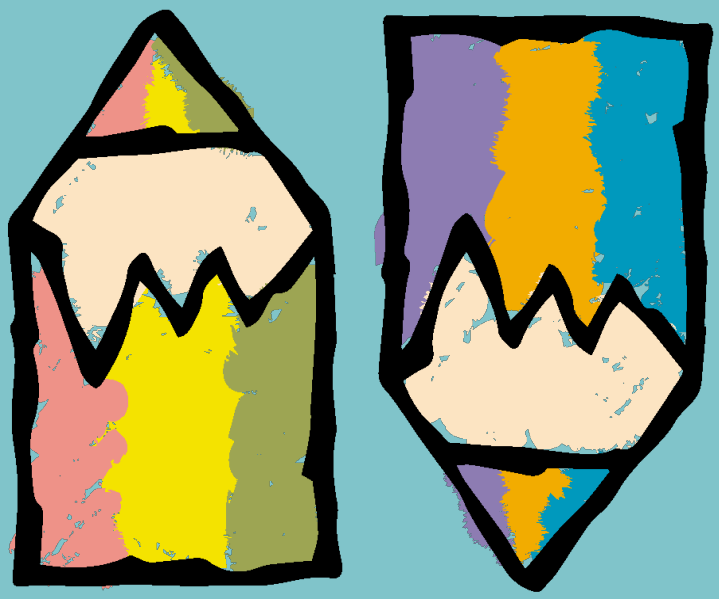
Caja de HERRAMIENTAS

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



MYSTERY SKYPE

UNA EXPERIENCIA PARA VIAJAR Y CONECTARSE CON EL MUNDO

Hernán Darío López Solano

EJE TEMÁTICO: CONVIVENCIA, PAZ E INTERCULTURALIDAD

ALCALDÍA MAYOR
DE BOGOTÁ D.C.

BOGOTÁ
Instituto para la Investigación
Educativa y el Desarrollo Pedagógico

MYSTERY SKYPE
UNA EXPERIENCIA PARA VIAJAR Y
CONECTARSE CON EN EL MUNDO

Alcaldía Mayor de Bogotá
Educación

Instituto para la Investigación Educativa
y el Desarrollo Pedagógico

© Autores
Hernán Darío López Solano

© 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	Luz Sney Cardozo Espitia
Cartilla ISBN Digital	978-958-5584-57-0
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).

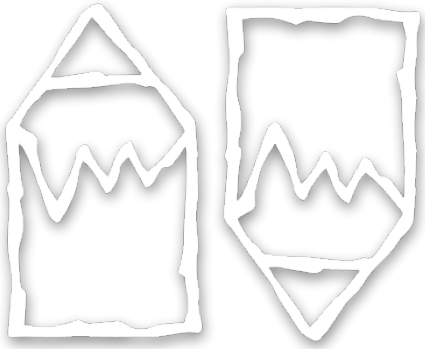
La perspectiva conceptual base que fundamentó la elaboración de las herramientas corresponde a la de Peter Facione (2007), quien propone subraya la importancia de fortalecer algunas habilidades cognitivas y disposiciones o actitudes, necesarias para desarrollar el pensamiento crítico. Entre las habilidades 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 Mystery Skype. Una experiencia para viajar y conectarse con el mundo, que se presenta a continuación, fue diseñada con la intención de desarrollar las habilidades de análisis, argumentación e interpretación de los estudiantes a través de la conexión y aprendizaje con alumnos de diferentes escuelas del mundo.

Para el cumplimiento de este propósito, se plantea una secuencia didáctica compuesta por tres momentos, en los que se proponen actividades de interacción con otros estudiantes de diferentes partes del mundo, a través de herramientas TIC, generando en los estudiantes motivación e interés por aprender sobre otras culturas.

Sin más preámbulo, los invitamos a iniciar el recorrido por esta herramienta didáctica que, sin duda, proporcionará estrategias significativas y motivadoras para que nuestros 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

"Los pintores plasman en la intimidad de sus talleres, sus ideas y sentimientos en el lienzo, los escultores se conectan individualmente con la roca para darle forma, los poetas establecen una relación solitaria con las palabras que garabatean para crear un sinnúmero de mundos posibles, nosotros los maestros, a diferencia de los artistas, no podemos enseñar solos, la colaboración es un aspecto imprescindible si eres maestro"

Hernán López Solano

Estoy convencido como maestro que las redes enriquecen nuestras prácticas pedagógicas, dado que es en la interacción que aprendemos del otro, generamos empatía y actualizamos la manera en que nos acercamos a nuestros estudiantes. Por esto, considero que en el salón de clases el trabajo en grupo es muy importante; en ese escenario, el profesor sólo tiene que proveer y facilitar el ambiente para que la magia viva. Ahora, imaginemos que tenemos una herramienta para que el trabajo en grupo sea con niños, niñas y jóvenes de diferentes lugares del planeta, con formas diversas de percibir el mundo, con lenguas extrañas y vestidos particulares.

Para posibilitar lo anterior, Mystery Skype se constituye en una herramienta de innovación pedagógica que busca conectar a los estudiantes de tu colegio, con estudiantes, maestros y expertos alrededor del mundo, a través de Skype o cualquier software que permita realizar videollamadas. Por medio de ella, allí los estudiantes tienen la oportunidad de interactuar con personas de diferentes culturas, de esta manera los conceptos aprendidos en Ciencias Sociales se convierten en una ventana abierta para analizar y comprender el mundo real.

En este sentido, Mystery Skype es el medio por el cual los estudiantes de tu colegio podrán interactuar con niños de Vietnam, reír con niños rusos y aprender de niñas musulmanas. Estoy completamente seguro que tanto maestros como estudiantes aprendemos haciendo, experimentando e interactuando. En este sentido, esta herramienta surge para ofrecer espacios educativos de calidad, en los que prime la experiencia por encima de la memoria, en los que vengamos a descubrir el mundo y a reconocer aspectos de nosotros mismos y a conectar los conceptos del currículo escolar con las experiencias de vida de otras personas.

Te invito a que te des la oportunidad de romper los esquemas, de brindar espacios de libertad a tus estudiantes para que conversen, rían y aprendan de otros. A continuación, encontrarás los lineamientos generales de cómo funciona esta herramienta, adáptala a tu contexto, experimenta y juega con tus estudiantes. Es hora para que las cosas divertidas sucedan dentro del aula de clase y no fuera de ella.

2. Nuestro propósito

Desarrollar las habilidades de análisis, argumentación e interpretación de los estudiantes a través de la conexión y aprendizaje con alumnos de diferentes escuelas del mundo.

3. ¿A quién está dirigida la herramienta?

A estudiantes de educación básica secundaria y de educación, cuyas edades van entre los 11 y los 18 años.

4. Nuestra apuesta sobre el pensamiento crítico

Mystery Skype es un juego para aprender geografía y realizar intercambios culturales, de tal manera que los muros del aula de clase desaparecen, las fronteras físicas dejan de existir y la tecnología permite desarrollar en los estudiantes habilidades como la creatividad, el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la alteridad. En términos de Aymes (2013), se puede decir que este proyecto fomenta la creación de "un ambiente que favorezca [ce] el pensamiento crítico, como una minisociedad crítica que promueva [ve] valores como la verdad, mentalidad abierta, empatía, racionalidad, autonomía y autocrítica" (p. 51). En este sentido, el pensamiento crítico se convierte en el lente a través del cual los estudiantes observan el mundo, ajustado a su nivel cognitivo con un currículum lógicamente estructurado.

El uso pedagógico de Skype, o de otras aplicaciones de comunicación sincrónica en la escuela, surge de la necesidad de superar las tensiones propias de la educación tradicional: se distancia de la escuela vertical, jerarquizada, memorística y mecánica, para situar al estudiante en el centro de la reflexión pedagógica.

De acuerdo con Villarini (2003), "en un salón de clases se está estimulando el desarrollo del pensamiento cuando el maestro(a) le plantea al estudiante - y lo guía en su realización - tareas de construir conocimiento, solucionar problemas, tomar decisiones y comunicarse significativamente" (p. 38). Por medio de Mystery Skype, se reconocen los distintos ritmos y estilos de aprendizaje que hay en aula, y se busca que, más allá de brindar respuestas, sean los estudiantes los que formulen preguntas adecuadas para establecer relaciones históricas, políticas, geográficas y económicas, lo que permite comprender las problemáticas sociales presentadas en la interacción en tiempo real, a través de diversas mediaciones tecnológicas.

Además, se parte del hecho de que el conocimiento no se deposita en la cabeza de los estudiantes como un conjunto de datos muertos que deben ser acumulados, sino como una herramienta de análisis imprescindible para comprender y dar respuesta a los problemas que se plantean. En este sentido, el desarrollo del pensamiento crítico se evidencia cuando los estudiantes evalúan el conocimiento adquirido y formulan hipótesis, teniendo como base evidencias empíricas y sus construcciones conceptuales, que se dan cuando hay un aprendizaje auténtico, significativo, activo y reflexivo (Villarini 2003, p. 41).

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

DISPOSICIONES DEL PENSAMIENTO CRÍTICO.

• Curiosidad: cuando una herramienta es aplicada varias veces con un grupo de estudiantes tiende a desgastarse, a volverse predecible y a disminuir el nivel de motivación del grupo. Por el contrario, Mystery Skype muestra que una vez los estudiantes interactúan con un grupo de personas iguales a ellos, pero diferentes culturalmente, se despertará un insaciable deseo por recorrer el mundo, identificar semejanzas y diferencias en los habitantes de países remotos, con lenguas extrañas, alimentos exóticos y costumbres desconocidas. Para Facione (2007), la "curiosidad para explorar agudeza mental, dedicación apasionada a la razón, y deseos o ansias de información confiable" (p. 7), son características de un espíritu crítico.

• Confianza: en palabras de Facione (2007), uno de los enfoques de la vida y del vivir, que caracterizan el pensamiento crítico, es la confianza en los procesos de investigación razonados, de tal manera que la interacción en tiempo real mediante las TIC, con estudiantes, maestros y expertos de cualquier lugar del mundo, propicia ejercicios de apertura mental, confianza e intercambio con personas que, en principio, son desconocidas, pero que comparten el deseo por aprender del otro. Esta herramienta les muestra a los estudiantes que el mundo es un lugar maravilloso, que vale la alegría recorrer y que la consolidación de la ciudadanía global estriba en la capacidad que tienen las sociedades humanas de confiar en sus semejantes.

• Flexibilización: con Mystery Skype, los muros del aula tienden a desaparecer, de tal forma que el mundo se convierte en el salón de clases y los compañeros de estudio pueden ni siquiera hablar el mismo idioma. Esto invita al maestro y al grupo de estudiantes a flexibilizar el currículo, las reglas de clase e incluso la manera en que se dirigen a los otros, es decir. De esta forma, la herramienta posibilita que el estudiante esté en condiciones de asumir la flexibilidad para considerar alternativas y opiniones (López, 2013). Ninguna conexión es igual a la anterior y esto implica una apertura mental hacia lo desconocido, a conocer a personas diversas, pero también a reconocer cosas en el mismo grupo de estudiantes.

• Actualización permanente: tanto docentes como estudiantes se encuentran ante esta estrategia de innovación pedagógica que favorece el aprendizaje constante, en la medida en que cada persona o grupo que se contacte ofrece conocimiento que proviene de la experiencia propia, del intercambio cultural y, en general, de la interacción en un escenario propiciado por los docentes.

Según Rolón (2014), en el aula se deben fomentar prácticas para “convertir el aula en una comunidad de investigación en la que sus participantes puedan hacer y recibir crítica constructiva que les ayude a autocorregirse y fundamentar mejor sus argumentos” (p. 18). En este sentido, las redes de maestros, de expertos y de estudiantes que se consolidan se convierten en un recurso pedagógico que complementa los contenidos curriculares impartidos en el aula de clases.

HABILIDADES DEL PENSAMIENTO CRÍTICO.

• Autorregulación: el ambiente de aprendizaje que genera la herramienta lleva a que los estudiantes, de manera autónoma, asuman diferentes papeles y responsabilidades, a la vez que sigan las reglas para alcanzar el fin: adivinar la localización del equipo contrario; de esta forma, ellos mismos entenderán que el trabajo en equipo es la clave del éxito y que sólo si cada uno cumple con su labor podrán cumplir la tarea satisfactoriamente. Para Facione (2007, p. 6), este es un ejercicio autoconsciente no sólo de patrones de comportamiento sino de habilidades autoevaluativas, que permite identificar fortalezas, fallas y aplicar los correctivos necesarios. Para la implementación de Mystery Skype, el maestro se aleja del rol controlador para convertirse en un facilitador de ambientes de aprendizaje.

• Análisis: formular preguntas acertadas, recolectar la información y unir las pistas, implica establecer relaciones, no sólo entre los datos que surgen en medio de la actividad, sino con los conceptos que han sido aprendidos previamente en la vida escolar de los estudiantes. Así, los conocimientos adquiridos en las clases se convierten en una herramienta de análisis y se desplazan del campo meramente memorístico a uno funcional, en el que toman sentido para comprender la realidad, explorar el mundo que los rodea y, por supuesto, cumplir con el objetivo de la actividad planteada. En consonancia con Facione (2007), esta habilidad consiste en “comprender y expresar el significado o la relevancia de una amplia variedad de experiencias, situaciones, datos, eventos, juicios, convenciones, creencias, reglas, procedimientos o criterios” (p. 5).

• Evaluación: la evaluación consiste en “la valoración de la credibilidad de los enunciados o de otras representaciones que recuentan o describen la percepción, experiencia, situación, juicio, creencia u opinión de una persona; y la valoración de la fortaleza lógica de las relaciones de inferencia, reales o supuestas, entre enunciados, descripciones, preguntas u otras formas de representación” (Facione, p.5). De la mano de la autorregulación, los participantes realizan procesos de heteroevaluación, coevaluación y autoevaluación, tanto de los saberes aprendidos como de las habilidades y destrezas que adquieren al poner en práctica la herramienta. Ahora bien, los docentes tienen la posibilidad de añadir, quitar o modificar reglas, de acuerdo con las necesidades educativas de los diferentes contextos; esto requiere de un ejercicio de evaluación y realimentación constante para que la herramienta responda a los objetivos pedagógicos que definan los grupos participantes.

6. ¿Cuál es nuestra apuesta pedagógica?

Mystery Skype es una herramienta que se alimenta de la teoría del aprendizaje significativo, porque tal como los plantea Ausubel (1983), “el aprendizaje del estudiante depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información” (p.1). En este caso particular, los estudiantes deben recurrir no sólo a sus nociones o preconceptos, sino a los conocimientos adquiridos en la clase de Ciencias Sociales durante su vida escolar.

Por medio de Mystery Skype, el maestro no evaluará la cantidad de información que posee el estudiante sino la manera cómo la utiliza; aquí los conceptos de “hemisferio”, “límite”, “continente”, “puntos cardinales”, entre otros, dejan de ser palabras que alguna vez fueron memorizadas, para convertirse en una herramienta de análisis, interpretación y recolección de pistas que permiten formular preguntas adecuadas y reunir las pistas necesarias para dar con el país desde el cual está transmitiendo el equipo contrario.

De tal manera que el aprendizaje significativo se convierte en una teoría que alimenta al modelo pedagógico en el que se ubica esta herramienta. Teniendo en cuenta la perspectiva de De Zubiría (2006, p. 113), se considera que “Mystery Skype” responde al modelo autoestructurante dado que el aprendizaje va de la mano de la acción. En este enfoque se privilegian, en consecuencia, las estrategias que implican el descubrimiento, la invención, lo que implica que crece de manera orgánica, según el interés genuino del estudiante.

En este sentido, el docente se erige como un facilitador y mediador del ejercicio pedagógico, abandonando el lugar tradicional de ser el proveedor de conocimiento. En un mundo hiperconectado como el en el que vivimos, se le exige a la escuela preparar a los niños, niñas y adolescentes con habilidades que les permitan desenvolverse en escenarios que cambian continuamente que se encuentran relacionados de manera interdependiente y que obedecen a lógicas globalizantes.

Otra de los conceptos que fundamenta la herramienta es la ciudadanía global. De acuerdo con la ONG de educación mundial, OXFAM (Oxford Committee for Famine Relief, 2018), “un ciudadano global es alguien que conoce y comprende el mundo en general, y su lugar en él. Toman un papel activo en su comunidad y trabajan con otros para hacer que nuestro planeta sea más igualitario, justo y sostenible”.

De acuerdo con lo anterior, la ciudadanía global permite que los estudiantes comprendan la complejidad de las sociedades humanas y, a la vez, desarrollen la empatía como habilidad indispensable para acercarse a los otros, en términos de respeto, con el ánimo siempre de aprender y de comprender los fenómenos sociales locales, desde la perspectiva y los referentes culturales de los interlocutores.

7. Paso a paso

A continuación, presentamos tres talleres para llevar al aula: “Emo doll”, “Lavado en seco” y “Manos-Pies”. Cada taller establece tres momentos claves para el proceso de enseñanza-aprendizaje: inicio, desarrollo y cierre; momentos que permiten realizar actividades diferentes y recoger información variada acerca del desempeño de los estudiantes.

Cabe señalar que cada taller corresponde a un conjunto de actividades que dan cuenta de un continuo. La distinción a continuación entre uno u otro momento se hace con el fin de enfatizar en su intencionalidad pedagógica y didáctica:

Momento didáctico 1: El inicio

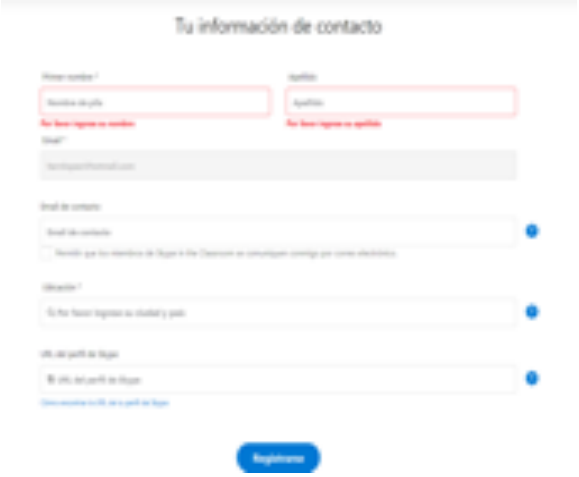
ACTIVIDAD 1: CONEXIÓN CON LA COMUNIDAD DE EDUCACION MICROSOFT.

Habilidades: análisis.
Disposiciones: actualización permanente, -confianza y flexibilización.
Duración: 3 horas,
Recursos y materiales: computador, conexión a internet, atlas, link https://education.microsoft.com/en-us . Opcional: tabletas, laptops, teléfonos móviles.
Descripción de la actividad: LA COMUNIDAD DE EDUCADORES MICROSOFT.

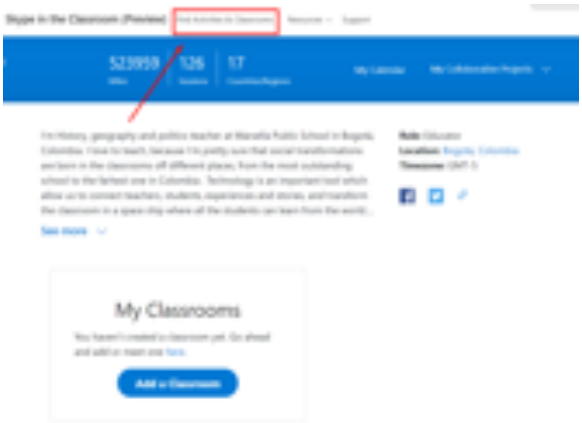
Lo primero que debes hacer es gestionar sus conexiones, para ello es necesario registrarse en Comunidad de Educadores Microsoft. Esta es una red mundial de maestros con los que podrás trabajar en equipo, y fomentar espacios de interacción entre estudiantes de todos los países del mundo. Además, podrás realizar cursos, certificarte como Maestro Experto, estar al día con las tendencias en educación y conocer diferentes herramientas tecnológicas que potencian las apuestas metodológicas en el aula. Para ello, sigue cuidadosamente estos pasos:

1) Ingresa a https://education.microsoft.com/en-us y regístrate, usando un correo de office 365, Hotmail o Outlook. (Si no tienes una cuenta, debes abrirla).

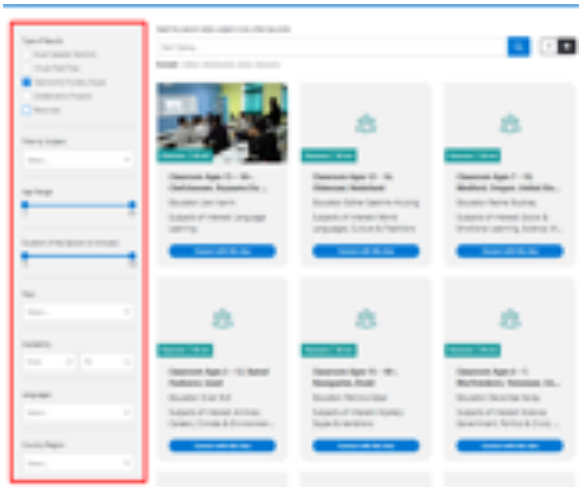
2) Ingresa a la página https://education.skype.com/ para confirmar tus datos. Esta parte es fundamental para que otros maestros conozcan datos tuyos como: correo electrónico, usuario de Skype, zona horaria, edad de tus estudiantes y horario de disponibilidad.



3) Da click en el botón Find Activities & Classrooms. Lo encontrarás en la parte superior de la pantalla.



4) En la siguiente pantalla, utiliza los filtros que aparecen en la parte izquierda. Allí selecciona la categoría Classroom/Mystery Skype y selecciona la edad de los estudiantes con los que te quieres conectar, la duración de la conexión, la hora, la fecha, el idioma y el país.



5) Una vez hayas encontrado los maestros que se adecuen a tus necesidades educativas, haz click en el botón Connect with class, allí podrás agregar un mensaje personal en el que le podrás contar a los maestros sobre tus expectativas con respecto a la conexión.

6) Es importante realizar una videollamada previa con el docente para que tengan un primer acercamiento, definan detalles de la conexión y establezcan los temas de conversación que quieren fomentar entre los estudiantes.

Aquí podrás encontrar un ejemplo de la experiencia con MYSTERY SKYPE: Te invito a ver el siguiente video para puedas familiarizarte con la herramienta: https://www.youtube.com/watch?v=lUo_NEGuvJQ&t=73s

ACTIVIDAD 2: APRENDIENDO A JUGAR MISTER SKYPE.

Habilidades: análisis y autorregulación.
Disposiciones: actualización permanente, confianza y flexibilización.
Duración: 3 horas.

Descripción de la actividad:

Mystery Skype es un juego que consiste en conectar tu salón de clase con otro grupo de estudiantes en cualquier lugar del mundo. El objetivo del juego es descubrir el país en el que se encuentra el equipo contrario, a través de preguntas cuya respuesta es sí o no y el uso de conceptos geográficos; por ejemplo, ¿tú país está en el hemisferio norte?, ¿tú país está en África? ¿tu país limita con el Océano Indico?. Los estudiantes van recopilando las pistas y, mediante herramientas cartográficas como atlas, Google Maps y aplicaciones que utilizan GPS, encuentran el país que responde a las características obtenidas. Al terminar el juego, se propicia un diálogo entre las dos aulas para realizar intercambio de saberes en torno a la cultura, historia y, en general, el contexto social de cada país.

Para desarrollarlo debes llevar a cabo los siguientes pasos:

- Organiza la primera conexión a nivel internacional, a partir de la plataforma “Comunidad de educadores MICROSOF”, tal como se explicó anteriormente
- Explica el juego al docente con quien haces la conexión, para que se prepare con su grupo de estudiantes.
- Antes de realizar la primera conexión, es importante que simules el juego con los de tu curso. Para esto debes dividir el grupo en 2 o 3 subgrupos.
- En cada subgrupo, los estudiantes deben asumir los siguientes roles:
- a) Interrogadores: es el grupo de estudiantes que formulan por turnos las preguntas respectivas al equipo contrario. b) Detectives: corresponde al grupo de estudiantes que consigna la información obtenida en su cuaderno y ayuda a formular las preguntas a los interrogadores. c) Cartógrafos: es el grupo de estudiantes que utiliza los atlas o dispositivos móviles para ir acercándose al país desde el cual se conecta el equipo contrario.
- Explica cómo realizar los procesos de autorregulación, motivando a que los estudiantes de manera autónoma asuman diferentes papeles, responsabilidades y sigan las reglas para alcanzar el fin: determinar la localización del equipo contrario.

Momento didáctico 2: El desarrollo

ACTIVIDAD 1: ¡Manos a la obra!

Habilidades: análisis, interpretación y autorregulación.
Disposiciones: curiosidad y autorregulación.
Duración: 20 minutos.
Recursos y materiales: computador, conexión a internet, video beam o televisor con conexión HDMI, sistema de amplificación de audio, atlas. Opcional: tabletas, laptops t teléfonos móviles.

Descripción de la actividad:

- 15 minutos antes de comenzar la conexión, debes organizar el grupo de tal manera que todos puedan ver la pantalla de proyección. Se puede trabajar con todo el curso como un solo equipo, o subdividirlo para que, además, puedan competir entre ellos.
- Pide a los estudiantes que se distribuyan los roles (interrogadores, detectives, cartógrafos), de acuerdo con las habilidades que han identificado en las simulaciones previas. Entrega el material cartográfico de apoyo (atlas, dispositivos tecnológicos con acceso internet).
- Inicia la conexión saludando al maestro y presentando al curso.
- Luego, solicítales a uno de los interrogadores que pase ante la webcam y formule una pregunta, cuya respuesta es sí o no, al equipo extranjero; acto seguido, un estudiante extranjero formula una pregunta a tu curso. Recuerda que sólo pueden contestar s o no, no son válidas respuestas como más o menos, cerca, casi, puede ser…

Estas son algunas preguntas que pueden orientar la actividad: ¿tu país se encuentra en el hemisferio norte?, ¿tu país se encuentra en el continente africano?, ¿tu país está en el norte de Europa?, ¿tu país está en el oriente del continente asiático?, ¿tu país limita con el mar?

- Promueve un ambiente de aprendizaje, en el que los conceptos geográficos sean una herramienta de análisis, es decir, las preguntas formuladas están conectadas con los contenidos de la cátedra.
- Cuando alguno de los equipos esté seguro del país en el que se encuentra el equipo contrario, deberá esperar su turno y formular la pregunta: ¿Tu país es Bután? ¿Tu país es Nigeria? ¿Tu país es Serbia? ¿Tu país es Jamaica?
- El juego terminará cuando ambos equipos, los colombianos y los extranjeros, descubran en donde se encuentra su contendiente.

Nota: "alienta a tus estudiantes a celebrar cuando el equipo contrario adivine que ustedes están en Colombia. Finalmente, aquí nadie gana ni pierde, todos ganan porque aprendieron a ubicar un país del que, tal vez, nunca antes hubieran escuchado si quiera su nombre"

Momento didáctico 3: El cierre

ACTIVIDAD 1: CIUDADANOS DEL MUNDO.

Habilidades: análisis, explicación y evaluación
Disposiciones: curiosidad, confianza, flexibilización y evaluación.
Duración: 20 minutos.
Recursos y materiales: computador, conexión a internet, video beam o televisor con conexión HDMI y sistema de amplificación de audio.

Descripción de la actividad:

- Al terminar el juego, los maestros formulan preguntas orientadoras a sus grupos para que ellos conversen en torno a temas previamente definidos. Ten en cuenta que estas preguntas estimulan la interacción, pero en ocasiones los temas de conversación varían de acuerdo con los intereses propios de los estudiantes.
- Los temas de conversación responden a la intención pedagógica de los maestros, te sugiero comenzar con algunos como: diferencia horaria, las estaciones, el uso del uniforme, la religión, los platos típicos y las costumbres. Los temas pueden ser tan diversos como a ti y a los estudiantes se les ocurran.
- Finalmente, los grupos se despiden. Te recomiendo registrar la actividad, así podrás identificar dificultades, fortalezas y oportunidades de mejora.
- Al cerrar la conexión se propicia un espacio de diálogo, para realizar autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación de habilidades de pensamiento crítico y saberes desarrollados en la conexión.

8. Referencias bibliográficas

Ausubel. D. (1983). Psicología educativa y la labor docente. Recuperado de http://www.utemvirtual.cl/plataforma/aulavirtual/assets/asigid_745/contenidos_arc/39247_david_ausubel.pdf

Facione, P. (2007). Critical Thinking: What it is and why it counts. Recuperado 27 de abril de 2020. https://www.insightassessment.com/wp-content/uploads/ia/pdf/whatwhy.pdf

Jara, O. (2018). Orientaciones teórico-prácticas para la sistematización de experiencias. Recuperado 22 de julio de 2019.http://centroderecursos.alboan.org/ebooks/0000/0788/6_JAR_ORI.pdf

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

López, G. (2013). Pensamiento crítico en el aula. Docencia e investigación. 22, 41-60. Recuperado de https://docplayer.es/14221404-Pensamiento-critico-en-el-aula.html.

Rodríguez, A. (2016). Pensamiento crítico. Recuperado 22 de julio de 2019. https://viajederetornosigloxxi.blogspot.com/2016/08/pensamiento-critico-por-abdiel.html.
Rolón, N (2014). El desarrollo del pensamiento crítico y docencia: Breves reflexiones de su aporte y riqueza. Revista DIDAC. 64, 18-23.

Villarini, A. (2003). Teoría y pedagogía del pensamiento crítico. Perspectivas psicológicas, 3–4, 35–42. Recuperado de http://pepsic.bvsalud.org/pdf/pp/v3-4/v3-4a04.pdf

Oxfam: https://www.oxfam.org.uk/education/who-we-are/what-is-global-citizenship
Zubiría, J. (2006). Los modelos pedagógicos. Bogotá: Magisterio.

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

ALCALDÍA MAYOR
DE BOGOTÁ D.C.

BOGOTÁ
Instituto para la Investigación
Educativa y el Desarrollo Pedagógico