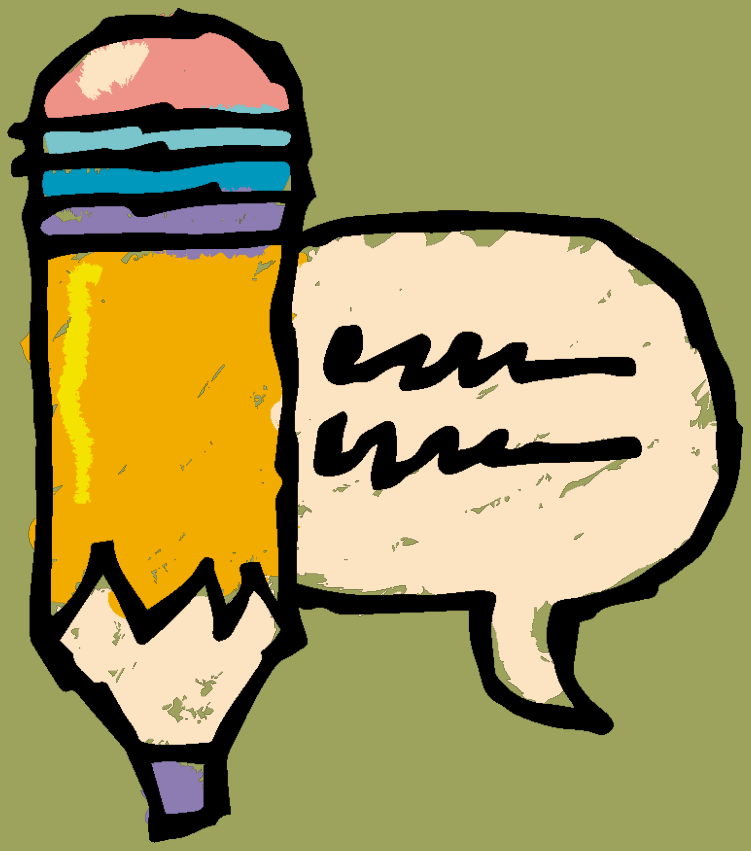
Caja de HERRAMIENTAS

Programa Pensamiento Crítico para la Investigación e Innovación Educativa

ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D.C.

BOGOTÁ
Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico



CRITIGALAXY

UN JUEGO PARA ENSEÑAR Y APRENDER CRÍTICAMENTE

Jenny Liliana Builes Gaitán
Lizeth Marioth Moreno Rangel
María Fernanda Montilla Sánchez
Marlene Edith González González

EJE TEMÁTICO: GESTIÓN Y ORGANIZACIÓN

ALCALDÍA MAYOR
DE BOGOTÁ D.C.

BOGOTÁ
Instituto para la Investigación
Educativa y el Desarrollo Pedagógico

CRITIGALAXY
UN JUEGO PARA ENSEÑAR
Y APRENDER CRÍTICAMENTE

Alcaldía Mayor de Bogotá
Educación

Instituto para la Investigación Educativa
y el Desarrollo Pedagógico

© Autores
Jenny Liliana Builes Gaitán, Lizeth Marioth Moreno Rangel,
María Fernanda Montilla Sánchez, Marlene Edith González González

© IDEP

Dirección General	Alexander Rubio Álvarez
Coordinación Académica	Andrea Josefina Bustamante Ramírez
Coordinación Académica	Carlos López Donato
Coordinación Editorial	Universidad Externado de Colombia
Asesoría Conceptual y Metodológica	Luisa Fernanda Acuña Beltrán
Asesoría Pedagógica y Didáctica	Juan Felipe Nieto Molina
Cartilla ISBN Digital	978-958-5584-49-5
Primera Edición	Año 2020
Diseño y Diagramación	Universidad Externado de Colombia Caja de Colores La Productora

Este documento se podrá reproducir y/o traducir siempre que se indique la fuente
y no se utilice con fines lucrativos, previa autorización escrita del IDEP.

Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico, IDEP.
Avenida Calle 26 No. 69D - 91. Oficinas 805, 806, 402A y 402B
Torre Peatonal – Centro Empresarial Arrecife
Teléfono (57-1) 263 0603.

www.idep.edu.co
idep@idep.edu.co

Bogotá D.C. - Colombia

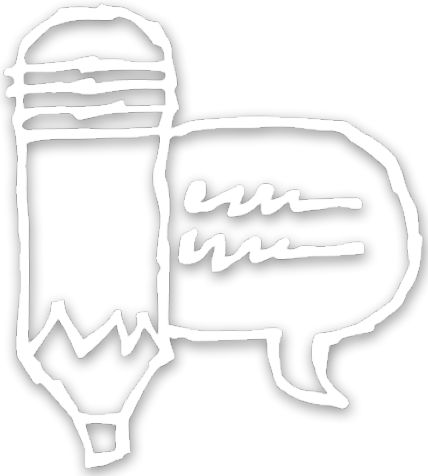
Presentación

En el marco de la Estrategia de cualificación, investigación e innovación docente, que lleva a cabo el Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico, IDEP, desde el año 2017 se desarrolla el programa: “Pensamiento crítico para la investigación e innovación educativa”, como una apuesta para generar comunidades de saber y práctica pedagógica entre docentes y directivos docentes del Distrito Capital Trabajo que ha implicado la puesta en marcha de procesos de cualificación, acompañamiento y visibilización de experiencias pedagógicas, en los que la potenciación del pensamiento crítico ha constituido tanto el eje conceptual articulador como la estrategia metodológica fundamental de trabajo colaborativo.

La Fase III del programa estuvo orientada hacia la elaboración,de herramientas didácticas para el fortalecimiento del pensamiento crítico de profesores o estudiantes, por parte de los docentes y directivos docentes participantes en dicha fase. Estas herramientas se han asumido como configuraciones didácticas, en tanto proponen una manera particular de despliegue u organización didáctica, que posibilita favorecer procesos de construcción del conocimiento (Litwin, 1997).
La perspectiva conceptual base que fundamentó la elaboración de las herramientas corresponde a la propuesta de Peter Facione (2007), quien subraya la importancia de fortalecer algunas habilidades cognitivas y disposiciones o actitudes, necesarias para desarrollar el pensamiento crítico. Entre las habilidades se destacan: el análisis, la autorregulación, la evaluación, la explicación, la inferencia y la interpretación. Dentro de las disposiciones cabe señalar: la actualización permanente, la confianza, la curiosidad y la flexibilización.
Se espera que estas herramientas didácticas las pueda consultar y aplicar cualquier docente que las requiera, aportando así a los procesos y prácticas pedagógicas de maestros y maestras en distintos escenarios educativos.
En este contexto, la herramienta Critigalaxy: un juego para enseñar y aprender críticamente, que se presenta a continuación, fue diseñada con la intención de explorar otros lenguajes para potenciar el pensamiento crítico, a partir del análisis de la práctica pedagógica de maestros y maestras, mediante la interacción y la aplicación de un recurso multimedia.

Para el cumplimiento de este propósito, se plantea una secuencia didáctica compuesta por tres momentos, en los que se proponen actividades y talleres, mediados por un juego en línea, que puede ser desarrollado por docentes de diferentes áreas del conocimiento, para comprender y reflexionar sobre la importancia del pensamiento crítico en sus prácticas pedagógicas.

Sin más preámbulo, los invitamos a iniciar el recorrido por esta herramienta didáctica que, sin duda, proporcionará estrategias significativas y motivadoras para que nuestros docentes y estudiantes sean cada vez mejores pensadores críticos.



Contenidos

1. La experiencia inspiradora
2. Nuestro propósito
3. ¿A quién está dirigida la herramienta?
4. Nuestra apuesta sobre el pensamiento crítico
5. ¿Qué habilidades y disposiciones del pensamiento crítico fortalece la herramienta?
6. ¿Cuál es nuestra apuesta pedagógica?
7. El paso a paso
8. Referencias bibliográficas

I. La experiencia inspiradora

Nuestra experiencia, aún en desarrollo, está encaminada a la construcción de comunidades de aprendizaje para que, por medio del fortalecimiento del pensamiento crítico y otras competencias investigativas, se propongan y ejecuten proyectos que den respuesta a las siempre cambiantes necesidades de nuestra comunidad educativa. De manera puntual, en el Colegio Luís Eduardo Mora Osejo nos hemos preguntado por la transformación de las prácticas y experiencias que puedan encaminar a la comunidad educativa, hacia el desarrollo de habilidades del pensamiento crítico, necesarias para afrontar los devenires sociales; esto a partir de la formulación de una de cuestionamientos emergentes de las prácticas, saberes y conflictos comunes, cuyo eje fundante es la interdisciplinariedad entre las áreas de humanidades, ciencias naturales y ciencias sociales.

Teniendo en cuenta lo anterior, las docentes investigadoras hemos identificado un conjunto de necesidades que se proyectan como puntos álgidos que merecen atención y trato por parte de los procesos educativos y sus responsables; dichas necesidades tienen que ver con aspectos como: falta de interés de los estudiantes frente al aprendizaje en general, así como en relación con la pregunta como fundamento generador del conocimiento; la naturalización de problemas; la falta de propuestas de solución, por parte de la comunidad educativa, a las problemáticas emergentes de su contexto; así como la aprehensión efímera de contenidos, cuya aplicación no encuentra relación con los acontecimientos del entorno. Estos hechos nos han llevado a poner sobre la mesa el elemento de la interdisciplinariedad y la transversalidad del conocimiento como factor necesario para encontrarle sentido y relación a lo que se aprende.

De manera afortunada, encontramos eco a todos estos elementos en una convocatoria formulada por el IDEP, especialmente, el “Programa pensamiento crítico para la investigación e innovación educativa”, - Fase II, que contempló la iniciativa de la formulación de proyectos, a nivel incubadora. Por medio de dicha iniciativa se invitaba a maestros y maestras a discernir puntos de investigación para el desarrollo de la educación. De la mano de todos estos elementos, nos postulamos en el año 2019 a esta convocatoria, la cual nos permitió vislumbrar el pensamiento crítico como una alternativa de reflexión sobre nuestro quehacer, al tiempo que compartimos, con estudiantes y compañeros docentes de diferentes instituciones y de nuestro colegio, distintas estrategias que aportaron y hoy siguen aportando significativamente a los procesos educativos desde una perspectiva holística, acompañada de oportunidades de solución a distintos problemas.

Gracias a la participación en el nivel de incubadora, se ha visibilizado nuestro proyecto desde varias perspectivas: partícipes, en el año 2019, como panelistas de esta experiencia en la celebración de los 25 años del IDEP y, desde este año, a nivel institucional, con la puesta en marcha de actividades con docentes y estudiantes, proponiendo esta herramienta para el desarrollo de habilidades del pensamiento crítico para docentes.

2. Nuestro propósito

Critigalaxy es un juego para enseñar y aprender críticamente, en esta medida se erige como una herramienta digital que, a manera de reflexión, invita a los docentes a explorar otros lenguajes para potenciar el pensamiento crítico a partir del análisis de su práctica pedagógica, mediante la interacción y aplicación de un recurso multimedia.

3. ¿A quién está dirigida la herramienta?

Entre todas las herramientas para el desarrollo del pensamiento crítico, Critigalaxy está creada por y para los docentes en ejercicio de cualquier nivel educativo, teniendo como premisa el desarrollo y la potenciación tanto de habilidades como de disposiciones de este tipo de pensamiento, mediadas por un juego online.

4. Nuestra apuesta sobre el pensamiento crítico

En este punto, se hace necesario proponer una base teórica sobre la cual construir nuestra herramienta pedagógica, tendiente al desarrollo de habilidades para el pensamiento crítico. Dado que este es el punto central de la herramienta, , el grupo investigador toma como referente la concepción de Arenas (2007), que define el pensamiento crítico como "un proceso mental disciplinado que hace uso de estrategias y formas de razonamiento que usa la persona para evaluar argumentos o proposiciones, tomar decisiones y aprender nuevos conceptos" (p. 19). Esto implicara adelantar un trabajo metacognitivo en la búsqueda de estrategias para alcanzar un nivel superior de pensamiento. De otro lado, sustentamos la propuesta desde la mirada de Ennis (2005), quien asume el pensamiento crítico como el proceso que lleva al "pensamiento reflexivo razonado, que se centra en la toma de decisiones acerca de lo qué hacer o creer" (p. 61). Para el grupo investigador, la postura de Ennis es de gran importancia, en tanto que apoya la herramienta desde la toma de decisiones y la reflexión por parte de los maestros y sus prácticas pedagógicas.

Una última definición que se ha considerado para la construcción de esta herramienta, es expuesta por Facione (2007). Este autor considera que el pensamiento crítico es "el juicio autorregulado y con propósito que da como resultado interpretación, análisis, evaluación e inferencia, como también la explicación de las consideraciones de evidencia, conceptuales, metodológicas, criteriológicas o contextuales en las cuales se basa ese juicio" (p. 21). De esta manera, este investigador norteamericano aporta elementos para la perspectiva planteada por el grupo investigador, según la cual el pensamiento crítico es un proceso planificado, sistemático basado en habilidades para llegar a la comprensión, evaluación, toma de decisiones y resolución de problemas en contexto.

5. ¿Qué habilidades y disposiciones del pensamiento crítico fortalece la herramienta?

Entendemos como disposiciones para el pensamiento crítico todas aquellas actitudes que las personas asumen para afrontar los problemas y situaciones en la vida, y que sirven de escenario para el desarrollo de las habilidades. En este sentido, retomamos las disposiciones de confianza, curiosidad y flexibilización propuestas por Facione (2007). En la herramienta se entiende la confianza como la convicción en el razonamiento en los procesos, la curiosidad frente a la multiplicidad de fenómenos que se pueden presentar en el diario vivir y la flexibilidad como las diferentes alternativas y opiniones que pueden considerarse ante una determinada situación. Estas disposiciones se presentan en el juego bajo la figura de poderes que están a disposición del docente jugador, quien puede hacer uso de ellas teniendo en cuenta el reto que se le presenta en cada escenario.

En cuanto a las habilidades, la herramienta se centra en la evaluación de la práctica pedagógica por parte del docente, haciendo uso de su capacidad de recordar y comprender elementos de su quehacer profesional; a la vez que pone en cuestión la aplicación de las estrategias de enseñanza - aprendizaje. De este modo, el maestro, en el juego, retoma el conjunto de estas habilidades para analizar la importancia del pensamiento crítico y su desarrollo. La comprensión de estas habilidades se encuentra fundamentada en la propuesta de Anderson y Krathwohl (2001), quienes, haciendo una revisión de la taxonomía de Bloom (1956), plantean y definen una serie de habilidades de pensamiento, de las cuales tomamos las siguientes:

Recordar: consiste en reconocer y traer a la memoria hechos, sin necesidad de entender; presenta, entonces, lo aprendido previamente, haciendo uso del recuerdo de los conocimientos básicos.

Comprender: se entiende como la capacidad de construir significados a partir de la información proporcionada en un texto.

Aplicar: implica resolver situaciones, haciendo uso de los conocimientos, hechos o técnicas ya adquiridas.

Analizar: es la capacidad de examinar y descomponer, de manera detallada, la información, así como realizar inferencias y encontrar evidencias que apoyen las generalizaciones.

Evaluar: es la habilidad que permite formular juicios y recomendaciones sobre la información, estableciendo criterios para determinar la validez de las ideas.

Teniendo en cuenta lo anterior, en el juego propuesto, el docente supera retos en distintos escenarios, lo que implica que primero debe recordar características de su práctica pedagógica, tales como promover el conocimiento por comprensión, estimular la realización de preguntas, la experiencia activa y participativa, entre otras. En segundo, lugar, debe comprender los elementos que utiliza en sus clases para hacerlas innovadoras y promover ejercicios de pensamiento crítico, los que se encuentran los debates, los planteamientos de casos, la reflexión en contexto y el trabajo en equipo. La siguiente habilidad que debe poner en escena es la de aplicar, en la medida en que el maestro tiene que establecer una ruta para la resolución de una situación problema, a partir de unos pasos establecidos. En cuarto lugar, debe analizar las acciones que le son útiles para el desarrollo del pensamiento crítico en el aula. Finalmente, debe evaluar su práctica pedagógica, en términos del desarrollo de las habilidades del pensamiento crítico que propicia en sus clases.

6. ¿Cuál es nuestra apuesta pedagógica?

La herramienta Critigalaxy está enmarcada en el modelo general del constructivismo, que nace de las posiciones psicogenéticas, cognitivas y socioculturales de autores como Piaget, Vygotsky o Wallon y sus tendencias aplicadas a la psicología y a la educación, pero en este caso, dirigida a los docentes. Este modelo propone que los individuos son el resultado de una construcción propia que se debe a la interacción de los aspectos cognitivos, afectivos y sociales del ser humano, por tanto, construye su realidad a partir de su relación con el medio que le rodea, así como de una serie de mecanismos de aprendizaje interiores (Carretero, 2000). De esta manera, es posible plantear que los maestros que acceden a Critigalaxy tienen la posibilidad de reconocer sus experiencias y conocimientos para llegar a la construcción de una imagen propia de su práctica pedagógica, del concepto de pensamiento crítico y de lo que se requiere, a grandes rasgos, para alcanzarlo.

Al ahondar en el modelo constructivista, encontramos que el enfoque pedagógico de la herramienta se encuentra en la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel. Este autor propone que existen estructuras cognitivas, conceptos, ideas o conocimientos, que se ponen en juego a la hora de aprender nuevos conocimientos, pero que el aprendizaje se da sólo si los conocimientos previos y los nuevos se relacionan de forma significativa, sustancial, relevante y no arbitraria (Ausubel, 1983). De ahí se infiere que los maestros tienen en Critigalaxy un punto de anclaje entre sus concepciones previas y las nuevas, en que respecta al pensamiento crítico, las habilidades y las disposiciones para su desarrollo.

Ahora bien, Critigalaxy se sitúa en el ámbito de la pedagogía y, por extensión, de la práctica pedagógica, asumidas como “un saber y una práctica que construye conocimiento sobre preguntas que le son propias: ¿Para qué se enseña? ¿Qué se enseña? ¿Cómo se enseña? ¿A quién se enseña? ¿Dónde se enseña?” (Valencia, 2007, p.70). Este autor, a la vez, se refiere al docente como conocedor de una disciplina, pero también poseedor de una identidad a la hora de apropiarse y aplicar diferentes procedimientos en su proceso de enseñanza. En este sentido, la herramienta lo invita a hacer una reflexión constante frente a lo que enseña y los métodos que emplea, a la luz del pensamiento crítico.

Para efectos de complementar el planteamiento de Valencia, Liscano (2007) propone que la pedagogía “constituye una reflexión teórica que no se limita a la transmisión práctica de los saberes ni se detiene en la importante realidad del currículo y los contenidos, ni en las competencias atinentes al hecho educativo” (p.2 4). Desde esta visión, Critigalaxy le ofrece al maestro la posibilidad dar un paso adelante en su trabajo pedagógico, en la medida en que le permite definir cómo debería llevarse a cabo el proceso de enseñanza, teniendo en cuenta sus condiciones y objetivos, pero también las estrategias y contenidos.

Desde el punto de vista de la práctica pedagógica, nos adherimos al concepto Moreno (2002), en el sentido de entenderla

una praxis social que permite por una parte integrar por medio de proyectos pedagógico-investigativos un saber ético, pedagógico, disciplinar a una dinámica social y por otra, articular intereses y necesidades tanto individuales como institucionales en las que es posible desarrollar competencias en áreas de investigación, diseño, administración y gestión de proyectos educativo sociales. (p. 111)

Esto significa que, en el quehacer docente herramientas como ésta permiten, en gran medida, introducir aquellos aspectos del pensamiento crítico que den respuesta a las necesidades de las comunidades educativas desde diferentes ámbitos.

7. Paso a paso

Momento didáctico 1: El inicio

El jugador encuentra en la pantalla de inicio un espacio para registrarse, esto le permitirá ingresar al juego. El jugador debe utilizar las teclas de dirección que le permite moverse en el escenario del juego y el mouse que le permite dirigir la mirada.

PARA ORIENTAR EN EL CONOCIMIENTO DE LA PLATAFORMA DEL JUEGO, SE CUENTA CON UN INSTRUCTIVO ANEXO QUE PODRÁ SER CONSULTADO PARA MEJORAR LA EXPERIENCIA DEL JUEGO (VER ANEXO 1)

ACTIVIDAD 1: ¿Qué necesitas saber?

- Habilidades y disposiciones: en este momento implica el uso de la disposición de la curiosidad, que le permite al jugador motivarse y adentrarse en el juego.
- Duración: 1 minuto.
- Recursos y materiales: computador con teclado y mouse, conexión a internet y el juego virtual que se encuentra en esta dirección https://simmer.io/@Mafemontillas/critigalaxy
- Descripción de la actividad: dentro del juego, el docente encuentra un personaje guía que le proporciona una explicación general: nombre del juego, objetivo, niveles y meta.

ACTIVIDAD 2: ¿Sabías que…?

- Habilidades y disposiciones: con el conocimiento de la la definición de pensamiento crítico, se busca que el docente pueda recordar sus conocimientos con respecto a esta forma de pensamiento, a la vez que lo invita a ser flexible frente a la comprensión de su práctica.
- Duración: 1 minuto.
- Recursos y materiales: computador con teclado y mouse, conexión a internet y el juego virtual que se encuentra en esta dirección https://simmer.io/@Mafemontillas/critigalaxy
- Descripción de la actividad: El docente encuentra la siguiente definición de PENSAMIENTO CRÍTICO, planteado por el grupo investigador: “Es un proceso planificado, sistemático basado en habilidades para llegar a la comprensión, evaluación, toma de decisiones y resolución de problemas en contexto.” Esta definición orienta la experiencia de jugar y a la vez permite que se reflexione sobre la práctica pedagógica.

ACTIVIDAD 3: ¡Vamos a jugar!

- Habilidades y disposiciones: al presentarle las disposiciones, en forma de poderes, se pretende que el docente comprenda la utilidad de estas para el desarrollo del pensamiento crítico.

- Duración: 1 minuto.
- Recursos y materiales: computador con teclado y mouse, conexión a internet y el juego virtual que se encuentra en esta dirección https://simmer.io/@Mafemontillas/critigalaxy
- Descripción de la actividad: se le presentan al docente las disposiciones confianza, curiosidad y flexibilización, representadas como “poderes” que puede usar a lo largo del juego.

Momento didáctico 2: El desarrollo

ACTIVIDAD 1: PLANETA RECOR – 106.

- Habilidades y disposiciones: para superar el reto que se plantea en este planeta, el jugador debe recordar las características que definen su práctica pedagógica. Esto solo es posible en la medida en que reconoce la flexibilización como una disposición necesaria para hacer memoria con respecto a su práctica pedagógica.
- Duración: 3 minutos.
- Recursos y materiales: computador con teclado y mouse, conexión a internet y el juego virtual que se encuentra en la esta dirección https://simmer.io/@Mafemontillas/critigalaxy
- Descripción de la actividad: durante su recorrido por el planeta, el jugador se encontrará con doce características propias del pensamiento crítico y relacionadas con el desarrollo de su clase, de éstas debe seleccionar seis con las que se sienta más identificado.

ACTIVIDAD 2: PLANETA DERCOM-205.

- Habilidades y disposiciones: el reto le permite al jugador comprender la relación entre las características de su clase y los elementos que utiliza como estrategias para posibilitar la emergencia del pensamiento crítico.
- Duración: 3 minutos.
- Recursos y materiales: computador con teclado y mouse, conexión a internet y el juego virtual que se encuentra en esta dirección https://simmer.io/@Mafemontillas/critigalaxy
- Descripción de la actividad: en el segundo planeta, el jugador selecciona las imágenes que se encuentran en cada cofre y que para él representa los elementos que utiliza en el desarrollo de sus clases para potenciar el pensamiento crítico.

ACTIVIDAD 3: PLANETA APPLY- 206.

- Habilidades y disposiciones: el jugador debe aplicar sus conocimientos para establecer una ruta en la resolución de una situación problema. Este reto implica que el jugador esté dispuesto a confiar en sus conocimientos.

- Duración: 3 minutos.
- Recursos y materiales: computador con teclado y mouse, conexión a internet y el juego virtual que se encuentra en esta dirección https://simmer.io/@Mafemontillas/critigalaxy
- Descripción de la actividad: se le plantea al jugador que establezca los pasos que se deben seguir a la hora de darle solución a una situación problema. El reto no se supera hasta que el jugador no haga un planteamiento coherente con el pensamiento crítico.

ACTIVIDAD 4: PLANETA ALYZ - 207.

- Habilidades y disposiciones: para su desarrollo, el jugador debe analizar la información suministrada (acciones) para el reconocimiento de las habilidades allí presentadas.
- Duración: 3 minutos.
- Recursos y materiales: computador con teclado y mouse, conexión a internet y el juego virtual que se encuentra en esta dirección https://simmer.io/@Mafemontillas/critigalaxy
- Descripción de la actividad: en este planeta, el docente encuentra cuatro templos en los que debe ubicar cuatro pergaminos que encuentra en su recorrido por el planeta. Cada templo corresponde a una habilidad del pensamiento crítico y cada pergamino a una situación que debe ser ubicada, respectivamente.

ACTIVIDAD 5: PLANETA EVAL- 441.

- Habilidades y disposiciones: este reto invita al jugador a realizar un ejercicio de autoevaluación con respecto a su práctica pedagógica, poniendo en cuestión las habilidades abordadas a lo largo del juego.
- Duración: 3 minutos.
- Recursos y materiales: computador con teclado y mouse, conexión a internet y el juego virtual que se encuentra en esta dirección https://simmer.io/@Mafemontillas/critigalaxy
- Descripción de la actividad: este es el último planeta; allí, el docente evalúa su práctica docente a la luz del desarrollo de las habilidades abordadas a lo largo del juego. Esta acción se hace desplazando una barra de menor a mayor, dependiendo del nivel de aplicación que considera que tiene en sus clases para cada habilidad.

Momento didáctico 3: El cierre

ACTIVIDAD 1: Síntesis.

- Habilidades y disposiciones: se pretende que el docente comprenda los distintos aspectos que se trabajaron a lo largo del juego y su relevancia para el pensamiento crítico.
- Duración: 2 minutos.
- Recursos y materiales: computador con teclado y mouse, conexión a internet, el juego virtual que se encuentra en esta dirección https://simmer.io/@Mafemontillas/critigalaxy

- Descripción de la actividad: el personaje guía le presenta al docente los aspectos más importantes del recorrido y las habilidades del pensamiento crítico que se desarrollaron durante el juego y su relación con la estructura del pensamiento crítico, desde su práctica pedagógica.

ACTIVIDAD 2: Valoración de la herramienta.

- Habilidades y disposiciones: se invita al docente a evaluar la herramienta como una estrategia para la reflexión sobre su práctica pedagógica.
- Duración: 2 minutos.
- Recursos y materiales: computador con teclado y mouse, conexión a internet y el juego virtual que se encuentra en esta dirección https://simmer.io/@Mafemontillas/critigalaxy
- Descripción de la actividad: se propicia un espacio para realizar una evaluación de la herramienta, a partir de los siguientes parámetros: conceptual, pedagógico y didáctico. La evaluación está disponible en este enlace de Google Forms: https://forms.gle/wJKsUShiTN34ZJoB6

8. Referencias bibliográficas

Anderson & Krathwohl (2001). Revisando la Taxonomía de Bloom. Recuperado de: https://eduarea.wordpress.com/2014/11/09/anderson-y-krathwohl-revisando-la-taxonomia-de-bloom/

Arenas, A. C. (2007). Pensamiento crítico. Técnicas para su desarrollo. Bogotá: Magisterio.

Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. Fascículos de CEIF, 1, 1-10.

Bolaño, G. M (2017). Uso de herramientas multimedia Interactivas en educación preescolar. Didáctica, innovación y multimedia, Revista DIM / Año 14 – N. 35 - mayo 2017 - ISSN: 1699-3748, pp. 1-18, recuperado de: https://ddd.uab.cat/pub/dim/dim_a2017m5n35/dim_a2017m5n35a4.pdf

Carretero, M. (2000). Constructivismo y educación. México: Editorial Progreso.

Ennis, R. H. (2005). Pensamiento crítico: un punto de vista racional. Revista de psicología y educación, 1(1), 47-64. Recuperado de: http://www.revistadepsicologiayeducacion.es/pdf/5.pdf

Facione, P. (2007). Pensamiento Crítico: ¿qué es y por qué es importante? Insight assessment, 23(1), pp. 1-22, recuperado de: http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/PensamientoCriticoFacione.pdf

Liscano, A. (2007). La pedagogía como ciencia de la educación. Archipiélago. Revista Cultural de nuestra América, pp. 24-25, recuperado de http://www.revistas.unam.mx/index.php/archipielago/article/view/19931/18922

Litwin, E (1993). Las configuraciones didácticas. Una nueva agenda para la enseñanza Superior. Buenos Aires: Paidós.. Recuperado de: https://amsafe.org.ar/wp-content/uploads/Litwin-Las_Configuraciones_Didacticas-Cap2.pdf

Moreno, A. R. (2002). Concepciones de práctica pedagógica. Folios, (16), 105-129. Recuperado de:
https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/RF/article/view/5919/4902

Manrique, M. S., & Sánchez, L. (2014). Más allá del pensamiento crítico. El trabajo sobre pensamiento y emoción en formación docente. Didac (64), 51-57. Recuperado de: https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/33540/CONICET_Digital_Nro.9c0b0d0f-7699-44e8-bc70-599019e963d1_A.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Valencia, L. A. T. (2007). Tendencias de la pedagogía en Colombia. Revista Latinoamericana de estudios educativos , 3(1), 65-76. Recuperado de: https://www.redalyc.org/pdf/1341/134112603005.pdf

www.idep.edu.co
idep@idep.edu.co

ALCALDÍA MAYOR
DE BOGOTÁ D.C.

BOGOTÁ
Instituto para la Investigación
Educativa y el Desarrollo Pedagógico