



UNIDAD ACADÉMICA:

DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADOS

TEMA:

DISEÑO DE UNA ESTRATEGIA INTERACTIVA PARA EL DESARROLLO DEL
PENSAMIENTO CRÍTICO EN HISTORIA Y CIENCIAS SOCIALES DE
BACHILLERATO TÉCNICO

**Tesis de Grado previo a la obtención del título de
Magister en Ciencias de la Educación**

Línea de Investigación, Innovación y Desarrollo principal:

Pedagogía, Andragogía, Didáctica y /o Currículo.

Clasificación técnica del trabajo:

Desarrollo

Autora:

Leonor Gioconda Fiallos López

Director:

Mg. Helder Marcell Barrera Erreyes

Ambato – Ecuador

Junio 2015

Diseño de una estrategia interactiva para el desarrollo del pensamiento crítico en Historia y Ciencias Sociales de Bachillerato Técnico

Informe de Trabajo de Titulación
presentado ante la
Pontificia Universidad Católica del Ecuador
Sede Ambato

por:

Leonor Gioconda Fiallos López

En cumplimiento parcial
de los requisitos para el Grado de
Magister en Ciencias de la Educación



Departamento de Investigación y Postgrados
Junio 2015

Diseño de una estrategia interactiva para el desarrollo del pensamiento crítico en Historia y Ciencias Sociales de Bachillerato Técnico

Aprobado por:

Varna Hernández Junco, PhD
Presidente del Comité Calificador
Director DIP

Jorge Francisco Abril Flores, Dr. M. Sc.
Miembro Calificador

Helder Marcell Barrera Erreyes, Mg.
Miembro Calificador
Director de Proyecto

Hugo Altamirano Villaroel, Dr.
Secretario General

María Isabel Ramos Noboa, Ps. Mg.
Miembro Calificador

Fecha de aprobación:
Junio 2015

Ficha Técnica

Programa: Magister en Ciencias de la Educación

Tema: “DISEÑO DE UNA ESTRATEGIA INTERACTIVA PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO EN HISTORIA Y CIENCIAS SOCIALES DE BACHILLERATO TÉCNICO.”

Tipo de trabajo: Proyecto de investigación y desarrollo (Tesis)

Clasificación técnica del trabajo: Desarrollo

Autor: Leonor Gioconda Fiallos López

Director: Helder Marcell Barrera Erreyes, Mg.

Líneas de Investigación, Innovación y Desarrollo

Principal: Pedagogía, Andragogía, Didáctica y/o Currículo

Secundaria: Currículo

Resumen Ejecutivo

El presente trabajo, se fundamentó en el diseño de una estrategia interactiva para ser aplicada en el proceso enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Historia y Ciencias Sociales, asignatura en la que los docentes se limitan a la exposición de contenidos propuestos en el texto y no promueven situaciones de aprendizaje que brinden oportunidades para potenciar el pensamiento crítico de los estudiantes.

La finalidad de la estrategia diseñada, es convertir al estudiante en el eje del proceso, en el constructor de su propio conocimiento. Porque a través de la interacción, cooperación, guía y acompañamiento del docente, podrá realizar análisis rigurosos, solucionar dilemas, tomar decisiones, problematizar, elaborar planes de acción, reflexionar y trabajar en equipo. De esta manera, se desarrollarán capacidades propias del pensamiento social, crítico y habilidades de comunicación. Tratando de cambiar el esquema mental de los estudiantes, quienes conciben a esta asignatura como aburrida, extensa en contenidos, repetitiva y memorística. Recuperando la idea de que las Ciencias sociales ayudan a comprender, situarse y actuar. Esto permitirá que se favorezca el desarrollo de los niveles conceptual, actitudinal y procedimental con lo cual se conseguirá una educación holística.

Declaración de originalidad y responsabilidad

Yo, Leonor Gioconda Fiallos López, portadora de la cédula de ciudadanía No.180228483-4, declaro que los resultados obtenidos en el proyecto de titulación y presentados en el informe final, previo a la obtención del título de Magister en Ciencias de la Educación, son absolutamente originales y personales. En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos que se desprenden del trabajo propuesto, y luego de la redacción de este documento, son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

Leonor Gioconda Fiallos López

CC. 180228483-4

*Con todo mi amor a lo más hermoso y sublime de mi vida,
mis hijos e hijas: Carlitos, Paúl, Karen y Doménica
por ser el motivo primordial para mi superación personal y profesional.*

Reconocimientos

Al Padre, por ser mi guía espiritual y otorgarme la sabiduría necesaria para la realización de mis metas establecidas.

A la Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Ambato, por brindarme la oportunidad de aprender en sus aulas los conocimientos necesarios.

A mi tutor, magister Helder Barrera, por su acertada dirección y guía, que se cristalizó en la culminación exitosa del presente trabajo.

A mis queridos padres, por inculcarme el siguiente lema: “La educación es la mejor herencia que puedes dejar a tus hijos”.

Resumen

El presente trabajo tiene como objetivo fundamental diseñar una estrategia interactiva para el desarrollo del pensamiento crítico en Historia y Ciencias Sociales de bachillerato técnico. Tomando en consideración los resultados que se obtuvieron en las encuestas aplicadas a estudiantes y docentes de la institución, se pudo detectar que, en el proceso pedagógico persiste la forma tradicional de enseñar, es decir, se continúan con las clases expositivas, copia de párrafos, calcado de mapas, memorización de contenidos y realización de actividades planteadas en el texto de trabajo. La vigencia de este esquema que obliga a los estudiantes a aprender de forma mecánica y lineal porque se limita a fijar nociones y conceptos, ha contribuido para que el estudiante se convierta en un ente pasivo, simple receptor de conocimientos y no desarrolle habilidades fundamentales del pensamiento crítico como: la indagación, interpretación, análisis, síntesis y reflexión.

En el nuevo lineamiento curricular que propone el Ministerio de Educación para la enseñanza de Historia y Ciencias Sociales, se concibe al aula como el lugar ideal para abordar y analizar situaciones que ocurren a diario en los diferentes contextos; se considera al estudiante como un sujeto que debe desarrollar procesos de abstracción y reflexión más profundos para fomentar actitudes críticas y creativas que coadyuven a plantear soluciones a problemas actuales.

Por tal razón, es prioritario diseñar una estrategia interactiva que permita establecer parámetros para identificar si los estudiantes adquirieron o no habilidades propias del pensamiento crítico en el transcurso del año lectivo y tomar decisiones adecuadas que influyan en la adquisición de conocimientos significativos en donde el estudiante es el protagonista activo de su aprendizaje, principal objetivo de la materia.

Palabras claves: Estrategia Interactiva, Pensamiento Crítico, Habilidades del pensamiento.

Abstract

The main objective of this study is to design an interactive strategy for the development of critical thinking in history and social sciences in the technical baccalaureate program of Guayaquil Secondary School. By considering the results which were obtained from the surveys applied to the students and teachers of the institution, it was possible to detect that the traditional way of teaching persists in the pedagogical process. In other words, classes consist of lectures, copying down paragraphs, tracing maps, memorizing units and completing the activities from the workbook. The validity of this scheme, which obligates the students to learn in a mechanical and linear way since it is limited to fixing notions and concepts, has contributed to the student becoming a passive being, a simple receptor of knowledge and not someone who develops the essential abilities of critical thinking such as investigation, interpretation, analysis, synthesis and reflection.

In the new curricular guideline proposed by the Ministry of Education for the teaching of history and social sciences, the classroom is believed to be the ideal place to address and analyze situations that occur daily in different contexts. The student is considered a subject who must develop deeper processes of abstraction and reflection in order to foster critical and creative attitudes that contribute to finding solutions to current problems.

For this reason, it is important to design an interactive strategy that makes it possible to establish parameters to identify whether or not the students have acquired the abilities of critical thinking during the school year and make appropriate decisions that influence the acquisition of meaningful knowledge where the student plays an active role in their learning, the main objective of the subject.

Keywords: Interactive Strategy, Critical Thinking, Thinking Skills.

Tabla de Contenidos

Ficha Técnica	iii
Declaración de Originalidad y Responsabilidad	iv
Dedicatoria	v
Reconocimientos	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
Tabla de contenidos	ix
Lista de Tablas	xi
Lista de figuras	xii
CAPÍTULOS	
1. Introducción	1
1.1. Presentación del trabajo.....	1
1.2. Descripción del documento.....	2
2. Planteamiento de la Propuesta de Trabajo	4
2.1. Información técnica básica.....	5
2.2. Descripción del problema.....	5
2.3. Preguntas básicas.....	6
2.3.1. ¿Por qué se origina?	6
2.3.2. ¿Qué lo origina?	6
2.3.3. ¿Dónde se detecta?	6
2.4. Formulación de meta.....	6
2.5. Objetivos.....	7
2.6. Delimitación funcional.....	7
3. Marco Teórico	8
3.1. Definiciones y conceptos.....	8
3.1.1. Metodología.....	8
3.1.2. Estrategia.....	9
3.1.3. Estrategia metodológica.....	11
3.1.4. Estrategia interactiva.....	11
3.1.5. Pensamiento crítico.....	16
3.1.6. Pensamiento.....	18
3.1.7. Procesos mentales.....	20
3.2. Estado del Arte.....	23

4. Metodología.....	25
4.1. Diagnóstico.....	25
4.1.1. Recolección de la información preliminar.....	25
4.1.2. Procesamiento y análisis de la información preliminar.....	28
4.1.3. Verificación del problema.....	28
4.2. Métodos aplicados.....	29
4.2.1. Investigación descriptiva.....	29
4.2.2. Investigación Documental o bibliográfica.....	29
4.2.3. Investigación de campo.....	30
4.3. Técnicas e instrumentos de Investigación.....	30
4.4. Población y muestra.....	30
4.4.1. Población.....	30
4.4.2. Muestra.....	31
5. Resultados.....	32
5.1. Producto final del proyecto de titulación.....	32
5.1.1. Antecedentes de la propuesta.....	32
5.1.2. La estrategia ISDA.....	32
5.1.3. Características.....	33
5.1.4. Objetivos.....	33
5.1.5. Proceso para el desarrollo del pensamiento crítico.....	34
5.1.6. Descripción del proceso de desarrollo de la estrategia interactiva ISDA.....	39
5.2. Evaluación.....	45
5.3. Análisis de resultados.....	45
5.3.1. Encuesta aplicada a los docentes.....	46
5.3.2. Encuesta aplicada a los estudiantes.....	56
5.3.3. Resumen general de resultados.....	66
6. Conclusiones y recomendaciones.....	68
6.1. Conclusiones.....	68
6.2. Recomendaciones.....	69
APÉNDICES	
Apéndice A.- Encuesta preliminar dirigida a estudiantes.....	70
Apéndice B.- Aplicación práctica de la estrategia interactiva ISDA.....	72
Apéndice C.- Encuesta de evaluación dirigida a docentes	81
Apéndice D.- Encuesta de evaluación dirigida a estudiantes.....	82
REFERENCIAS.....	83

Lista de Tablas

1. Población estudiantil de primero y segundo de Bachillerato Técnico.....	26
2. Determinación de la muestra.....	27
3. Procedimiento de recolección de información.....	27
4. Cuantificación de resultados de la encuesta preliminar.....	28
5. Población de Docentes.....	30
6. Modelo plan de acción.....	44
7. Matriz referencial.....	44
8. Rúbrica.....	45
9. Factibilidad de aplicación.....	46
10. Clima de aula.....	47
11. Sentido de pertenencia al equipo.....	48
12. Protagonismo en el proceso.....	49
13. Aprendizajes significativos.....	50
14. Alternativas de solución.....	51
15. Ambiente para el diálogo y reflexión.....	52
16. Seguridad para hablar en público.....	53
17. Trabajo responsable.....	54
18. Creatividad en los estudiantes.....	55
19. Atención a clases.....	56
20. Clima de tolerancia y respeto.....	57
21. Participación activa.....	58
22. Se promueve el trabajo responsable.....	59
23. Discusión para solucionar dilemas.....	60
24. Interacción y socialización.....	61
25. Aportar con ideas y criterios.....	62
26. Toma de decisiones.....	63
27. Respeto de ideas sugeridas.....	64
28. Libertad de expresión.....	65
29. Resumen de resultados obtenidos en encuesta de evaluación a docentes.....	66
30. Resumen de resultados obtenidos en encuesta de evaluación a estudiantes.....	67

Lista de Figuras

1. Elementos del pensamiento.....	19
2. Representación gráfica para verificación del problema o hipótesis.....	29
3. Categorías del dominio cognitivo.....	34
4. Aplicación del pensamiento crítico en el diseño de la Estrategia Interactiva ISDA.....	40
5. Pasos de la estrategia interactiva ISDA.....	40
6. Factibilidad de aplicación.....	46
7. Clima de aula.....	47
8. Sentido de pertenencia al equipo.....	48
9. Protagonismo en el proceso.....	49
10. Aprendizaje significativo.....	50
11. Alternativas de solución.....	51
12. Ambiente para el diálogo y la reflexión.....	52
13. Seguridad para hablar en público.....	53
14. Trabajo responsable.....	54
15. Creatividad en los estudiantes.....	55
16. Atención a clases.....	56
17. Clima de tolerancia y respeto.....	57
18. Participación activa.....	58
19. Se promueve el trabajo responsable.....	59
20. Discusión para solucionar dilemas.....	60
21. Interacción y socialización.....	61
22. Aportar con ideas y criterios.....	62
23. Toma de decisiones.....	63
24. Respeto de ideas sugeridas.....	64
25. Libertad de expresión.....	65
26. Análisis general de resultados de la encuesta de evaluación a los docentes al aplicar la estrategia interactiva ISDA.....	66
27. Análisis general de resultados de la encuesta de evaluación a los estudiantes al aplicar la estrategia interactiva ISDA.....	67

Capítulo 1

Introducción

El trabajo titulado “Diseño de una estrategia interactiva para el desarrollo del pensamiento crítico en Historia y Ciencias Sociales de Bachillerato Técnico” presenta la propuesta del empleo de modernas estrategias interactivas que deben ser diseñadas o seleccionadas por el docente para dinamizar el proceso de interaprendizaje, permitiendo de esta forma llegar al estudiante de una manera clara, para que pueda realizar la construcción de sus aprendizajes.

La mayoría de docentes no aplican estrategias metodológicas que tengan como fundamento el dinamismo del estudiante, se sigue realizando las prácticas pedagógicas tomando como referencia el dictado, lecturas y exposiciones donde el estudiante es un simple receptor de nociones y conceptos, lo cual incide en su falta de comprensión y en el bajo rendimiento académico.

Esta problemática se constituyó como el motivo fundamental para realizar la presente investigación, la misma que pretende contribuir al conocimiento y promoción de una estrategia interactiva como elemento primordial para conseguir una mejor enseñanza aprendizaje.

Los docentes de Historia y Ciencias Sociales que laboran en la Unidad Educativa Guayaquil emplean dos estrategias para su proceso de enseñanza-aprendizaje: el ciclo de aprendizaje de Kolb, en el que se incluyen actividades repetitivas que no tienen relación con los contenidos que se enseñan y el uso del texto en el que se subrayan determinados párrafos para ser transcritos al cuaderno de resumen y memorizados para la siguiente clase.

Por todo lo anteriormente indicado, el presente trabajo está dirigido a todos aquellos docentes que sientan la necesidad de incrementar sus conocimientos en esta temática, quieran actualizarse y emplear nuevas estrategias que motiven y despierten el interés de los estudiantes por aprehender los conocimientos impartidos en la asignatura de Historia y Ciencias Sociales. Así como también, para fomentar a que eleven su autoestima, desarrollen su capacidad creativa y finalmente se transformen en sujetos participativos, críticos, dinámicos y autónomos.

1.1. Presentación del trabajo

En la Constitución de la República del Ecuador del 2008, indica expresamente en el Título II, Capítulo II, Sección Quinta: sobre Educación, en el Artículo 27, “la educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico; será participativa; de calidad y calidez; estimulará

el sentido crítico, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.” (2008, p.27).

Respetando el artículo anterior, se deben considerar varios factores importantes, tales como académicos, relacionados con el rendimiento, desarrollo de la autonomía intelectual de los estudiantes, formación ética, el buen accionar del docente en su práctica profesional y la eficaz gestión de las instituciones educativas.

Haciendo referencia un elemento básico que contribuye con la formación integral del ser humano, como es el correcto accionar del docente en el aula, se puede percibir que la mayoría de docentes no diseñan ni aplican estrategias metodológicas interactivas que tengan como base la actividad del estudiante; puesto que se sigue impartiendo las clases basadas en el copiado, lecturas, exposición y fijación de nociones que convierten al estudiante en un ente pasivo que se limita únicamente a atender, sin comprender muchas de las veces el tema de clase presentado y por consiguiente, influye en su rendimiento académico.

Este problema tiene su surgimiento por causa del desconocimiento, falta de investigación y la no aplicación de estrategias interactivas adecuadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los docentes de Historia y Ciencias Sociales; situación que ha incurrido en la existencia de un bajo nivel de pensamiento crítico de los estudiantes de Bachillerato Técnico.

Este hecho fue el motivo para realizar la presente investigación dirigida a todos los docentes que sientan la necesidad de actualización e investigación sobre el diseño de estrategias interactivas que permitan el trabajo en equipo, despiertan el interés de los estudiantes por aprender y facilitan la adquisición de habilidades del pensamiento crítico como: analizar juicios, tomar decisiones, contrastar argumentos, afirmaciones, puntos de vista. Lo que va a permitir que los estudiantes desarrollen su capacidad creativa y que sean sujetos participativos, críticos, dinámicos y autónomos contribuyendo a la construcción de aprendizajes de una manera significativa.

1.2. Descripción del documento

El presente trabajo de investigación se lo realizó con el objetivo de diseñar una estrategia interactiva que permita a los docentes que imparten la asignatura de Historia y Ciencias Sociales desarrollar el pensamiento crítico en los estudiantes de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Guayaquil,

El trabajo presentado está estructurado por los siguientes capítulos: El Capítulo 1 hace referencia a la Introducción, el mismo que abarca la Presentación del Trabajo y la Descripción del documento. En el Capítulo 2 se plantea la propuesta de trabajo. El Capítulo 3, comprende el Marco Teórico el que contiene la definición de cada una las variables motivo de la investigación. De la misma manera, en el Capítulo 4, se detalla la Metodología que abarca la etapa de

diagnóstico, los métodos aplicados, los materiales y herramientas utilizadas, la descripción de población y muestra. En el Capítulo 5 se hace referencia a la evaluación preliminar, se realiza un análisis e interpretación de los resultados obtenidos a través de la aplicación de encuestas a docentes y estudiantes de la institución, donde se llevó a cabo el trabajo de campo y también se desarrolla la propuesta. Finalmente, el Capítulo 6 abarca las conclusiones y recomendaciones.

Los detalles de los aspectos bibliográficos de consulta se encuentran enmarcados en la sección denominada referencias.

Capítulo 2

Planteamiento de la Propuesta de Trabajo

La práctica común desde tiempos inmemorables, ha sido la educación basada en clases magistrales, en donde el maestro realiza exposiciones sobre un tema determinado y los alumnos se limitan a escuchar, tomar apuntes o copiar mapas y textos, para luego repetir lo asimilado en evaluaciones condicionadas; sin considerar la capacidad analítica de los estudiantes y el aporte en su desarrollo.

La indiferencia de las autoridades educativas, para constituir un programa interno de formación en didáctica para la enseñanza de Historia y Ciencias Sociales y el desinterés de los docentes por investigar y actualizarse en temas relacionados con su ejercicio profesional, ha incurrido en esta asignatura para que el estudiante se condicione a retener excesiva información sin procesarla, ni transformarla en aprendizaje significativo para aplicación en su vida diaria. Además, los lineamientos curriculares para el bachillerato general unificado en Historia y Ciencias Sociales, manifiesta: “la importancia del desarrollo de la indagación, el análisis desde varias perspectivas y la reflexión, antes que hacer énfasis únicamente en la cobertura de contenidos” (MEC, 2012). Resaltando el progreso científico, más que la simple memorización de contenidos.

“El docente y el libro de texto como única fuente de conocimiento, han perdido el monopolio del saber, los alumnos y las alumnas tienen cada vez mayor acceso a otras fuentes de información más potentes, atractivas y cercanas” (López, 2013, p. 9). Este modelo pedagógico tradicional ha conllevado a la apatía del estudiante por la asignatura, convirtiéndolo en un elemento pasivo, incapaz de construir su propio conocimiento y comprender de manera profunda y significativa el contenido del aprendizaje.

En “Estrategias de Aprendizaje Interactivo” (Shreiner, 2008), se insiste en el uso de este tipo de estrategias, facilitando el aprendizaje, haciéndolo agradable y activo; porque los estudiantes tienen la oportunidad de interactuar con el nuevo material, permitiéndoles procesar la nueva información y ampliar sus conocimientos.

En Historia y Ciencias Sociales es necesario el uso de estrategias, así se encuentra manifestado:

Ayuden a los alumnos a construir su aprendizaje, a ser responsables y comprometerse con esa tarea y la mejor manera de lograrlo es a través del empleo de estrategias que contribuyan al desarrollo de habilidades del pensamiento, específicamente del pensamiento crítico. (Argudín y Luna, 2001, p. 3)

Por consiguiente, la mejor forma de llegar a los estudiantes es a través de la aplicación de estrategias interactivas que permitan cumplir con el objetivo primordial de la asignatura que es formar alumnos críticos y reflexivos de los acontecimientos.

El desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes de Bachillerato Técnico en Historia y Ciencias Sociales de la Unidad Educativa "Guayaquil" Ambato, es una de las competencias que deben convertirse en fortalezas para su posterior utilización en el ámbito profesional y personal. Con este proyecto se diseñará una estrategia interactiva, que permita dar solución a un caso o problema, contestar interrogantes, indagar, trabajar en equipo y tomar decisiones convirtiendo al estudiante en actor fundamental del proceso de inter aprendizaje.

2.1. Información técnica básica

Tema: "Diseño de una Estrategia interactiva para el desarrollo del pensamiento crítico en Historia y Ciencias Sociales de Bachillerato Técnico."

Tipo de trabajo: Tesis de grado

Clasificación Técnica del trabajo: Desarrollo

Línea de Investigación, Innovación y Desarrollo:

- Pedagogía, Andragogía, Didáctica y o/Currículo

2.2. Descripción del problema

En la actualidad, ante el avance vertiginoso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación, surge la imperiosa necesidad de reestructurar la educación, la misma que debería perseguir como objetivo fundamental, aportar a los estudiantes elementos estratégicos que los lleven a incorporarse exitosamente al mundo laboral y a enfrentar los desafíos del mundo actual; por tal razón se destaca la importancia de considerar el pensamiento crítico como un referente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de todos los niveles educativos.

El problema, es el desconocimiento de la utilidad que intrínsecamente se encuentra en la asignatura de historia y ciencias sociales; por la inaplicabilidad de los docentes de estrategias interactivas de aprendizaje que permitan mejorar el nivel de comprensión y participación de los estudiantes en la materia, la cual necesita de un proceso pedagógico acertado para que los conocimientos sean significativos. Sin la existencia de estas estrategias, esta asignatura queda relegada a la simple memorización de contenidos y a la falta de interés del estudiante por la misma.

El elemento clave para fomentar habilidades y actitudes para la reflexión, autocrítica, análisis y la observación, es el desarrollo del pensamiento crítico. Para ello, es importante la creación de una

estrategia innovadora que despierte el interés del estudiante, convirtiéndose ésta en una poderosa herramienta que conlleve a los estudiantes a conseguir un aprendizaje más significativo.

La función del docente, no se encuentra limitado únicamente a la transmisión de ideas para el aprendizaje memorístico, encaminando al estudiante a tener una actitud mecánica y pasiva; como sucedía en épocas pasadas.

Actualmente, la tarea principal del docente es crear ambientes apropiados de aprendizaje que ayuden al estudiante a desarrollar habilidades de razonamiento que le permitan potencializar su actuación como sujeto activo en su proceso de aprendizaje.

2.3. Preguntas básicas

2.3.1. ¿Por qué se origina?

Las estrategias que actualmente se encuentran empleando los docentes de la institución, no permiten el desarrollo del pensamiento crítico; dando como resultado el desinterés de los estudiantes y la simple memorización de contenidos en la disciplina de Historia y Ciencias Sociales, en donde realmente se requiere de procesos de aprehensión y pensamiento más complejos.

2.3.2. ¿Qué lo origina?

La falta de aplicación de una estrategia interactiva para el desarrollo del pensamiento crítico en Historia y Ciencias Sociales en las actividades diarias de los alumnos. También es importante indicar, que como docente en funciones, existe la necesidad de crear estrategias innovadoras que pretendan dinamizar el accionar en el aula.

2.3.3. ¿Dónde se detecta?

En la acción pedagógica de los docentes en las aulas de clase donde no se aplican estrategias interactivas adecuadas al contexto educativo.

2.4. Formulación de meta

Aplicar una estrategia interactiva para el desarrollo del pensamiento crítico en Historia y Ciencias Sociales de Bachillerato Técnico.

2.5. Objetivos

Objetivo General

- Diseñar una Estrategia interactiva para el desarrollo del pensamiento crítico en Historia y Ciencias Sociales de Bachillerato Técnico.

Objetivos Específicos

- Diagnosticar el nivel de desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes.
- Fundamentar la estrategia interactiva que será aplicada a un grupo de estudiantes.
- Construir una estrategia interactiva que promueva el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes de Bachillerato Técnico.
- Aplicar la nueva estrategia interactiva, para fortalecer el pensamiento crítico en Historia y Ciencias Sociales de Bachillerato Técnico.

2.6. Delimitación funcional

Pregunta 1. ¿Qué será capaz de hacer el producto final del proyecto de titulación?

- Desarrollar habilidades del pensamiento crítico como: realizar análisis rigurosos, solucionar dilemas, tomar decisiones problematizar, elaborar planes de acción, reflexionar y trabajar en equipo.
- Dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Historia y Ciencias Sociales.
- Despertar el interés de los estudiantes de bachillerato por aprender la asignatura porque serán los protagonistas activos en la construcción del conocimiento.

Capítulo 3

Marco Teórico

3.1. Definiciones y conceptos

3.1.1. Metodología

Es el conjunto de métodos, técnicas, estrategias y procedimientos empleados por el maestro para alcanzar los objetivos establecidos al inicio de un proceso educativo.

El nuevo lineamiento curricular implantado por el Ministerio de Educación para la enseñanza de Historia y Ciencias Sociales (2012) “se propone procesos de abstracción y reflexión más profundos y complejos que guían a los y las estudiantes a ser protagonistas activos de su aprendizaje”.

Con este postulado se pretende eliminar las limitaciones del esquema reproductor y memorístico que obliga a los estudiantes a aprender en forma mecánica, hacia un modelo basado en la adquisición de destrezas con criterio de desempeño. Esta renovación implica que el docente debe seleccionar y aplicar nuevas metodologías o realizar adaptaciones a las ya empleadas, para que el estudiante pueda apropiarse de los saberes y los aplique en la resolución de problemas.

La selección de la metodología debe realizarse tomando en consideración ciertos factores como: experiencia adquirida en el desempeño profesional, la concepción que tiene de lo que significa el aprendizaje, cultura profesional, número de estudiantes y objetivos a alcanzar.

Las metodologías interactivas en donde el alumno es el centro de la actividad son las más acertadas para que el docente aplique en el proceso de interaprendizaje, pues éstas favorecen el aprendizaje de conceptos y procedimientos, de interpretaciones, desarrollo de capacidades intelectuales y habilidades comunicativas, adquisición de valores, actitudes y hábitos.

En este escenario, la labor del docente no se limita a ser un simple espectador de su práctica, por el contrario, su función es orientar, facilitar y apoyar el proceso creando situaciones de aprendizaje a través de debates, solución de problemas, simulaciones, análisis, síntesis, discusiones, responder interrogantes, entre otros, permitiendo a los estudiantes avanzar y aprender

Por consiguiente, en el ámbito educativo, la preocupación constante del maestro debe ser mejorar su acción pedagógica, mediante una renovación metodológica que lo guíe en su labor

diaria dándole las pautas para saber qué hacer en el aula y cómo conseguir un proceso integral de enseñanza-aprendizaje, en el cual fusionan los conocimientos, procedimientos y actitudes.

3.1.2. Estrategia

El término estrategia tiene su origen en el ámbito militar, especialmente en época de contienda, el ejército a través del ingenio y raciocinio diseñaba una serie de procedimientos tendientes a derrotar al enemigo.

Por otra parte, en el ámbito educativo tiene una connotación diferente, puesto que la estrategia se encuentra considerada como un conjunto de acciones concretas, planificadas por el docente, para ser aplicadas en el proceso de enseñanza aprendizaje y obtener de forma eficaz y eficiente resultados específicos.

La aplicación de las estrategias dentro del campo educativo ha revolucionado la forma de trabajo en el aula porque posibilita el desarrollo de una serie de acciones que buscan un adecuado inter-aprendizaje en los estudiantes, garantizando el éxito del proceso educativo. (Lizcano, 2001, p. 17)

Por lo expuesto anteriormente, se deduce que el docente en su práctica pedagógica debe realizar una selección de estrategias específicas, las mismas que permitan al estudiante convertirse en un actor protagónico y crítico de los acontecimientos y no un simple espectador apático y sumiso.

3.1.2.1. Estrategias de aprendizaje

Los autores Genovard y Gotzens, presentan una definición de las estrategias de aprendizaje como se indica: "aquellos comportamientos que el estudiante despliega durante su proceso de aprendizaje y que, supuestamente, influyen en su proceso de codificación de la información que debe aprender" (1990, p. 266).

En esta definición, se puede percibir que el estudiante, en su proceso de aprendizaje, realiza una serie de acciones diversas con el objetivo de apoyar y mejorar su educación a través de la adquisición, retención y transferencia de aprendizajes significativos y todo ello, luego de que haya realizado el procesamiento de la información obtenida en las aulas de clase.

3.1.2.2. Clasificación de las estrategias de aprendizaje

Josefina Nuncio, en el año 2013, presenta que las estrategias son de diferentes tipos: cognitivas, metacognitivas y socio-afectivas, las mismas que se interpretan a continuación.

- **Estrategias cognitivas.** Son estrategias de aprendizaje que abarcan actividades y procesos mentales realizados por el alumno para mejorar la comprensión, asimilación,

almacenamiento, recuperación y utilización de la información que servirá de sustento para tomar decisiones y resolver problemas.

- **Estrategias metacognitivas.** Hacen referencia al conjunto de estrategias relacionadas con la planificación, regulación y evaluación que realizan los estudiantes sobre su propio conocimiento para alcanzar metas establecidas.
- **Estrategias de apoyo o afectivas.** Se refieren a los diferentes tipos de recursos que contribuyen a la sensibilización del estudiante hacia las tareas de aprendizaje para que estas tengan un buen término; su función primordial es mejorar la eficacia del aprendizaje tomando como base las situaciones en las que se produce.

3.1.2.3. Estrategias de enseñanza

Las autoras Bonachea y Martínez, manifiestan: “el educador debe contribuir a que las estrategias de aprendizaje que utilice el estudiante sean lo más eficaces posible para el éxito del proceso de enseñanza- aprendizaje” (2010). Consecuentemente, se determina que la tarea del docente en el proceso enseñanza-aprendizaje es guiar y mediar los aprendizajes significativos, priorizando el aprender a aprender, de una manera independiente.

Se establece que las estrategias de enseñanza, son acciones secuenciadas que realiza el docente para orientar la enseñanza de un grupo determinado, con el propósito que el estudiante aprenda de manera más eficiente, pues la estrategia le va a dar la pauta de cómo enseñar un contenido y desarrollar procesos cognitivos superiores y básicos.

Según Anijovich y Mora, las estrategias de enseñanza tienen dos dimensiones (2009):

- La dimensión reflexiva corresponde a la etapa de la planificación que realiza el docente en el que se sintetiza su proceso de pensamiento, el análisis del contenido a tratar, las consideraciones del contexto en el que debe enseñar, el diseño de alternativas de acción, decisión sobre la puesta en marcha de actividades que considera mejor en cada caso.
- La dimensión de la acción hace referencia a la etapa de ejecución de las decisiones tomadas, producto de un análisis previo.

Señalan además que estas dos dimensiones se expresan, a su vez, en tres momentos:

- a. Planificación, es el proceso en el cual se organizan las actividades que serán ejecutadas en el aula para así evitar la improvisación y asegurar un camino a la eficacia.
- b. Acción, es el momento interactivo en donde se produce el aprendizaje.

c. Evaluación, consiste en valorar la acción realizada, para tomar decisiones respecto a los resultados obtenidos, se brinda retroalimentación oportuna a la alternativa probada, se piensan y sugieren otras formas posibles de enseñar.

El proceso de aprendizaje, es una etapa permanente de reflexión-acción-revisión e implementación de estrategias de enseñanza. El docente aprende y mejora la enseñanza: al planificar, decidir, diseñar y autoevaluar su práctica pedagógica.

3.1.3. Estrategia Metodológica

Debe estar compuesta por una planificación minuciosa, para que pueda estimular a los estudiantes a realizar procesos mentales básicos y superiores como: observar, analizar, opinar, formular hipótesis, buscar soluciones y descubrir el conocimiento por sí mismo.

Las estrategias metodológicas son secuencias integradas de procedimientos y recursos utilizados por el maestro con el propósito de desarrollar en los estudiantes capacidades para la adquisición, interpretación y procesamiento de la información; y la utilización de estas en la generación de nuevos conocimientos, su aplicación en las diversas áreas en las que se desempeñan la vida diaria para, de este modo, promover aprendizajes significativos. (Díaz, s.f., párr. 4)

Cuando se aplican de manera correcta estrategias metodológicas en la acción pedagógica del docente, se posibilita el desarrollo de una de una serie de habilidades especialmente para resolver problemas, sólo de esta manera se conseguirá niveles de pensamiento más elevado y con un grado de complejidad cada vez mayor.

Las estrategias metodológicas deben estar orientadas a desarrollar una educación de calidad y calidez, formando estudiantes competentes en sus capacidades, habilidades y aptitudes. Los maestros a más de dedicarse a la preparación de contenidos, deben preocuparse por seleccionar estrategias que despierten el interés de los estudiantes por aprender y aplicar los conocimientos adquiridos de manera dirigida, autónoma y cooperativa en su vida diaria permitiéndoles llegar a adquirir aprendizajes significativos.

La labor de los maestros será motivar permanentemente a los estudiantes para que se involucren en el aprendizaje y desarrollen competencias a través de la aplicación de estrategias de cada saber: saber ser, saber conocer y saber hacer.

3.1.4. Estrategia interactiva

Es el conjunto de acciones planificadas que emplea el docente en el proceso enseñanza-aprendizaje para crear lecciones más interesantes que motiven al estudiante a construir su

propio conocimiento a través de la cooperación, interacción y la participación para alcanzar aprendizajes significativos.

La práctica pedagógica del docente a través de los años se ha limitado a la simple transmisión de conocimientos basados en clases magistrales y trabajo en los libros, causando apatía y desinterés en los estudiantes por determinada asignatura; cuando la tarea de aprendizaje puede ser más agradable y menos complicada si el profesor planifica el empleo de estrategias de aprendizaje interactivas, incluso en las clases en las que predomina la exposición, las mismas que brindan a los estudiantes la oportunidad de participar con el nuevo material a medida que aprenden, lo que permite procesar la información y cimentar sus conocimientos, facilitando el aprendizaje.

En general, un material de aprendizaje interactivo permite que el estudiante aprenda a través de la interacción, porque el alumno se convierte en un participante activo en lugar de uno pasivo. Cuando está bien diseñado, un proceso de aprendizaje interactivo es eficaz, porque quienes están inmersos reciben una retroalimentación continua.

La clave del aprendizaje es el protagonismo del alumnado y la interacción que se produce entre iguales cuando coopera para hacer una tarea en común. Cuando se trabaja en un grupo que funciona adecuadamente y se expresan diferentes puntos de vista, se contrastan ideas y se elaboran conjuntamente posibles soluciones o alternativas entonces se crean situaciones enriquecedoras para avanzar y aprender. Los resultados del grupo suelen ser mucho mejores de los que obtendría cada componente individualmente. (Quinquer, 2004, p. 7)

Según lo indicado por la autora, cuando en clase se hace el uso frecuente de este tipo de estrategias para afianzar el aprendizaje en los estudiantes, es conveniente incorporar estrategias interactivas que permitan obtener resultados beneficiosos para todos aquellos que son miembros del grupo, maximizando su aprendizaje y la posibilidad de retención a largo plazo.

Las estrategias interactivas son ideales para trabajar en cualquier área curricular, especialmente en el aula donde se trabaje el constructivismo, basado en el estudiante. Estos métodos se emplean para potenciar la motivación del estudiante, porque el elemento central de una o más clases consiste en solucionar un problema, practicar una simulación, contestar preguntas, realizar una investigación o un proyecto. Para ello el alumno ha de analizar la demanda, pensar, organizarse, buscar información, trabajar en equipo y tomar decisiones. El alumno se convierte en el centro de la actividad y el maestro en el facilitador, en su puesta en práctica se fomenta la cooperación e interacción entre docentes y estudiantes facilitando el aprendizaje.

3.1.4.1. Para qué sirven las estrategias interactivas

La determinación del uso significativo que tienen las estrategias interactivas, se establecen de acuerdo al nivel académico que el alumnado posee y acorde al lineamiento curricular vigente.

Por tal motivo, la innovación debe ser promovida desde la institución y su aparato administrativo, para, con ello, apoyar a los profesores para participar en los ámbitos del sistema flexible: diseño y producción de nuevos materiales, distribución y sistemas de comunicación; lo que lleva consigo el cambio en el rol de los profesores, ya que pasarán a actuar como guías de los estudiantes para facilitarles el uso de los recursos y herramientas que necesitan explorar para hacer suyo el nuevo conocimiento. (Jiménez y Trujillo, 2007, p. 58)

La utilidad de estas estrategias se encuentra fundamentada de la siguiente manera:

- Los contenidos que se imparten se hacen más significativos porque se presentan de manera contextualizada, pues permiten abordar problemas reales o situaciones prácticas, que involucran el dominio y desarrollo de destrezas propias de la materia que se enseña.
- Se trabajan y desarrollan habilidades de pensamiento crítico: generar ideas, solucionar problemas, deducir inferencias, tomar decisiones, trabajar con analogías, entre otros.
- Se desarrollan habilidades interpersonales, de trabajo en equipo, de comunicación como: buscar información, seleccionarla, expresarla de forma escrita y oral, cuestionar, argumentar, utilizar lenguaje especializado, entre otros.
- Se mejora el clima del aula porque hay mayor participación y motivación en los estudiantes.

3.1.4.2. Principales estrategias interactivas

Según Expósito y Manzano, “es (...) el uso de las herramientas que les permitan desenvolverse con fluidez en situaciones muy características en estos nuevos ámbitos educativos, de aprendizaje cambiantes y diversos” (2010, p.220). En el proceso pedagógico es prioritario crear ambientes adecuados y depende del empleo de métodos y estrategias. Es importante renovarlos para captar la atención de los estudiantes y conseguir que nuevas generaciones encuentren en las asignaturas un espacio para aprender a razonar, cuestionar y criticar.

3.1.4.2.1. Solución de casos

Se lo conoce también como análisis o método del caso; es una estrategia eficaz para que los estudiantes puedan adquirir diversos aprendizajes y desarrollen habilidades como: establecer conclusiones, analizar información, contrastar ideas, defender los argumentos y tomar decisiones; permitiéndole mejorar su preparación y capacidad de adaptación al entorno en que se desenvuelve.

El método del caso es un modo de enseñanza en el que los alumnos aprenden sobre la base de experiencias y situaciones de la vida real, permitiéndoles así,

construir su propio aprendizaje en un contexto que los aproxima a su entorno. Este método se basa en la participación activa y en procesos colaborativos y democráticos de discusión de la situación reflejada en el caso. (Itesm, 2001)

Esta estrategia tiene las siguientes características:

- Se presentan situaciones reales y relevantes que motivan al estudiante hacia el tema tratado, mejorando la autoestima y seguridad en sí mismo.
- Se crean contextos de aprendizaje que facilitan la construcción del conocimiento.
- Se desarrollan habilidades intelectuales, de comunicación, interpersonales y de organización.
- Permite el trabajo individual y posteriormente el trabajo en equipo cuando se trata de contrastar reflexiones, desarrollar compromisos y adquirir competencias.
- Se centra en el razonamiento de los estudiantes y en su capacidad de estructurar el problema y el trabajo para lograr una solución.
- Requiere un mayor esfuerzo y dedicación, por parte del docente y del alumno, sin embargo los resultados de aprendizaje son más significativos ya que permiten al alumno ser el verdadero protagonista de su aprendizaje.

3.1.4.2.2. Resolución de problemas o "Aprendizaje Basado en Problemas" (ABP)

De acuerdo al Servicio de Innovación Educativa de la Universidad Politécnica de Madrid, "El ABP es una metodología centrada en el aprendizaje, en la investigación y reflexión que siguen los alumnos para llegar a una solución ante un problema planteado por el profesor." (2008, p.4).

Los estudiantes resuelven situaciones-problema, organizados en pequeños grupos de trabajo. Consiste en identificar la demanda, plantear una hipótesis de resolución, identificar los conocimientos que ya se tienen, buscar información complementaria, analizar la información recopilada, discutir en grupo y resolver el problema.

El método se caracteriza por:

- Las situaciones-problema deben ser diseñadas o seleccionadas acercándose lo más posible a la realidad.
- Los problemas seleccionados están relacionados con objetivos planteados.
- El problema tiene una solución mejor que otras posibles.
- En el ABP primero se presenta el problema, se busca información directamente relacionada con la cuestión planteada y se resuelve.

3.1.4.2.3. Las simulaciones

Coincidiendo con las autoras López y Saiegg, quienes indican: “la simulación constituye un enfoque experimental para abordar la resolución de problemas” (2005). La utilización de las simulaciones abarca una serie de actividades, como dramatización, empatía, rol, juegos, entre otras; creando escenarios para representar o reconstruir una situación real o hipotética, donde los estudiantes experimentan y resuelven problemas de una manera sencilla y rápida. Practican habilidades, con la oportunidad de aplicar ideas, probándolas una y otra vez. Con la ventaja de interacción directa del docente y alumnos, puesto que les proporciona experiencias estimulantes, incitándolos a investigar, ejercitar aprendizajes inductivos y deductivos, toma de decisiones, facilitando el aprendizaje por descubrimiento. Se caracteriza por:

- Su objetivo es tomar decisiones sobre cuestiones diversas: localización de industrias, de carreteras, de ferrocarriles, de cuestiones urbanísticas, etc.
- Las actividades basadas en la empatía resultan muy útiles para ayudar a los alumnos a comprender las intenciones y las motivaciones de los agentes históricos.
- Se practican técnicas teatrales.

3.1.4.2.4. Investigaciones

Una investigación se determina por la averiguación de datos o búsqueda de solución para inconvenientes. “La formación del espíritu investigativo en los alumnos requiere en un principio que el docente conozca y experimente lo que implica la investigación” (Hernández y Martínez, 2008, p.3). Los alumnos realizan trabajos de investigación de cuestiones propias de las ciencias sociales, con metodología propia de la disciplina. Las características esenciales son:

- Permite familiarizarse y utilizar los métodos de las ciencias sociales.
- Entrever cómo se construye el conocimiento social.
- Plantear e intentar responder a interrogantes, elaborando hipótesis, buscando información, comprobando evidencias, entre otros.

3.1.4.2.5. Los proyectos

Según manifiesta la Dra. Lourdes Galeana, “El Aprendizaje Basado en Proyectos implica el formar equipos integrados por personas con perfiles diferentes, áreas disciplinares, profesiones, idiomas y culturas que trabajan juntos para realizar proyectos para solucionar problemas reales” (s.f.). El aprendizaje tiene implícito el contacto directo con el objeto de estudio y culminan con resultados reales, como la materialización por parte de los estudiantes en un trabajo, una propuesta, una exposición, un objeto, etc. Por medio de la ejecución efectiva de un proyecto de trabajo propuesto

por los alumnos o por el docente, los cuales se llevan al desarrollo y en donde se aplican las habilidades propias y los conocimientos adquiridos.

Los proyectos tienen propias sus características, las se establecen como las siguientes:

- Requiere la comprensión de la tarea, la planificación, la búsqueda de diversas fuentes de información, el trabajo en equipo y la materialización del proyecto.
- Los estudiantes, llevan la iniciativa, trabajan de manera autónoma con la ayuda del profesor que les provee de recursos y colabora con ellos.
- A menudo se trabaja sobre problemas reales y se involucran diversas disciplinas.
- Aparece como una estrategia adecuada para motivar a los estudiantes poco académicos.

3.1.5. Pensamiento crítico

Scriven y Paúl, proponen que el Pensamiento Crítico, “es el proceso intelectual disciplinado y activo que desarrolla habilidades como conceptuar, aplicar, analizar, sintetizar y/o evaluar información, experiencia, reflexión, razonamiento o comunicación como guía para la experiencia acción” (2003, p. 53).

Según la definición planteada por los autores, el pensamiento crítico es un proceso mental o cognitivo y disciplinado, que los docentes deben desarrollar en su práctica pedagógica a través del uso de estrategias y formas de razonamiento para evaluar argumentos o proposiciones, tomar decisiones y aprender nuevos conceptos y está basado en estándares intelectuales.

3.1.5.1. Habilidades que comprende el pensamiento crítico

Alejandro Rivas, expone sobre la escasez de recursos prácticos para trabajar el pensamiento crítico en el aula, cree: “Como estructura articuladora de los recursos tomamos las 6 destrezas intelectuales para el Pensamiento Crítico identificadas por el panel de expertos del Informe Delphi: interpretación, análisis, evaluación, inferencia, explicación y auto regulación.” (s.f.)

- Interpretación. Permite descifrar y expresar el significado de diversas situaciones o experiencias, seleccionándolas, organizándolas, distinguiendo lo prioritario, escuchando y aprehendiendo para en lo posterior organizar la información.
- Análisis. Es separar las partes de un elemento para examinarlos detalladamente y cumplir con el propósito de estudiar, valorar y concluir respecto de un objeto o persona.

- Inferencia. Es la capacidad de obtener información para llegar a establecer conclusiones razonables que no están expresadas de forma explícita, en escritos o en cualquier forma de comunicación.
- Evaluación. Es la valoración de propuestas, conclusiones o formas de comportamiento.
- Explicación. Es un proceso cognitivo que consiste en hacer entender un conocimiento que no está lo suficientemente claro por las personas que están a nuestro alrededor.
- Metacognición. Es la capacidad de reconocer nuestros recursos cognitivos u observar nuestro proceso de razonamiento y aprendizaje.

3.1.5.2. Características del estudiante con pensamiento crítico

Según Lipman, “Este proceso formativo generará, entonces, personas más capaces de autodeterminarse, más dueñas de sí mismas (autoapropiadas)” (1990). Concordando, se señala como principales características del estudiante con pensamiento crítico:

- Formula interrogantes con claridad y precisión.
- Identifica la información relevante.
- Interpreta ideas abstractas.
- Plantea definiciones, soluciones y conclusiones fundamentadas.
- Buena capacidad de análisis.
- Evalúa las causas de un suceso y establece sus consecuencias.
- Buena comunicación en el grupo para resolver problemas complejos.
- Desarrollo de la empatía, es decir situarse en la posición del otro para comprender su perspectiva y encontrar objetivos comunes.
- Desarrolla sentido de pertenencia al aula, participa y propone acciones para lograr objetivos.

3.1.5.3. Estándares intelectuales

Son descripciones que verifican la calidad del razonamiento cuando se trata de dar solución a un problema, asunto o situación. “Los estándares intelectuales universales son estándares que deben usarse cuando uno quiera verificar la calidad del razonamiento sobre un problema, asunto o situación. Pensar críticamente implica dominar estos estándares.” (2003, p.10)

Pensar críticamente implica dominar siete estándares:

- Claridad. Es indispensable para poder reconocer la exactitud y relevancia de un planteamiento.
- Exactitud. Es necesario para poder verificar el enunciado.
- Precisión. Ayuda a identificar el problema central a través de información específica.
- Pertinencia. Ayuda a desarrollar las implicaciones.
- Profundidad. Se refiere a lo esencial y significativo del problema o tema.
- Amplitud. Amplía la información considerando varias perspectivas.
- Lógica. Es ordenar las ideas de manera que se interrelacionen entre sí para dar más sentido al texto.

3.1.6. Pensamiento

Es una operación intelectual que realiza un individuo; intervienen procesos de la razón como el análisis, síntesis, comparación, generalización y abstracción; se manifiesta por medio del lenguaje.

La lógica estudia la forma en que discurre el pensamiento y la psicología se ocupa del acto de pensar.

(...) Pensar es siempre pensar algo, ya que no sería posible pensar nada. Lo que sí puede suceder es que pensemos en la nada como objeto metafísico; pero entonces entificamos la nada, la hacemos objeto de nuestro pensamiento. (José, 2006, p. 31)

3.1.6.1. Tipos de pensamiento

De acuerdo con lo que el autor Pablo Español publica acerca de los tipos de pensamiento:

Se entiende por pensamiento a todos los procesos y actividades creativas intelectuales creadas en la mente humana, ya sean estas creaciones abstractas, racionales, la imaginación, etc., que son elaborados por la mente de manera voluntaria o involuntaria, es decir, pueden depender de una orden racional o de un estímulo externo que dé inicio a la generación de pensamientos, engendrando dentro de la mente lo que llamamos ideas, e imágenes, que son manifestaciones de nuestro pensamiento.

[Se encuentran] Principales tipos de pensamiento según la forma en que se producen en la mente: (2015)

- Deductivo: Es el pensamiento utilizado a diario para intentar comprender los hechos que se presentan; parte de una generalidad y lo aplica a una particularidad.
- Inductivo: Se basa en una idea particular y a partir de allí aplica un criterio a otros casos conocidos para luego generalizar.
- Analítico: Es un proceso mental que permite examinar las partes de un todo y las relaciones que existen entre ellas.
- Creativo: Desarrollar nuevas ideas para satisfacer necesidades.
- Sistémico: Es un modo de pensamiento que considera el todo y las partes; así como sus conexiones, tratando de llegar a una comprensión profunda.
- Crítico: Es un proceso que emplea el conocimiento y la inteligencia para llegar a una posición razonable y justificable sobre un tema.
- Interrogativo: Este tipo de pensamiento, permite cuestionar distintos aspectos de nuestro interés, articulando así el proceso de aprendizaje.

3.1.6.2. Elementos del pensamiento

Gráfico No.1: Elementos del pensamiento



Fuente: <http://slideplayer.es/slide/1130391/> (2010)

Elaborado por: Idoya Camargo

1. Propósito: Es la meta u objetivo que se pretende conseguir a través del esfuerzo y dedicación.
2. Preguntas: Es la interrogante que se plantea con la finalidad de obtener algún tipo de información para resolver algún problema abordado.
3. Información: Es el conjunto de datos, hechos, observaciones y experiencias que nos permiten construir un mensaje para resolver problemas y tomar decisiones pues es la base del conocimiento.
4. Interpretación e inferencia: Es el proceso que permite comprender un determinado suceso para poder extraer una conclusión.
5. Conceptos: Es una definición, teoría o modelo retenida en la mente para dar sentido a la información.
6. Suposiciones: Es un dato que se acepta como cierto aunque no ha sido comprobado.
7. Implicaciones y Consecuencias: Es el efecto de un acontecimiento.
8. Puntos de Vista: Es el marco de referencia, la perspectiva personal que se tiene respecto a una situación.

3.1.7. Procesos mentales

Se define como los procedimientos que realiza el ser humano para asimilar y procesar información, aportada por los sentidos, para su utilización inmediata y un eventual uso posterior.

“Es el conjunto de operaciones que se encargan de gestionar los conocimientos de distinta naturaleza; es todo lo que ocurre dentro de la cabeza de una persona cuando realiza una tarea determinada.” (Orozco, 2011)

Por lo tanto, En un proceso mental intervienen facultades como la inteligencia, la atención, la memoria y el lenguaje.

Los procesos mentales o cognitivos pueden ser simples o básicos y superiores o complejos, cada uno de ellos abarca actividades específicas que permiten procesar la información.

3.1.7.1. Procesos cognitivos básicos

Se encuentra que Magdalena Viramonte, manifiesta científicamente sobre los procesos cognitivos, lo siguiente:

Resulta interesante comprobar que a medida que el sujeto crece, esta capacidad de prestar atención sigue siendo bastante limitada en cuanto a cantidad de contenido. (...) Podemos señalar que estamos denominando

procesos cognitivos básicos a aquellos que (...) se pueden producir sin la intervención consciente del sujeto. (2008, p. 30)

Percepción. Es un proceso cognitivo básico que se realiza mediante la interacción física entre el entorno y el organismo, en el que juega un papel importante los sentidos que permiten captar lo que ocurre en diferentes contextos, para evaluar la realidad como verdadera o falsa. La percepción es una de las operaciones más importantes en el momento de procesar la información, porque implica interpretar, es decir, dar un significado.

Atención. Es un proceso de orientación mental, selectiva hacia ciertos estímulos para tener una mejor percepción de ellos, procesar la información disponible y almacenarla en la memoria. En el campo educativo, atender implica escuchar al docente para favorecer la comprensión de lo que pretende explicarnos.

Memoria. Es la capacidad de adquirir, almacenar y recuperar información para ser utilizada en un determinado momento. La memoria es indispensable en la vida psíquica de los individuos, ya que posibilita la construcción de los sucesivos aprendizajes. La función primordial de la memoria es brindar a los seres humanos los conocimientos necesarios para comprender el mundo que les rodea.

3.1.7.2. Procesos mentales o cognitivos superiores

Razonamiento

El razonar involucra una serie de procesos mentales (lenguaje, atención, inteligencia, memoria y percepción) que permiten confirmar la validez o falsedad de otro juicio.

El término razonamiento se define de diferente manera según el contexto, normalmente se refiere a un conjunto de actividades mentales consistentes en conectar unas ideas con otras de acuerdo a ciertas reglas o también puede referirse al estudio de ese proceso. En sentido amplio, se entiende por razonamiento la facultad humana que permite resolver problemas. (Calatayud y Gómez, 2010, p. 90)

Lenguaje

Según Sapir, quien es citado por Hernando, manifiesta que “el lenguaje es un método exclusivamente humano, y no instintivo, de comunicar ideas, emociones y deseos por medio de un sistema de símbolos producidos de manera deliberada” (Hernando, 1995, p. 12). De esta definición, se desprende que el lenguaje, como medio de comunicación humana, reúne las siguientes características:

- a) Es un fenómeno exclusivamente humano.
- b) Utiliza la voz como vehículo de transmisión.

c) No es instintivo.

d) Utiliza un sistema de signos.

El lenguaje es posible gracias a diferentes y complejas funciones que realiza el cerebro y están relacionadas con la inteligencia y memoria lingüística. A través del lenguaje es posible transmitir necesidades y compartir ideas e influye en nuestra forma de conocer el mundo.

Las personas se comunican mediante el lenguaje, es una de las funciones superiores, una actividad psíquica estrechamente vinculada con el pensamiento, no es posible pensar sin palabras. Por medio del lenguaje es posible transmitir necesidades y compartir ideas, más allá del idioma en que cada uno se exprese, de los estilos de expresión, del lenguaje gestual que acompaña la voz y otros elementos que hacen a su complejidad. El lenguaje se define como un sistema de símbolos y signos para comunicar ideas.

Hay muchos enfoques posibles para abordar el lenguaje, hay quienes lo hacen desde la literatura, desde la Sociología, desde las diferencias idiomáticas, desde la Lingüística y, por supuesto, el que aquí nos interesa que es el que realiza la Psicología. El lenguaje expresa el pensamiento e influye en nuestra forma de conocer el mundo, en él intervienen otros procesos cognitivos como la percepción, atención y memoria. El lenguaje es un medio para comunicarse, un complejo sistema de representaciones que debe estudiarse acentuando la importancia de las pautas culturales que lo originan.

Inteligencia

Se define a la inteligencia como “la capacidad de relacionar conocimientos que poseemos para resolver una determinada situación. Si indagamos un poco en la etimología de la propia palabra encontramos en su origen latino *inteligere*, compuesta de *intus* (entre) y *legere* (escoger)” (Jiménez, 2015).

Por otra parte, Howard Gardner define a la inteligencia como "un potencial biosociológico para procesar información que se puede activar en un marco cultural para resolver problemas o crear productos que tienen valor para una cultura" (2011, p. 20). Según este autor, la inteligencia posibilita la selección de las alternativas más acertadas para la resolución de un problema.

Gardner identifica dentro de las inteligencias múltiples, a las siguientes:

- **Inteligencia lingüística:** es la capacidad de usar las palabras para escribir o comunicar ideas. Los narradores, políticos, actores, escritores, profesores, desarrollan este tipo de inteligencia.
- **Inteligencia musical:** es la capacidad para reconocer y producir ritmos, melodías y tonalidades, expresarse en forma musical y de usar la música para expresar ideas. Compositores, intérpretes, técnicos en sonido, dominan este tipo de inteligencia.
- **Inteligencia lógico-matemática:** se refiere a la capacidad de establecer relaciones entre los objetos y sus representaciones, generando, a su vez, nuevos enunciados, objetos y relaciones

ideales. Quienes están dotados de este tipo de inteligencia, sus procesos son muy rápidos, en este caso se destacan los científicos, matemáticos, programadores, entre otros.

- **Inteligencia espacial y visual:** este tipo de inteligencia se vincula a la forma de manejarse con el mundo de los objetos reales y concretos; se basa en la capacidad para percibir el mundo espacial-visual, realizar las transformaciones necesarias y aplicar las experiencias previas de manejo espacial aun en ausencia de los estímulos físicos adecuados: Arquitecto, escultor, decoradores.
- **Inteligencia kinestésico-corporal:** habilidad para emplear el cuerpo en forma muy diferenciada y habilidad para propósitos expresivos y orientados a metas y a la capacidad de trabajar hábilmente con objetos. Danza, actuación teatral, deportes.
- **Inteligencia interpersonal:** capacidad para percibir y responder adecuadamente a motivaciones y necesidades de los otros; líderes religiosos, políticos, docentes, terapeutas, padres y madres.
- **Inteligencia intrapersonal:** es la capacidad de acceder a la propia vida interior, de discriminar las propias emociones y conocer las propias fortalezas y limitaciones. Filósofos, pensadores.
- **Inteligencia naturalística:** es la capacidad de reconocer y clasificar los seres vivos (plantas, animales) y la sensibilidad hacia otras categorías del mundo natural. Biólogos, científicos de la naturaleza, expertos en medio ambiente.

3.2. Estado del Arte

Para la elaboración de la presente Tesis, se han utilizado varios trabajos previos como referencia, así:

La tesis cuyo tema se refiere al pensamiento crítico y su incidencia en el aprendizaje significativo en el área de Lenguaje y Comunicación, tiene como conclusión: "Se ha determinado que los niños poseen poco desarrollo del pensamiento crítico debido a que los maestros demuestran poco interés en la aplicación de estrategias motivadoras, se desvían de lo importante a lo irrelevante y privilegian la instrucción didáctica" (Gómez, 2010). De esta manera se evidencia que la escasa aplicación de estrategias apropiadas por los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es el principal obstáculo para adquirir habilidades superiores de pensamiento las cuales ayudan a tener un buen juicio sobre lo estudiado.

Así mismo, en la tesis sobre el desarrollo de habilidades del pensamiento crítico y su incidencia en la fluidez verbal en los estudiantes de la Facultad de Filosofía de la Universidad de Guayaquil, concluye:

No todos los docentes en todas las áreas incorporan estrategias para desarrollar el pensamiento crítico en sus clases, por lo que deben prepararse

pedagógicamente y estar acorde a los nuevos avances educativos y tecnológicos para un mejor accionar dentro del aula, la misma que debe convertirse en un laboratorio de trabajo dinámico, participativo, donde el estudiante interactúe y se convierta en generador de ideas y nuevos conocimientos. (Parra, 2013)

El área curricular de Sociales es pertinente para desarrollar el pensamiento crítico de los estudiantes, mediante el uso de estrategias de inter-aprendizaje que permitan crear lecciones más interesantes.

Montoya, en su primer avance de investigación: Acercamiento al desarrollo del pensamiento crítico, un reto para la educación actual; concluye: "Se debe fomentar estrategias encaminadas a la búsqueda de conocimientos sólidos, conceptos fundamentales valores, juicios normativos éticos y estéticos" (Montoya, 2008, p. 26). Si se desea fortalecer el pensamiento, es necesario complementar con estrategias que apoyen el mismo, como una forma de responder a los retos del mundo contemporáneo.

La utilización de estrategias interactivas para desarrollar el pensamiento crítico, permitirá que los alumnos de Bachillerato Técnico trabajen juntos, optimizando su propio aprendizaje y el de los demás. Por consiguiente, se acrecienta su nivel de conocimientos, cumpliéndose así con los objetivos planteados en la presente tesis.

Capítulo 4

Metodología

4.1. Diagnóstico

Para la realización del presente trabajo, resultó prioritario realizar un diagnóstico de la realidad actual del desarrollo de la asignatura de Historia y Ciencias Sociales, de tal manera que se establezca los parámetros iniciales de desenvolvimiento de los docentes y los alumnos en el aula. Para ello, fue necesario utilizar diferentes métodos de investigación, entre las cuales se encuentra:

La investigación de campo, la misma que “es el estudio sistemático de los hechos en el lugar en que se producen los acontecimientos. En esta modalidad el investigador toma contacto en forma directa con la realidad, para obtener información de acuerdo con los objetivos del proyecto. (Herrera, Medina y Naranjo, 2004, p. 103). Por ello, se realizaron algunas actividades previas en la institución seleccionada:

- Conversación y revisión de planificaciones con los docentes que imparten la asignatura de Historia y Ciencias Sociales, para indagar sobre estrategias utilizadas en el desarrollo de sus actividades como docente.
- Acompañamiento en las clases, para observar cómo se lleva a cabo el proceso pedagógico del docente en el aula.
- Interacción con los estudiantes de bachillerato, para recoger inquietudes sobre el desempeño de los docentes en su accionar pedagógico.

Con la información obtenida, se determinó el uso de la Investigación explicativa, puesto que según Herrera y otros (2004), este tipo de investigación tiene como objetivo el descubrimiento de la causa y la detección de factores determinantes de ciertos comportamientos; así como la comprobación de manera experimental de una hipótesis. Como características primordiales de esta investigación tenemos: “conduce a la formulación de leyes, investigaciones más complejas que en los niveles anteriores, estudio altamente estructurado, responde al ¿por qué? (causalidad)” (Luis Herrera y otros, 2004, p. 106).

4.1.1. Recolección de la información preliminar

Antes de realizar el producto final de proyecto de titulación, existe la necesidad de establecer el ambiente pedagógico del área de Historia y Ciencias Sociales, de tal manera que resulta imprescindible obtener información apropiada y relevante.

Es necesario la utilización de procesos adecuados que contengan un plan ordenado y de esta forma obtener resultados que contribuyan al logro de los objetivos planteados.

Si en el proceso investigativo, la obtención y recolección de la información no se realiza sistemáticamente, siguiendo un proceso ordenado y coherente, que a su vez permita evaluar la confiabilidad y validez tanto del proceso mismo como de la información recolectada, ésta no será relevante y por lo tanto no podrá reflejar la realidad social que se pretende describir. (Gallardo, 1999)

Para conocer los resultados de la actual aplicación de estrategias metodológicas interactivas para el desarrollo del pensamiento crítico en Historia y Ciencias Sociales de Bachillerato Técnico, se establece el plan de recolección con los siguientes elementos:

4.1.1.1. Definición de los sujetos

Se establece que la población a investigar, estará conformada por los estudiantes de primero y segundo año de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa "Guayaquil"; puesto que cumplen con las características necesarias.

Tabla No.1: Población estudiantil de primero y segundo de Bachillerato Técnico

Población	Frecuencia	Porcentaje
Estudiantes de primero y segundo de Bachillerato Técnico	809	100%

Fuente: Lista de matriculados, Año Lectivo 2014-2015, Unidad Educativa "Guayaquil" (2014)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

En virtud de que la población de estudiantes de primero y segundo de Bachillerato Técnico es grande, (ochocientos nueve estudiantes) se seleccionó una muestra representativa aplicando la siguiente fórmula:

$$n = \frac{PQ.N}{(N - 1)E^2 / K^2 + PQ}$$

En donde:

n = Tamaño de la muestra

PQ = Constante varianza poblacional 0,25

N = Tamaño de la población

E = Error máximo admisible, varía entre 0,01 y 0,09

K = Coeficiente de corrección del error (K = 2)

Reemplazando:

$$n = \frac{0.25 \times 809}{(809 - 1)0.05^2 / 2^2 + 0.25}$$

$$n = 267.88$$

$$n = 268$$

Entonces, se tiene que la muestra de la población objeto de investigación se limitó a 268 estudiantes.

Tabla No.2: Determinación de la Muestra

Muestra	Frecuencia	Porcentaje
Estudiantes de primero y segundo de Bachillerato	268	33,13%

Fuente: Cálculo de la muestra de estudiantes de primero y segundo de bachillerato (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

4.1.1.2. Selección de la técnica a utilizar en el proceso de recolección de información preliminar

Debido a que la encuesta se considera como “una búsqueda sistemática de información en la que el investigador pregunta a los investigados sobre los datos que desea obtener, y posteriormente reúne estos datos individuales para obtener durante la evaluación datos agregados” (Vidal Díaz, 2012), se utilizará una encuesta dirigida a los estudiantes, como parte del plan de recolección de información preliminar. (Ver Apéndice A).

4.1.1.3. Explicitación de procedimientos para la recolección de información

Tabla No.3: Procedimiento de recolección de información

Técnica	Procedimiento
Encuesta	<ul style="list-style-type: none">Método de investigación a utilizar: Método deductivo
	<ul style="list-style-type: none">Se realizará la aplicación del instrumento de recolección de información en las instalaciones de la Unidad Educativa “Guayaquil”

Fuente: Abril Porras, V. (2008)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

4.1.2. Procesamiento y análisis de la información preliminar

- Se realiza una revisión crítica de la información recogida que puede ser defectuosa, contradictoria, incompleta, no pertinente, etc.
- En ciertos casos individuales puede ser necesario realizar la repetición de la recolección, para corregir fallas de contestación.
- Finalmente se realiza la tabulación: manejo de información, estudio estadístico de datos para presentación de resultados.

Tabla No.4: Cuantificación de resultados de la encuesta preliminar a estudiantes

Preguntas	Siempre	A veces	Nunca	Totales
1	20	200	48	268
2	0	48	220	268
3	0	64	204	268
4	15	24	229	268
5	13	18	227	268
6	34	98	136	268
7	13	110	145	268
8	22	68	178	268
9	14	186	68	268
10	17	223	28	268

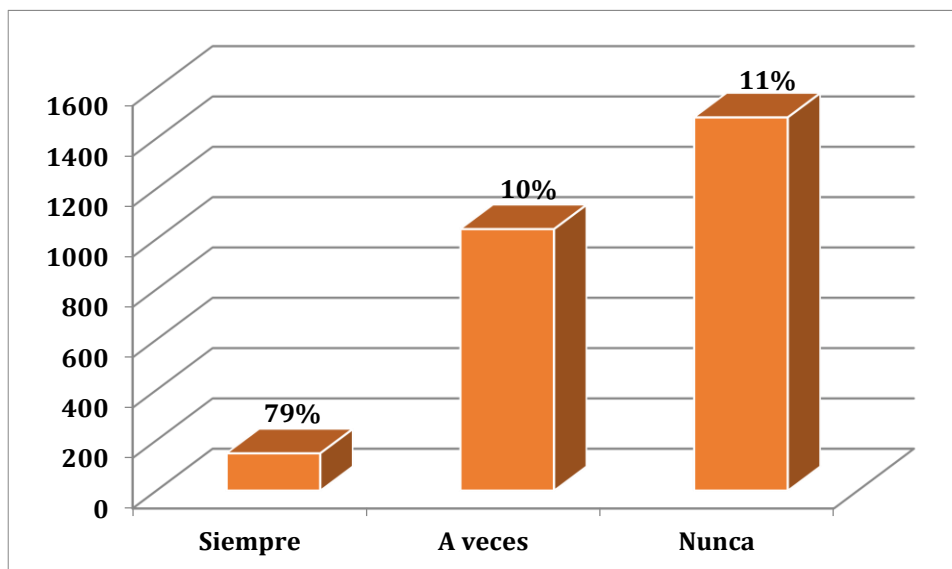
Fuente: Respuestas preliminares de estudiantes de primero y segundo de Bachillerato Técnico (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

4.1.3. Verificación del problema

Con los datos obtenidos en la aplicación de la encuesta a los estudiantes sobre la aplicación de estrategias metodológicas interactivas para el desarrollo del pensamiento crítico en Historia y Ciencias Sociales de Bachillerato Técnico, se realizó la representación gráfica estadística de resultados, la cual demuestra que actualmente no se utiliza estrategias metodológicas interactivas para el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes, determinándose de esta manera que la propuesta del producto final del proyecto, permitirá que la implementación de una estrategia interactiva contribuya con el desarrollo de habilidades del pensamiento crítico en los estudiantes.

Gráfico No. 2: Representación gráfica del resultado de aplicación de la encuesta preliminar a docentes



Fuente: Respuestas preliminares de estudiantes de primero y segundo de Bachillerato Técnico (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

4.2. Métodos aplicados

En el presente trabajo de investigación, se realizó la aplicación del método deductivo, porque está basado en el análisis de una Ley general para aplicarlo a un caso particular. “Se trata de un procedimiento que consiste en desarrollar una teoría empezando por formular sus puntos de partida o hipótesis básicas y deduciendo luego sus consecuencia con la ayuda de las subyacentes teorías formales” (Gómez, 2004). Es decir, se parte de un aspecto general y se lo aplica a un asunto en particular.

4.2.1. Investigación Descriptiva

A través de la investigación descriptiva, fue posible detectar las diferentes situaciones, hábitos y actitudes predominantes de la población en análisis. Así mismo, luego del análisis minucioso de los resultados, por medio de la descripción exacta de sus actividades y procesos, se presenta una interpretación correcta, a fin de extraer generalizaciones significativas que coadyuven al conocimiento del problema objeto de estudio.

4.2.2 Investigación Documental o bibliográfica

La recopilación de la información se realizó a partir de fuentes bibliográficas tales como: libros de publicación nacional e internacional, artículos de diarios y revistas, publicaciones en Internet,

monografías y trabajos de tesis que permitirán redescubrir hechos, sugerir problemas, a fin de orientar la variables hacia fuentes de investigación bibliográfica cuyo contenido permita sustentar el tema objeto de investigación, con la finalidad de concebir formas específicas para realizar la elaboración y planteamiento de alternativas de solución al problema.

4.2.3. Investigación de Campo

La investigación de campo, fue realizada en las instalaciones de la Unidad Educativa "Guayaquil", la misma que permitió recoger datos no distorsionados y obtener una base de criterios de los docentes y estudiantes de Bachillerato Técnico en lo que se refiere al uso de estrategias metodológicas interactivas que permitan desarrollar habilidades del pensamiento crítico.

4.3. Técnicas e Instrumentos de Investigación

Para determinar la eficacia del producto final propuesto, se elaboraron dos cuestionarios, los cuales se encuentran estructurados con un número de diez preguntas cada uno, mismos que se aplicarán a docentes y estudiantes en base a las variables: estrategia interactiva y pensamiento crítico.

4.4. Población y muestra

4.4.1. Población

La población motivo de estudio, estuvo conformada por los Docentes de Historia y Ciencias Sociales de primero y segundo año de Bachillerato Técnico y los Estudiantes de la Unidad Educativa "Guayaquil".

Tabla No. 5: Población de Docentes

Población	Frecuencia	Porcentaje
Docentes de Historia, Ciencias Sociales y Estudios Sociales	8	100%

Fuente: Nómina de profesores, Año Lectivo 2014-2015, Unidad Educativa "Guayaquil" (2014)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

4.4.2.- Muestra

Para determinar el tamaño de la muestra, se concuerda con lo que manifiesta el siguiente postulado:

La muestra para ser confiable, debe ser representativa, y además ofrecer la ventaja de ser la más práctica, la más económica y la más eficiente en su aplicación.

No se debe perder de vista que por más perfecta que sea la muestra, siempre habrá una diferencia entre el resultado que se obtiene de ésta y el resultado del universo; esta diferencia es lo que se conoce como error de muestreo (E); por esta razón, mientras más grande es la muestra es menor el error de muestreo, y por lo tanto existe mayor confiabilidad en sus resultados. (Herrera, Medina y Naranjo, 2004, p. 107-108)

Para la determinación de la muestra, tanto de docentes como de estudiantes, se establecen ciertos criterios de utilidad, para que de esta manera se pueda realizar una selección apropiada.

Muestra de Docentes

En vista de que el tamaño de la población de docentes es pequeña y presenta la característica de ser manejable y económica, se decidió determinar como muestra a toda la población de docentes.

Muestra de Estudiantes

Habiendo realizado la recolección de información preliminar a un segmento de la población de estudiantes, se utilizará el mismo criterio de 268 estudiantes como lo muestra la Tabla 3.

Capítulo 5

Resultados

5.1. Producto final de proyecto de titulación

En el desarrollo de la propuesta se considera realizar lo siguiente:

- El diseño de una estrategia interactiva que permita al estudiante realizar análisis rigurosos, solucionar dilemas, tomar decisiones, problematizar, elaborar planes de acción, reflexionar; de esta manera, contribuir con el desarrollo de habilidades del pensamiento crítico en los estudiantes de primero y segundo año de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa “Guayaquil”.

5.1.1. Antecedentes de la propuesta

Considerando los datos recabados en la encuesta aplicada a los estudiantes de primero y segundo año de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa “Guayaquil”, fue posible detectar que los docentes de Historia y Ciencias Sociales no aplican en sus clases diarias estrategias interactivas que promuevan el desarrollo de habilidades propias del pensamiento crítico, como: razonamiento, solución de problemas y toma de decisiones; razón por la que se ha creído conveniente diseñar una estrategia que abarque estos indicadores y aporte de alguna manera a crear un ambiente adecuado para que los y las estudiantes sean los protagonistas activos en la construcción de sus aprendizajes.

5.1.2. La estrategia ISDA (Interacción - Solución - Decisión - Acción)

Cuando el alumno forma parte del protagonismo del aprendizaje, coopera para realizar una tarea grupal y manifiesta sus puntos de vista para solución de situaciones enriquecedoras de aprendizaje (Quinquer, 2004, p. 7). Entonces, los resultados obtenidos son más provechosos que aquella pedagogía en la que el estudiante forma parte de un auditorio inerte, sin conciencia de lo que puede aportar para aprender.

La estrategia ISDA, propuesta y desarrollada por la autora del presente trabajo, es una estrategia interactiva de enseñanza-aprendizaje que tiene como objetivo principal la aprehensión de conocimientos, la adquisición de destrezas, actitudes y valores a través del trabajo en equipo.

Esta estrategia estará dirigida y supervisada por el facilitador, quien a través de su experiencia, ingenio y creatividad se encargará de propiciar situaciones de aprendizaje que aborden dilemas,

relacionados con el contexto mundial, regional, nacional y local; a los que el estudiante tendrá que justificar razonamientos, tomar decisiones, inferir e indagar, dándole la oportunidad de ubicarse conscientemente en la realidad que vive, cumpliéndose con uno de los postulados propuestos por el lineamiento curricular de Historia y Ciencias Sociales.

5.1.3. Características

La novedosa estrategia interactiva ISDA, presenta las siguientes características esenciales para alcanzar un desarrollo cognitivo de los estudiantes:

- Es una estrategia activa en donde los miembros del equipo participan, cooperan e interactúan, no compiten unos contra otros, trabajan decididamente en pos de un objetivo común.
- Está orientado a la solución de dilemas seleccionados o diseñados por el docente tomando en consideración los objetivos de aprendizaje planteados al inicio del ciclo escolar.
- El aprendizaje se centra en el estudiante y no en el docente, convirtiéndose en un protagonista activo en la construcción del conocimiento.
- La labor del maestro es supervisar el aprendizaje de los estudiantes e intervenir en equipos de trabajo para brindar orientación y apoyo para un correcto desempeño de las actividades encomendadas.
- Retención de la información por más tiempo, porque se la aplica a situaciones reales del entorno, lo que permitirá conseguir aprendizajes significativos.

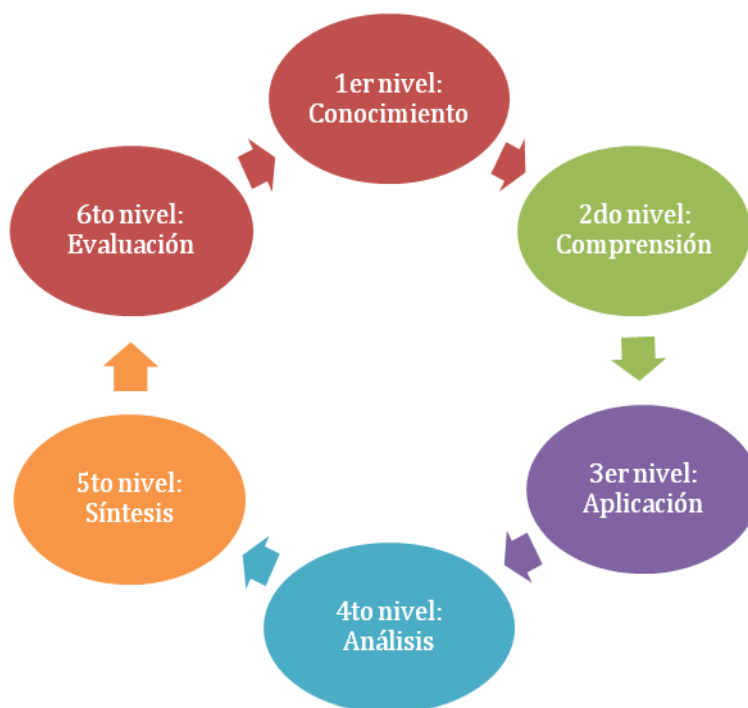
5.1.4. Objetivos

- Fomentar en el estudiante el desarrollo de habilidades cognitivas esenciales como: interpretación, análisis, evaluación, inferencia, explicación y autorregulación a través de la resolución de dilemas para promover el desarrollo del pensamiento crítico.
- Motivar a los estudiantes por medio de la aplicación de estrategias interactivas para que se involucren en el proceso de aprendizaje y sean los protagonistas de la construcción de sus conocimientos.
- Desarrollar habilidades de comunicación para mejorar las relaciones interpersonales que deben estar basadas en el respeto, tolerancia y confianza.
- Plantear e involucrar retos con iniciativa y entusiasmo para contribuir a la solución de dilemas.
- Fomentar el sentido de colaboración en el equipo de trabajo a través de la práctica diaria para alcanzar una meta común.

5.1.5. Proceso para el desarrollo del pensamiento crítico

El pensamiento crítico constituye un recurso de creación de conclusiones que encuentran una base en las evidencias obtenidas. Mediante éste se realiza el análisis y evaluación del pensamiento con el fin de encontrar su desarrollo. Su impulso se basa en el dominio cognitivo, el cual es una de las diversas formas de aprender y que en este caso hace énfasis en la capacidad intelectual de las personas.

Gráfico No. 3: Categorías del dominio cognitivo



Fuente: *Taxonomía de Bloom (1956)*

Elaborado por: Gioconda Fiallos

5.1.5.1. Primer Nivel: Conocimiento

Conceptualización

El conocimiento es el conjunto de información que va adquiriendo el ser humano a lo largo de su vida, a través de la experiencia o el aprendizaje. El conocimiento tiene su origen en la percepción sensorial, luego llega al entendimiento y concluye en la razón. La metodología de generar conocimiento tiene dos etapas: la investigación básica, etapa donde se observa la teoría y la investigación aplicada, donde se aplica la información.

Objetivo

Aprender la relación que existe entre el sujeto y el objeto en su entorno, recordando varios elementos, datos específicos, etc.

Proceso

El docente debe propiciar actividades que permitan asimilar la información, la misma que se convertirá en conocimientos significativos. Por tanto, las actividades de aprendizaje sirven para aprender, adquirir o construir el conocimiento disciplinario propio de una materia o asignatura; y para aprenderlo de una determinada manera, de forma que sea funcional, que pueda utilizarse como instrumento de razonamiento.

Actividades para elaboración de reactivos

Para que el conocimiento adquirido sea duradero se debe realizar las siguientes actividades:

- Leer detenidamente un tema determinado
- Identificar los conceptos clave
- Reconocer lugares, personajes y objetos
- Memorizar datos relevantes
- Elaborar nuevas definiciones tomando en consideración varios criterios
- Organizarse para presentar el relato del tema.

5.1.5.2. Segundo Nivel: Comprensión

Conceptualización

La comprensión es una facultad propia del ser humano para percibir un objeto y tener una clara idea del mismo. Parte de datos obtenidos y por medio del proceso de creación mental crea una imagen del mensaje recibido; para eso se necesita entregar un significado a los datos, los cuales pueden ser conceptos, palabras, relaciones, formatos, estructuras, implicaciones, etc.

Objetivo

Comprender los hechos (realidades existentes) y principios, realizar la interpretación del material verbal, elaborar la interpretación de gráficos y cuadros, realizar la estimación de consecuencias implícitas de la información, justificar los procedimientos y la metodología. Demostrar que se entiende la información.

Proceso

En las aulas se puede entender mejor el contenido académico si se aplica el proceso de comprensión de los profesionales; puesto que ellos utilizan un sistema de ideas interconectadas definiendo un campo temático, ya que realizan preguntas, recopilan datos o información, elaboran inferencias acerca de los datos, examinan implicaciones y transforman la manera de ver y pensar sobre el entorno que el tema presenta; en definitiva, para comprender alguna parte del contenido, es necesario buscar su relación con otras partes de ese contenido. Es decir, pensar a

detalle o razonar, aprender cualquier parte de un contenido: es comprender las conexiones entre las partes de ese contenido.

Actividades para elaboración de reactivos

Para comprender y pensar hacia el interior de un tema determinado, se puede realizar las siguientes actividades:

- Escoger un tema de un grupo temático propuesto
- Examina características relacionadas al tema
- Describe lugares, personajes y circunstancias
- Discute la importancia del tema
- Clasifica la información recopilada
- Informa sobre la importancia del tema

5.1.5.3. Tercer Nivel: Aplicación

Conceptualización

Se refiere a la capacidad de utilización del material aprendido a una situación nueva. Puede incluir la aplicación de métodos, principios, reglas, conceptos, teorías y leyes. Para obtener buenos resultados de aprendizaje, en la aplicación se requiere un mayor nivel de entendimiento que la comprensión.

Objetivo

Realizar la resolución de problemas propuestos, crear gráficos y cuadros, aplicar conceptos y principios a situaciones nuevas, utilizar teorías y leyes a situaciones prácticas, presentar el uso adecuado de un procedimiento o método.

Proceso

El docente tiene en su responsabilidad enseñar a pensar. Por eso, es importante considerar la influencia que tiene en los distintos niveles de pensamiento por medio de las preguntas que se realiza. Presentar un problema para solucionar o resolver, empleando el conocimiento adquirido, hechos, reglas y técnicas.

Actividades para elaboración de reactivos

Los estudiantes deben convertirse en individuos autosuficientes y responsables que enfrenten las demandas existentes en este mundo de permanente cambio e incertidumbre. Para lo cual se sugiere:

- Presentar la problemática sobre un tema particular

- Relacionar el problema con situaciones similares
- Demostrar las causas del problema
- Programar procesos adecuados de resolución
- Resolver considerando el acuerdo unánime del grupo
- Emplear ejemplos cotidianos para solucionar o evitar el problema

5.1.5.4. Cuarto Nivel: Análisis

Conceptualización

Se lo conceptualiza como la capacidad para descomponer la información en las partes que la componen; de tal manera, que su estructura organizativa es entendible.

Puede incluir el análisis de la relación entre las partes, la identificación de cada una de ellas y el reconocimiento de los principios de organización implicados, mediante la identificación de causas y motivos.

Objetivo

Realizar el reconocimiento de suposiciones tácitas, distinguir entre hechos y deducciones, reconocer en el razonamiento errores de lógica, analizar la estructura organizativa de un trabajo y evaluar la importancia de los hechos,

Proceso

En el análisis, los resultados del aprendizaje representan un nivel intelectual superior al requerido para la comprensión y la aplicación, puesto que es necesario el entendimiento del contenido y de la forma estructural del material. Promover el análisis de situaciones, de resultados, o supuestos presentados.

Actividades para elaboración de reactivos

Poner en práctica la capacidad de racionalizar para la obtención de un conocimiento preciso a través de las siguientes actividades:

- Señalar una temática determinada
- Examina características relacionadas al tema
- Diferenciar las características propias del tema
- Explicar las razones de existencia del tema
- Determinar las causas y efectos existentes
- Debatir

5.1.5.5. Quinto Nivel: Síntesis

Conceptualización

Los resultados del aprendizaje en este nivel, resaltan comportamientos creativos proporcionando mayor importancia a la formulación de nuevos patrones o estructuras. Compila la información y la relaciona de distinta manera combinando los elementos. Las personas son capaces de seleccionar varios elementos, posiblemente de diferentes fuentes y combinarlos de una nueva forma para crear algo original o para proponer distintas alternativas de solución a un problema.

Objetivo

Como finalidades del aprendizaje en este nivel se encuentran: presentar un discurso estructurado, redactar un ensayo organizado, publicar un cuento corto creativo, elaborar una guía para la realización de un experimento, enunciar un esquema para clasificar objetos, eventos o ideas.

Proceso

Para promover el procedimiento de combinación de la información variada y su sintetización en un solo conjunto, se debe organizar la información y resolver el problema determinado, constituyendo un plan metódico con los aprendizajes obtenidos de diferentes áreas.

Actividades para elaboración de reactivos

Existe la posibilidad de efectuar las siguientes actividades propuestas:

- Señalar una incógnita sobre un tema establecido
- Proponer las diferentes variables del problema
- Establecer hipótesis
- Predecir el avance del problema en el caso de no solucionarlo
- Construir diferentes alternativas de solución o prevención del problema
- Presentar las conclusiones alcanzadas respecto al problema

5.1.5.6. Sexto Nivel: Evaluación

Conceptualización

Los logros del aprendizaje en este nivel de pensamiento, resultan ser los más elevados de la jerarquía cognitiva; ya que a más de abarcar elementos del resto de categorías, implica la realización de juicios de valor reflexivos que se basan en criterios claramente delimitados. La evaluación se encuentra relacionada con la habilidad para atribuir un valor a materiales como

reportajes, investigaciones, novelas, declaraciones, poemas, etc., para una finalidad. El discernimiento deberá tener una base en criterios fijados.

Objetivo

La intención del aprendizaje en este nivel, es juzgar la consistencia en la lógica de un material redactado, si los datos tienen conclusiones adecuadamente sustentadas, valorar el trabajo realizado de acuerdo a estándares de excelencia, etc.

Proceso

Luego de elaborar el análisis, el estudiante señala las ventajas y desventajas de diversas alternativas y decide cuál seleccionaría en una situación determinada, justificando su elección.

Los criterios pueden ser externos (relevancia o propósito) o internos (organización) y el estudiante puede recibir el criterio de otros o establecerlos él mismo.

Actividades para elaboración de reactivos

Se sugiere la ejecución de las actividades que a continuación se presenta:

- Determinar una cuestión a tratar la misma que puede contener "Afirmación/Razón", en donde dos enunciados unidos por "DEBIDO A" deben ser evaluados.
- Escoger criterios de afirmación y razón
- Decidir si la cuestión está basada en la verdad
- Apreciar individualmente si está de acuerdo con la cuestión
- Juzgar la cuestión de acuerdo a los criterios
- Argumentar

5.1.6. Descripción del proceso de desarrollo de la estrategia interactiva ISDA (Interacción, Solución, Decisión, Acción)

Tomando en consideración que el pensamiento crítico tiene mucho que ver con la capacidad para razonar de manera eficiente, realizar juicios de valor, tomar decisiones y resolver problemas o dificultades; ha sido necesario diseñar una estrategia que promueva actividades que desarrollen los seis niveles de pensamiento: conocimiento, comprensión, aplicación, análisis, síntesis y evaluación; razón por la que se propone la estrategia interactiva ISDA (Interacción, Solución, Decisión, Acción).

La estrategia ISDA, se encuentra diseñada en base a los aportes del pensamiento crítico a la educación; puesto que desarrolla las capacidades de los alumnos en forma individual para interactuar con el entorno social.

Gráfico No. 4: Aplicación del pensamiento crítico en el diseño de la Estrategia Interactiva

ISDA



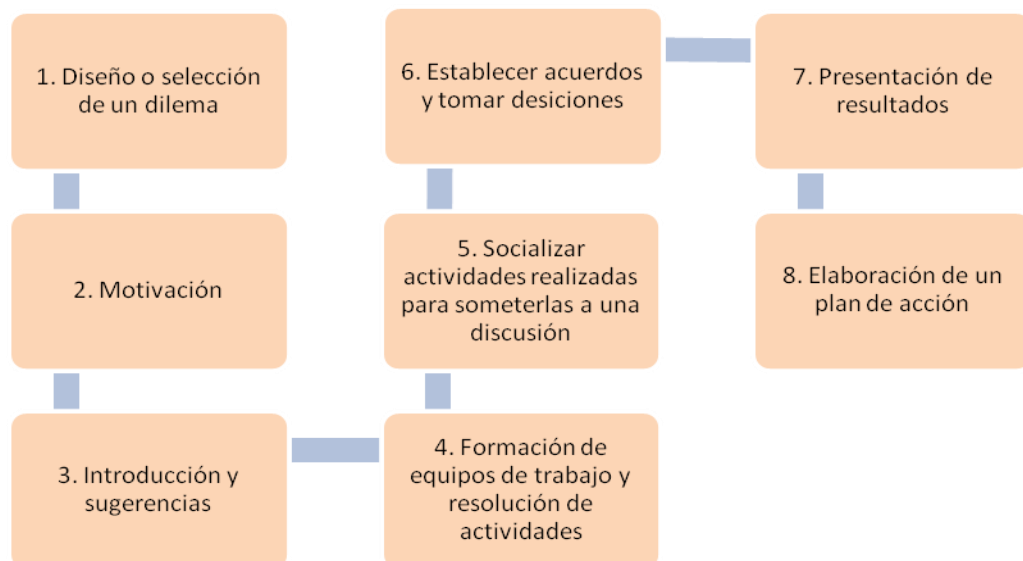
Fuente: ESTRATEGIA INTERACTIVA ISDA (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

5.1.6.1. Esquema de la estrategia interactiva ISDA

La estrategia contiene: ocho pasos, cada uno de los cuales tiene su respectiva actividad a desarrollar y un instrumento de evaluación (matriz referencial). Esta estrategia puede ser aplicada en el proceso pedagógico que emplean los docentes en cualquier asignatura ya que considera las sugerencias emitidas por el Ministerio de Educación.

Gráfico No. 5: Pasos de la estrategia interactiva ISDA



Fuente: ESTRATEGIA INTERACTIVA ISDA (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

5.1.6.2. Diseño o selección de un dilema

El dilema es una narración breve que aborda una situación problemática al que se tiene que dar varias soluciones posibles tomando en consideración los diferentes puntos de vista de los participantes. El docente o facilitador tendrá que seleccionar o diseñar dilemas motivadores que permitan la participación de los estudiantes, que de una u otra manera, ven plasmados en ellos situaciones más o menos cercanas a su realidad por esta razón es necesario que se tome en cuenta los siguientes aspectos:

- Buscar situaciones conflictivas referentes a la vida diaria.
- Recurrir a distintos medios de comunicación e identificar los conceptos clave.
- Reconocer lugares, personajes y objetos, relacionados a situaciones o sucesos históricos o vivencias personales, entre otros.
- Memorizar datos relevantes.

5.1.6.3. Motivación

Es la predisposición que tiene el alumno por participar de manera activa en diversas actividades que lo conducen a su propio aprendizaje. La motivación va a permitir despertar el interés, dirigir y mantener el esfuerzo y lograr el objetivo de aprendizaje establecido.

Algunas actividades que pueden emplearse para motivar a los estudiantes en una sesión de clases podrían ser:

- Para comenzar la clase, se empieza con preguntas del tema a tratar y se clasifica la información recopilada.
- Por medio de juegos se realiza una descripción de lugares, personajes y circunstancias.
- A través de dinámicas, se discute la importancia del tema.
- Presentar en el aula información de interés para los estudiantes, sobre la importancia del tema.

5.1.6.4. Introducción y sugerencias

Se debe realizar una breve exposición del trabajo que se va a ejecutar, o se da a conocer los antecedentes que son importantes para el desarrollo del tema central. Es importante que el maestro invite a los estudiantes a ser partícipes de un dilema al que tendrán que dar una solución.

Para el correcto desempeño del equipo de trabajo, se propone las siguientes sugerencias:

- Presentar la problemática sobre un tema particular, leer pausadamente para comprender y captar la idea principal del dilema.
- Aportar con ideas para programar procesos adecuados de resolución para obtener resultados favorables.
- Nombrar un coordinador para que organice y dirija el trabajo, considerando resolver de acuerdo a la decisión unánime del grupo.
- Emplear ejemplos cotidianos para solucionar o evitar el problema.
- Relacionar el problema con situaciones similares, demostrando las causas del problema.

5.1.6.5. Formación de equipos de trabajo y entrega de un formato a cada estudiante para realizar actividades propuestas

Un equipo de trabajo está formado por un grupo de personas que trabajan cooperativamente para alcanzar un objetivo común. Los equipos pueden formarse al azar, por afinidad o simpatía entre estudiantes o por decisión del profesor.

Cuando se han formado los equipos de trabajo se procede a repartir a cada integrante por separado un formato en el que constan diferentes actividades a desarrollarse:

- Indagar las razones de existencia del dilema y explicar.
- Determinar el objetivo del dilema y establecer las causas y efectos existentes.
- Examinar características relacionadas al dilema, estableciendo aspectos positivos y negativos.
- Debatir en el grupo para formular una lista de temas de aprendizaje que se desprenden del dilema y que podrían ser tratados en clase.

5.1.6.6. Socializar las actividades realizadas en el equipo

El proceso de socialización estará bajo la dirección del coordinador quien deberá dirigir y organizar las tareas del equipo con el fin de obtener buenos resultados y cumplir con la meta establecida.

El coordinador deberá realizar las siguientes actividades:

- Proponer las diferentes variables del problema.
- Resumir el trabajo grupal, presentando las conclusiones alcanzadas respecto al problema.
- Predecir el avance del problema en el caso de no solucionarlo.

5.1.6.7. Establecer acuerdos y tomar decisiones

El dilema debe permitir a los alumnos tomar decisiones o establecer juicios basados en hechos, información lógica y fundamentada.

Los participantes deben justificar sus decisiones y razonamientos a fin de que cada uno defienda su posición con el propósito de resolver el dilema. Respetar las opiniones de cada miembro del equipo.

Se puede cumplir con las siguientes acciones:

- Los estudiantes justifican sus razones y decisiones, defendiendo cada uno su posición.
- Construyen diferentes alternativas de solución o prevención del problema.

5.1.6.8. Presentación de resultados y discusión con los otros grupos

El coordinador después del consenso con los miembros de su equipo, presenta al auditorio los resultados obtenidos en su equipo de trabajo, para ser sometidos a un proceso de análisis por parte de los otros equipos, quienes tendrán la oportunidad de objetar o dar por aceptado el resultado presentado.

- Determinar el asunto tratado, el mismo que contendrá "Afirmación/Razón", en donde dos enunciados unidos por "DEBIDO A" deben ser evaluados.
- Escoger en el grupo los criterios de afirmación y razón.
- Decidir si el asunto está basado en la verdad.
- Apremiar de manera individual si se encuentra de acuerdo con el asunto tratado.
- Juzgar el asunto de acuerdo a los criterios.
- Argumentar.

5.1.6.9. Elaboración de un plan de acción

Constituye una herramienta, en donde se presenta la priorización de las iniciativas más importantes, para cumplir con ciertos objetivos y metas propuestas a los estudiantes al inicio de cada clase.

Está compuesto por tareas a realizar, responsabilidad de cada miembro del equipo, plazo de tiempo específicamente determinado y recursos que se utilizarán. En suma, sirve para delimitar, qué, con quién, para cuándo y cómo se realizará cierta actividad. Este plan de acción debe incluir los siguientes aspectos:

Tabla No. 6: Modelo de plan de acción

Propuesta	Actividades	Responsables	Recursos	Fecha	Evaluación

Fuente: ESTRATEGIA INTERACTIVA ISDA (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

5.1.6.10. Ejercicio de aplicación: Estrategia Interactiva ISDA (Ver Apéndice B)

5.1.6.11. Matriz referencial

Tabla No. 7: Matriz referencial

CRITERIOS	NIVEL DE DESEMPEÑO	CALIFICACIÓN
Interacción	Relaciona	2,5
	Diferencia	
	Valora	
Solución	Reconoce	2,5
	Describe	
	Demuestra	
	Crea	
Decisión	Identifica	2,5
	Infiere	
	Califica	
Acción	Explica	2,5
	Resuelve	
	Propone	
	Aprecia	

Fuente: ESTRATEGIA INTERACTIVA ISDA (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

Se aprecia en la tabla 7, una matriz referencial para evaluar el pensamiento crítico, con cada uno de los criterios de evaluación.

Las calificaciones obtenidas se registrarán en la correspondiente rúbrica diseñada para la evaluación.

Tabla No. 8: Rúbrica

Criterios Nómina	Interacción			Solución				Decisión			Acción				TOTAL
	Relaciona	Diferencia	Valora	Reconoce	Describe	Demuestra	Crea	Identifica	Infiere	Califica	Explica	Resuelve	Propone	Aprueba	
Puntaje de la actividad															Suma

Fuente: ESTRATEGIA INTERACTIVA ISDA (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

5.2. Evaluación

La estrategia ISDA, tiene su implementación práctica, al realizar su aplicación en la Unidad Educativa “Guayaquil”, para desarrollar el pensamiento crítico en Historia y Ciencias Sociales.

Después de capacitar a los docentes de Historia y Ciencias Sociales, así como de Estudios Sociales, sobre el uso de la ESTRATEGIA INTERACTIVA ISDA; se propone realizar una prueba piloto de aplicación en las aulas. Y luego contestar el cuestionario de la encuesta a docentes, para determinar el impacto que la novedosa estrategia ha tenido en el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes. (Ver Apéndice C)

Después de que los estudiantes han experimentado la utilización de la ESTRATEGIA INTERACTIVA ISDA por parte del docente, se realizará la encuesta dirigida a estudiantes, quienes contestarán de acuerdo con los resultados que obtuvieron con la nueva metodología propuesta. (Ver Apéndice D)

5.3. Análisis de resultados

Con la aplicación de las encuestas a docentes y estudiantes de primero y segundo año de Bachillerato Técnico sobre la implementación de la ESTRATEGIA INTERACTIVA ISDA, se obtuvo los resultados que se encuentran tabulados y presentados a continuación.

5.3.1. Encuesta aplicada a docentes

1. ¿Considera que la estrategia interactiva propuesta es factible de ser aplicada en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia Ciencias Sociales?

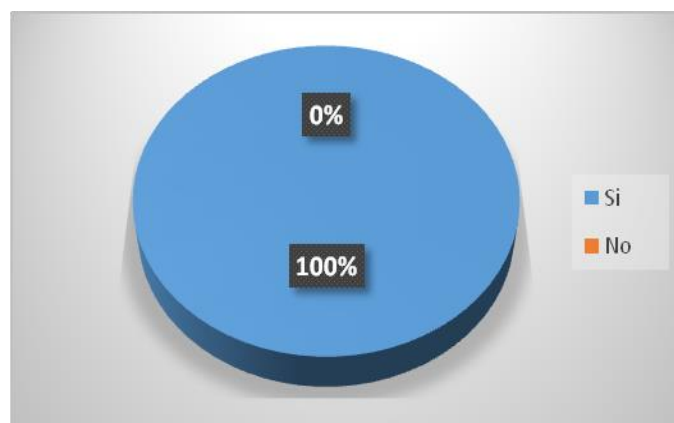
Tabla No. 9: Factibilidad de aplicación

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	8	100%
No	0	0%
Total	8	100%

Fuente: Encuesta de evaluación (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

Gráfico No. 6: Factibilidad de aplicación



Fuente: Encuesta de evaluación (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

Análisis

De los encuestados, el 100%, expresan que la estrategia interactiva propuesta si es factible de ser aplicada en el proceso enseñanza-aprendizaje de Historia y Ciencias Sociales.

Interpretación

Según Quinquer, "cuando se utiliza estrategias interactivas, el alumnado se convierte en el centro de la actividad y el profesorado ayuda y facilita el proceso" (2004, p.5); con este enunciado se infiere que el empleo de este tipo de estrategias permite conseguir mejores resultados en el aprendizaje de los estudiantes.

2. ¿Promueve la estrategia un clima de aula donde se practique el respeto y la tolerancia?

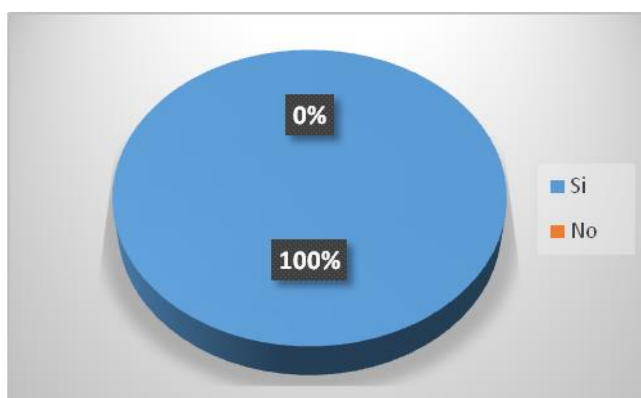
Tabla No. 10: Clima de aula

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	8	100%
No	0	0%
Total	8	100%

Fuente: Encuesta de evaluación (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

Gráfico No. 7: Clima de aula



Fuente: Encuesta de evaluación (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

Análisis

Todos los encuestados, es decir el 100%, expresan que la estrategia promueve un clima de aula donde se practica el respeto y la tolerancia.

Interpretación

El clima de aula se encuentra condicionado por varios factores que, “mediatizados por los procesos de enseñanza y aprendizaje, podrían clasificarse en cuatro grandes categorías: el medio ambiente, los comportamientos y actitudes personales, los aspectos organizativos y de funcionamiento y la dinámica interna que se da en el aula” (Villa y Villar, 1992, p. 20). Es necesario crear un buen clima en el aula, que permita el desarrollo de las actividades en un marco de tolerancia y respeto.

3. ¿Desarrolla en los estudiantes el sentido de pertenencia al equipo de trabajo asignado?

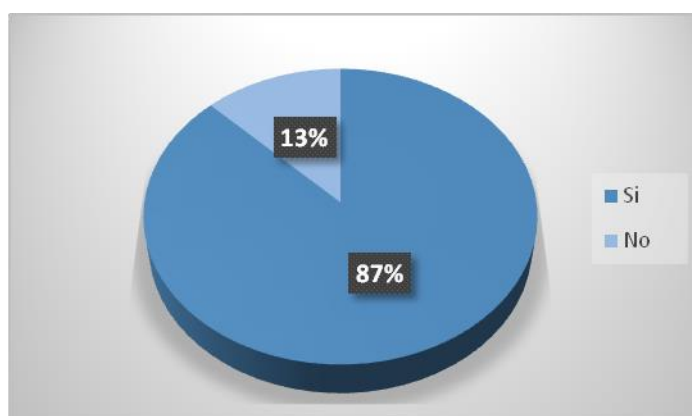
Tabla No. 11: Sentido de pertenencia al equipo

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	7	87%
No	1	13%
Total	8	100%

Fuente: Encuesta de evaluación (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

Gráfico No. 8: Sentido de pertenencia al equipo



Fuente: Encuesta de evaluación (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

Análisis

Del total de encuestados, el 87% responden que la estrategia diseñada desarrolla en los estudiantes el sentido de pertenencia al equipo de trabajo y el 13% argumentan que no.

Interpretación

El sentido de pertenencia permite alcanzar un desempeño bueno, incluyendo un elevado rendimiento y una mayor productividad de todo el alumnado, “(ya sean de alto, medio o bajo rendimiento), mayor posibilidad de retención a largo plazo, motivación intrínseca, motivación para lograr un alto rendimiento, más tiempo dedicado a las tareas, un nivel superior de razonamiento y pensamiento crítico” (D. Johnson, R. Johnson y Holubec, 1999, p. 7). El trabajo en equipo permite que todos los integrantes obtengan resultados beneficiosos.

4. ¿Considera que con esta estrategia el estudiante tendrá protagonismo en la construcción del conocimiento?

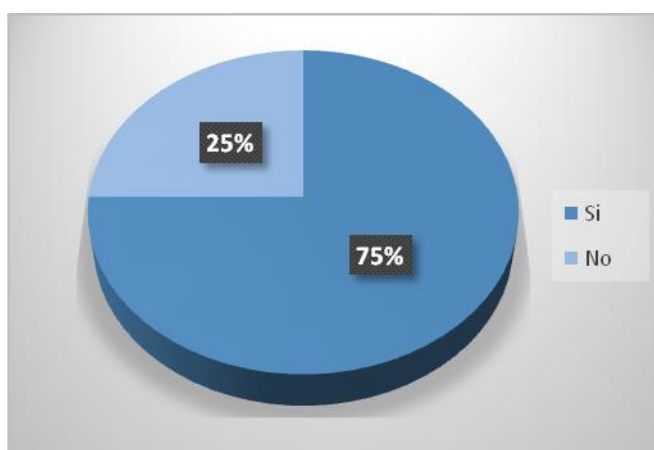
Tabla No. 12: Protagonismo en el proceso

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	6	75%
No	2	25%
Total	8	100%

Fuente: Encuesta de evaluación (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

Gráfico No. 9: Protagonismo en el proceso



Fuente: Encuesta de evaluación (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

Análisis

Del total de encuestados, el 75% considera que con esta estrategia el estudiante tendrá protagonismo en la construcción del conocimiento y el 25%, manifiesta que no.

Interpretación

Rivero al referirse a Piaget manifiesta su visión sobre el origen del conocimiento, al cual considera es “constructivista”, “en la medida en que el conocimiento se entiende como resultado de un proceso activo de interacción entre el organismo (el sujeto) y el medio (el objeto), es decir, de una “construcción” (2012, p.3). El enfoque pedagógico del constructivismo considera que el sujeto selecciona la información, la interpreta y la organiza en sus estructuras mentales para un posterior uso.

5. ¿Está de acuerdo en que la estrategia propuesta permitirá conseguir aprendizajes significativos?

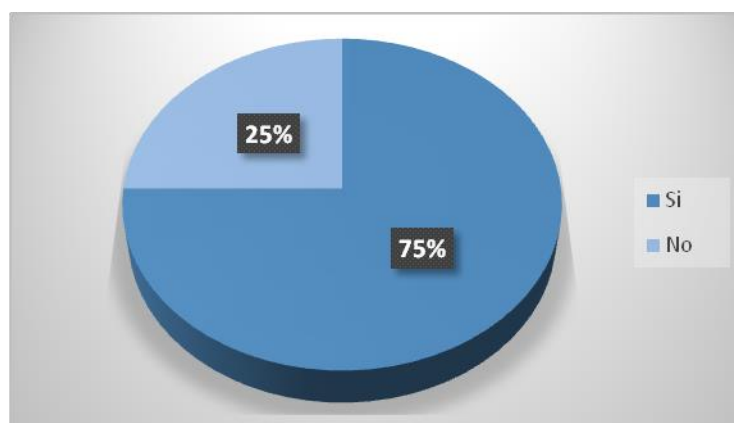
Tabla No. 13: Aprendizajes significativos

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	6	75%
No	2	25%
Total	8	100%

Fuente: Encuesta de evaluación (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

Gráfico No. 10: Aprendizaje significativo



Fuente: Encuesta de evaluación (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

Análisis

Del total de encuestados, el 75% manifiesta que si está de acuerdo en que la estrategia propuesta permitirá conseguir aprendizajes significativos; el 25% acota que a veces.

Interpretación

De acuerdo a lo que se indica: “el aprendizaje significativo es el mecanismo humano, por excelencia, para adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas e informaciones representadas en cualquier campo de conocimiento” (Ausubel, 1963, p. 58). En el desarrollo de cada tema, el docente debe ofrecer oportunidades para que el estudiante pueda aplicar los conocimientos adquiridos para interiorizarlos.

6. ¿Promueve la estrategia alternativas de explicación o solución a un dilema?

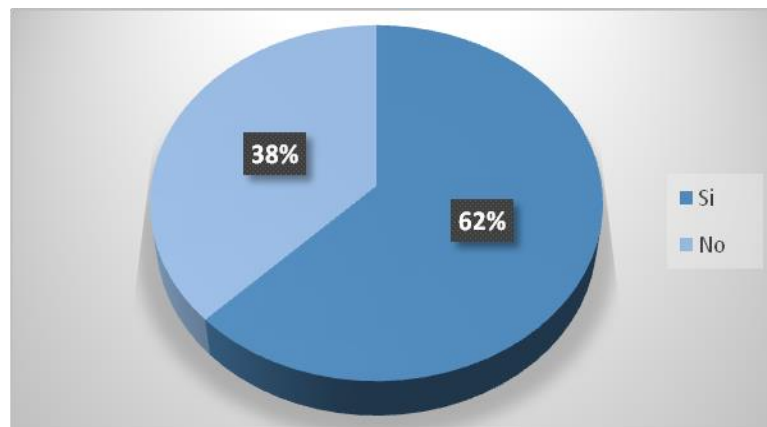
Tabla No. 14: Alternativas de solución

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	5	62%
No	3	38%
Total	8	100%

Fuente: Encuesta de evaluación (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

Gráfico No. 11: Alternativas de solución



Fuente: Encuesta de evaluación (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

Análisis

El 62% responden que la estrategia promueve las alternativas de explicación o solución a un dilema o solución; el 38% expresa que no.

Interpretación

Promover actividades de solución permite “crear contextos de aprendizaje que faciliten la construcción del conocimiento y favorezcan la verbalización, explicitación, el contraste y la reelaboración de las ideas y de los conocimientos” (Servicio de Innovación Educativa UPM, 2008). Se infiere que el docente debe realizar y propiciar contextos de aprendizaje, que permitan al estudiante emitir diferentes puntos de vista para dar solución a un caso planteado.

7. ¿Crea la estrategia un ambiente positivo que invita al diálogo, reflexión, indagación, análisis y debate?

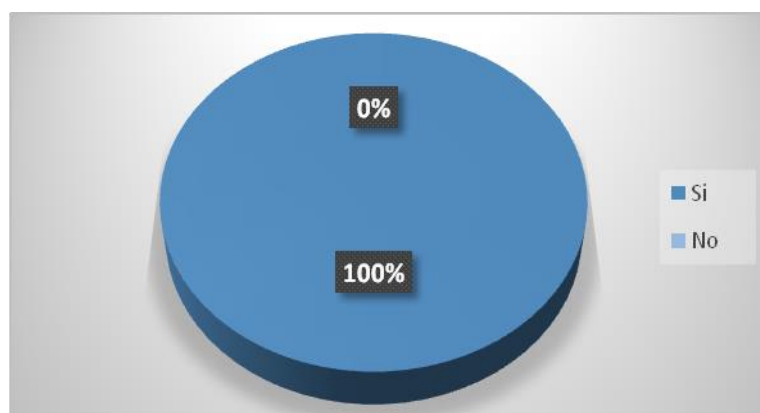
Tabla No.15: Ambiente para el diálogo y reflexión

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	8	100%
No	0	0%
Total	8	100%

Fuente: Encuesta de evaluación (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

Gráfico No. 12: Ambiente para el diálogo y la reflexión



Fuente: Encuesta de evaluación (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

Análisis

Del total de encuestados, el 100% responden que si crea la estrategia un ambiente positivo que invita al diálogo, reflexión, indagación, análisis y debate.

Interpretación

Barreda, en su trabajo de tesis cita a Martínez (1996) quien expresa que: “los resultados educativos son influenciados por el clima del aula por lo que es importante conocerlo para seguir mejorándolo” (2012, p. 5). Es importante que los docentes implementen procesos de enseñanza-aprendizaje en un clima donde se promueva el dialogo, análisis y el debate para que el estudiante pueda potenciar sus capacidades.

8. ¿Fomenta la estrategia seguridad para hablar en público?

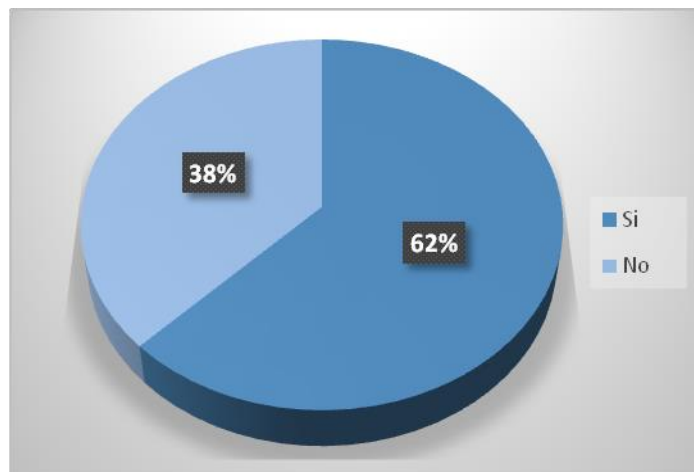
Tabla No. 16: Seguridad para hablar en público

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	5	62%
No	3	38%
Total	8	100%

Fuente: Encuesta de evaluación (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

Gráfico No. 13: Seguridad para hablar en público



Fuente: Encuesta de evaluación (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

Análisis

Del total de encuestados, el 62% responden que la estrategia fomenta la seguridad para hablar en público y el 38% argumenta que no.

Interpretación

El arte de hablar en público de una manera correcta es el resultado de la práctica y entrenamiento que posteriormente se convierte en una técnica.

9. ¿Promueve el trabajo responsable para el cumplimiento de los objetivos planteados?

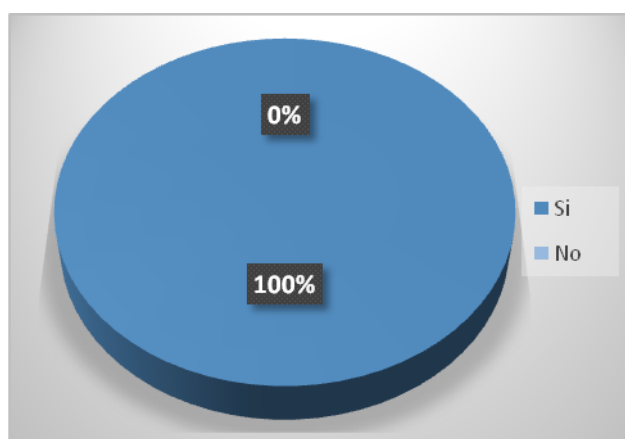
Tabla No.17: Trabajo responsable

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	8	100%
No	0	0%
Total	8	100%

Fuente: Encuesta de evaluación (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

Gráfico No. 14: Trabajo responsable



Fuente: Encuesta de evaluación (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

Análisis

Del total de docentes encuestados, el 100% indican que la estrategia interactiva promueve el trabajo responsable para el cumplimiento de los objetivos planteados.

Interpretación

El trabajo responsable permite a los estudiantes que lo ejecuten con entusiasmo, “de una manera concienzuda, buscan la calidad y la excelencia en lo que hacen, e intentan mejorar cuando tienen errores, trabajan en equipo y aceptan las indicaciones de sus superiores, son capaces de encontrar soluciones eficaces a dificultades novedosas” (Lluch, 2013, p.16). Cuando el docente planifica las actividades que involucren la participación activa de los estudiantes se obtendrá como resultado una mejor calidad en las tareas.

10. ¿Piensa usted que esta estrategia promueve la creatividad en los estudiantes?

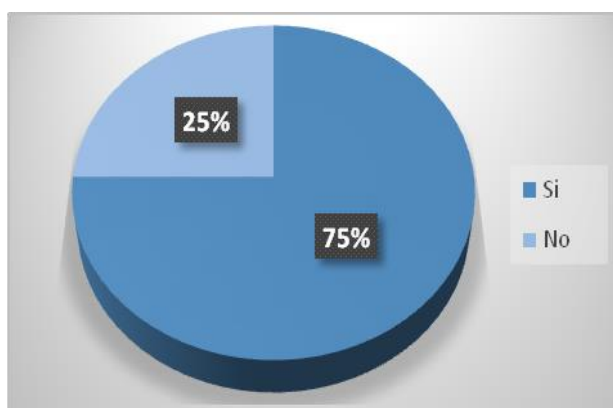
Tabla No. 18: Creatividad en los estudiantes

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	6	75%
No	2	25%
Total	8	100%

Fuente: Encuesta de evaluación (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

Gráfico No. 15: Creatividad en los estudiantes



Fuente: Encuesta de evaluación (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

Análisis

Del total de docentes encuestados, es decir el 75%, expresan que esta estrategia promueve la creatividad en los estudiantes, el 25 % manifiesta que no.

Interpretación

Se considera a la creatividad como una muestra de la existencia de algo nuevo, su esencia está en la novedad y la inexistencia anticipada del producto o idea. “La creatividad es demostrada inventando o descubriendo una solución a un problema y en la demostración de cualidades excepcionales en la solución del mismo” (Flanagan, 1958). En el proceso creativo se involucran procesos cognitivos superiores e inferiores para el logro de una idea nueva.

5.3.2. Encuesta aplicada a estudiantes

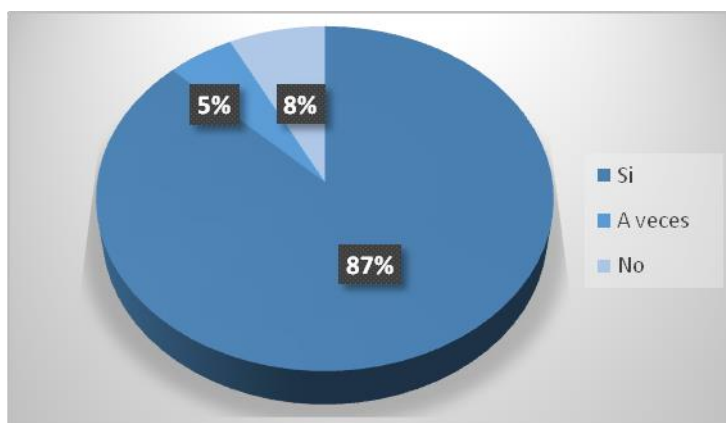
1. ¿Logró captar su atención la estrategia interactiva aplicada en la clase de Historia y Ciencias Sociales?

Tabla No. 19: Atención a clases

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	234	87%
A veces	14	5%
No	20	8%
Total	268	100%

Fuente: Encuesta de evaluación (2015)
Elaborado por: Gioconda Fiallos

Gráfico No. 16: Atención a clases



Fuente: Encuesta de evaluación (2015)
Elaborado por: Gioconda Fiallos

Análisis

Del total de encuestados, el 87% manifiestan que si logró captar su atención la estrategia interactiva aplicada en la clase de Historia y Ciencias Sociales, el 8% expresa que a veces y el 5% expresan que no.

Interpretación

Se indica siete décadas atrás que “la atención consiste en un proceso selectivo de la información necesaria, la consolidación de los programas de acción elegibles y el mantenimiento de un control permanente sobre el curso de los mismos” (Luria, 1975). Si el docente no logra captar la atención de los estudiantes a través de estímulos adecuados, el rendimiento se verá afectado en un nivel significativo,

2. ¿Considera que la estrategia interactiva contribuyó a crear un clima de tolerancia, respeto y buen trato?

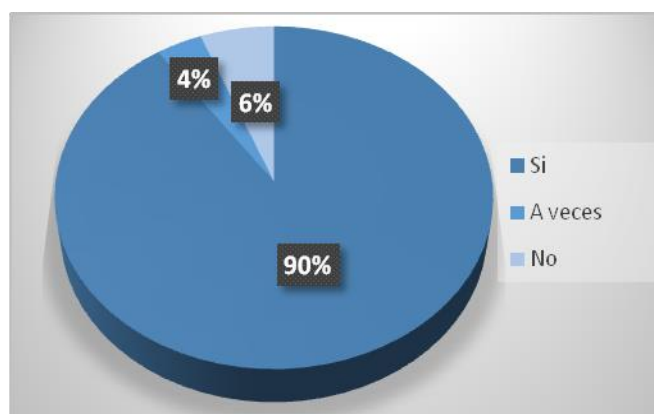
Tabla No. 20: Clima de tolerancia y respeto

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	242	90%
A veces	10	4%
No	16	6%
Total	268	100%

Fuente: Encuesta de evaluación (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

Gráfico No. 17: Clima de tolerancia y respeto



Fuente: Encuesta de evaluación (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

Análisis

La mayoría de encuestados, es decir, el 90% manifiesta que considera que la estrategia interactiva contribuyó a crear un clima de tolerancia, y respeto, el 6% indica que no y el 4% que a veces.

Interpretación

La UNESCO recalca que “finalmente, un aula con alta organización permite a los estudiantes sentirse tranquilos y seguros, y genera un ambiente favorable para el aprendizaje” (2013, p. 6). Si el clima de aula está enmarcado en reglas y normas donde se practique la tolerancia y el respeto se obtendrá productividad dentro de la sala de clase.

3. ¿Permitió la estrategia, la participación activa de los integrantes del equipo?

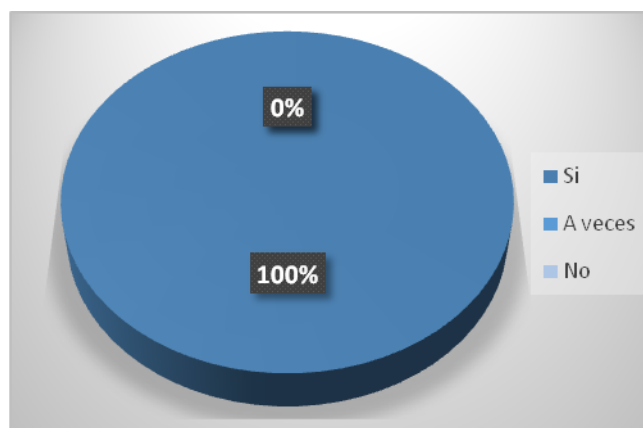
Tabla No. 21: Participación activa

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	268	100%
A veces	0	0%
No	0	0%
Total	268	100%

Fuente: Encuesta de evaluación (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

Gráfico No. 18: Participación activa



Fuente: Encuesta de evaluación (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

Análisis

Los resultados indican que el 100% de encuestados expresan que la estrategia permitió la participación activa de los integrantes del equipo.

Interpretación

González cita a Cañizares y define participación como "un compromiso mental emocional hacia las metas, una reflexión personalizada que permite compartir responsabilidades para el logro de objetivos. La participación implica tres aspectos centrales: compromiso, contribución y responsabilidad" (2003, p. 39). Conseguir la intervención activa de los estudiantes en un equipo de trabajo significa la colaboración de todos para llegar a la meta propuesta.

4. ¿Promueve el trabajo responsable para el cumplimiento de las actividades planteadas?

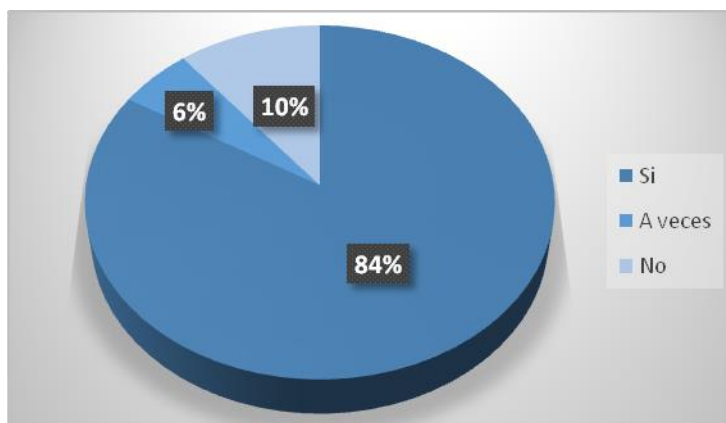
Tabla No. 22: Se promueve el trabajo responsable

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	224	84%
A veces	15	6%
No	29	10%
Total	268	100%

Fuente: Encuesta de evaluación (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

Gráfico No. 19: Se promueve el trabajo responsable



Fuente: Encuesta de evaluación (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

Análisis

Los datos evidencian que el 83% de los encuestados indican que la estrategia interactiva promueve el trabajo responsable para el cumplimiento de las actividades planteadas, el 11% manifiestan que no, y el 6% que a veces.

Interpretación

Todo equipo trabaja de manera responsable porque están comprometidos con el cumplimiento de las tareas asignadas para conseguir buenos resultados que beneficien a sus integrantes.

5. ¿Se empleó en la estrategia la discusión como herramienta para solucionar el dilema?

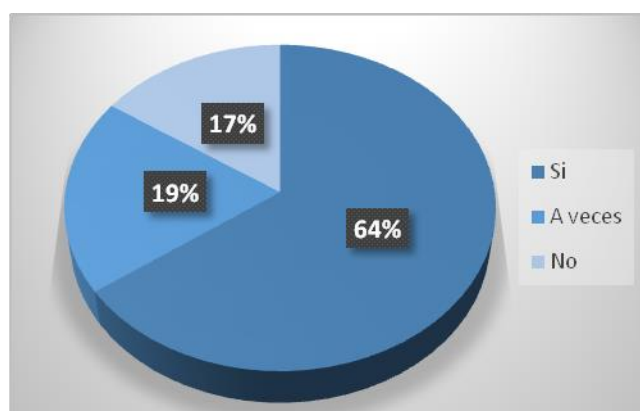
Tabla No. 23: Discusión para solucionar dilemas

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	168	64%
A veces	50	19%
No	40	17%
Total	268	100%

Fuente: Encuesta de evaluación (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

Gráfico No. 20: Discusión para solucionar dilemas



Fuente: Encuesta de evaluación (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

Análisis

En los datos se evidencian que el 65% que empleó en la estrategia, es la discusión como herramienta para solucionar el dilema, el 19% comenta que a veces y el 16 % opina que no.

Interpretación

En el sitio web escolares manifiesta que la discusión permite el intercambio de datos e información “donde existen diferentes puntos de ver los temas o las cosas y se pretende llegar a un acuerdo o consenso, siempre teniendo en cuenta que este tipo de diálogo debe darse en un clima de cooperación recíproca” (s.f.). La técnica de la discusión permite que los estudiantes aporten con diversidad de ideas respecto a un tema, en el que cada participante trata de defender sus argumentos considerados como válidos.

6. ¿Permitió a los estudiantes interactuar y socializar con el resto del equipo las actividades realizadas en forma individual?

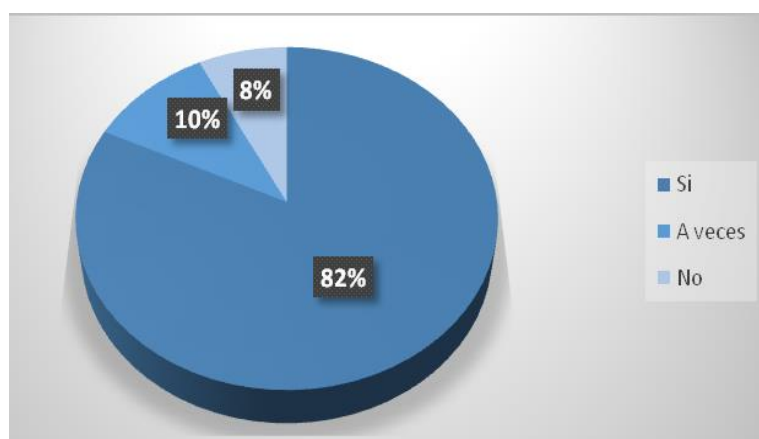
Tabla No. 24: Interacción y socialización

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	220	82%
A veces	28	10%
No	20	8%
Total	268	100%

Fuente: Encuesta de evaluación (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

Gráfico No. 21: Interacción y socialización



Fuente: Encuesta de evaluación (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

Análisis

Con respecto a la pregunta formulada, el 82% de encuestados expresan que si hubo entre los estudiantes interacción y socialización con el resto del equipo las actividades realizadas en forma individual, el 10% opinan que a veces y el 8% acotan que no.

Interpretación

El lenguaje en el aula es la herramienta fundamental que permite no solo la transmisión de saberes escolares sino también la interacción que es la base de las relaciones sociales, fundamental para un equipo de trabajo.

7. ¿Al aplicar la estrategia, los estudiantes aportaron con ideas y criterios para la mejor solución de un dilema?

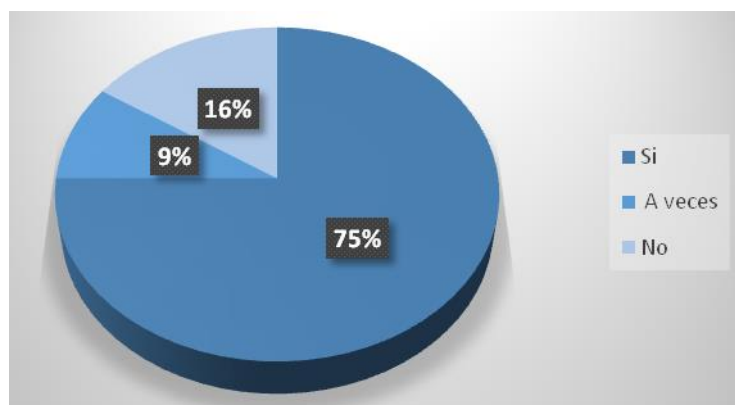
Tabla No. 25: Aportar con ideas y criterios

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	201	75%
A veces	25	9%
No	42	16%
Total	268	100%

Fuente: Encuesta de evaluación (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

Gráfico No. 22: Aportar con ideas y criterios



Fuente: Encuesta de evaluación (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

Análisis

En lo referente a la pregunta formulada, se puede detectar que el 75% de encuestados aducen que los integrantes del equipo aportaron con nuevas ideas y criterios sobre el tema tratado, el 16% opinan que no y el 9% comentan que a veces.

Interpretación

De acuerdo a un sitio web, “el efecto sinérgico que se produce cuando las personas trabajan juntas tienen como resultado la producción de un mayor número de ideas que cuando una persona trabaja en solitario” (Trabajo en equipo, s.f.). El trabajo cooperativo permite que los equipos aporten con ideas para lograr con eficacia sus objetivos.

8. ¿Promueve la estrategia la toma de decisiones para llegar a un consenso?

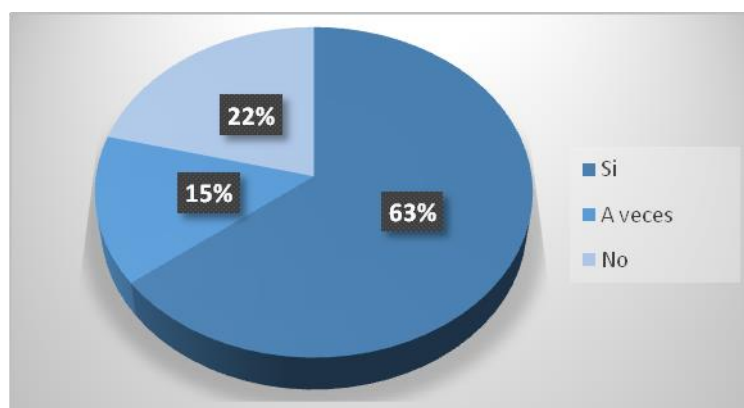
Tabla No. 26: Toma de decisiones

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	168	63%
A veces	42	15%
No	58	22%
Total	268	100%

Fuente: Encuesta de evaluación (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

Gráfico No. 23: Toma de decisiones



Fuente: Encuesta de evaluación (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

Análisis

La mayoría de estudiantes encuestados, es decir, el 65% expresan que promueve la toma de decisiones para llegar a un consenso; el 21% indica que no y el 14% comentan que a veces.

Interpretación

En un equipo de trabajo se generan más alternativas debido a que cada uno aporta con gran cantidad de información misma que debe ser analizada y evaluada para seleccionar la mejor opción.

9. ¿Se respetaron las ideas sugeridas de los integrantes del equipo?

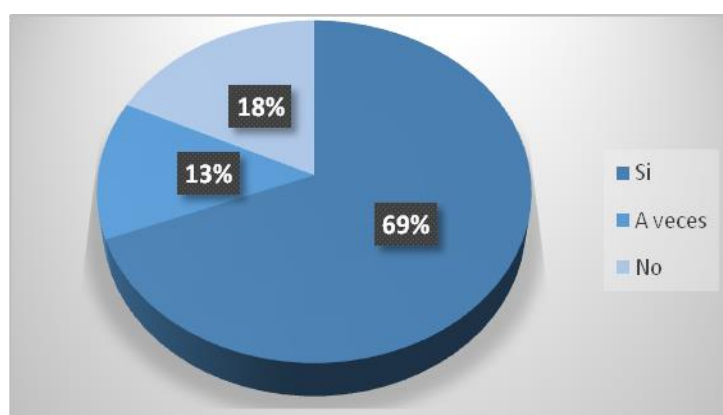
Tabla No. 27: Respeto de ideas sugeridas

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	185	69%
A veces	35	13%
No	48	18%
Total	268	100%

Fuente: Encuesta de evaluación (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

Gráfico No. 24: Respeto de ideas sugeridas



Fuente: Encuesta de evaluación (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

Análisis

Los datos observados indican que el 69% expresa que se respetaron las ideas sugeridas de los integrantes del equipo; el 18 % comentan que no y el 13% acotan que a veces.

Interpretación

El mutuo respeto dentro del aula, es mayor que la interacción existente entre el profesor y los alumnos. “Una atmósfera de respeto mutuo significa que los estudiantes también se tratan entre ellos correctamente. El resultado es un aula donde hay mayor aprendizaje, ya que los alumnos se sientan seguros, motivados y, por supuesto, respetados” (ehow en español, s.f.). Docentes y estudiantes son los responsables de crear un ambiente positivo en el aula a través del establecimiento de normas y acuerdos que permitan en normal desarrollo de las actividades.

10. ¿El docente te da la oportunidad de expresar libremente lo que piensas respecto a un tema estudiado?

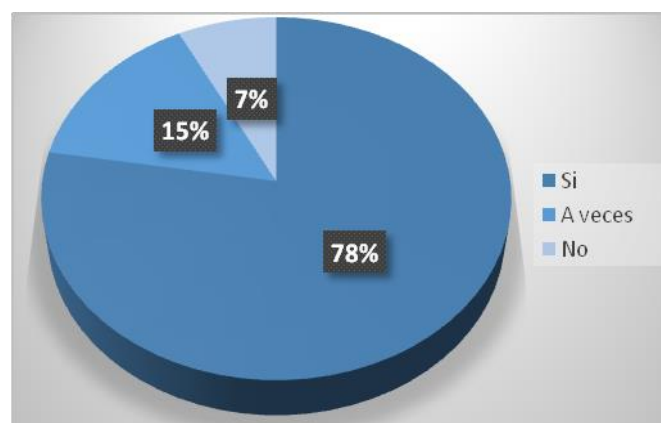
Tabla No. 28: Libertad de expresión

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	208	78%
A veces	40	15%
No	20	7%
Total	268	100%

Fuente: Encuesta de evaluación (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

Gráfico No. 25: Libertad de expresión



Fuente: Encuesta de evaluación (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

Análisis

Los datos observados indican que el 78% expresa que el docente supervisó y apoyó a cada equipo brindándoles la orientación adecuada para el correcto desarrollo de las actividades, el 15% comenta que a veces y el 7% manifiesta que no.

Interpretación

La labor del docente en un equipo es orientar a los estudiantes sobre cualquier inquietud o expectativa originada para que pueda realizar eficientemente las tareas asignadas.

5.3.3. Resumen general de resultados

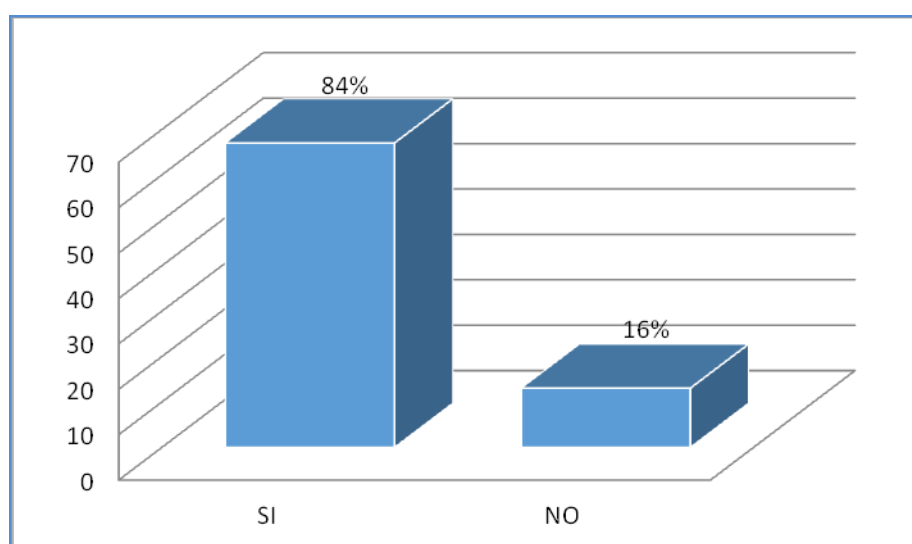
Tabla No. 29: Resumen de resultados obtenidos en encuesta de evaluación a docentes

Preguntas	Si	No	Totales
1	8	0	8
2	8	0	8
3	7	1	8
4	6	2	8
5	6	2	8
6	5	3	8
7	8	0	8
8	5	3	8
9	8	0	8
10	6	2	8

Fuente: Encuesta de evaluación (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

Gráfico No. 26: Análisis general de resultados de la encuesta de evaluación a los docentes al aplicar la ESTRATEGIA INTERACTIVA ISDA



Fuente: Encuesta de evaluación (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

Análisis

De acuerdo con los resultados obtenidos, se puede observar que la ESTRATEGIA INTERACTIVA ISDA posee gran efectividad para el desarrollo del pensamiento crítico, así lo demuestra el elevado porcentaje de respuestas positivas que ha tenido la encuesta a los docentes sobre la utilidad de la novedosa estrategia.

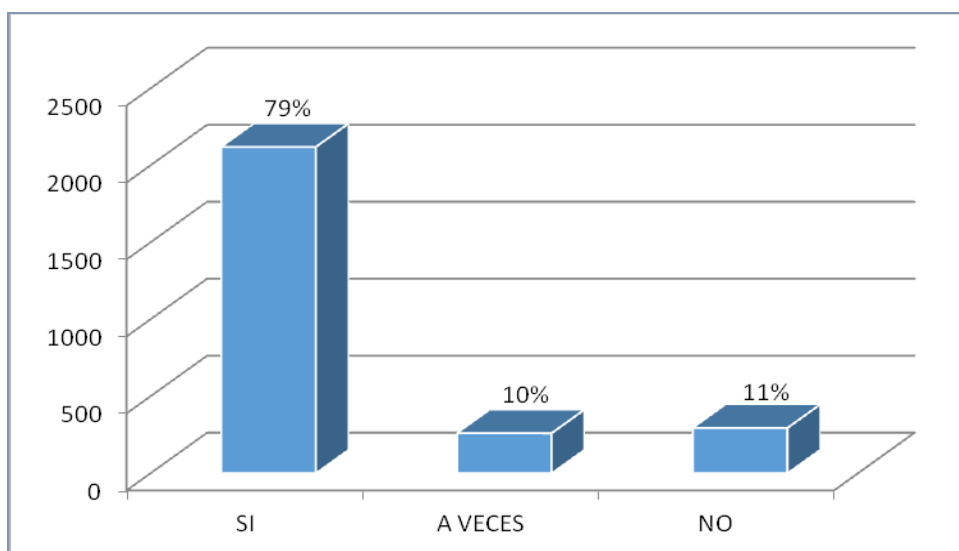
Tabla No. 30: Resumen de resultados obtenidos en encuesta de evaluación a estudiantes

Preguntas	Si	A veces	No	Totales
1	234	14	20	268
2	242	10	16	268
3	268	0	0	268
4	224	15	29	268
5	168	50	40	258
6	220	28	20	268
7	201	25	42	268
8	168	42	58	268
9	185	35	48	268
10	208	40	20	268

Fuente: Encuesta de evaluación (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

Gráfico No. 27: Análisis general de resultados de la encuesta de evaluación a los estudiantes al aplicar la ESTRATEGIA INTERACTIVA ISDA



Fuente: Encuesta de evaluación (2015)

Elaborado por: Gioconda Fiallos

Análisis

Como se puede apreciar en el gráfico anterior, la mayoría de las respuestas son positivas por parte de los estudiantes de primero y segundo año de Bachillerato Técnico, con respecto a la nueva ESTRATEGIA INTERACTIVA ISDA utilizada en clase de Historia y Ciencias Sociales, demostrando que ayuda a un mejor desempeño en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Capítulo 6

Conclusiones y Recomendaciones

6.1. Conclusiones

- Con la aplicación de la encuesta preliminar, se determinó que los estudiantes de primero y segundo de Bachillerato Técnico no se encuentran motivados en el aprendizaje de la materia de Historia y Ciencias Sociales, puesto que los docentes no mantienen un sano criterio para trabajar en equipo y analizar diversas situaciones, eventos del contexto, fomentar la reflexión y formar un pensamiento crítico en los estudiantes.
- En base a un marco teórico especializado, fue posible fundamentar técnicamente la creación de una estrategia interactiva; la misma que debía ser desarrollada óptimamente de acuerdo a la población a la cual va dirigida, para ser empleadas en el accionar pedagógico.
- La construcción de la ESTRATEGIA INTERACTIVA ISDA se considera una moderna y novedosa herramienta que ayudará al docente a promover el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes de Bachillerato Técnico, ya que su accesibilidad a la comprensión ayuda a que la materia de Historia y Ciencias Sociales sea dinámica y sobre todo práctica, brindando la oportunidad de que el estudiante potencialice su aprendizaje.
- La aplicación de la estrategia interactiva para el desarrollo del pensamiento crítico en las clases de Historia y Ciencias Sociales logró su objetivo: captar la atención y el interés de los estudiantes así lo demuestra el alto porcentaje de respuestas afirmativas sobre la eficiencia de la estrategia, tanto para los docentes como los estudiantes; lo cual va a incidir en un mejor desempeño en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

6.2. Recomendaciones.

- Es fundamental que los docentes apliquen renovadas estrategias de enseñanza y aprendizaje para abordar temas a ser tratados en Historia y Ciencias Sociales en donde se requieren de procesos de abstracción y reflexión más complejos.
- Es labor esencial de los docentes crear situaciones de aprendizaje donde se propicie el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico, logrando la participación activa de los estudiantes; para ello es posible la aplicación de una estrategia interactiva en las actividades cotidianas del aula.
- Si tomamos como referencia que la educación debe contribuir a la formación integral del ser humano, se debe dar prioridad al empleo de estrategias basadas en la cooperación e interacción para facilitar la construcción social del conocimiento.
- Es importante indicar que los docentes y las mismas autoridades educativas, deben incrementar su interés por la capacitación en estrategias innovadoras que tiendan a dinamizar su accionar en el aula.



Apéndice A

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO

ENCUESTA PRELIMINAR DIRIGIDA A ESTUDIANTES

Objetivo: La presente encuesta tiene como finalidad, realizar un diagnóstico de la realidad actual del desarrollo de la asignatura de Historia y Ciencias Sociales de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa “Guayaquil”, para establecer los parámetros iniciales de desenvolvimiento de los docentes y los alumnos en el aula.

Instrucciones: Lea detenidamente cada una de las preguntas y marque con una X la opción que considere adecuada.

1. ¿Logran captar su atención las clases planificadas por el docente de Historia y Ciencias Sociales?

Respuestas obtenidas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	20	7%
A veces	200	75%
Nunca	48	18%
Total	268	100%

2. ¿Emplea el docente recursos didácticos innovadores para el desarrollo de la clase?

Respuestas obtenidas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
A veces	48	18%
Nunca	220	82%
Total	268	100%

3. ¿El docente utiliza con mayor frecuencia como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza-aprendizaje el trabajo grupal?

Respuestas obtenidas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
A veces	64	23,88%
Nunca	204	76,12%
Total	268	100%

4. ¿El maestro emplea recursos diferentes a los comúnmente utilizados como material didáctico (distinto a libros, mapas y papelotes)?

Respuestas obtenidas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	15	5,60%
A veces	24	8,96%
Nunca	229	58,45%
Total	268	100%

5. En las clases impartidas por el docente, ¿desarrolla otra destreza diferente a escuchar o leer?

Respuestas obtenidas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	13	4,85%
A veces	28	10,45%
Nunca	227	84,70%
Total	268	100%

6. ¿En las clases el docente promueve la criticidad en los temas que está trabajando?

Respuestas obtenidas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	34	12,69
A veces	98	36,57%
Nunca	136	50,75%
Total	268	100%

7. ¿Organiza el maestro equipos de trabajo con los estudiantes para obtener mejores resultados en el aprendizaje?

Respuestas obtenidas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	13	4,85
A veces	110	41,04%
Nunca	145	54,10%
Total	268	100%

8. ¿El docente plantea desafíos que permiten modificar y cuestionar los conocimientos adquiridos?

Respuestas obtenidas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	22	8 %
A veces	68	25%
Nunca	178	67%
Total	268	100%

9. ¿Cuándo el maestro plantea interrogantes, contestas en forma clara y precisa?

Respuestas obtenidas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	14	5 %
A veces	186	70%
Nunca	68	25%
Total	268	100%

10. ¿El docente te da la oportunidad de expresar libremente lo que piensas respecto a un tema estudiado?

Respuestas obtenidas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	17	6 %
A veces	223	83%
Nunca	28	11%
Total	268	100%

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Apéndice B

APLICACIÓN PRÁCTICA DE LA ESTRATEGIA INTERACTIVA ISDA

(La letra en *cursiva* corresponde a las respuestas o planteamientos)

Diseño o selección de un dilema

- Buscar situaciones conflictivas referentes a la vida diaria.
 - *Falta de trabajo*
 - *Subida de pasajes*
 - *Impuestos altos*
 - *Impacto ambiental*
 - *Escasez de divisas*
 - *Incremento de la delincuencia*
- Recurrir a distintos medios de comunicación e identificar los conceptos clave.

EL COMERCIO - UNO DE LOS MEDIOS MÁS LEÍDOS EN EL ECUADOR

Robo de celulares no se detiene
 TELEFONÍA 2 Muchos vendedores piden que se usen los planes prepago para evitar ser víctimas de los robos de celulares. El robo de celulares sigue aumentando en el país. Los vendedores de celulares piden que se usen los planes prepago para evitar ser víctimas de los robos de celulares.

EL UNIVERSO - SEMANAL DE ECONOMÍA Y POLÍTICA

Crecen remesas desde Ecuador hacia África, Asia y el Caribe
 La dolarización y la inyección de recursos públicos a la economía volvieron atractivo al país, según analistas que aseguran que el crecimiento económico ha beneficiado a los inmigrantes.

\$ 55 millones al año, subsidio para calmar a choferes
 Por cada uno de los 580 buses de transporte interprovincial de pasajeros, el Gobierno entregará un subsidio de \$ 600 al mes. El pago será retroactivo desde octubre del 2011 y empezará a cancelarse desde fines de este mes.

El festín de los créditos endeudó al ecuatoriano
 REPORTE 1-2-13 El festín de los créditos endeudó al ecuatoriano. El consumo de créditos se disparó en los últimos meses del 2012, impulsado por la oferta de préstamos de las entidades financieras.

ALGUNOS DE LOS ARTÍCULOS SOBRE LOS QUE SE APLICA LA SOBRETASA

Algunos países de América Latina: 25-45%	Algunos países de América Latina: 25-45%	Algunos países de América Latina: 25-45%	Algunos países de América Latina: 25-45%
Algunos países de América Latina: 25-45%	Algunos países de América Latina: 25-45%	Algunos países de América Latina: 25-45%	Algunos países de América Latina: 25-45%
Algunos países de América Latina: 25-45%	Algunos países de América Latina: 25-45%	Algunos países de América Latina: 25-45%	Algunos países de América Latina: 25-45%
Algunos países de América Latina: 25-45%	Algunos países de América Latina: 25-45%	Algunos países de América Latina: 25-45%	Algunos países de América Latina: 25-45%

- Reconocer lugares, personajes y objetos, relacionados a situaciones o sucesos históricos o vivencias personales, entre otros.

- No hay trabajo por falta de inversión de empresarios
 - Los pasajes suben por incremento de los impuestos a repuestos vehiculares
 - Los impuestos se incrementaron por decisión del Gobierno ecuatoriano
 - El medio ambiente sufre estragos por no cuidarlo
 - El trabajador extranjero envía dinero del Ecuador hacia otro País.
 - La delincuencia aumenta por falta de trabajo
- Memorizar datos relevantes.

INVERSIÓN.- Es el empleo de capital propio en algún tipo de negocio o actividad, con la intención de incrementarlo.

IMPUESTOS.- Es el tributo que las personas que viven en una comunidad o País, deben pagar al estado que los representa, para que con este pago y sin obligación de devolución, pueda financiar sus gastos.

GOBIERNO.- Es el organismo que según reconoce la Constitución, toma las responsabilidades del poder ejecutivo y concentra el poder político para conducir a una determinada sociedad.

MEDIO AMBIENTE.- Es el conjunto de elementos abióticos (energía solar, suelo, agua y aire) y elementos bióticos (organismos vivos) que integran la delgada capa de la Tierra, sustento y hogar de todos los seres vivos.

INMIGRACIÓN.- Es la entrada a un país o región de personas que nacieron o proceden de otro lugar.

DELINCUENCIA.- Está vinculada a las personas que violan las leyes y al conjunto de los delitos.

Motivación

- Para comenzar la clase, se empieza con preguntas del tema a tratar y se clasifica la información recopilada.
 - ¿Por qué no hay mucha inversión en el País?
 - ¿Por qué subieron los impuestos?
 - ¿Se puede revertir los efectos al medio ambiente?
 - ¿Está controlada la inmigración?
 - ¿Es verdad que en países como Suiza no hay delincuencia?
- Por medio de juegos se realiza una descripción de lugares, personajes y circunstancias.
 - Juego “Naciones Unidas” con una pelota o si existe la posibilidad se puede utilizar el juego virtual <http://www.unjuegopeligroso.org/>

- Se discute la importancia del tema.
 - *El Gobierno se encarga de obras para el País.*
 - *La inversión ayuda al desarrollo económico y social*
 - *El cuidado al Medio Ambiente garantiza una vida saludable, inicia con políticas medioambientales que el Gobierno establece y que con iniciativa nuestra se puede fortalecer.*
- Presentar en el aula información de interés para los estudiantes, sobre la importancia del tema.

“El feudalismo desde la evaluación de los aspectos sociales, políticos y económicos, y su incidencia en las sociedades de América tras la conquista y colonización del siglo XVI hasta la geopolítica actual.”

Introducción y sugerencias

- Presentar la problemática sobre un tema particular, leer pausadamente para comprender y captar la idea principal del dilema.

EL FEUDALISMO

El término feudalismo viene de la palabra feudo, que era el nombre que se le daba a los territorios que los reyes medievales entregaban a los nobles a cambio de sus servicios.

Cuando hablamos de feudalismo nos referimos al sistema político, social y económico que surgió en Europa occidental a partir del siglo IX y que se consolidó plenamente entre el siglo X y el siglo XIV. A partir del siglo XV, se abre un período de transición, donde seguían vigentes muchos rasgos del sistema feudal al mismo tiempo que se iban desarrollando las condiciones para el posterior surgimiento del sistema capitalista.

En el sistema feudal, el poder político estaba encabezado por un rey, pero éste era un gobernante con muy poco poder. De hecho, eran los grandes nobles los que tenían el poder, mandando cada uno en sus tierras (llamadas dominios, feudos o señoríos). Por eso se dice que el feudalismo se caracteriza por la existencia de una “soberanía fragmentada” o lo que es lo mismo una “fragmentación del poder político”. (Ángeles, 2014, párr. 2-4)

DILEMA: *Grandes extensiones de terreno a cargo de un solo dueño quien gobernaba también la vida de quienes en esos territorios vivían.*

- Aportar con ideas para programar procesos adecuados de resolución para obtener resultados favorables.
 - *Establecer políticas democráticas*
 - *Delimitar territorios*
 - *Pago justo a jornaleros*
 - *Libertad a los esclavos*

- Nombrar un coordinador para que organice y dirija el trabajo, considerando resolver de acuerdo a la decisión unánime del grupo.
 - *Coordinador grupo 1*
 - *Coordinador grupo 2*
 - *Coordinador grupo (n)*
- Emplear ejemplos para solucionar o evitar el problema.
 - *“La Revolución Francesa fue el cambio político más importante que se produjo en Europa a fines del siglo XVIII, sirvió de ejemplo para otros países y promovió la democracia en el mundo”. (Educando, 2010)*
 - *“Abrió nuevos horizontes políticos basados en el principio de la soberanía popular, que será el motor de las revoluciones de 1830, de 1848 y de 1871”. (Kerignard, 2004)*
- Relacionar el problema con situaciones similares, demostrando las causas del problema.
 - *Se cambió el nombre de feudo por Empresa, donde un señor que no es de origen noble sino un empresario, domina los destinos de sus empleados, quienes trabajan en su propiedad sin tener posesión material alguna ni mucho menos de su propio tiempo. (Gaviria, 2011)*
 - *La Revolución Francesa es una de las fases que marcó en la historia de los hombres; ya que se luchó por erradicar la desigualdad que en aquel entonces existía entre los seres humanos y que aún hoy seguimos persiguiendo; el mismo objetivo de la igualdad y libertad y fraternidad, entre todos los seres humanos, el mismo objetivo que casi 200 años atrás persiguieron los mentalizadores de la más gloriosa de las revoluciones de la Historia. (Montalvo, s.f.)*

Formación de equipos de trabajo y entrega de un formato a cada estudiante para realizar actividades propuestas

- Indagar las razones de existencia del dilema y explicar.
 - *Poder en una persona o sector*
 - *Falta de organización: política, económica, etc.*
 - *Ignorancia*
- Determinar el objetivo del dilema y establecer las causas y efectos existentes.

OBJETIVO: *Analizar las características del sistema feudal, y detallar los aspectos fundamentales de su incidencia en América.*

CAUSA: *Las invasiones de los bárbaros y el decadente sistema romano en su última fase dio paso al feudalismo.*

EFEECTO: *Los reyes perdieron el dominio directo sobre sus reinos y la unidad territorial se atomizó en una serie de pequeñas soberanías locales.*

- Examinar características relacionadas al dilema, estableciendo aspectos positivos y negativos.

ASPECTOS POSITIVOS:

1) *Aumento de la producción eficaz pues cada dueño directo o eminente tiene interés en proteger a todos los que se encuentran bajo él:*

- *El dueño directo por extraer su fruto a la tierra*
- *El dueño eminente por la necesidad de contar con hombres de armas*

2) *Cada señor garantiza desde época de Carlomagno en sus estados anteriormente muy deshilvanados:*

- *Administración de justicia*
- *Percepción de tributos*
- *Defensa con sus mesnadas*

3) *División del trabajo que tiene sus:*

- *Razón de ser*
- *Efectividad*

ASPECTOS NEGATIVOS:

1) *Disolución del concepto de propiedad en tres elementos:*

- *Derecho de propiedad útil o propiedad real y verdadera del colono y el encomendado sobre sus tierras.*
- *Derecho de propiedad directa o derecho de propiedad que tienen sobre las tierras para exigir los rendimientos y las propiedades quienes directamente se entienden con los colonos y encomendados.*
- *Derecho de propiedad eminente o derecho de propiedad de aquél cuyas tierras se encuentran parceladas y repartidas como beneficios y quien tiene el derecho de ser auxiliado tanto militar como consultivamente.*

2) *Desaparición de las relaciones más sencillas entre el Imperio Romano y sus súbditos. Aquellas relaciones tenían muy pocos intermediarios. El Feudalismo las sustituye por estas tres instituciones: Vasallaje, Colonato y Encomienda. (Fernández, 2011)*

- Debatar en el grupo para formular una lista de temas de aprendizaje que se desprenden del dilema y que podrían ser tratados en clase.

- *Democracia*

- Justicia
- Trabajo
- Gobierno
- Propiedad

Socializar las actividades realizadas en el equipo

El coordinador deberá realizar las siguientes actividades:

- Proponer las diferentes variables del problema.

VARIABLE INDEPENDIENTE: Sistema feudal

VARIABLE DEPENDIENTE: incidencia en la economía de América

- Resumir el trabajo grupal, presentando las conclusiones alcanzadas respecto al problema.

Como rasgo característico del feudalismo, se encuentra que la nobleza que era la clase social dominante, ejercía monopolio en la ley y la justicia. Puesto que únicamente los que pertenecían a la nobleza la podían imponer. Por otra parte, los campesinos no gozaban de estos privilegios.

Era costumbre hacer la concesión de territorios o feudos, del rey a los nobles o vasallos como reconocimiento en logros alcanzados por guerras o en algún otro servicio. Se lo hacía para asegurar la unión del reino y su defensa.

- Predecir el avance del problema en el caso de no solucionarlo

- Únicamente la nobleza tiene derecho a la educación

- No hay libertad de elección de autoridades

- Servidumbre impuesta

- Ignorancia masiva

- No existe tecnología avanzada

Establecer acuerdos y tomar decisiones

- Los estudiantes justifican sus razones y decisiones, defendiendo cada uno su posición.

- Posesión en un solo dueño de grandes extensiones de territorio sin utilizar, es designado a personas que no tienen para que trabajen la tierra.

- La posesión es un derecho a la propiedad.

- Construyan diferentes alternativas de solución o prevención del problema.

- *Establecer un proyecto agrícola para utilizar los terrenos inutilizados y contratar personal para que lo cultive.*

- *Vender los terrenos sin utilizar.*

Presentación de resultados y discusión con los otros grupos

- Determinar el asunto tratado, el mismo que contendrá "Afirmación/Razón", en donde dos enunciados unidos por "DEBIDO A" deben ser evaluados.

El feudalismo desapareció debido al dominio de los nobles sobre la vida pública.

- Escoger con los miembros del grupo, los criterios de afirmación y razón.

AFIRMACIÓN: El feudalismo desapareció

RAZÓN: Dominio de los nobles sobre la vida pública

- Decidir si el asunto está basado en la verdad.

De acuerdo a datos históricos el final definitivo del feudalismo se suscita con la revolución francesa en 1789. El asunto está basado en la verdad.

- Apreciar de manera individual si se encuentra de acuerdo con el asunto tratado.

- Estoy de acuerdo porque así se diferencia entre la realidad vivida en aquellas épocas y las presiones que tenía la clase trabajadora del campo.

- No estoy muy de acuerdo porque la sociedad burguesa de esa época no tiene relación con lo sucedido en nuestro país.

- Juzgar de manera grupal el asunto de acuerdo a los criterios.

- La Revolución francesa se conoce como el proceso social y político ocurrido en Francia entre 1789 y 1799, cuya principal consecuencia fue el inicio de la denominada "época contemporánea".

- Argumentar.

- La población mantenía resentimiento hacia los nobles y sus privilegios, así como también el alto puesto que mantenían dominada la vida pública, impidiendo el acceso a la clase comerciante y profesional. Con el ejemplo del proceso de revolución que surgió en Estados Unidos, se abrió nuevas oportunidades, principalmente de cambio político.

Elaboración de un plan de acción

Propuesta	Actividades	Responsables	Recursos	Fecha	Evaluación
Realizar campañas de concienciación sobre el pago de impuestos	<ul style="list-style-type: none"> - Participación en minutos cívicos - Elaboración de periódicos murales - Colocación de afiches en la institución - Organización de conversatorios con personas que conozcan del tema 	<ul style="list-style-type: none"> Estudiantes del equipo de trabajo Facilitador Padres de familia Autoridades del plantel 	<ul style="list-style-type: none"> Afiches Recortes de periódico 	Meses de Junio y Julio de 2015	<ul style="list-style-type: none"> Minutos cívicos los días lunes Exhibición de periódicos murales Afiches colocados en sitios estratégicos y visibles Participación de los estudiantes y padres de familia en el conversatorio

Apéndice C



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO

ENCUESTA DE EVALUACIÓN DIRIGIDA A DOCENTES

Objetivo: La presente investigación tiene como finalidad conocer la aplicación de estrategias interactiva ISDA para el desarrollo del pensamiento crítico en Historia y Ciencias Sociales de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa “Guayaquil”.

Instrucciones: Lea detenidamente cada una de las preguntas y marque con una X la opción que considere adecuada.

1. ¿Considera que la estrategia interactiva propuesta es factible de ser aplicada en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia Ciencias Sociales?

Si () No ()

2. ¿Promueve la estrategia un clima de aula donde se practique el respeto y la tolerancia?

Si () No ()

3. ¿Desarrolla en los estudiantes el sentido de pertenencia al equipo de trabajo asignado?

Si () No ()

4. ¿Considera que con esta estrategia el estudiante tendrá protagonismo en la construcción del conocimiento?

Si () No ()

5. ¿Está de acuerdo en que la estrategia propuesta permitirá conseguir aprendizajes significativos?

Si () No ()

6. ¿Promueve la estrategia alternativas de explicación o solución a un dilema?

Si () No ()

7. ¿Crea un ambiente positivo que invita al diálogo, reflexión, indagación, análisis y debate?

Si () No ()

8. ¿Fomenta la estrategia seguridad para hablar en público?

Si () No ()

9. ¿Promueve el trabajo responsable para el cumplimiento de los objetivos planteados?

Si () No ()

10. ¿Piensa usted que esta estrategia promueve la creatividad en los estudiantes?

Si () No ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Referencias

- Abril Porras, V. (2008). *Enfoques, Métodos y Técnicas de Investigación Científica, Módulo de Maestría en Gestión de Proyectos Socio Productivos*. Ambato, Ecuador: CEPOS – UTI.
- Ander, E. y Aguilar, M. (2001). *El trabajo en equipo*. México: Editorial Progreso.
- Ángeles. (2014). *El feudalismo en la edad media*. Recuperado de <http://sobrehistoria.com/el-feudalismo-en-la-edad-media/>
- Anijovich, R. y Mora, S. (2009). *Estrategias de enseñanza. Otra mirada al quehacer en el aula*. Recuperado de http://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CBwQFjAA&url=http%3A%2F%2Fterras.edu.ar%2Fjornadas%2F55%2Fbiblio%2F55Como-ensenamos-Las-estrategias-entre-la-teoria-y-la-practica.pdf&ei=J9dtVZmSNuflsATp6YGACw&usg=AFQjCNHEzgbkW2Bwe1eL-T2yQITpj_5AdA&bvm=bv.94455598,d.aWw&cad=rja
- Argudín, Y. y Luna, M. (2001). *Libro del profesor: desarrollo de pensamiento crítico*. México: Plaza y Valdez.
- Ayala Mayol, R., Cárdenas Vélez, D., Ortega Martín, V. y Ortega Toro, E. (Agosto de 2004). *La participación activa en competición como base para lograr un adecuado proceso de enseñanza-aprendizaje en jóvenes jugadores de baloncesto*. *Revista Digital Ef deportes.com*. 10 (75). Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd75/balonc.htm>
- Barreda, S. (2012). *El docente como gestor del clima en el aula: Factores a tener en cuenta*. (Trabajo fin de Máster en formación del profesorado de educación secundaria). Universidad de Cantabria. Santander, España.
- Boisvert, J. (2004). *La formación del pensamiento crítico: teoría y práctica*. México: S.L. Fondo de cultura económica de España.
- Bonachea, O. y Martínez, A. (2010). *¿Estrategias de enseñanza? O ¿Estrategias de aprendizaje?*. Recuperado de <http://es.slideshare.net/hilderlino/estrategias-de-enseanza-o-estrategias-de-aprendizaje>
- Calatayud Sanz, E. y Gómez Soria, I. (2010). *Terapia ocupacional en geriatría*. Estados Unidos: Lulu Press. Raleigh
- Camargo, I. (2010). *¿Cómo pensamos?* Recuperado de: <http://slideplayer.es/slide/1130391/>
- Campos, A. (2007). *Pensamiento crítico. Técnicas para su desarrollo*. Colombia: Aula Abierta
- Chacin de Mujica, M. (2010). *Trabajo en equipo*. Recuperado de <https://pide.wordpress.com/2010/04/03/trabajo-en-equipo/>

- *Constitución de la República del Ecuador* (2008).
- Díaz Alva, F. (s.f.). *Estrategias metodológicas para mejorar el rendimiento escolar el área de Matemática*. Recuperado de: <http://www.monografias.com/trabajos101/estrategias-metodologicas-mejorar-rendimiento-escolar-area-matematica/estrategias-metodologicas-mejorar-rendimiento-escolar-area-matematica.shtml#ixzz3Z0yHsPvg>
- Educando (2010). *Revolución francesa y democracia*. Recuperado de <http://www.educando.edu.do/articulos/docente/la-revolucin-francesa-y-la-democracia/>
- Eduteka. (2002). *Las preguntas de elección múltiple y la taxonomía de Bloom*. Universidad de Cape Town. Recuperado de <http://www.eduteka.org/EleccionMultiple.php3>
- Elder, L. y Richard, P. (2005). *Una guía para los educadores en los estándares de competencia para el pensamiento crítico. Estándares, principios, desempeño, indicadores y resultados con una rúbrica maestra en el pensamiento crítico*. Recuperado de https://www.criticalthinking.org/resources/PDF/SP-Comp_Standards.pdf
- Escolares.net (2014). *La discusión*. Recuperado de www.escolares.net/lenguaje-y-comunicacion/la-discusion
- Español, P. (2015). *Tipos de pensamiento*. Recuperado de <http://10tipos.com/tipos-de-pensamiento/>
- Esquivias, M. (31 de enero de 2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista digital universitaria*. Vol. 5. Núm.1. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey UNAM.
- Expósito, J. y Manzano, B. (2010). *Tareas educativas interactivas, motivación y estrategias de aprendizaje*. Recuperado de http://revistatesi.usal.es/~revistas_trabajo/index.php/revistatesi/article/view/6295/6308
- Fernández, G. (2011). *Consecuencias del feudalismo*. Recuperado de <http://gonzalomariafernandezhernandez.over-blog.es/article-consecuencias-del-feudalismo-67021342.html>
- Galeana, L. (s.f.). *Aprendizaje basado en proyectos*: Recuperado de <http://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&ved=0CCMQFjAB&url=http%3A%2F%2Fceupromed.ucol.mx%2Frevista%2FPdfArt%2F1%2F27.pdf&ei=QvhtVY69JMLkgwS91oCgBQ&usg=AFQjCNHt-YAiHTyMVZXzhAeKbeODPaidWQ&bvm=bv.94455598,bs.1,d.aWw&cad=rja>
- Gaviria, J. (2011). *Feudalismo en la actualidad*. Recuperado de <http://gds-opiniones.blogspot.com/2011/08/feudalismo-en-la-actualidad.html>

- Gardner, H. (2011). *La inteligencia reformulada: Las inteligencias múltiples en el siglo XXI*. Barcelona, España: Paidós ibérica.
- Gobierno del Perú. (2006). *Guía para el desarrollo del pensamiento crítico*. Recuperado de <http://es.slideshare.net/centropoblado3/gua-para-el-desarrollo-del-pensamiento-crtico-minedu>
- Gómez López, R. (2004). *Evolución científica y metodológica de la Economía*. Recuperado de: <http://www.eumed.net/cursecon/libreria/rgl-evol/2.4.2.htm>
- Gómez Villagrán, T. (2010). *El pensamiento crítico y su incidencia en el aprendizaje significativo en el área de lenguaje y comunicación*. (Informe final del trabajo de Graduación). Universidad Técnica de Ambato, Ecuador.
- Hernández, M. y Martínez, A. (2008). *La investigación como estrategia de aprendizaje*. Recuperado de http://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&ved=0CCUQFjAB&url=http%3A%2F%2Fgenesis.uag.mx%2Fdapa%2Fdoctos%2Fi_estrategias.pdf&ei=b_VtVdnGB8KdgsS8pIKYCA&usg=AFQjCNExmh_Z5qve4aNUiMTJHhJBkihRsg&bvm=bv.94455598,bs.1,d.aWw&cad=rja
- Hernando, L. (1995). *Introducción a la teoría y estructura del lenguaje*. Madrid, España: Editorial Verbum.
- Herrera, L., Medina, A. y Naranjo, G. (2004), *Tutoría de la investigación científica*. Primera Edición, Diemerino Editores, Quito - Ecuador.
- ITESCAM. (2013). *Percentiles de la distribución ji – cuadrado con n grados de libertad*. Recuperado de www.itescam.edu.mx/principal/sylabus/fpdb/recursos/r35924.PDF
- Itesm. (2001). *Educación Superior para el siglo XII. Método del caso*. Recuperado de <http://sitios.itesm.mx/va/dide/red/6/educacion/caso.htm>
- Jiménez, A. (2015). *¿Qué es la inteligencia?* Recuperado de <http://www.xatakaciencia.com/otros/que-es-la-inteligencia>
- Jiménez, M. y Trujillo, El. (2007). *Administración educativa: estrategias interactivas para su aprendizaje*. Recuperado de <http://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=8&sqi=2&ved=0CE8QFjAH&url=http%3A%2F%2Fwww.uv.mx%2Fpamperia%2Fnumeros%2Fnumero-3%2F8-Administracion-educativa.pdf&ei=3-BtVZn4A9P4yQSViYL4Aw&usg=AFQjCNHLjvWHDrmW4Oibf0YMIK4z7zjmg&bvm=bv.94455598,d.aWw&cad=rja>
- Johnson, D., Johnson R. y Holubec, E. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Paidós.

- José, E. (2006). *Conocimiento, pensamiento y lenguaje. Una introducción a la lógica y al pensamiento científico*. Recuperado de https://books.google.com.ec/books?id=vAHYZQq_UpMC&printsec=frontcover&dq=pensamiento&hl=es&sa=X&ei=Qg9uVfv3K87LsAT6hYL4DA&ved=0CDEQ6AEwBA#v=onepage&q=pensamiento&f=false
- Kerignard, S. (2004). *Revolución francesa*. Recuperado de http://es.wikipedia.org/wiki/Revoluci%C3%B3n_francesa#cite_note-2
- Kroeger, A. (1989). *Evaluación para el planeamiento de programas de educación en salud*. Recuperado de http://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=7&ved=0CDYQFjAG&url=http%3A%2F%2Fwww.minsalud.gov.co%2FDocumentos%2520y%2520Publicaciones%2FPlan%2520de%2520acci%25C3%25B3n.pdf&ei=zIdaVZWHFY61sQS6s4GoAw&usg=AFQjCNGbnkC4SzLFZow56rIfES_0STRIWA&bvm=bv.93564037,d.cWc&cad=rja
- Laboratorio latinoamericano de evaluación de la calidad LLECE. (2013). *Análisis del clima escolar ¿Poderoso factor que explica el aprendizaje en América Latina y el Caribe?* Santiago de Chile: Editorial Santillana.
- Las estrategias y técnicas didácticas en el rediseño. (2008). *El aprendizaje basado en problemas como técnica didáctica*. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, México.
- Lipman, M. (1990). *Habilidades críticas y creativas de pensamiento*. Recuperado de <http://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&ved=0CC4QFjAC&url=http%3A%2F%2Fwww.uv.mx%2Fpersonal%2Fcavalerio%2Ffiles%2F2011%2F05%2Fhabilidades-criticas-y-creativas1.pdf&ei=DwBuVbCZNYSYNsWggqAI&usg=AFQjCNEvUHmWND21pOc6bFAbaGBbFqGYg&bvm=bv.94455598,bs.1,d.aWw&cad=rja>
- Lizcano, G. (2001). *Proceso didáctico en el aula*. Editorial Caracas Venezuela.
- Lluch, E. (22 de septiembre 2013). Trabajo responsable, liderazgo responsable. *Periódico Levante, suplemento EMV el Mercantil Valenciano*. Nuevos modelos de economía. Recuperado de <https://enriquelluchfrechina.wordpress.com/2013/09/23/trabajo-responsable-liderazgo-responsable/>
- López, C. y Saiegg, C. (2005). *Uso de la simulación como estrategia de mejora en el proceso de enseñanza-aprendizaje en las universidades. Una aplicación para la carrera de informática*. Recuperado de <http://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CBwQFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.dit.ing.unp.edu.ar%2Fgraduate%2Fbitstream%2F123456789%2F202%2F1%2FTesina%2520Simulacion%2520en%2520Educacion.pdf&ei=8PJtVfP>

RAcvhgwSEioDwDA&usg=AFQjCNE9b9TFOavsAzl-
7bKQq534JSXvGw&bvm=bv.94455598,bs.1,d.aWw&cad=rja

- López Rodríguez, F. (2005). *Aprender autónomamente: estrategias didácticas*. Caracas, Venezuela: Laboratorio educativo.
- López, G. (2013). *Pensamiento crítico en el aula*. México: Universidad de Morelos.
- Lucila, M. (s.f.). El feudalismo. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos61/feudalismo/feudalismo2.shtml#xconsfeudalismos#ixzz3abLXJ9aV>
- Ministerio de Educación (2010). *Curso de lectura crítica. Estrategias de comprensión lectora*. (1ra. Ed.). Quito, Ecuador: DINSE 14.
- Ministerio de Educación y Cultura MEC. (2010). *Lineamientos Curriculares para el Bachillerato General Unificado en Historia y Ciencias Sociales*. Quito, Ecuador.
- Ministerio de Educación Ecuador. (2011). *Curso de didáctica del pensamiento crítico Libro del docente*. Recuperado de <http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/03/SiProfe-Didactica-del-pensamiento-critico.pdf>
- Ministerio de Educación (2012). *Estándares de calidad educativa*. Quito, Ecuador.
- Molina de Colmenares, N. y Pérez de Maldonado, I. (2006). *El clima de relaciones interpersonales en el aula, un caso de estudio*. Recuperado de http://www.scielo.org.ve/scielo.php?pid=S1011-22512006000200010&script=sci_arttext
- Montalvo, P. (s.f.). *La revolución francesa*. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos82/la-revolucion-francesa/la-revolucion-francesa2.shtml#trascendea#ixzz3abIVjDUO>
- Montoya, J. (2007). *Acercamiento al desarrollo del pensamiento crítico, un reto para la educación actual*. Fundación Universitaria Católica del Norte. Bogotá, Colombia.
- Montoya, J. y Monsalve, j. (2008). *Estrategias didácticas para fomentar el pensamiento crítico en el aula*. Colombia: Fundación Universitaria Católica del Norte. Recuperado de http://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CBwQFjAA&url=http%3A%2F%2Frevistavirtual.ucn.edu.co%2Findex.php%2FRevistaUCN%2Farticle%2Fdownload%2F129%2F252&ei=_TdKVaxFIYL4gwSHsIDoDQ&usg=AFQjCNEf0e9dlcC73EXEF7c_7iwlTmL1_A&bvm=bv.92291466,d.eXY&cad=rja
- Nuncio, J. (2013). *Aprendizaje significativo. Estrategias de aprendizaje*. Recuperado de <http://slideplayer.es/slide/27018/>
- Orozco, K. (2011). Procesos mentales. Recuperado de <http://es.slideshare.net/karinitaorozco1991/procesos-mentales>

- Parra, I. (2013). *Desarrollo de habilidades del pensamiento crítico y su incidencia en la fluidez verbal en los estudiantes*. (Tesis como requisito para optar por el grado Académico de Magister en Docencia y Gerencia en Educación Superior). Universidad de Guayaquil, Ecuador.
- Paul, R. y Elder L. (2003). *La mini-guía para el pensamiento crítico. Conceptos y herramientas*. California, EE.UU.: Fundación para el pensamiento crítico.
- Pease, M. (2011). *Evaluación en el trabajo en equipo aspectos a tomar en cuenta*. Lima, Perú: Blanco y Negro.
- Pensamiento crítico. (Noviembre 2008). *El educador, la revista de la educación*. 4(16). Recuperado de <http://www.criticalthinking.org/files/educador%2016%2017.11%20baja.pdf>
- Quinquer, D. (Abril 2004). Estrategias metodológicas para enseñar y aprender ciencias sociales: interacción, cooperación y participación. *Iber: Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*.
- Rivas, A. (s.f.). *Pensamiento crítico*. Recuperado de https://docs.google.com/presentation/d/17Rr_Dza4A3m2wtoXVR26JONz7-vxvB00g7n3b0LTMYo/edit?pli=1#slide=id.g12a23da49_043
- Rivera, J. (s.f.). *Enseñar Geografía para desarrollar el pensamiento creativo y crítico hacia la explicación del mundo global*. Táchira, Venezuela: Universidad de Los Andes.
- Rivero, M. (2012). *Teoría Genética de Piaget: Constructivismo cognitivo*. Recuperado de <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/32321/6/Teoria%20de%20Jean%20Piaget.pdf>
- Sáez García, M. (2010). *Documento de apoyo para la elaboración de programas de asignatura*. Universidad Tecnológica de Chile. Recuperado de <https://www.inacap.cl/tportal/portales/tp4964b0e1bk102/uploadImg/File/elaboracionProgramasAsignaturas.pdf>
- Servicio de Innovación Educativa. (2008). *El método del caso, Guías rápidas sobre nuevas metodologías*. Universidad Politécnica de Madrid, España. Recuperado de http://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=4&ved=0CDMQFjAD&url=http%3A%2F%2Finnovacioneducativa.upm.es%2Fguias%2FAprendizaje_basado_en_problemas.pdf&ei=IPFtVcyVjtLYggTtgoGACQ&usg=AFQjCNFovj4_tBHsZaqmvflaDTWLqtfnvA&bvm=bv.94455598,bs.1,d.aWw&cad=rja
- Shreiner, E. (2008). Estrategias de aprendizaje interactivo. *eHow en español*. Recuperado de http://www.ehowenespanol.com/estrategias-aprendizaje-interactivo-lista_107005/

- Velasco, M. Y Mosquera, F. (s.f.). *Estrategias didácticas para el aprendizaje colaborativo*. Recuperado de http://acreditacion.udistrital.edu.co/flexibilidad/estrategias_didacticas_aprendizaje_colaborativo.pdf
- Viramonte, M. (2008). *Comprensión lectora*. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?id=bLccZOIz8PEC&pg=PA29&dq=procesos+cognitivos+basicos&hl=es&sa=X&ei=rBpuVayyE-GwsATEROc4BA&ved=0CE0Q6AEwCQ#v=onepage&q=procesos%20cognitivos%20basicos&f=false>
- Wile, E. En Palma, P. (Ed.). (s.f.). *Como lograr el respeto mutuo en una sala de clases*. Recuperado de http://www.ehowenespanol.com/lograr-respeto-mutuo-sala-clases-como_215224/
- Zona Guanajuato. (s.f.). *Los seis niveles del pensamiento*. Recuperado de https://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=10&ved=0CFsQFjAJ&url=https%3A%2F%2Fbosqueie.wikispaces.com%2Ffile%2Fview%2FNiveles%2Bde%2BPenamiento.doc&ei=_vRZVf_hBYWygThyIDABg&usq=AFQjCNH7lJZK1fT6iEgJVgNd3UOjPu34Kw&bvm=bv.93564037,d.eXY&cad=rja

Resumen Final

Diseño de una estrategia interactiva para el desarrollo del pensamiento crítico en
Historia y Ciencias Sociales de Bachillerato Técnico

Leonor Gioconda Fiallos López

89 páginas

Proyecto dirigido por: Helder Marcell Barrera Erreyes, Mg.

El trabajo de desarrollo tuvo como escenario la Unidad Educativa “Guayaquil” y se enfocó básicamente en el diseño de una estrategia interactiva para el desarrollo del pensamiento crítico en Historia y Ciencias Sociales de Bachillerato Técnico.

Para cumplir con el objetivo propuesto, se diseñó la ESTRATEGIA INTERACTIVA ISDA (Interacción-Solución-Decisión-Acción) que tiene como meta principal la aprehensión de conocimientos, la adquisición de destrezas, actitudes y valores a través del trabajo en equipo.

Con la aplicación de la estrategia interactiva, los docentes y estudiantes podrán trabajar en un entorno donde prime el respeto, la motivación, la interacción, la cooperación, el desarrollo de habilidades del pensamiento como: analizar, toma de decisiones, discusión y reflexión, dando como resultado una mejor calidad en el aprendizaje.