

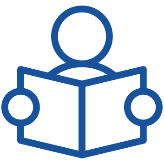
Pensamiento Crítico

para la Solución

de Problemas

Área de Formación Básica General

Contenido Módulo 3



Índice

Introducción1

Información actividad 092

Información actividad 107

Información actividad 118

Información actividad 1210

Información actividad 1312

Información actividad 1414

Información actividad 1515

Introducción ​

​En este documento

encontrarás la información de los temas

para resolver las actividades.

Para realizar las actividades

lee los pasos en la página web

de la Experiencia Educativa.

Información para actividad 09​

Analiza modelos de solución de problemas

Construir alternativas de solución

requiere elegir un **modelo teórico**

o práctico adecuado al problema.



**Modelo teórico**

Estructura que explica ideas de manera general

sin referirse a situaciones específicas.

Hay muchos modelos disponibles.

Algunos son específicos de cada disciplina.

También surgen nuevas propuestas

para resolver problemas diarios.

En esta actividad se presentan tres modelos teóricos.

Estos modelos ofrecen herramientas

para crear soluciones claras

y bien fundamentadas.

Modelo TRIZ

TRIZ es un método llamado

Teoría para Resolver Problemas de Inventiva.

Este método se basa en estudiar inventos

que muestran cómo resolver conflictos

con ideas ingeniosas y rápidas.

De estas observaciones,

surgen asociaciones de causa y efecto.

La creatividad es clave para el talento humano.

El pensamiento lógico es importante

pero hay otras fuentes de conocimiento.

El modelo TRIZ usa la creatividad

para resolver problemas al ver el problema

desde diferentes enfoques con pensamiento crítico.

Modelo ARDESOS - DIAPROVE

Las siglas ARDESOS - DIAPROVE

significa DIAgnóstico, PROnóstico y VErificación.

Es un modelo para encontrar

la mejor explicación a un hecho,

**fenómeno** o problema

y resolverlo de manera eficaz.



**Fenómeno**

Algo que pasa en la naturaleza o en la sociedad.

Este modelo DIAPROVE se basa en:

* Identificar deficiencias y errores.
* Buscar una explicación clara  
  y única para el problema.

El modelo desarrolla la observación

y da un papel secundario a la **argumentación**.

Se da mayor atención

a ciertas habilidades de pensamiento que a otras.



**Argumentar**

Dar razones para apoyar una idea o punto de vista.

Diagrama ACRISPO

El diagrama ACRISPO impulsa al usuario

a ir más allá de su actividad.

Amplía su alcance más allá de aplicar,

analizar y evaluar argumentos de la vida diaria.

También, muestra cómo usar los argumentos

de forma práctica.

Para realizar la actividad 09

lee los pasos en la página web ​

de la Experiencia Educativa.

Información para actividad 10​

Transfiere modelos de solución de problemas

Los modelos TRIZ, DIAPROVE y el diagrama ACRISPRO

ayudan a resolver problemas cotidianos

y de diferentes disciplinas.

El autor Saiz dice que argumentamos

sobre opiniones y hechos,

pero la explicación es sólo con hechos.

Podemos argumentar sobre creencias,

valores o hechos,

pero solo explicamos cosas reales.

Para realizar la actividad 10

lee los pasos en la página web ​

de la Experiencia Educativa.

Información para actividad 11​

Responde al diagrama de preguntas-guía

Las preguntas-guía ayudan a entender

problemas culturales, laborales, de salud,

educativos y de responsabilidad social

que afectan en diferentes niveles.

El autor Pimienta (2012) dice que las preguntas-guía

permiten ver un tema de manera global

con preguntas que lo aclaran.

Usar el diagrama de preguntas-guía

te ayudará a identificar problemas reales en tu vida.

Usa la autoobservación, reflexión y **metacognición.**



**Metacognición**

Pensar sobre cómo aprendemos y mejorarlo.

Esquema de preguntas-guía:

* La pregunta ¿Qué? Se refiere al concepto.
* La pregunta ¿Quién? Se refiere a la persona.
* La pregunta ¿Cómo? Se refiere al proceso.
* La pregunta ¿Cuándo? Se refiere al tiempo.
* La pregunta ¿Dónde? Se refiere al lugar.
* La pregunta ¿Cuánto? Se refiere a la cantidad.
* La pregunta ¿Por qué? Se refiere a la causa.
* La pregunta ¿Para qué? Se refiere al objetivo.

Para realizar la actividad 11

lee los pasos en la página web ​

de la Experiencia Educativa.

Información para actividad 12​

Fortalece las nociones de problema-solución

Las primeras ideas sobre problema y solución

fueron el inicio de tu aprendizaje en esta materia.

El lenguaje es la forma en que nos comunicamos

al usar palabras y símbolos.

Nos permite expresar nuestras ideas y pensamientos.

El lenguaje es la manera

en que compartimos nuestras ideas.

Cada idea muestra cómo pensamos.

Este **proceso mental** nos ayuda

a organizar nuestras ideas y pensamientos.



**Proceso mental**

Forma en que tu mente trabaja para entender y resolver problemas.

La **percepción** de un problema

y la toma de decisiones

dependen de cómo interpretamos los hechos.



**Percepción**

Es cómo entiendes lo que ves, oyes y sientes.

Esta interpretación usa diferentes tipos de pensamientos

y se relaciona con funciones

como lenguaje, pensamiento y razonamiento.

Tomar un momento para detenernos

y reflexionar nos ayuda a entender mejor

lo que estamos aprendiendo.

Para realizar la actividad 12

lee los pasos en la página web ​

de la Experiencia Educativa.

Información para actividad 13​

Elabora un proyecto integrador

Como estudiante universitario,

es importante que muestres conocimiento

de los conceptos teóricos, prácticos

y éticos de la Experiencia Educativa.

Usa también lo aprendido en otras materias

del Área de Formación Básica General

y recopila datos e información

relacionados con tu carrera.

Te presentamos ejercicios y estrategias

para practicar lo aprendido.

Los primeros ejercicios te ayudarán a entender

lo que has estudiado en toda la Experiencia Educativa.

También, te pedimos que identifiques

las partes de un trabajo académico

y pienses sobre su importancia

en la difusión del conocimiento.

Las estrategias que te ofrecemos

tienen un enfoque didáctico para enseñar

y construir conocimientos teóricos, prácticos y éticos.

Se centran en el pensamiento crítico

para mejorar el razonamiento necesario

en la elaboración de soluciones a problemas

de forma eficaz (Uscanga, 2018).

Para realizar la actividad 13

lee los pasos en la página web ​

de la Experiencia Educativa.

Información para actividad 14​

Socializar los aprendizajes

La universidad forma a futuros profesionales

que pueden generar cambios en la sociedad.

Todo lo que se produce en la universidad

debe ser comprobado y verificado

con métodos confiables según los principios

de cada programa educativo.

Después el conocimiento debe ser compartido.

La universidad es un espacio público

donde se discuten temas y problemas sociales

desde diferentes áreas del conocimiento.

Como estudiante universitario y futuro profesional

necesitas herramientas para investigar,

verificar conocimientos

y crear estrategias para compartirlos con la sociedad.

Para realizar la actividad 14

lee los pasos en la página web ​

de la Experiencia Educativa.

Información para actividad 15

Elabora una **bitácora COL** tercer nivel global con metacognición



**Bitácora COL**

La palabra COL significa Comprensión Ordenada del Lenguaje.

Forma parte del modelo COL.

Después de resolver todas las actividades,

has mejorado y ampliado tus conocimientos teóricos,

prácticos y de valores.

Estos conocimientos te han ayudado a desarrollar

el pensamiento crítico, tomar decisiones

y resolver problemas.

Para esta última actividad,

debes elaborar una bitácora que demuestre

tu manejo de estos conocimientos y logros.

Resume las situaciones vividas,

las emociones experimentadas,

los aprendizajes significativos,

las propuestas ofrecidas,

los logros obtenidos,

y las reflexiones personales.

Esta actividad marca el cierre

de la Experiencia Educativa.

Para realizar la actividad 15

lee los pasos en la página web ​

de la Experiencia Educativa.