



unab

# DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO A TRAVÉS DE TEXTOS DIGITALES





# DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO A TRAVÉS DE TEXTOS DIGITALES

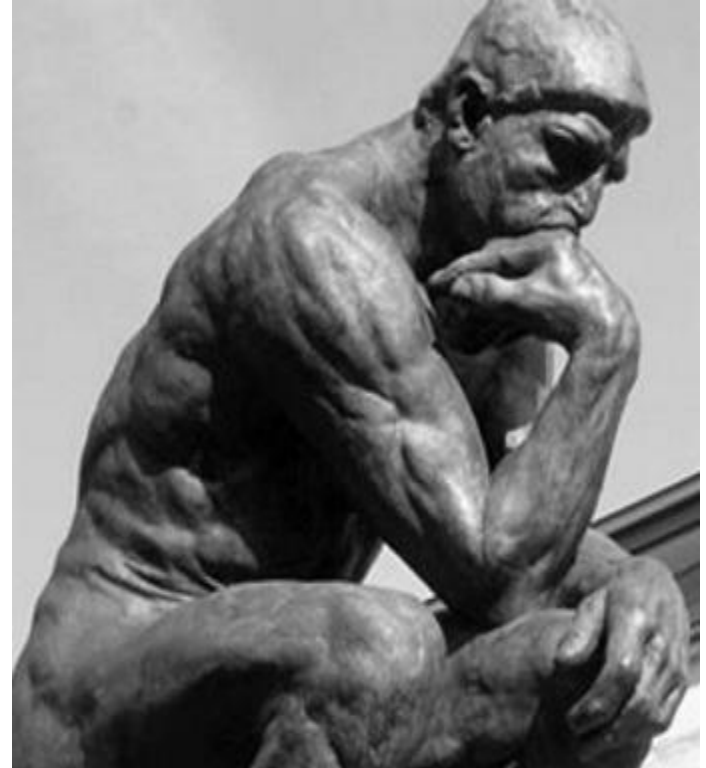
Autor: Fabián Perdomo Rubio

Director: Enrique Mendoza



# ¿Cuál es el problema?

La ausencia de un pensamiento crítico en los estudiantes de bachillerato de nuestro país.



# ¿Cuál es el problema?

Los aportes de los  
estudiantes  
carecen de  
argumentos o  
juicios de valor.





# ¿Cuál es el problema?

Las actividades del aula no estimulan el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes.



# Objetivo

Se busca plantear algunas actividades con el uso de herramientas tecnológicas que potencien las habilidades del pensamiento en los estudiantes



# Marco de referencia



- Pensamiento crítico
- Estrategias de evaluación
- Taxonomía de Bloom
- Constructivismo



# Pensamiento crítico

De acuerdo con Paul y Elder de la Fundación para el pensamiento crítico, este proceso es posible cuando el estudiante logra reestructurar su pensamiento como resultado de analizarlo, valorarlo y evaluarlo.



# ¿Cómo se puede desarrollar el pensamiento crítico?









Una manera de desarrollar este proceso, según Jasón Ohler, es contando historias por medio de la tecnología ya que pueden potenciar habilidades como el diseño, la planeación, el trabajo colaborativo, la creatividad, la expresión artística, la resolución de conflictos, el manejo de la información.



# ¿Cómo evaluar este proceso?

Se necesita evidencias observables por medio de instrumentos como las listas de verificación o matrices tal y como lo plantea Alexis López

			
 <b>TRABAJAMOS TODOS</b>			
 <b>NOS ESCUCHAMOS</b>			
 <b>NOS DIVERTIMOS</b>			

# La taxonomía de Bloom



Desde Alexis López, la taxonomía de Bloom clasifica los desempeños cognitivos en seis niveles consecutivos que van de lo simple a lo complejo, de lo elemental a lo crítico, fundamentales en el desarrollo del pensamiento.



# El constructivismo

- El aprendizaje es Activo y manipulable
- El aprendizaje es reflexivo
- Es intencional
- Es auténtico (complejo y contextualizado)
- Es cooperativo



# El contexto

Cada una de estas habilidades de los estudiantes puede verse afectada positiva o negativamente según el entorno que rodea a los estudiantes, de allí que elementos relacionados con la convivencia, el modo de vida y las costumbres, entre otras, son determinantes.



# El método

En este sentido, el método seleccionado es la etnografía ya que permite observar de mi primera mano la realidad educativa.



# Las actividades

- Prueba diagnóstico
- Una vivencia
- Final alternativo
- Niveles de lectura
- La reforma tributaria
- El reggaetón
- La experiencia

# Los resultados

- Sujeto 1: Natalia Ramírez
- Sujeto 2: Johan Pulecio
- Sujeto 3: Camilo Rodríguez
- Sujeto 4: Manuel Montoya

# Sujeto 1: Natalia Ramírez

- Contexto: es una estudiante que el entorno le favorece porque interactúa con otros mundos como las que brinda los espacios culturales o su trabajo.



# Sujeto 1: Natalia Ramírez



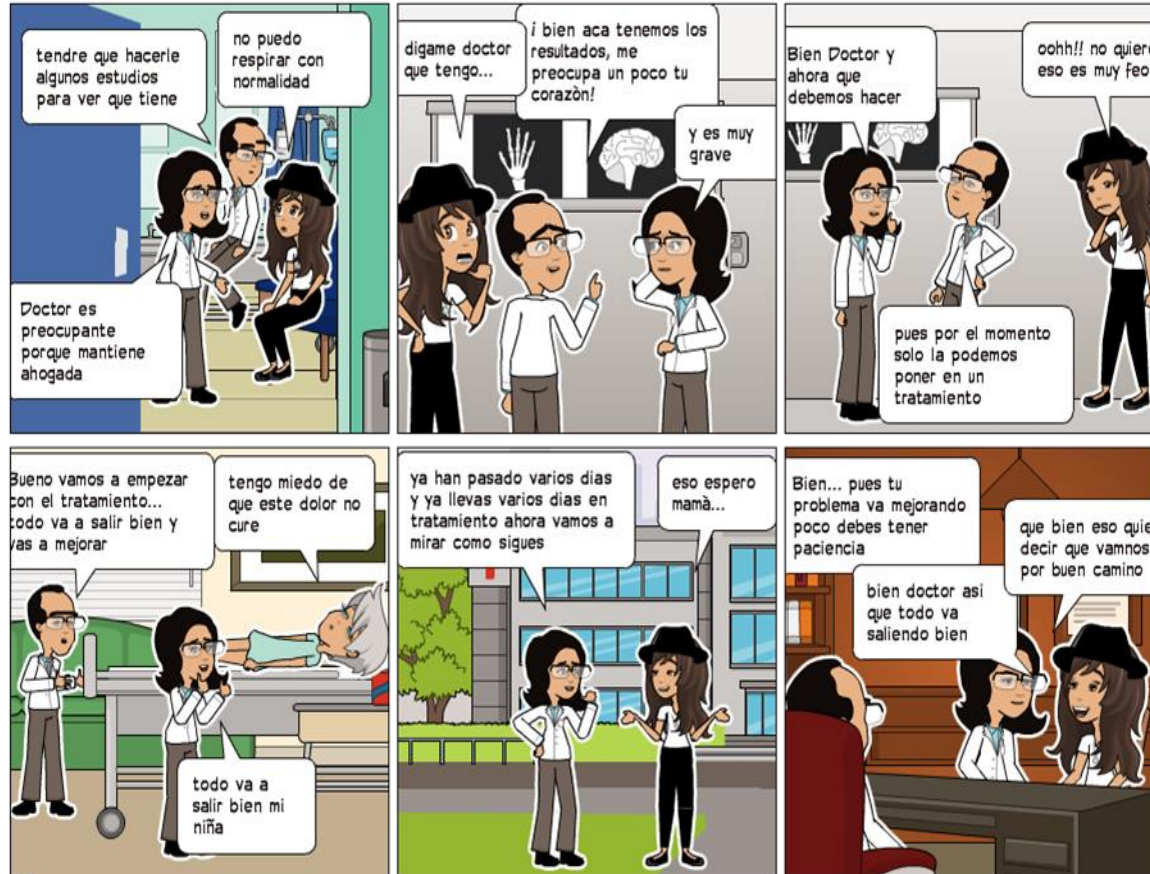
- Relación con la tecnología: encuentra en la red una motivación pues sale de la monotonía de la clase y le permite expresar sus sentimientos y emociones.
- Pensamiento crítico: la estudiante asume diferentes posturas frente a determinado tema. Expresa sus emociones y alza su voz de protesta ante la injusticia.





enferma

por Natalia Ramirez



PIXTON

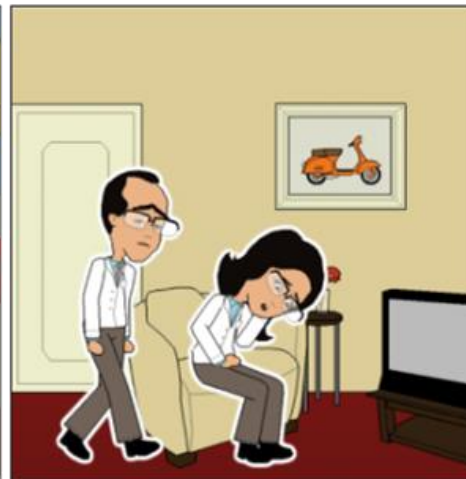
HAZ TU PROPIO CÓMIC EN PIXTON.COM



unab

por Natalia Ramirez

## Comodidas Vs Necesidades



PIXTON

HAZ TU PROPIO C6MIC EN PIXTON.COM



## Sujeto 2: Johan Pulecio

- Contexto: su entorno no le favorece ya que pasa mucho tiempo en casa frente al computador y no existe la interacción con las demás personas.



# Sujeto 2: Johan Pulecio



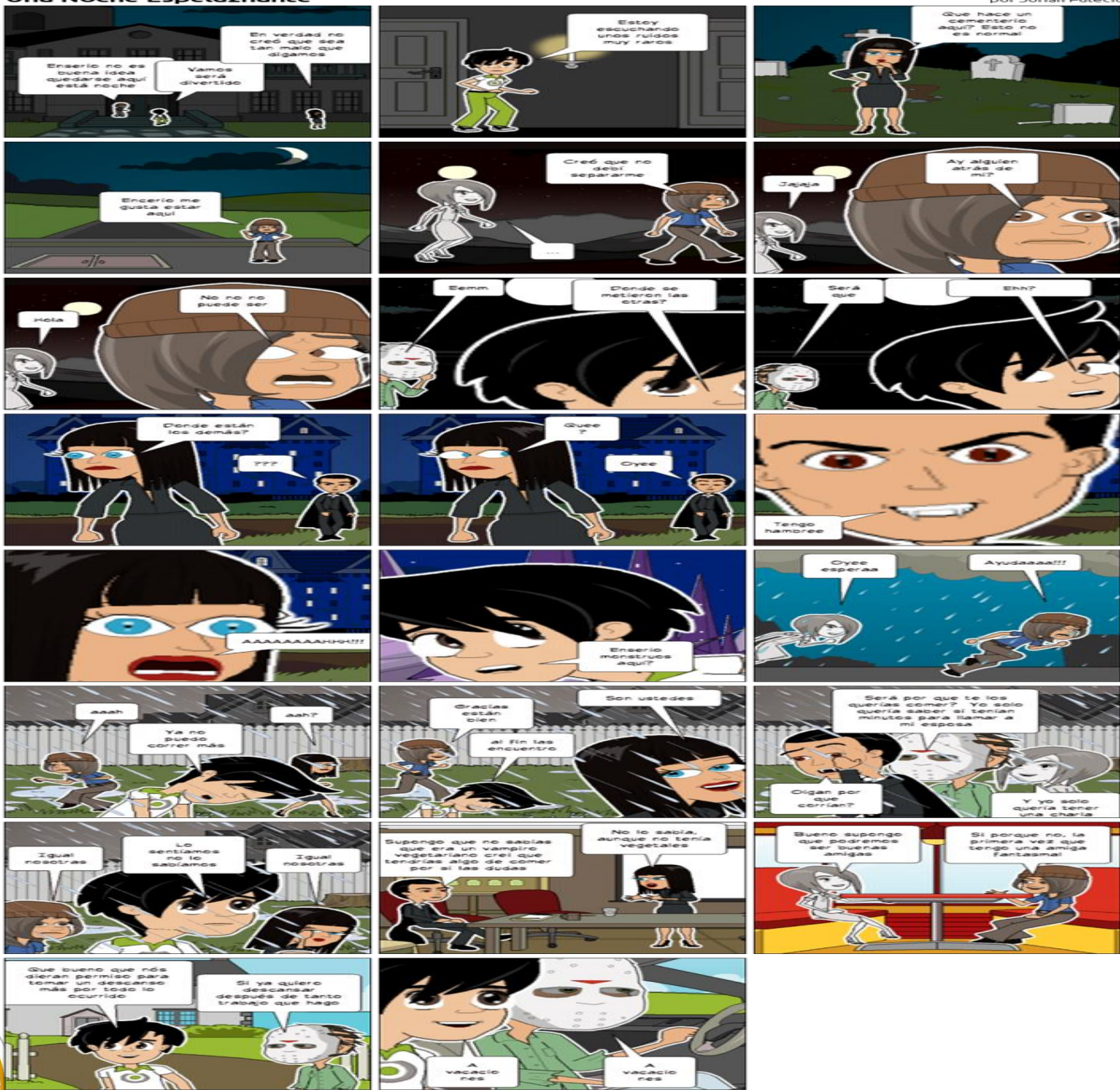
- Relación con la Tecnología: A pesar de interactuar con sus compañeros el estudiante utiliza apropiadamente las herramientas en línea.
- Pensamiento crítico: es un estudiante creativo se expresa, por ejemplo, con su sentido del humor y propone soluciones frente a un problema





Una Noche Espeluznante

por Johan Pulecio





## La vida en la tierra final alterno

por Johan Pulecio



PIXTON

HAZ TU PROPIO CÓMIC EN PIXTON.COM

# SUJETO 3: Camilo Rodríguez



- Contexto: le toca trabajar para poder ayudar en casa ya que no cuenta con muchos recursos económicos afectando sus motivación. Es un joven de carácter fuerte y lo evidencia con sus compañeros.



# SUJETO 3: Camilo Rodríguez



- Relación con la tecnología: No ve relevante incorporar la tecnología al aula de clase a pesar de que es uno de los que más uso hace de ella.
- Pensamiento crítico: a pesar de ser de un carácter fuerte, expresa sus sentimientos como el amor y felicidad a través de la red mostrando ese otro lado que en el colegio no deja ver.





LO SABRAS CUANDO LLEGUEMOS.

ANDRES!  
ME VAS A DECIR DE UNA VEZ A DONDE VAMOS



ALMENOS D'IME ALGUNA PISTA.



DIGAMOS DE QUE TE RECORDARA BUENOS MOMENTOS

VAYA NO SE DE QUE SE TRATARA. ESTOY NERVIOSA



ESTE ES EL LUGAR DONDE NOS CONOCIMOS, NO TE PARECE FAMILIAR

DE HECHO SI, FUE EL MOMENTO EN EL QUE PERDISTE EL PARTIDO FRENTE A MI EQUIPO



AQUI Y AHORA UNA REVANCHA, QUE TE PARECE!

PERO PRIMERO LLAMARE A LA PERSONA QUE JUGO CONMIGO ESE DIA



HEMOS ESTADO ESPERANDO HORAS. CUANDO LLEGARA!

AH, MIRA YA LLEGO.



HOLA DIANA, TIEMPO SIN VERTE!!!



SI ASI ES, ES HORA DE COMENZAR ESTO!!

¿SAMUEL GUILLERMO? !!



ESO VEREMOS!!!

NO ME GANARAS COMO LA OTRA VEZ



ALMENOS FUE MUY DIVERTIDO, GRACIAS ANDRES POR RECORDARME BUENOS MOMENTOS

FUE UN GRAN PARTIDO

NOO. OTRA VEZ



DE NADA ERES IMPORTANTE PARA MI

PIXTON

HAZ TU PROPIO C6MIC EN PIXTON.COM





# Sujeto 4: Manuel Montoya



- Contexto: Manuel se caracteriza por ser muy sociable. Tiene varios amigos que lo aprecian. Eso lo pude notar en la interacción en el aula, en los pasillos, en el patio del colegio.



# Sujeto 4: Manuel Montoya



- Relación con la tecnología: la internet es fundamental su proceso de aprendizaje pues considera que puede tener acceso a un sin número de información.
- Pensamiento crítico: es creativo con las historietas, expresa emociones, sentimientos, su sentido del humor y es reflexivo.





# Adiós dulce mundo

por Manuel

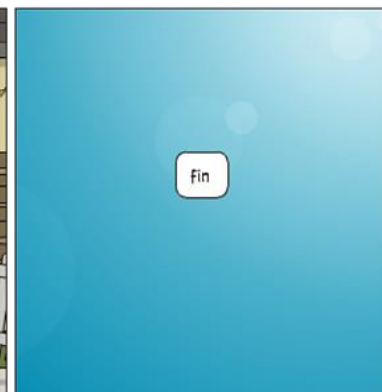


PIXTON

HAZ TU PROPIO C6MIC EN PIXTON.COM

# EL GRAN PROBLEMA

por Manuel



PIXTON

HAZ TU PROPIO CómIC EN PIXTON.COM

# Resultados

- Los estudiantes manejan bien niveles de Bloom como el conocimiento y la comprensión.
- El contexto no favorece su proceso de aprendizaje fundamentalmente por sus condiciones socio-económicas.
- Los estudiantes evidencian un pensamiento crítico propios de los niveles como aplicación y evaluación desde plantea Bloom.

# Resultados

- La mayoría de las actividades planteadas facilitó un diálogo permanente propio del pensamiento crítico.
- Los textos digitales permitieron a los estudiantes ir más allá porque fueron seres activos y no pasivos.

# Conclusiones

- Los estudiantes pudieron potenciar el pensamiento crítico por medio de herramientas tecnológicas propias de la web 2.0.
- La taxonomía de Bloom, es un referente esencial a la hora de evaluar los niveles de comprensión y recepción textual de los estudiantes.



# Conclusiones

- El constructivismo es un modelo pedagógico aplicable a modelos de formación E-learning o B-learning porque promueve el desarrollo del pensamiento.
- Las actividades en línea o de manera presencial deben ir enfocadas a desarrollar procesos mentales complejos y el diálogo entre diferentes lecturas propios del pensamiento crítico.

# Conclusiones

- Se debe fomentar actividades como la creación de historietas porque promueven el desarrollo del pensamiento crítico.
- La escuela no le da la importancia necesaria a la lectura y a la escritura como parte del pensamiento crítico.
- El contexto afecta considerablemente el aprendizaje de los estudiantes.

# Conclusiones

- Es necesario crear espacios en los que los estudiantes puedan expresar sus sentimientos o valores y la tecnología puede ser uno de ellos.