

GUÍA DOCENTE

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Pensamiento Crítico y Creativo
Titulación	Ingeniería en Sistemas Inteligentes (GISI) Ingeniería de la Empresa (GIE) Administración y Dirección de Empresas (ADE) Administración de Negocios Digitales (AND)
Escuela/ Facultad	Facultad de Administración de Empresas y Derecho Facultad de Ingeniería y Tecnología Empresarial
ECTS	6
Carácter	Transversal
Idioma/s	Español
Modalidad	Presencial/ Presencial Síncrono
Semestre	Tercero
Docente coordinador	Sandra Mesías Otero/Gonzalo Garre Rodas

2. PRESENTACIÓN

El objetivo de esta asignatura es que el estudiante desarrolle las competencias fundamentales para ampliar su forma de actuar y de pensar. Se trata de desarrollar ordenadamente un sistema más amplio y ambicioso de planteamiento de soluciones a los problemas y retos que pueda encontrar, tanto en el ámbito profesional como personal, conociendo los distintos aspectos que están implicados en el aprendizaje, el pensamiento crítico y el pensamiento creativo. Asimismo, se pretende alcanzar altos niveles de desarrollo referidos a competencias vinculadas a la comprensión de todos los ámbitos de un problema, a situaciones cotidianas de interrelación personal y profesional por medio del autoconocimiento y el análisis de perfiles de aprendizaje de otros individuos con los que el estudiante se relacione.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias	Código	Descripción
Básicas	CB05	Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
Generales	CG01	Resolver situaciones complejas e impredecibles de forma sistemática, creativa y con juicio crítico, tomando decisiones con información incompleta y asumiendo riesgos en el ámbito de la gestión empresarial.
	CG05	Demostrar capacidad para analizar, sintetizar y evaluar en el ámbito de la gestión empresarial.
Transversales	CT04	Aplicar el pensamiento científico, crítico y autocrítico con mentalidad abierta a las ideas de los demás.
	CT07	Demostrar habilidades y actitudes para el trabajo autónomo y el trabajo en equipo.

Código	Descripción
RA01	Identificar las etapas de desarrollo del ser humano.
RA02	Conocer el cerebro, sus funciones y los aspectos cognitivos de los humanos.
RA03	Conocer los aspectos relacionados con el razonamiento, la lógica, la ética y la estética.
RA04	Conocer los distintos tipos de aprendizaje y los procesos cognitivos básicos y superiores.
RA05	Conocer los aspectos fundamentales y psicológicos de la motivación para desarrollar una conducta motivada. Conocer los aspectos relacionados con el pensamiento y el pensamiento crítico, sus etapas y tipos.
RA06	Conocer los aspectos relacionados con el pensamiento y el pensamiento crítico, sus etapas y tipos.
RA07	Demostrar un pensamiento ético y centrado en los valores fundamentales de la sociedad.
RA08	Conocer los aspectos relacionados con la creatividad, el proceso, las ideas y su organización y las fases del proceso creativo.
RA09	Aplicar la creatividad para la innovación y la mejora continua.

4. CONTENIDOS

- **Unidad I: Aprendizaje**

1. Aprendizaje y cerebro: estilos de aprendizaje e impacto en el desarrollo y evolución personal y profesional.
2. Modelos de personalidad, comportamentales y aprendizaje: metodología DISC.
3. Clasificación y características de los estilos de aprendizaje como base para el desarrollo del pensamiento crítico y creativo. Inteligencias múltiples.
4. Autorregulación emocional para el pensamiento crítico: intrapersonal e interpersonal. Paradigmas, creencias y juicios.
5. Hemisferios cerebrales y dominancias: desviaciones de tipo y aprendizaje.

- **Unidad II: Pensamiento Crítico**

1. Poder de la motivación: valores motivacionales e impacto en el aprendizaje y pensamiento crítico.
2. Autorregulación emocional para el pensamiento crítico: intrapersonal e interpersonal. Emociones.
3. Pensamiento lateral: Edward de Bono.
4. Retroalimentación como formadora del Pensamiento Crítico: feedback.

- **Unidad III: Pensamiento Creativo**

1. Creatividad y pensamiento creativo en el ámbito empresarial y del emprendimiento: técnicas de creatividad aplicada a la resolución de problemas.
2. Innovación como pilar de desarrollo empresarial y emprendedor: definición, tipos de Innovación, aplicación de innovación al proceso empresarial y al proceso emprendedor.
3. Herramientas que potencian el pensamiento creativo.
4. Metodologías para la generación de ideas emprendedoras, creativas y de resolución de retos globales. Taller de Design Thinking.

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

La UIE desarrolla un modelo académico innovador centrado en el sujeto que aprende, combinando diferentes corrientes filosóficas de Enseñanza-Aprendizaje (E-A), una amplia variedad de actividades de aprendizaje, en especial aquellas donde el estudiante asume un rol activo en la construcción del conocimiento, el acompañamiento permanente y el uso intensivo de las tecnologías, como herramienta facilitadora del proceso, conformando un ecosistema de aprendizaje único e innovador.

La formación se desarrolla en la modalidad presencial, incluyendo la modalidad virtual síncrona, con un campus virtual vanguardista, que proporciona flexibilidad y personalización, en un modelo ubicuo de aprendizaje (U-Learning).

Por otra parte, en armonía con los principios fundacionales y corporativos de responsabilidad social, en la UIE además de promover la participación de toda su comunidad universitaria en actividades de voluntariado y servicio social, incorpora la actividad formativa “Aprendizaje Servicio (ApS)” y la habilita como parte de las estrategias de enseñanza-aprendizaje.

Código	Actividad	Tipo	Modalidad E-A	Modo
MD01	Primer Contacto y Motivación	I	Introductoria	PR
MD02	Presentación, Plan de Trabajo y Compromiso	I		
MD03	Exposición participativa de los contenidos de la sesión	T	Expositiva y Participativa	PR
MD04	Charlas Invitadas de Expertos	T		
MD05	Metodología UIE	T/P	Guiada / Autónoma	PR / NP
MD07	Actividad en el-Campus Virtual UIE	T/P		
MD08	Estudio de Contenidos	T	Autónoma	NP
MD09	Elaboración de Proyectos y Trabajos	T/P		
MD13	Exposiciones	T/P	Guiada	PR
MD16	Uso de Herramientas de Software	P		
MD17	Prácticas de Laboratorio	P	Aprendizaje Servicio	PR
MD19	Aprendizaje Servicio (ApS)	T/P		
MD20	Tutorías	T/P	Personalizada (Individual / Grupal)	PR
MD21	Contrato de Aprendizaje	I/T/P		
MD22	Portafolio (Porfolio Assessment)	T/P	Autónoma	NP
MD23	Foros de Discusión	T/P		
MD24	Ánalysis y Síntesis de Material Documental	T	Autoevaluación continua	NP
MD25	Seguimiento y Finalización	C		

I: Informativa T: Teórica P: Práctica C: Complementaria PR: Presencial NP: No presencial

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán:

Código	Nombre	Modalidad	Tipo
AF01	Introductoria	PR	Motivacional / Informativa
AF02	Expositiva y Participativa	PR	Teórica
AF03	Guiada	PR	Teórica / Práctica
AF04	Personalizada (Individual / Grupal)	PR	Teórica / Práctica
AF05	Autónoma	NP	Teórica / Práctica
AF06	Aprendizaje Servicio	PR	Aprendizaje Servicio
AF07	Autoevaluación continua	NP	Evaluación de la Calidad

PR: Presencial NP: No presencial

7. EVALUACIÓN

El modelo incluye además el proceso de evaluación continua como parte esencial de la verificación de las competencias adquiridas. Para la UIE y en armonía con la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje propuesto para el EEES, el sistema de evaluación que se ha denominado Revisión de los Resultados de Aprendizaje (RRA) se desarrolla como un proceso más humanizado, alejado de los sistemas tradicionales en donde los estudiantes se juega su suerte en exámenes (convocatorias), en ocasiones con pesos porcentuales elevados y definitivos, con la consiguiente generación de estrés, frustración y en ocasiones la deserción.

El sistema RRA de la UIE es de carácter continuo, compartido y progresivo, permitiendo un seguimiento del aprendizaje a lo largo del todo el período, haciendo de ello un proceso natural al que los estudiantes acuden sin emociones negativas y conscientes de la necesidad de conocer su propio progreso.

Código	Actividad de Evaluación	Instrumento	Cantidad	Ponderación %	Tipo	Modo
AE01	Pruebas Parciales	Prueba (15% c/u)	2	30	Discreta	E
AE03	Proyecto	Proyecto (20%)	1	20	Discreta	E
AE04	Exposición	Exposición (15%)	1	15	Discreta	O
AE05	Participación en el Campus Virtual			15	Continua	E
AE06	Participación, Actividades diarias y Voluntariado	Tutorías (2%), Practicum (1%), Calidad (2%), Tareas (15%)		20	Continua	E
AE10	Recuperar		2			O/E
				100		

O: Oral

E: Escrito

CD: Carpeta Digital

8. BIBLIOGRAFÍA

- Adair, J. (2009). *Creative Thinking*. Kogan Page.
- Brown, T. (2009). *Change by Design*. HarperCollins Publishers.
- Bruer, J.T. (1995). *Escuelas para pensar. Una ciencia del aprendizaje en el aula*. Paidós.
- Carlson, C. y Wilmot, W. (2006). *Innovación: Las cinco disciplinas para crear lo que desean los clientes*. Crown Business.
- Covey, S. (2015). *7 Hábitos de la gente altamente efectiva*. Paidós.
- Csikszentmihalyi, M. (1997). *Fluir (FLOW): Una Psicología de la Felicidad*. K.
- De Bono, E. (1994). *El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- De Bono, E. (2019). *6 Sombreros para pensar*. Paidós Iberica.
- Dundon, E. (2002). *The Seeds of Innovation*. Amazon.
- Gardner, H. (1995). *Inteligencias múltiples*. Editorial Paidós.
- Goleman, D. (1996). *Inteligencia emocional*. Kairós.
- Goleman, D. (1999). *La inteligencia emocional en la empresa*. Vergara.
- González-Alorda, A. (2010). *Los próximos 30 años*. Alienta.
- Heath, C. & D. (2011). *Ideas que pegan*. LID.
- Kelley, T. & Kelley, D. (2013). *Creative confidence*. Crown Business.
- Kelley, T. y Littman, J. (2005). *The ten faces of innovation: IDEO's strategies for defeating the devil's advocate and driving create*. Doubleday Business.
- Kim, W.C. y Mauborgne, R. (2005). *Blue ocean strategy: How to create uncontested market space and make competition irrelevant*. Harvard Business School.

- Knapp, J. (2016). *Sprint: el método para resolver problemas y testar nuevas ideas en solo 5 días*. Conecta.
- Kotler, P. y Trías de Bes, F. (2004). *Marketing lateral. Nuevas técnicas para encontrar las ideas más rompedoras*. Pearson.
- Kuwasaki, G. (2015). *The art of the start 2.0*. Penguin Group.
- Lord, M., Debethizy, D. y Wager, J. (2005). *Innovation that fits*. Prentice Hall.
- Marston, W. (2014). *Emotions of normal people*. Read & Co. Science.
- Peters, T. (2017). *En busca de la excelencia*. Harpercollins.
- Rodríguez del Tronco, J. J. (2022). *Smart: feedback*. LID-2010.
- Seligman, M. (2011). *La auténtica felicidad*. B de Bolsillo.
- Silvert, D. (2013). *¡Alza el vuelo!* Empresa Activa.
- Thiel, P. (2015). *De cero a uno: cómo inventar el futuro*. Gestión 2000.
- Valdes, L. (2004). *Innovación: el arte de inventar el futuro*. Norma.
- Webb, J. (2011) *A Technique for Producing Ideas*. Thinking Ink Media.

9. TUTORÍAS

MD20 Tutoría (2%): Los estudiantes deben asistir como mínimo de tres tutorías personalizadas a lo largo del semestre. Es una actividad del tipo todo o nada (“Pass- Fail”), es decir se deben completar las tres tutorías.

10. ENCUESTAS DE CALIDAD

MD25 Gestión de la calidad (2%): Los estudiantes deben llenar a lo largo del semestre cuatro formularios referidos a la gestión de la calidad de la UIE. Es una actividad del tipo todo o nada (“Pass- Fail”), es decir se deben completar los cuatro formularios en los plazos previstos en el plan de actividades de la asignatura. La actividad tiene como objetivo valorar oportunamente el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje y la competencia transversal referida al pensamiento crítico y autocrítico.