.

Maestro: Luis Ángel Galindo Arguello.

Alumna: Lourdes Ruiz López.

Ocosingo Chiapas a 16 de Marzo del 2022



Formación de Conceptos

Concepto

Expresa el conocimiento de lo esencial de los objetos, hechos y fenómenos de la realidad

Pensamiento o Cognición

Actividad mental asociada al procesamiento, comprensión capacidad para recordar y comunicar

Prototipo

Paradigma de una categoría

Tipos

Conceptos Subordinados

Al tomar en consideraciones características adicionales

Conceptos Colaterales

Concepto subordinado

Elementos que concuerdan.
Comprobar.
Razonamiento

Pensamiento y Razonamiento

Pensamiento

Actividad mental asociada con el procesamiento, comprensión, recordar y comunicar

Cuando pensamos

Formamos conceptos, resolvemos problemas, tomamos decisiones y emitimos juicios

Descartes

Todo lo que está en nosotros y que tenemos de ello inmediato conocimiento

Todas las operaciones

Voluntad
Entendimiento
Imaginación sentidos de los pensamientos

Emilio Mira y López

El Hombre es un animal que tiene la funesta manía de pensar

Pensamiento

Acto de pensar.
Aquello que se trae a la realidad por medio de la actividad intelectual

Productos elaborados por la mente

Teoría sobre la resolución de problemas

Triz

Teoría de resolución Innovaría de problemas

Metodología

Nace en Rusia en los años 40.
Genrich Altshuller.
1995 a ser reconocida.

Posibilita

Alcanzar soluciones de distintos campos de conocimiento.
Difícilmente seríamos capaces de encontrar de otra manera.

Un Problema para Triz

Se plantean una o varias contradicciones en un proceso.

Altshuller

Clasificó problemas en rutinarios y problemas inventivos

La solución

No es obvia y obliga a "investigar y pensar"

El trabajo de Altshuller

Analizar patentes
Clasificarlas
Ayudar a resolver problemas.
¿Por qué algunas personas inventan y otras no?

¿Otras ideas que están dentro del método?

Los verdaderos problemas los que se contradicen.
Los sistemas Tecnológicos, siguen determinadas pautas o leyes de evolución.
Aplicando una sistemática se resuelven problemas en forma rápida y eficiente

Resolver problema

Ensayo y error
Otro método aplicable, es pensar y pensar y guiarnos por principios inventivo.

Resolución de problemas inventivos

Basa en seguir el proceso mental del inventor o sea de pensar.

Analizar el fondo el problema, replantearlo y llegar a la raíz del problema

Resolución de Problemas

Tácticas

- Ensayo y Error
- Algoritmo
- Heurística
- Institución

Problemas que obstaculizan la resolución de problemas

- Sesgo de la confirmación
- Fijación.
- Heurística
 - Representatividad.
 - Disponibilidad.
- Fijación mental
- Fijación funcional.

Tipos de comisión de errores

- Exceso de confianza
- Encuadre.
- Creencias sesgadas.
- Perseverancia en las creencias.

Creatividad e inteligencia

- Proceso de dar a luz algo nueva y útil a la vez.
- Habilidad para adaptarse voluntariamente, creatividad

- 1.- La creatividad es un subconjunto de la inteligencia
- 2.- La inteligencia es un subconjunto de la creatividad.
- 3.- La creatividad y la inteligencia son 2 conjuntos que solapan.
- 4.- La creatividad y la inteligencia no tienen relación alguna

Modelo de estructura del intelecto de Guilford

Guilford

- La creatividad era un campo de estudio olvidado
- Desarrolló el interés por el estudio Psicométrica de la creatividad.

Modelo de estructura

Tres dimensiones básicas de la inteligencia

1).- Operaciones de Cognición.

- Memoria.
- Producción de divergencia de convergencia.
- Evaluación.

2).-Contenido figurativo

- Simbólico.
- Semántico.
- Conductual

3).-Productos unidades

Clases, relaciones, sistemas, transformaciones, implicaciones

Producción de Divergencia.

1 de las 5 operaciones del intelecto

- Búsqueda extensa de información.
- Respuestas originales a los problemas.
- Producción de convergencia

Los test convencionales

Requieren a menudo operaciones convergentes

Guilford (1975)

Desarrollo una serie de test de creatividad.

Pensamiento
con la
inteligencia.

Ciencia del diseño y programación de
sistemas informáticos.

Aplicaciones prácticas

Programas de ajedrez, robots
industriales, sistemas expertos.

Pensamiento Humano

Capacidades del cerebro, procesar
simultáneamente información no
relacionada.

Intentos de modelar el pensamiento
humano,