



Tecnológico
de Monterrey

Educación
Continua

CERTIFICACIÓN GLOBAL

Habilidades del Pensamiento

Objetivo

Desarrollar las competencias a nivel avanzado, en la aplicación de los mapas mentales en el terreno organizacional con especialización en los temas de planeación estratégica, creatividad y administración de proyectos.

Beneficios del programa:

- El participante podrá aplicar la técnica de los mapas mentales en la realización de procesos de creatividad e innovación, planeación estratégica, así como administración de proyectos.
- Acceso a foro de comunidad JAM para intercambio de interacciones entre pares y expertos.
- Acceso a sistema de entrega de evidencias.
- Sesiones sincrónicas calendarizadas.

Dirigido a:

Directores y gerentes.
Mínimo un año de experiencia laboral.

Contenido del programa

La Certificación Global en Habilidades del Pensamiento consta de **siete módulos**, que suman **56 horas** de aprendizaje en total.

Módulo 1. Introducción a los Mapas Mentales

(6 horas)

El propósito de esta certificación es convertirte en un auténtico “Pensador competitivo del siglo XXI”, al tiempo de incrementar continuamente el activo de tu vida y de tu organización: El capital intelectual.

1. Origen de los mapas mentales
 2. Desarrollo del capital intelectual y los mapas mentales
 3. Últimos descubrimientos respecto al uso del cerebro
 4. Arquitectura del pensamiento humano y sistémico
 5. Métodos tradicionales para capturar ideas
 6. Principio de la sinergia cerebral
-

Módulo 2. Teoría de los Mapas Mentales y Gestión con iMindMap

(6 horas)

Relacionar la información vista en el curso anterior con la teoría de los mapas mentales, en la cual se pretende dar respuesta a la cuestión de qué son los mapas mentales, a través de sus características y componentes, así como exponer las leyes y la sintaxis para estructurarlos de manera efectiva. Asimismo, esta información se complementa con la demostración del *software* iMindMap, el cual es un programa que posibilita la construcción de mapas mentales en la computadora considerando los principios básicos de esta metodología y complementa con recursos que potencializan el diseño de los mapas y hacen más efectivo la organización y recuperación de información.

1. Teoría de los mapas mentales
2. *Software* iMindMap

Módulo 3. Gestión del Aprendizaje con Mapas Mentales

(10 horas)

Presentar información relacionada con el proceso de “aprender cómo aprender” a través de la metodología TEFCAS (por sus siglas en inglés: *Trial, Event, Feedback, Check, Adjust y Success*), que está basada en los últimos descubrimientos respecto a procesos de aprendizaje y adaptación al cambio. Se utilizará lo aprendido en cursos anteriores para combinar la metodología de los mapas mentales y el pensamiento sistémico con la curva de aprendizaje y los pilares de TEFCAS para desarrollar ciclos virtuosos de mejora continua. Asimismo, se aprenderá cómo lograr recordar lo aprendido a través del conocimiento y la práctica de las curvas de recordación (recordar antes y después de aprender) y sus impulsores básicos. Se logrará enviar el conocimiento a la memoria de largo plazo, con base en el desarrollo de mapas mentales que parten del conocimiento aprendido y que usan los ritmos de la memoria. Finalmente, se aplicarán “vacunas” contra el olvido de la información; estas “vacunas” se integran a la metodología de los mapas mentales.

1. Proceso de aprender cómo aprender
 2. Curvas de recordación
 3. Técnicas para tomar apuntes a través de mapas mentales
-

Módulo 4. Gestión del Conocimiento con Mapas Mentales

(8 horas)

Mostrar al participante cómo puede aprovechar la metodología de los mapas mentales para mejorar en los procesos de aprendizaje y administración de la información. El curso presenta la forma en la que se puede mapear el contenido de un libro o escrito a través de la aplicación de la técnica BOST (Buzan Organic Study Technique o en español “Técnica orgánica Buzan para el estudio”), así como generar presentaciones efectivas, es decir, aquellas que resultan de interés para la audiencia, ya que la información se expone de un modo que va en sincronía con los procesos naturales del pensamiento.

1. Técnicas para mapear un libro
2. Mapas mentales para presentaciones de alto impacto

Módulo 5. Aplicaciones de los Mapas Mentales en las Organizaciones

(9 horas)

Presentar las fases del proceso de innovación estratégica para que el participante logre aplicar la metodología de los mapas mentales en la generación, selección e implementación de ideas. Para cumplir con lo anterior, el curso expone, primeramente, qué es la inteligencia creativa y sus habilidades (flexibilidad, fluidez y originalidad), las cuales se pueden desarrollar al utilizar las técnicas de creatividad a través de mapas mentales para obtener ideas que probablemente no se hubieran imaginado al hacer un simple listado. Toda vez que se cuenta con un grupo de ideas, será necesario aplicar un proceso para la selección de las mejores y su posterior implementación. En este sentido, el curso presenta cómo llevar a cabo el "torneo de ideas": en tres rondas se van eligiendo aquellas ideas que representan un alto costo-beneficio para la organización hasta obtener las que se desean poner en práctica.

1. Creatividad

2. Innovación

Módulo 6. Aplicaciones de los Mapas Mentales en las Organizaciones: Administración de Proyectos

(9 horas)

Presentar los pasos del proceso de planeación estratégica, así como las etapas del proceso de administración de proyectos para que el participante logre aplicar la metodología de los mapas mentales en la definición y optimización de cada uno de estos procesos. Para lograr lo anterior, primeramente, se expone de qué manera se pueden utilizar los mapas mentales para conceptualizar el enfoque estratégico y en resultados de la organización para posteriormente revisar cómo esta metodología ayuda en la definición, planeación, implementación y seguimiento de proyectos.

1. Planeación estratégica

2. Administración de proyectos a través de mapas mentales

Módulo 7. Acreditación del Diplomado

(5 horas)

Desarrollo de evidencia de aprendizaje de Programa.

1. Proyecto final