

SESIÓN 4 — Mapa de los tipos de pensamiento (índice unificador)

Curso: Tipos de Pensamiento (4 sesiones de 1h) · Neo-educacion

Generado por PDF Project

Aprendizaje Esperado 3 — Tipos de Pensamiento: Índice Unificador

Activación de conocimientos previos

Antes de leer este módulo, responde en tu cuaderno (3 minutos):

- Escribe un momento de esta semana en el que tuviste que **decidir algo importante**. ¿Cómo llegaste a esa decisión: comparando opciones, probando una idea nueva o cuestionando lo que te dijeron?
- En tu agencia de marketing, diseño web o app tipo Rappi: ¿cuándo necesitas ser **creativo** y cuándo necesitas ser **crítico** con tus propios resultados?
- Nombra tres "formas de pensar" que crees que usaste hoy sin darte cuenta.

Lo que sigue no es un tema aislado: es el **mapa que conecta** los tres aprendizajes previos (Sistema Nervioso, Pensar y Cognición). Aquí ubicamos cada tipo de pensamiento en su lugar y aprendemos a combinarlos.

El Mapa de los Tipos de Pensamiento

El pensamiento no es una sola "cosa": es un conjunto de **modos** que el cerebro activa según la tarea. La neuroeducación sugiere que enseñar estos modos por separado y luego ensamblarlos mejora la transferencia a situaciones reales (Fischer y Bidell, 2006). Este módulo los organiza en un mapa de siete nodos.

Los 7 nodos del pensamiento

Mapa

1. Lógico. Sigue reglas y relaciones válidas (si A, entonces B). Base del razonamiento formal. **2. Deductivo.** Parte de una regla general y llega a un caso concreto. De lo universal a lo particular. **3. Inductivo.** Parte de casos concretos y construye una regla general. De lo particular a lo universal. **4. Analógico.** Transfiere lo que se sabe de un dominio a otro parecido. "Esto funciona como aquello". **5. Crítico.** Evalúa, cuestiona y justifica. Busca falacias, sesgos y evidencias. **6. Reflexivo.** Examina el propio proceso de pensar y decidir. Metacognición en acción. **7. Creativo.** Genera opciones nuevas, combina ideas y rompe rutinas. Estos siete nodos no compiten: forman una **red**. El trabajo real los combina. ---

Nodo 1 — Pensamiento Lógico

Lógico

Definición

El pensamiento lógico opera con **validez**: si las premisas son ciertas y la forma es correcta, la conclusión es inevitable. No garantiza que el contenido sea verdadero, sino que el camino sea coherente (Copi y Cohen, 2009). Es el andamiaje sobre el que se apoyan los otros modos. **En la vida real:** organizar presupuestos, armar un itinerario, seguir un manual de procedimientos. **En tus negocios:**

- Agencia de marketing: encadenar la lógica de una campaña (si el público es X, el mensaje debe ser Y).
- Diseño web: estructurar la arquitectura de información de un sitio.
- App tipo Rappi: definir el flujo de estados de un pedido (recibido → en cocina → en camino → entregado).

Nodo 2 — Pensamiento Deductivo

Deductivo

Definición

Parte de una **premisa general** y aplica reglas a un caso. Ejemplo clásico: "Todos los humanos son mortales; Sócrates es humano; luego Sócrates es mortal" (Aristóteles, siglo IV a.C., recogido en la lógica silogística). Es ideal cuando ya tienes la regla y debes aplicarla. **Cuándo usarlo:**

- Diagnosticar un error con una regla conocida.
- Aplicar una política o ley a un caso concreto.
- Verificar si un resultado cumple una especificación.

En tus negocios:

- Agencia: "Toda campaña debe tener KPI; esta no lo tiene → está incompleta".
- Diseño web: "Toda página debe ser responsive; esta no lo es → debe corregirse".
- App: "Todo pago fallido debe reintentar; este no reintentó → hay bug".

Nodo 3 — Pensamiento Inductivo

Inductivo

Definición

Observa **varias instancias** y propone una regla general. Hume (1748) advirtió que la inducción no garantiza certeza, solo probabilidad bien fundada. Es el motor de la ciencia y del aprendizaje desde la experiencia (Popper, 1959, sobre la contrastación de hipótesis). **Cuándo usarlo:**

- Detectar un patrón en datos o comportamientos.
- Formular una hipótesis a partir de casos repetidos.
- Mejorar un proceso observando resultados.

****En tus negocios:****

- Agencia: "Las 5 últimas campañas con video corto subieron conversión → probemos video corto".
- Diseño web: "Los usuarios abandonan en el paso 3 en 4 proyectos → hay fricción ahí".
- App: "Los pedidos los domingos tardan más → ajustar tiempos estimados".

Nodo 4 — Pensamiento por Analogías

Definición

Analógico

Transfiere estructura de un dominio ****fuente**** a uno ****objetivo****. Gentner (1983) mostró que la analogía funciona cuando se mapean relaciones, no solo objetos. Es clave para la innovación y la explicación. ****Cuándo usarlo:****

- Explicar algo complejo con algo familiar.
- Adaptar una solución que funcionó en otro campo.
- Comunicar una idea a un cliente no técnico.

****En tus negocios:****

- Agencia: explicar el "embudo de conversión" comparándolo con un embudo real de cocina.
- Diseño web: aplicar la lógica de "menú de restaurante" a la navegación de un sitio.
- App: diseñar el rastreo del repartidor como el "seguimiento de un paquete de correo".

Nodo 5 — Pensamiento Crítico

Definición

Crítico

No significa "criticar negativamente", sino ****evaluar con criterios****. Facione (2011), en el informe Delphi del APA, define el pensamiento crítico como "razonamiento dirigido, auto-regulado, que analiza y evalúa la evidencia". Incluye identificar sesgos y pedir fuentes. ****Cuándo usarlo:****

- Decidir si una afirmación es creíble.
- Revisar el trabajo propio o ajeno antes de publicar.
- Elegir entre dos propuestas enfrentadas.

****En tus negocios:****

- Agencia: cuestionar la métrica de "likes" como éxito real vs. ventas.

- Diseño web: evaluar si la estética sacrifica usabilidad.
- App: detectar que "más descargas" no significa "más retención".

Nodo 6 — Pensamiento Reflexivo

Definición

Reflexivo

Es la **metacognición**: pensar sobre cómo pensaste. Dewey (1933) lo llamó "pensamiento activo, persistente y cuidadoso sobre una creencia". Te permite corregir rumbo, no solo resultado. **Cuándo usarlo:**

- Después de un fracaso o éxito inesperado.
- Para notar tus propios sesgos antes de decidir.
- Para enseñar mejor: revisar qué funcionó en clase.

En tus negocios:

- Agencia: "¿Por qué aprobé esa campaña sin ver el target?".
- Diseño web: "¿Elegí este layout por datos o por gusto?".
- App: "¿Asumí que el usuario sabía usar el filtro?".

Nodo 7 — Pensamiento Creativo

Definición

Creativo

Genera **variedad de opciones** útiles y novedosas. Guilford (1950), al introducir el concepto de pensamiento divergente ante la APA, lo vinculó a la fluidez, flexibilidad y originalidad. La creatividad necesita luego del crítico para filtrarse. **Cuándo usarlo:**

- Ante un problema sin solución obvia.
- Para diferenciarte de la competencia.
- Para proponer un producto o mensaje nuevo.

En tus negocios:

- Agencia: inventar un angle de campaña nunca visto en el nicho.
- Diseño web: proponer una interacción que sorprenda sin confundir.
- App: imaginar una función que nadie del sector ofrece.

Cómo se combinan los tipos de pensamiento

Ningún problema real se resuelve con un solo nodo. La competencia cognitiva es **ensamblar** modos.

El pensamiento en equipo

Combinaciones

Crítico + Creativo = Diseñar y evaluar. Generas 10 ideas (creativo) y descartas las 9 débiles con criterios (crítico). Esto evita tanto la "idea loca sin filtro" como el "bloqueo por exceso de duda". **Lógico + Inductivo = Sistema que aprende.** Observas patrones (inductivo) y los conviertes en reglas operativas (lógico). **Analógico + Deductivo = Explicar y aplicar.** Usas una analogía para entender (analógico) y luego aplicas la regla al caso (deductivo). **Reflexivo + Crítico = Mejora continua.** Revisas cómo decidiste (reflexivo) y evalúas la evidencia (crítico) para no repetir el error. **Creativo + Analógico = Innovación trasladada.** Llevas una solución de otra industria (analógico) y la reinventas (creativo). En tu trabajo convergen siempre: una campaña o una app buena es **creativa, luego lógica, luego crítica, y reflexivamente mejorada**. ---

Ejercicio Integrador (Resuelto)

Caso: lanzar una función nueva en la app tipo Rappi

Tip aplicado: aplica los 7 nodos en orden, no todos a la vez

Situación: Tu equipo quiere añadir "pedidos programados para la semana" en la app. Resuelve el caso usando los siete tipos de pensamiento. **Respuesta modelo:**

- 1. Lógico.** Definimos el flujo: el usuario elige día/hora → el sistema reserva cupo → notifica al restaurante 2 h antes. Sin contradicciones en el estado del pedido.
- 2. Deductivo.** Regla: "Todo pedido programado debe confirmar horario al restaurante". Caso: este pedido no confirmó → está mal configurado → se corrige antes de salir.
- 3. Inductivo.** Observamos que en pruebas los usuarios programaban mayormente domingo para toda la semana → inferimos que el patrón "planificador semanal" es común → diseñamos un atajo "programar semana".
- 4. Analógico.** La función es como la "recurrencia" de una app de calendario: el usuario no repite, solo confirma. Tomamos esa interacción ya conocida.
- 5. Crítico.** Cuestionamos: ¿realmente aumenta retención o solo añade complejidad? Pedimos datos de un piloto, no opiniones. Descartamos la versión con 5 pasos por fricción alta.
- 6. Reflexivo.** Notamos que el equipo asumió "la gente quiere control total"; al revisar, vimos que prefieren "automatizar". Ajustamos el supuesto de diseño.
- 7. Creativo.** Proponemos "modo express": la app sugiere la semana tipo según el historial y el usuario solo acepta. Diferenciación real frente a competidores.

Cierre del ejercicio: la solución ganadora usó lógica para estructurar, inducción para el patrón, analogía para la UX, crítica para recortar, reflexión para corregir sesgo y creatividad para diferenciar. El deductivo vigiló la calidad en cada paso. ---

Cierre

Resumen

Lo que debes recordar

- Hay **siete modos** de pensamiento: lógico, deductivo, inductivo, analógico, crítico, reflexivo y creativo.
- No son rivales: forman una **red** que se combina según la tarea.
- El **crítico + creativo** es la pareja central para diseñar y evaluar.
- En tus negocios (agencia, diseño web, app) cada nodo tiene un puesto de trabajo concreto.
- Enseñarlos por separado y luego **ensamblarlos** mejora la transferencia (Fischer y Bidell, 2006).

Sugerencia de repaso espaciado

- **Hoy:** lee el mapa y marca tu nodo más usado y tu nodo más débil.
- **En 2 días:** resuelve un mini-caso de tu negocio usando solo dos nodos combinados.
- **En 1 semana:** explica en voz alta la diferencia deductivo vs. inductivo con un ejemplo propio.
- **En 1 mes:** vuelve al ejercicio integrador y resuélvelo para un problema nuevo de tu agencia/app.

PEDBOX — Cómo enseñar los tipos de pensamiento

Guía docente para el Aprendizaje Esperado 3

Objetivo de la clase: que el estudiante identifique, nombre y combine los siete tipos de pensamiento en un caso real de su negocio. **Flipped classroom (antes de clase):**

- Asigna la lectura del "Mapa de los 7 nodos" y pide que traiga un ejemplo propio de cada modo de su vida diaria.
- Recurso: tarjeta visual de los 7 nodos (una por color) que el estudiante recorte.
En clase (active learning, 45-60 min): 1. **Activación (5 min):** los estudiantes emparejen sus ejemplos con el nodo correcto en la pizarra. 2. **Estaciones rotativas (20 min):** 7 rincones, uno por nodo, con una situación de la agencia/app; el grupo debe "pensar como ese nodo". Luego rotan. 3. **Ensamblaje (15 min):** en parejas, toman el ejercicio integrador (app tipo Rappi) y lo resuelven en orden, marcando qué nodo usan en cada paso. 4. **Puesta en común (10 min):** cada pareja comparte su combinación; el docente resalta que no hay una sola ruta válida, pero sí nodos obligados (lógico para estructurar, crítico para filtrar).

****Diferenciación:**** a quien le cueste lo abstracto, dar primero los ejemplos del negocio propio; a quien domine lo lógico, retarlo a encontrar falacias en anuncios reales (crítico).

****Evaluación formativa:**** rúbrica de 3 niveles — (a) nombra los nodos, (b) los aplica a un caso, (c) los combina con justificación. No se exige memorizar definiciones, sino ****transferir****.

****Conexión neuroeducativa:**** recordar a los estudiantes que alternar modos (creativo ↔ crítico) evita la rigidez y la fatiga; el descanso entre modos consolida (Fischer y Bidell, 2006).

****Cierre del docente:**** pide un "compromiso de un nodo": ¿qué modo voy a entrenar esta semana en mi negocio?

Referencias (citas reales verificables)

- Aristóteles (siglo IV a.C.). **Organon** (tratados de lógica silogística).
- Copi, I. y Cohen, C. (2009). **Introducción a la lógica**. Pearson (13.^a ed.).
- Dewey, J. (1933). **How We Think**. D.C. Heath.
- Facione, P. (2011). **Critical Thinking: What It Is and Why It Counts** (informe Delphi para el American Philosophical Association).
- Fischer, K. y Bidell, T. (2006). "Dynamic Development of Action, Thought, and Emotion". En **Handbook of Child Psychology** (W. Damon y R. Lerner, eds.).
- Gentner, D. (1983). "Structure-Mapping: A Theoretical Framework for Analogy". **Cognitive Science**, 7(2).
- Guilford, J. P. (1950). "Creativity". **American Psychologist**, 5(9).
- Hume, D. (1748). **An Enquiry Concerning Human Understanding**.
- Popper, K. (1959). **The Logic of Scientific Discovery**. Hutchinson.