

“CON C DE CABEZA”

MAR GARCÍA ROMERA



CENTRO DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO E
INNOVACIÓN EDUCATIVA

Muchas gracias 



CENTRO DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO E
INNOVACIÓN EDUCATIVA

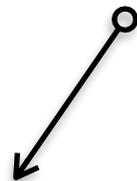
Muchas gracias  a tí.



**SOLAMENTE LOS/AS
VALIENTES TIENEN MIEDO.**



SOLAMENTE LOS/AS VALIENTES TIENEN MIEDO.



MIEDO= EMOCIÓN BÁSICA



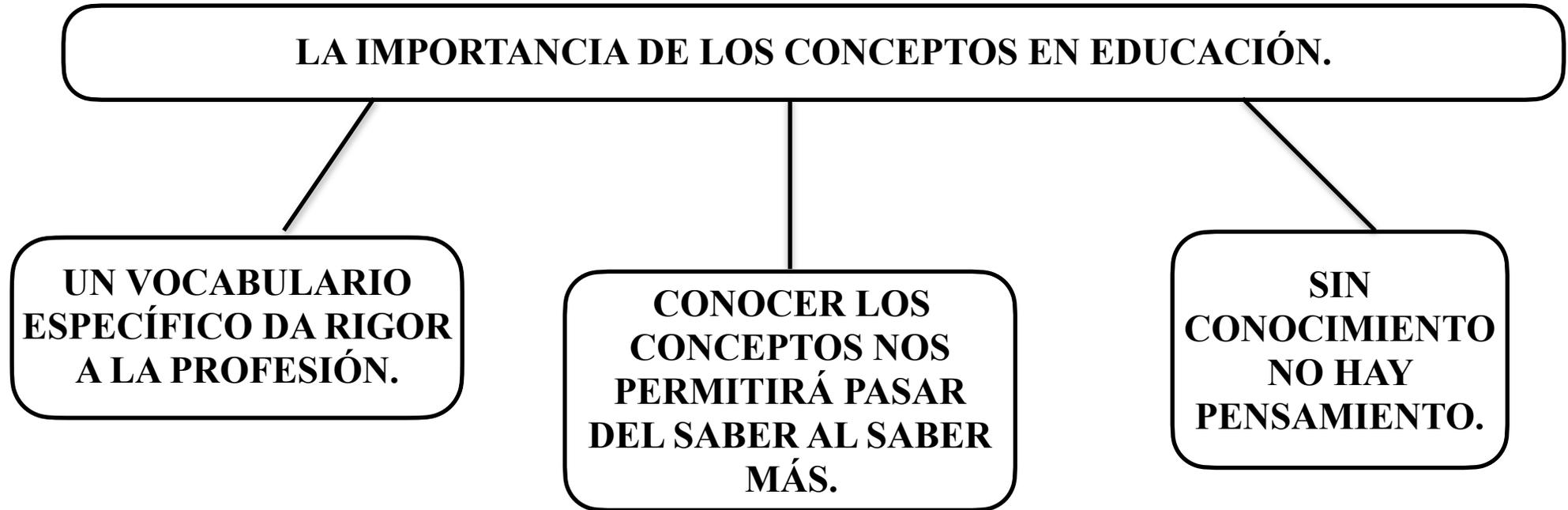
PÁNICO= SECUESTRO/DISFUNCIONAL

HAZLO, CON MIEDO.



“PROCEDIMIENTO TIBURÓN”

- Fernando Savater.



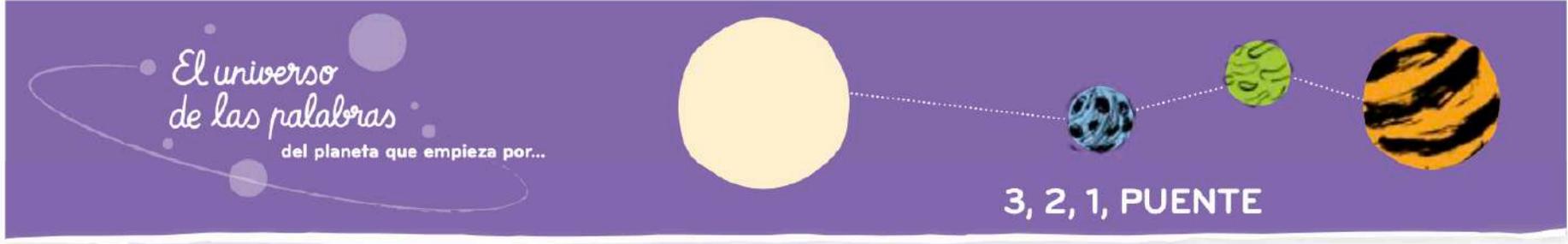


LA IMPORTANCIA DEL APRENDIZAJE BASADO EN EL PENSAMIENTO

La calidad con la que desarrollamos nuestro pensamiento definirá la calidad de nuestro aprendizaje.

El aprendizaje basado en el pensamiento debe estar integrado en el contexto curricular del área concreta, no de una forma aislada.

La secuenciación de las diferentes llaves/ estrategia/rutina/ habilidad... es clave para el éxito de esta metodología.



ANTES

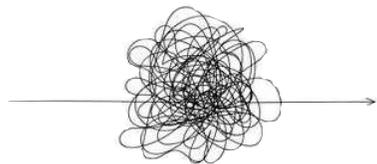
3 IDEAS	
1.	
2.	
3.	
2 PREGUNTAS	
1.	
2.	
1 IMAGEN	
1.	



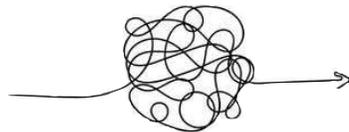
DESPUÉS

3 IDEAS	
1.	
2.	
3.	
2 PREGUNTAS	
1.	
2.	
1 IMAGEN	
1.	

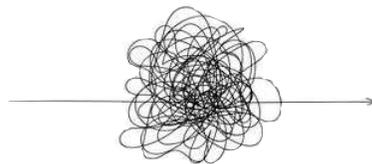




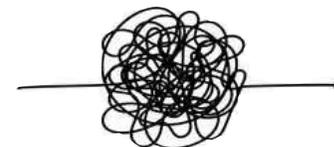
Pensamiento heredado



Sesgo de confirmación



Distorsiones (emociones)



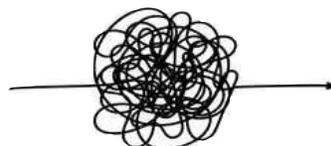
Pensamiento dicotómico



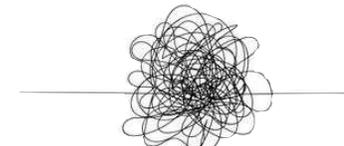
Prejuicios



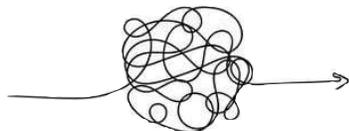
Exageraciones



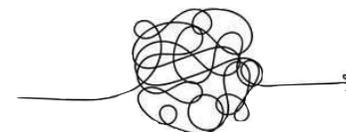
Generalización



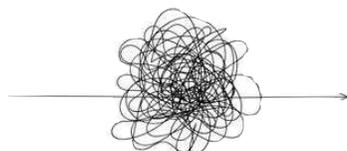
Lenguaje sesgado



“Tozudez del inversionista”



Falacias (ej. Argumento ad hominem)

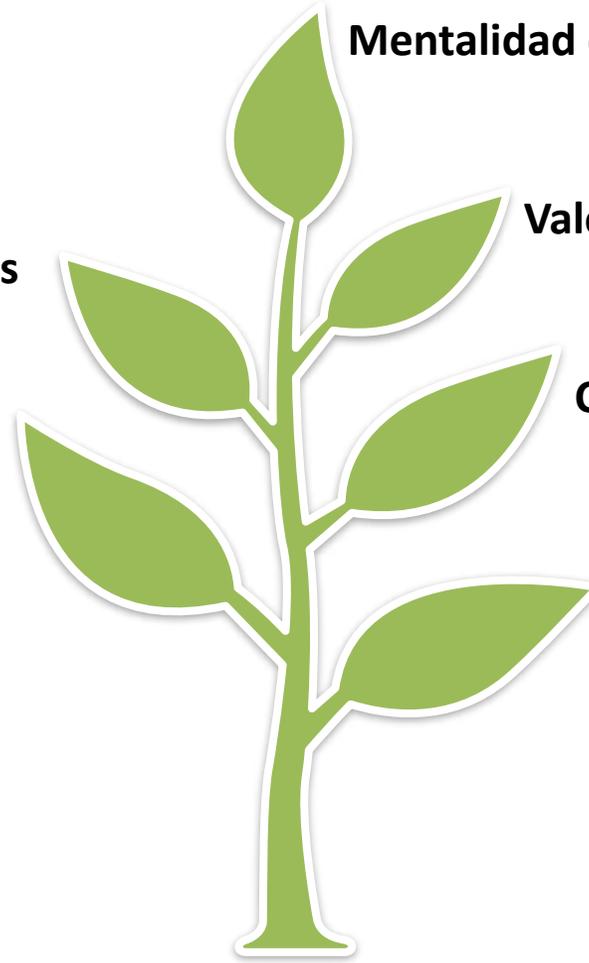


Efecto arrastre



Pruebas, premisas o evidencias

**Escepticismo que sucumbe
solamente a la razón**



Mentalidad de crecimiento

Valores, ética y moral

Cultura

Inteligente emocional



PENSADOR/A CRÍTICO



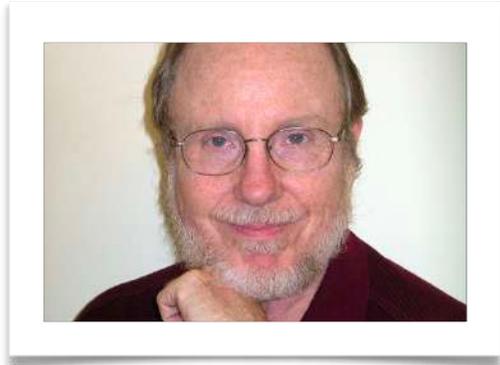
**AL IGUAL QUE PASA CON LAS
EMOCIONES...**

**NO SE CUESTIONA LO QUE SE PIENSA
SINO CÓMO SE PIENSA.**



¿QUÉ ENTENDEMOS POR CULTURA DEL PENSAMIENTO?

A finales de los 60...



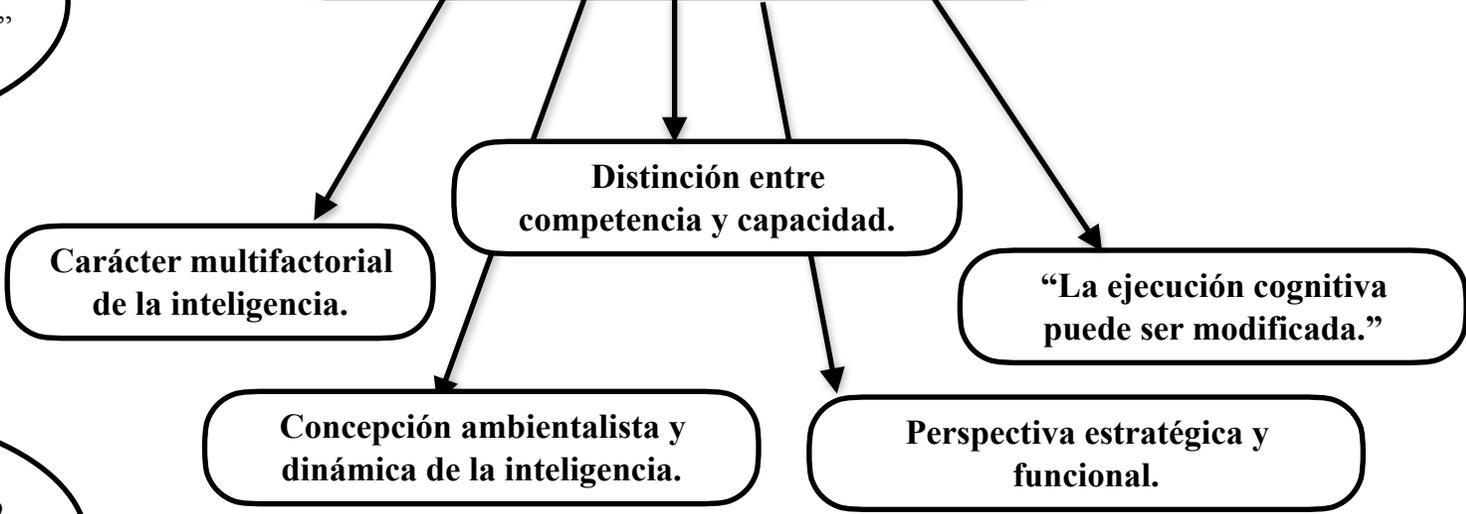
“Una cultura donde el pensamiento es parte del aire.”

En la actualidad...



“Infusión del pensamiento dentro de los contenidos de aprendizaje.”

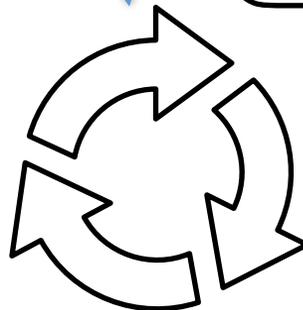
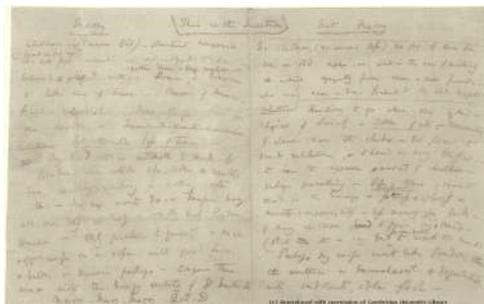
CARACTERÍSTICAS DE LOS PROGRAMAS PARA APRENDER A PENSAR.



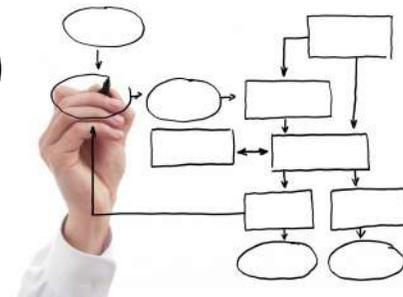


Pensamiento eficaz: “Aplicación competente y estratégica de destrezas pensamiento y hábitos de la mente productivos que nos permiten llevar a cabo actos meditados de pensamientos, como tomar decisiones, argumentar otras acciones analíticas, creativas o críticas.”

Generar necesidad



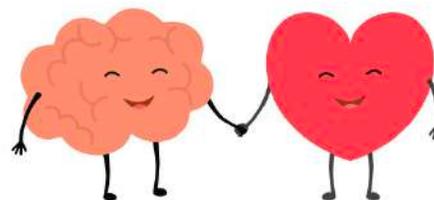
Saber cuándo, dónde y por qué.

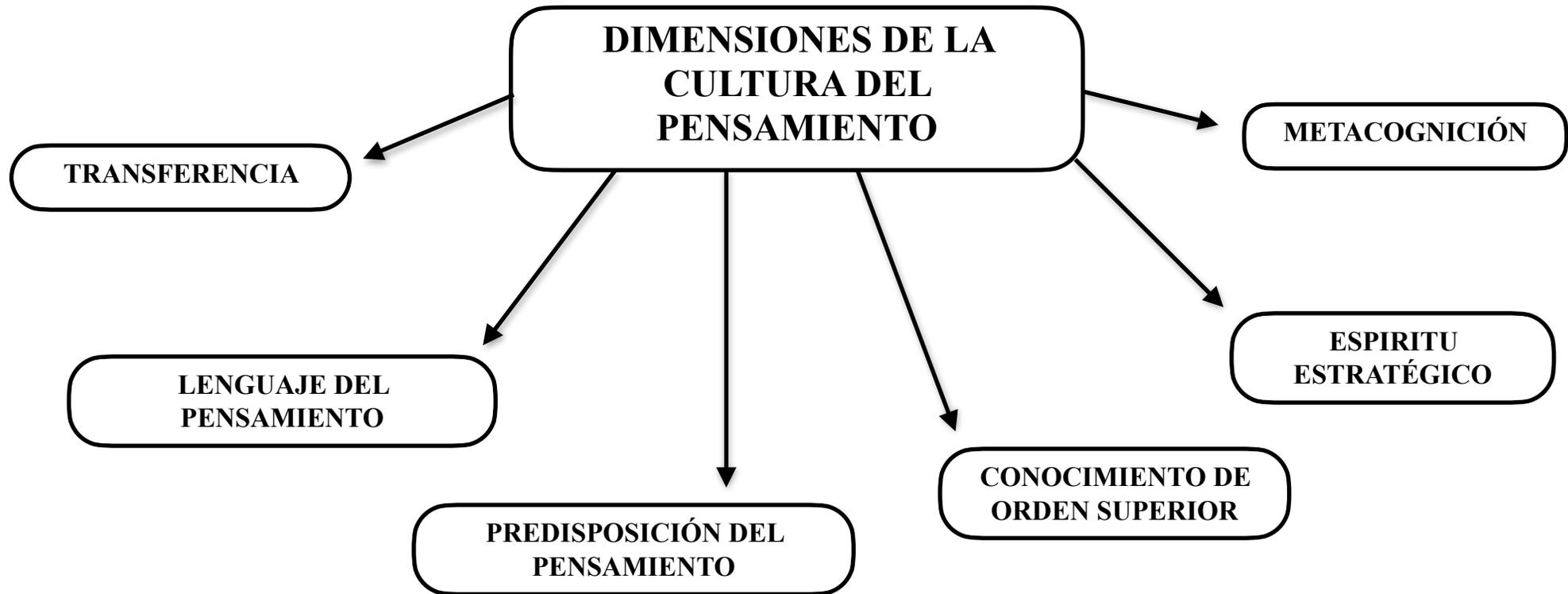
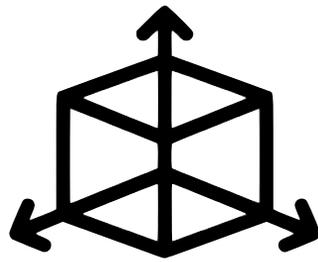


Conocer rutinas y destrezas.

Información

Reflexión emocional





Pero todo esto... ¿Dónde está?



Educar con 3 ces: capacidades, competencias y corazón

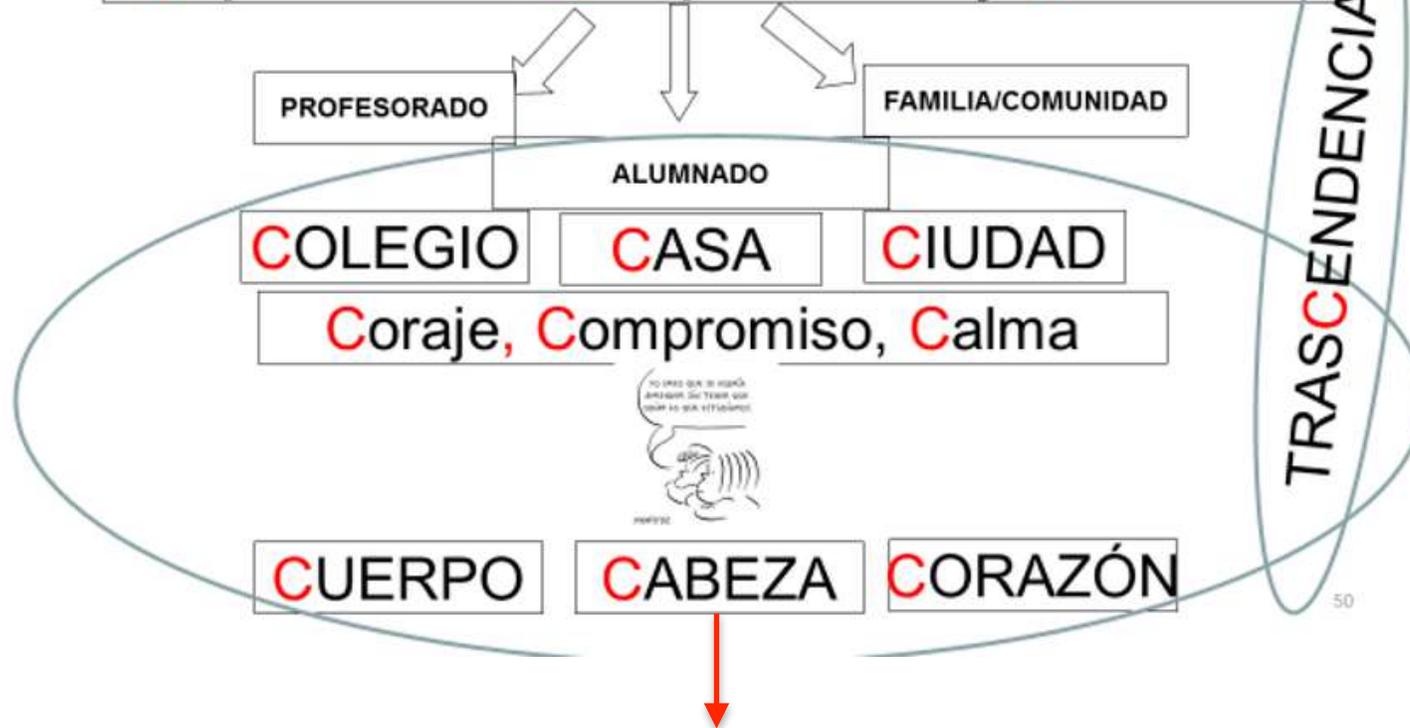
Mar Romera

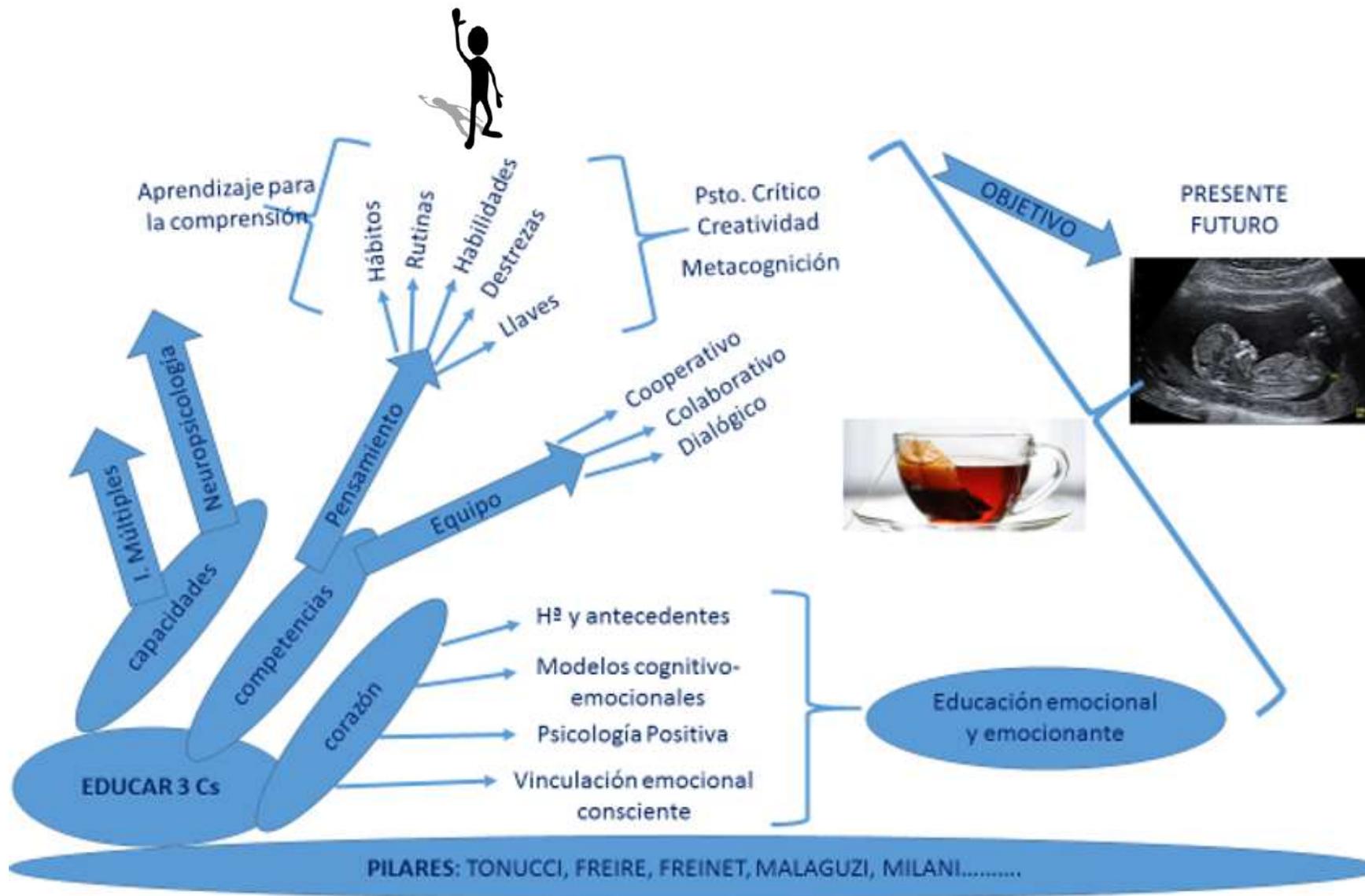


itkbooks

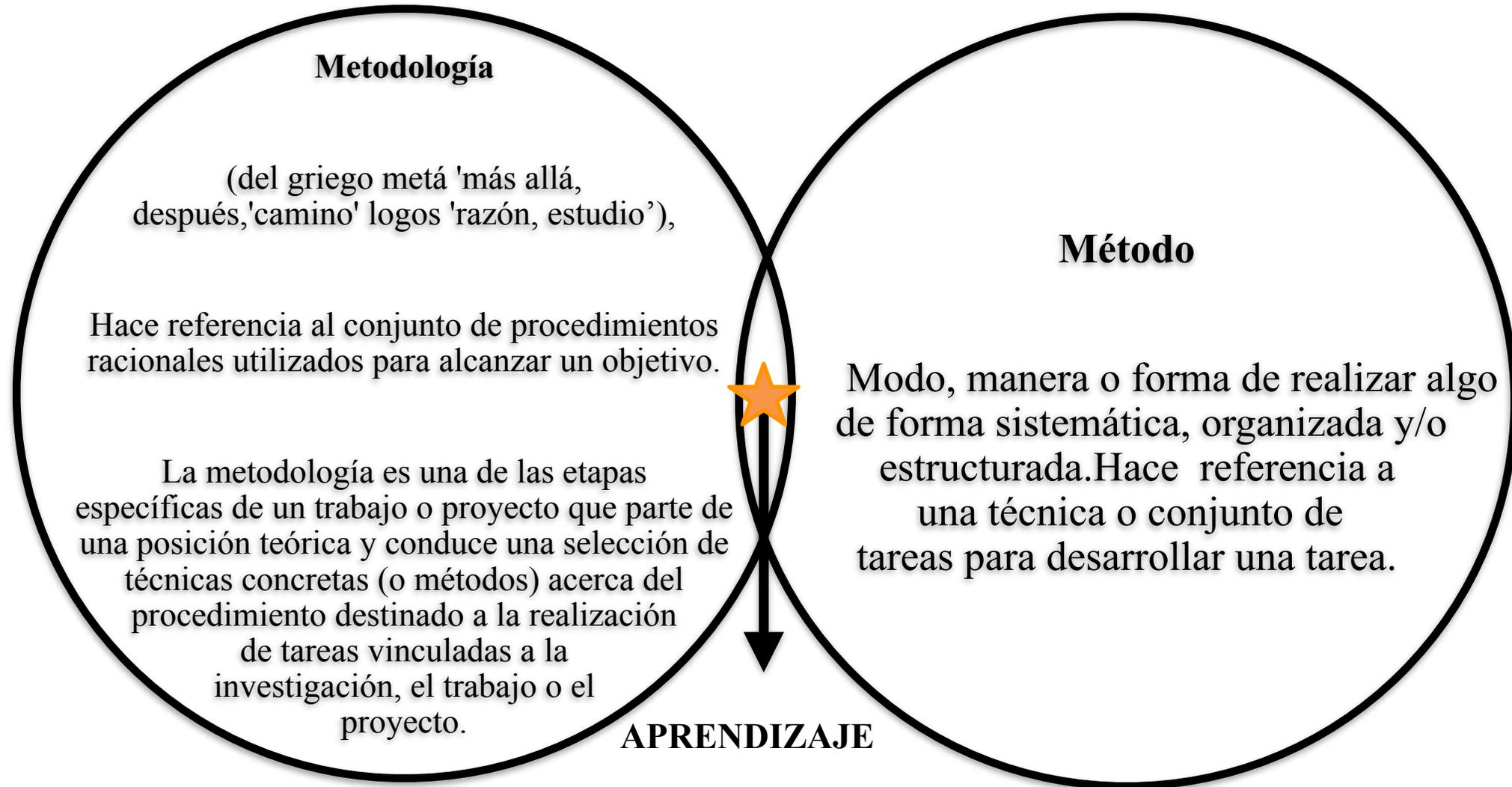


“EDUCAR CON TRES Cs: Capacidades, Competencias y Corazón”





Caminante...hay camino pero se hace al andar.



APRENDER A APRENDER

Lectura comprensiva	Percepción	Escucha activa	Control de recursos	Identificación y manejo de respuestas
Análisis	Expresión lingüística	Planificación	Planteamiento de preguntas	Autorregulación
Síntesis	Observación	Organización	Motivación intrínseca	Aceptación de errores
Memoria	Recogida, selección y tratamiento de la información	Diseño de objetivos y metas	Valoración de los procedimientos	Otros...

“Se es más competente para aprender a aprender cuando el conocimiento acumulado es mayor.”



Aprender a aprender supone disponer de habilidades para iniciarse en el aprendizaje y ser capaz de continuar aprendiendo de manera cada vez más eficaz y autónoma de acuerdo a los propios objetivos y necesidades.

APRENDER A PENSAR POSIBILITA NO
SOLO APRENDER A APRENDER, SINO
APRENDER A SABER.



Transformar “la educación” no es añadir, es modificar lo que hay para obtener más satisfacción, mejores resultados, con menos “esfuerzo-sacrificio”.

TRANSFORMARSE PARA TRANSFORMAR.



Enseñar a pensar es mover al alumnado a pensar no sólo sobre las tareas que se realizan, sino también acerca de los procedimientos que se utilizan para abordarlas.



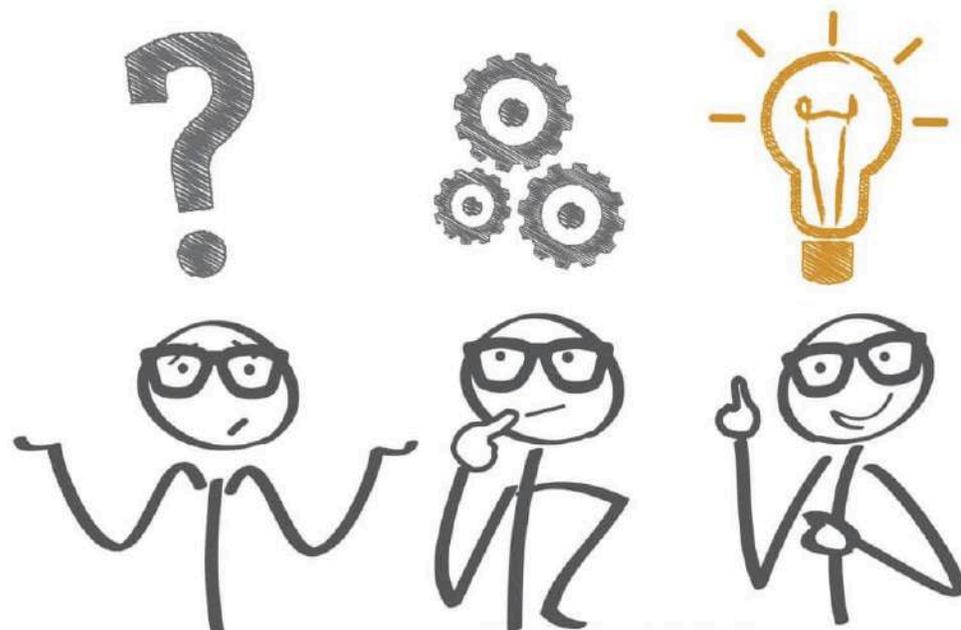
Su finalidad es la integración social del alumnado en una sociedad cambiante y plural, una integración responsable, autónoma y permanente.



Principio de transferencia.



PENSAR ES...



...DAR SENTIDO A LO QUE HACEMOS.

Supone poder
transformar las ideas
en acciones.



La capacidad es ilimitada (sobre todo en la infancia), sólo la limitan nuestras debilidades a la hora de proyectar expectativas, nuestro miedo a lo desconocido, nuestra desconfianza en nosotros y nosotras mismas.



**El objetivo es que las personas
“APRENDAN A...” y no “ACERCA DE...”.**



¿Cómo?

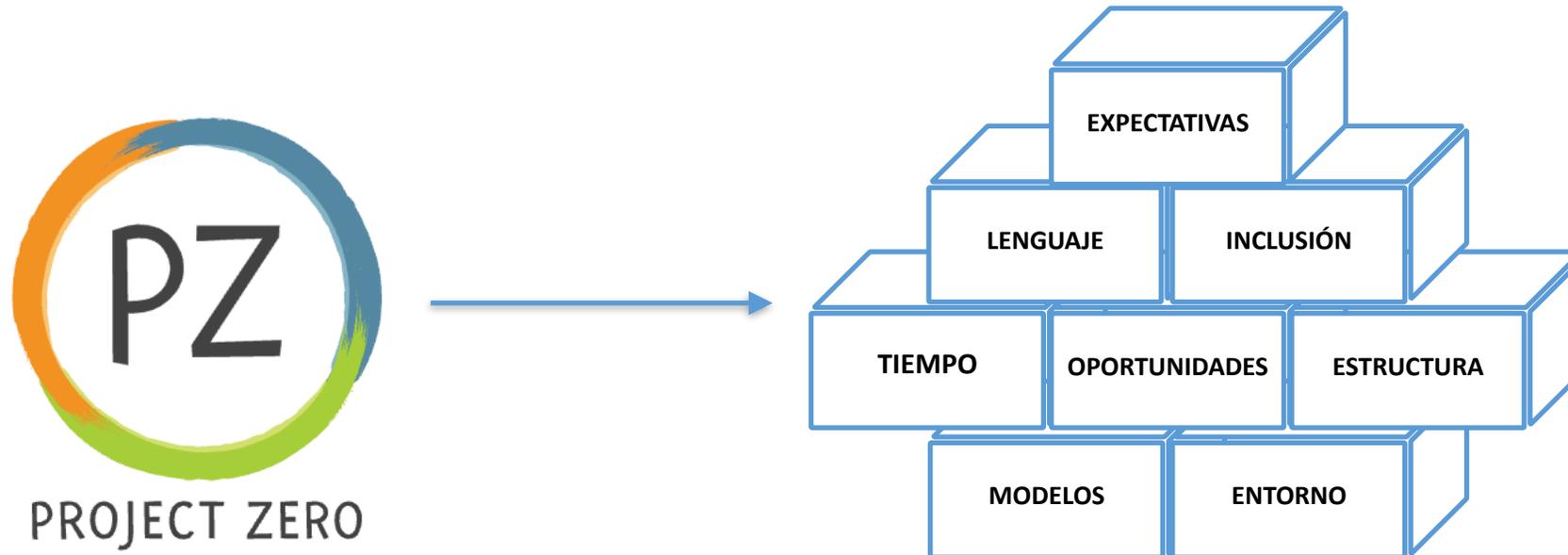
Aprendiendo el método, por lo que el método debe tener estrategia “aprendible”.



CONDICIONES BÁSICAS PARA PENSAR



Los investigadores del Proyecto Zero encontraron ocho condiciones necesarias para crear una cultura de pensamiento en el aula.



ORGANIZACIÓN DE TIEMPOS

FRATO

¿VES ESE
REACTOR? ES
SUPERSONICO...

¡QUÉ VA! ¡FÍJATE,
NO TIENE LAS ALAS EN
FORMA DE DELTA!



MATERNAL

¡SE AC
QUE



ario

ides

ción temporal UD

Horarios

Estructura de sesión/jornada



ORGANIZACIÓN DE ESPACIOS

Organización del aula

Espacios interiores

Espacios

Disponibilidad

ESPACIOS PARA
PENSAR



AGRUPAMIENTOS

Gran grupo

Flexibles

Facilitadores

Heterogéneos

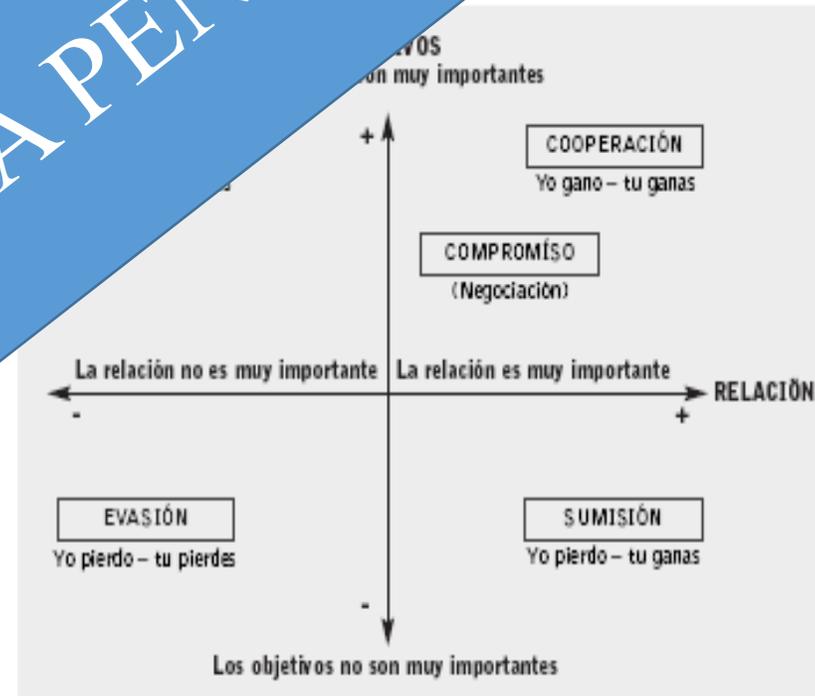
Igualdad-Com

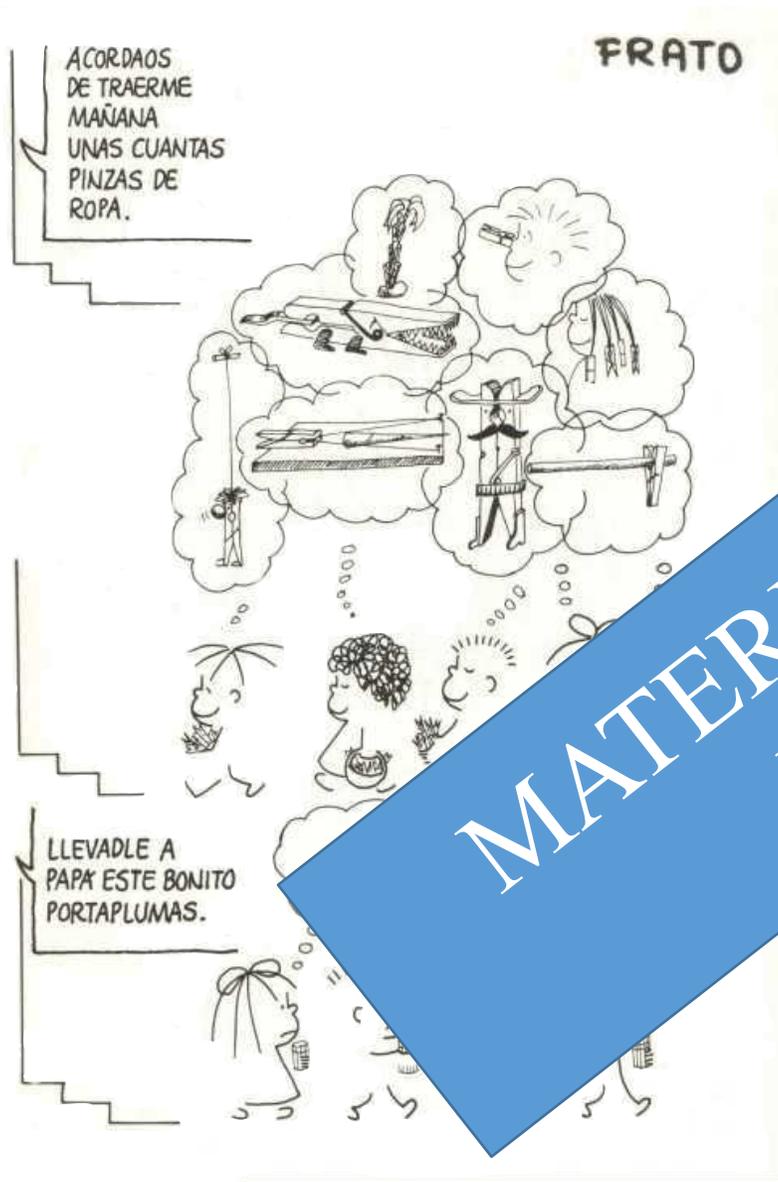
Aprendiz

Acc

Pequeños grupos

EQUIPOS PARA PENSAR





MATERIALES/ RECURSOS

Elaboración propia

Reciclados

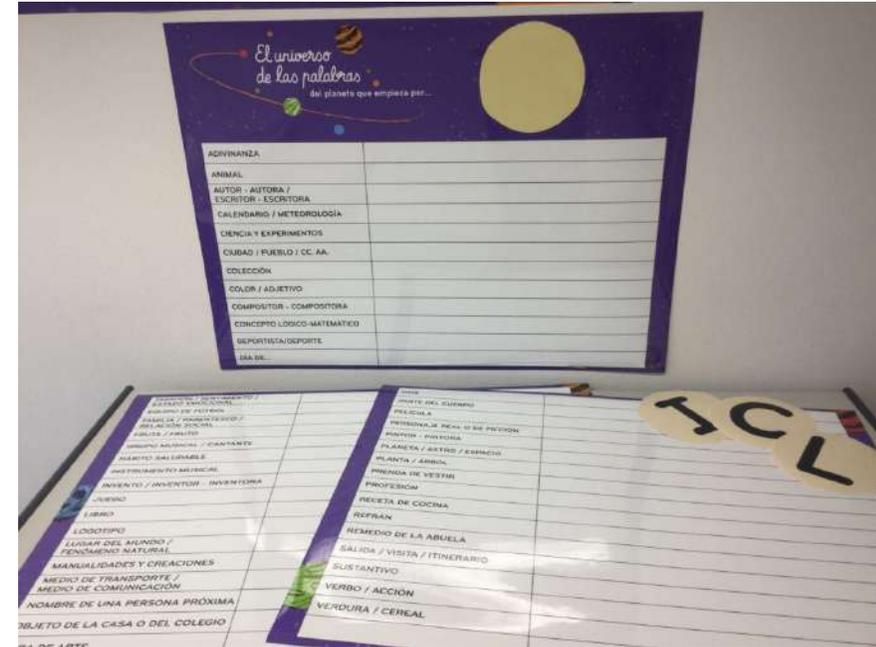
Libros de texto

Instrumentos específicos de la esp

Reciclado Instrumentos Música

Elaboración propia

Impresos





“EL MATERIAL DEBE ESTAR AL SERVICIO DE LA PATRIA INTELECTUAL”.



NOMBRE Y APELLIDOS:

FECHA:



REFLEXIONES SOBRE MI DÍA:

¿Qué evidencias tengo de lo que he apuntado como aprendido y dónde las tengo para cuándo Mar me lo pida?

¿A qué otras situaciones puedo aplicar esos aprendizajes?

¿Qué competencia o dimensiones de esta he trabajado durante el día?

Un momento especial, una persona importante, una cita, palabras o situación que me han hecho pensar....

Algo que quiero cambiar y una propuesta para mejorarlo.

LO TRABAJADO	LO APRENDIDO	LO SENTIDO



RECURSOS CONCRETOS: “PIENSING”



- Platón, Sócrates, Aristóteles, Descartes, Lipman... etc.
- Hábitos del pensamiento (A. Costa).
- Pensamiento paralelo (E. De Bono).
- Pensamiento creativo (K. Robinson).
- Tipos pensamiento (Manuel Segura).
- Niveles de comprensión (Bloom).
- Organizadores visuales.
- Destrezas (R. Swartz).
- Rutinas (D. Perkins).
- Llaves (Tony Ryan).
- Sombreros para pensar (E. De Bono).
- Pensamiento visible.
- Metacognición.



¿Qué comportamientos, qué destrezas, actitudes tienen las personas que son pensadores eficaces?

¿Qué conductas tiene un/a pensador/a eficaz y eficiente?

¿Qué hacen los seres humanos cuando se comportan inteligentemente?



HÁBITOS DE LA MENTE: “Patrones de pensamiento y conductas inteligentes que se observan cuando enfrentamos problemas y dilemas de la vida”.

- Persistencia.
- Manejo o gestión de la impulsividad.
- Escuchar con entendimiento y empatía.
- Pensamiento flexible.
- Metacognición o pensar sobre el pensamiento.
- Esforzarse por lograr la precisión. Exactitud y precisión.
- Cuestionarse y plantearse problemas.
- Aplicación de conocimiento anterior a situaciones nuevas.
- Pensar y comunicarse con claridad y precisión.
- Conseguir datos con todos los sentidos.
- Creación, imaginación e innovación.
- Responder con asombro y admiración.
- Aceptar riesgos responsables.
- Humor.
- Pensamiento independiente.
- Apertura al aprendizaje continuo.

Hábitos de la mente que contribuyen al pensamiento eficaz

- Persistir en una tarea que requiere pensar
- Manejar la impulsividad a la hora de pensar y actuar
- Reflexionar de manera flexible
- Buscar la precisión y la exactitud
- Pensar de forma interdependiente
- Escuchar con comprensión y empatía
- Comunicar con claridad y precisión
- Responder con curiosidad e interés
- Crear, imaginar e innovar
- Correr riesgos responsables a la hora de pensar
- Encontrar el humor
- Preguntar y plantear problemas
- Aplicar conocimientos adquiridos en el pasado a situaciones nuevas
- Recoger datos utilizando todos los sentidos
- Mantener una postura abierta al aprendizaje continuo

Figura 1-7. Hábitos de la mente que es importante enseñar.



RECURSOS CONCRETOS:
“PIENSING”



- Platón, Sócrates, Aristóteles, Descartes, Lipman... etc.
- Hábitos del pensamiento (A. Costa).
- Pensamiento creativo (K. Robinson).
- Tipos pensamiento (Manuel Segura).
- Niveles de comprensión (Bloom).
- Organizadores visuales.
- Destrezas (R. Swartz).
- Rutinas (D. Perkins).
- Llaves (Tony Ryan).
- Sombreros para pensar (E. De Bono).
- Pensamiento visible.
- Metacognición.

Niveles de comprensión (Bloom)

Conectando las dimensiones cognitivas y la taxonomía revisada de Bloom

Dimensión del Conocimiento	RECORDAR	COMPRENDER	APLICAR	ANALIZAR	EVALUAR	CREAR
HECHOS	Listar	Parfrasear	Clasificar	Resumir	Ordenar	Categorizar
CONCEPTOS	Recordar	Explicar	Demostrar	Contrastar	Reseñar	Modificar
PROCESOS	Resumir	Estimar	Producir	Hacer un diagrama	Defender	Diseñar
PROCEDIMIENTOS	Reproducir	Dar un ejemplo	Relatar	Identificar	Criticar	Planificar
PRINCIPIOS	Manifestar	Modificar	Solucionar	Diferenciar	Concluir	Revisar
METACOGNITIVOS	Usar adecuadamente	Interpretar	Descubrir	Inferir	Predecir	Actualizar

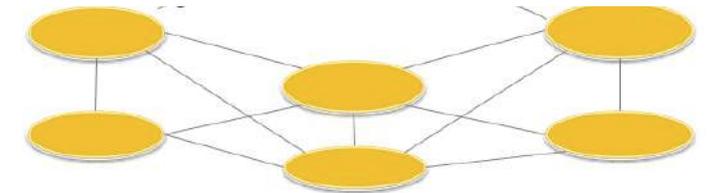
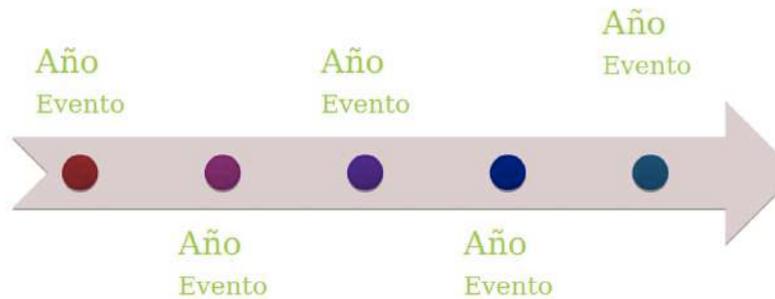
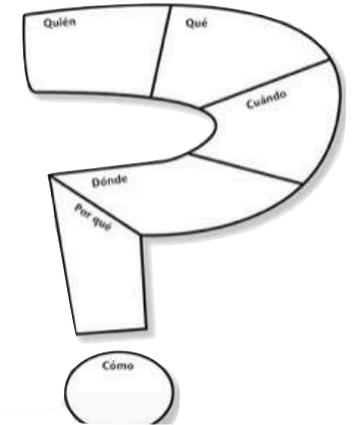
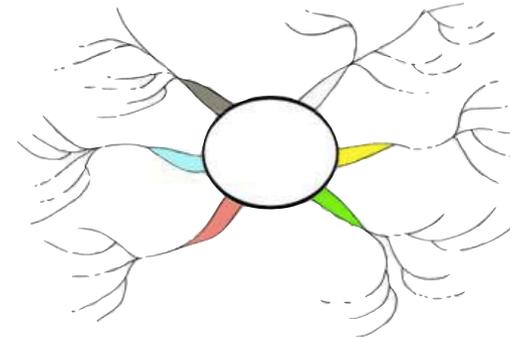
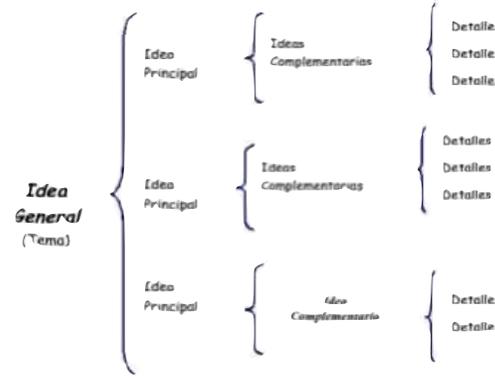
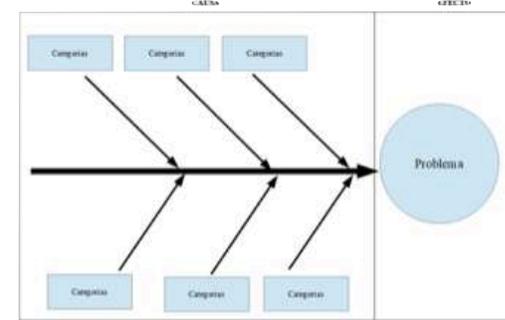
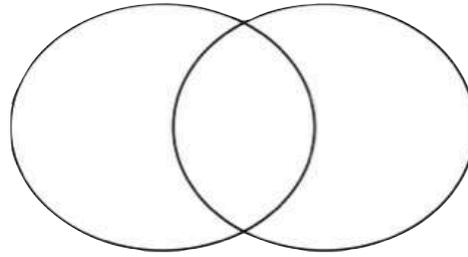
RECURSOS CONCRETOS: “PIENSING”

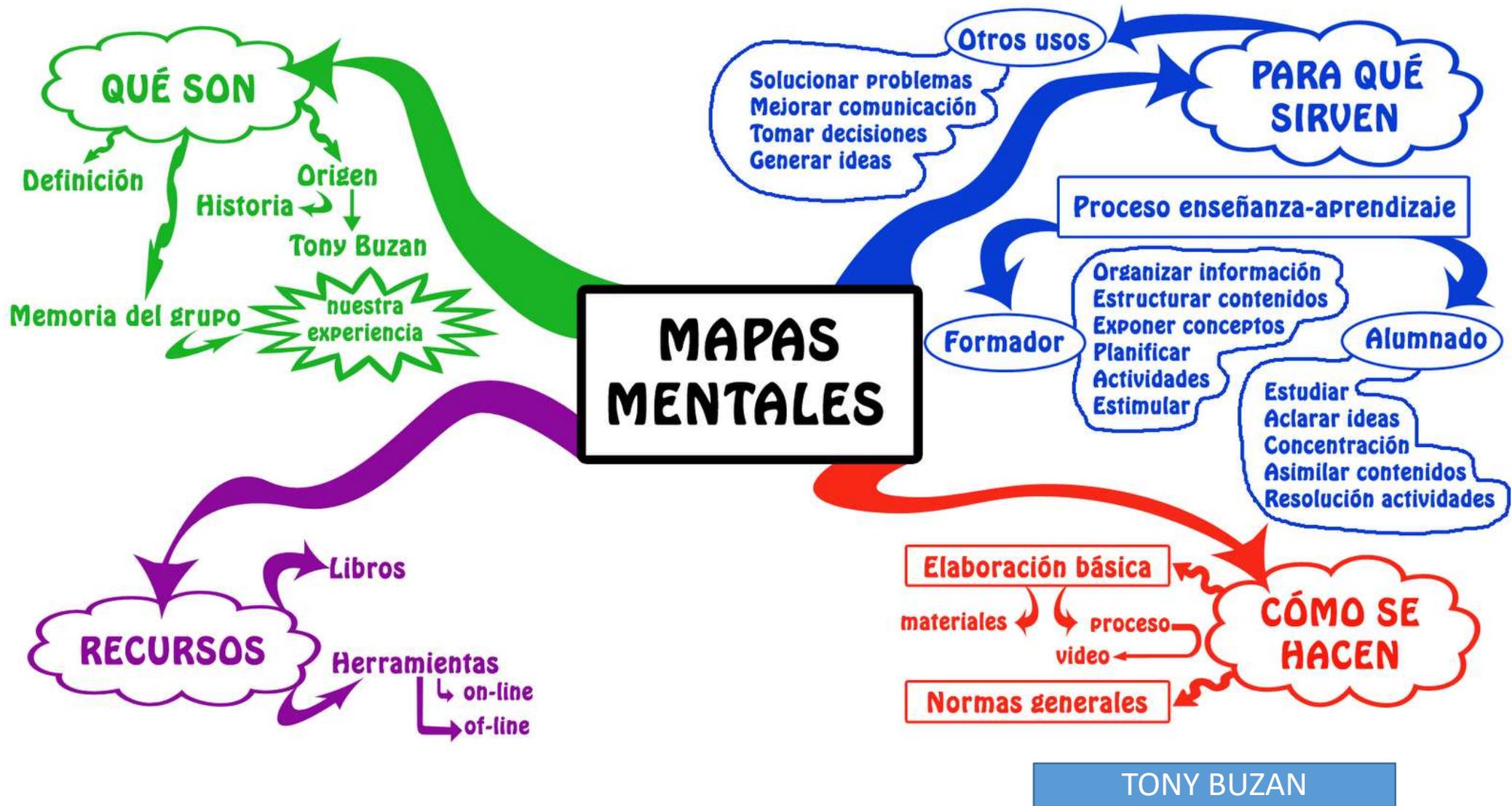
- ✓ ✓ Platón, Sócrates, Aristóteles, Descartes, Lipman... etc.
- Hábitos del pensamiento (A. Costa).
- Pensamiento creativo (K. Robinson).
- Tipos pensamiento (Manuel Segura).
- ✓ • Niveles de comprensión (Bloom).
- Organizadores visuales.
- Destrezas (R. Swartz).
- Rutinas (D. Perkins).
- Llaves (Tony Ryan).
- Sombreros para pensar (E. De Bono).
- Pensamiento visible.
- Metacognición.

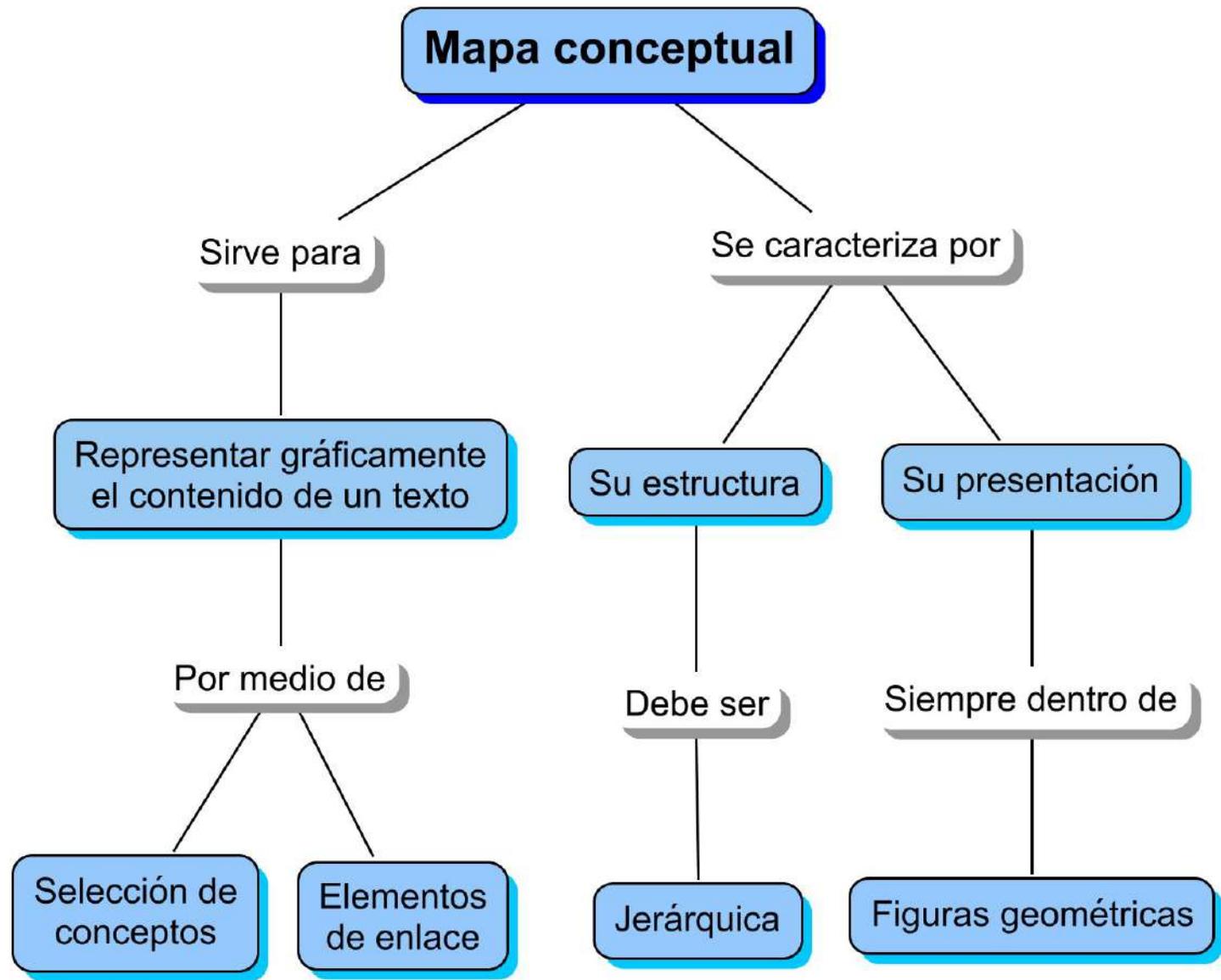
ORGANIZADORES VISUALES

- Mapa mental.
- Mapa conceptual.
- Ishikawa.
- Líneas del tiempo.
- Diagrama de Venn.
- Telaraña.
- Diagrama de Flujo.

Venn Diagram

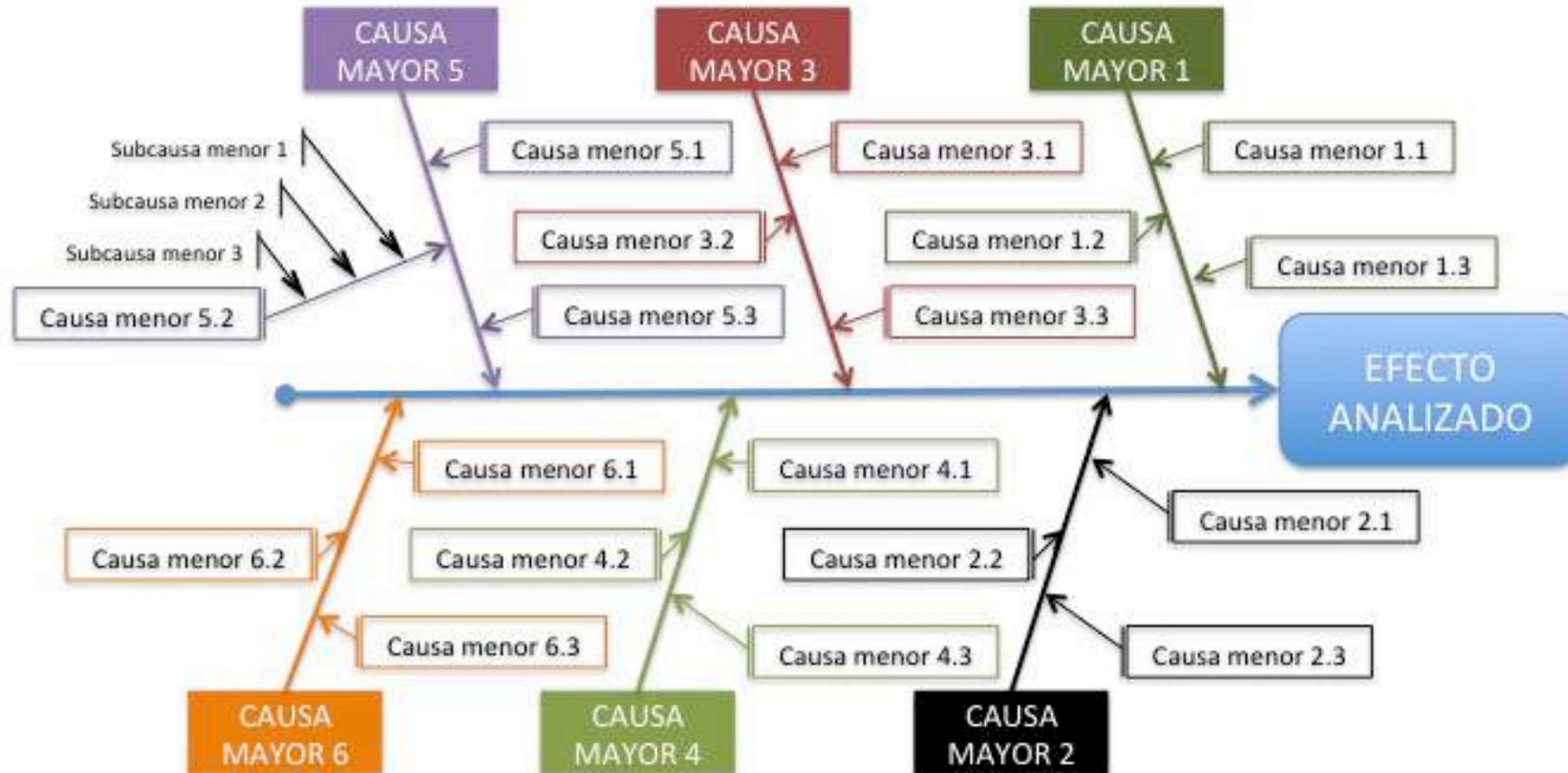






Ishikawa.

Pensar en todas las causas reales y potenciales de un suceso o problema ayuda a analizar situaciones, generar discusiones grupales, formular hipótesis, pensar críticamente sobre un tema elaborando planes de acción.



LÍNEA DEL TIEMPO

Cronología. La finalidad es determinar el orden temporal de los acontecimientos orden cronológico.

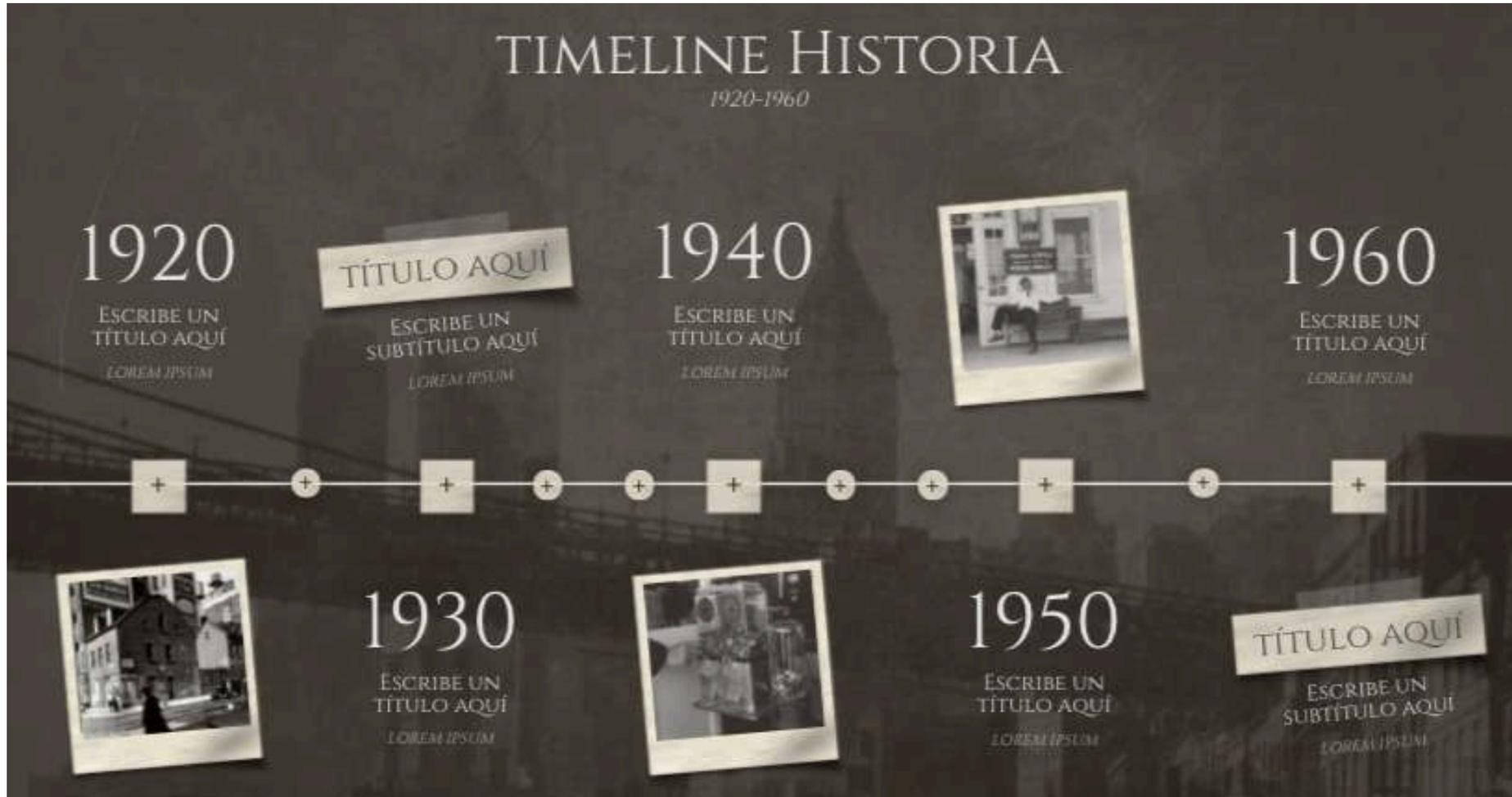
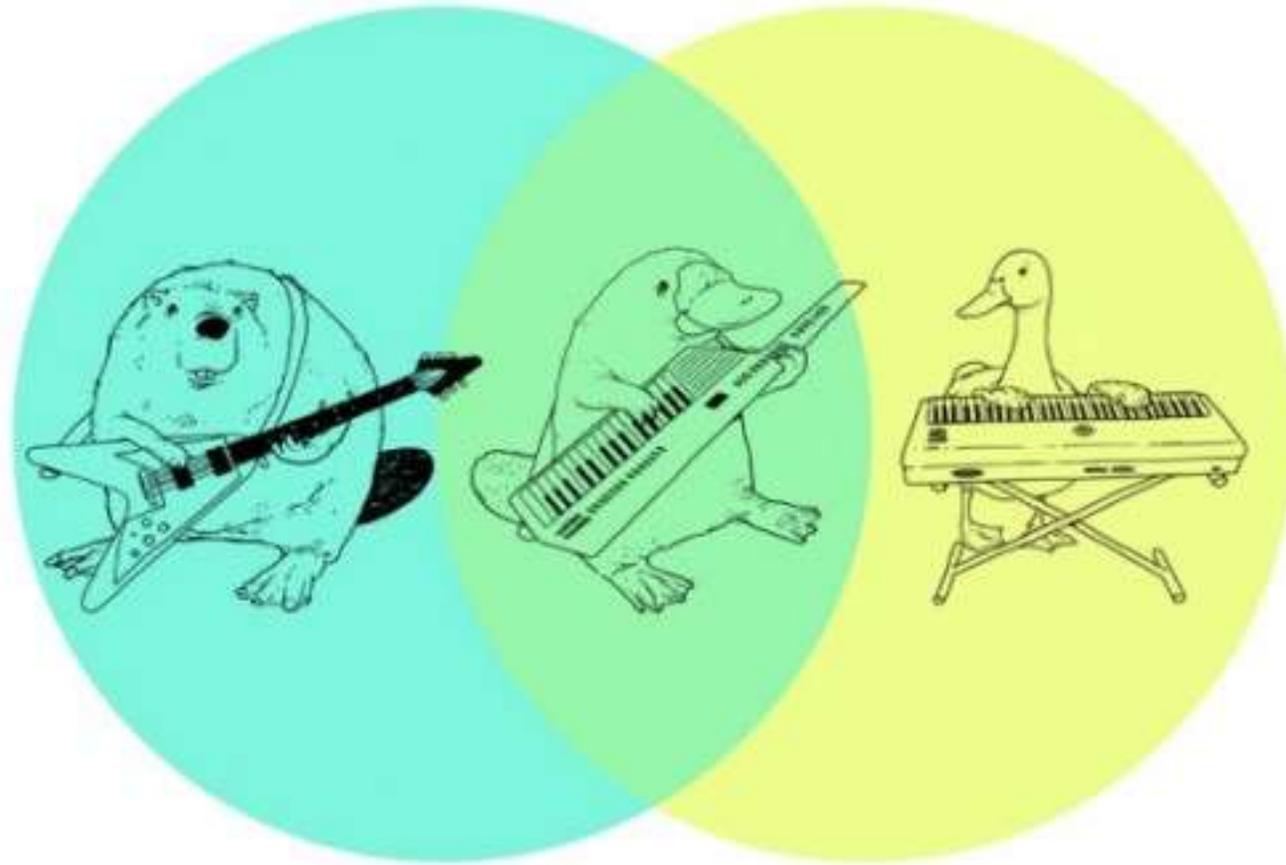
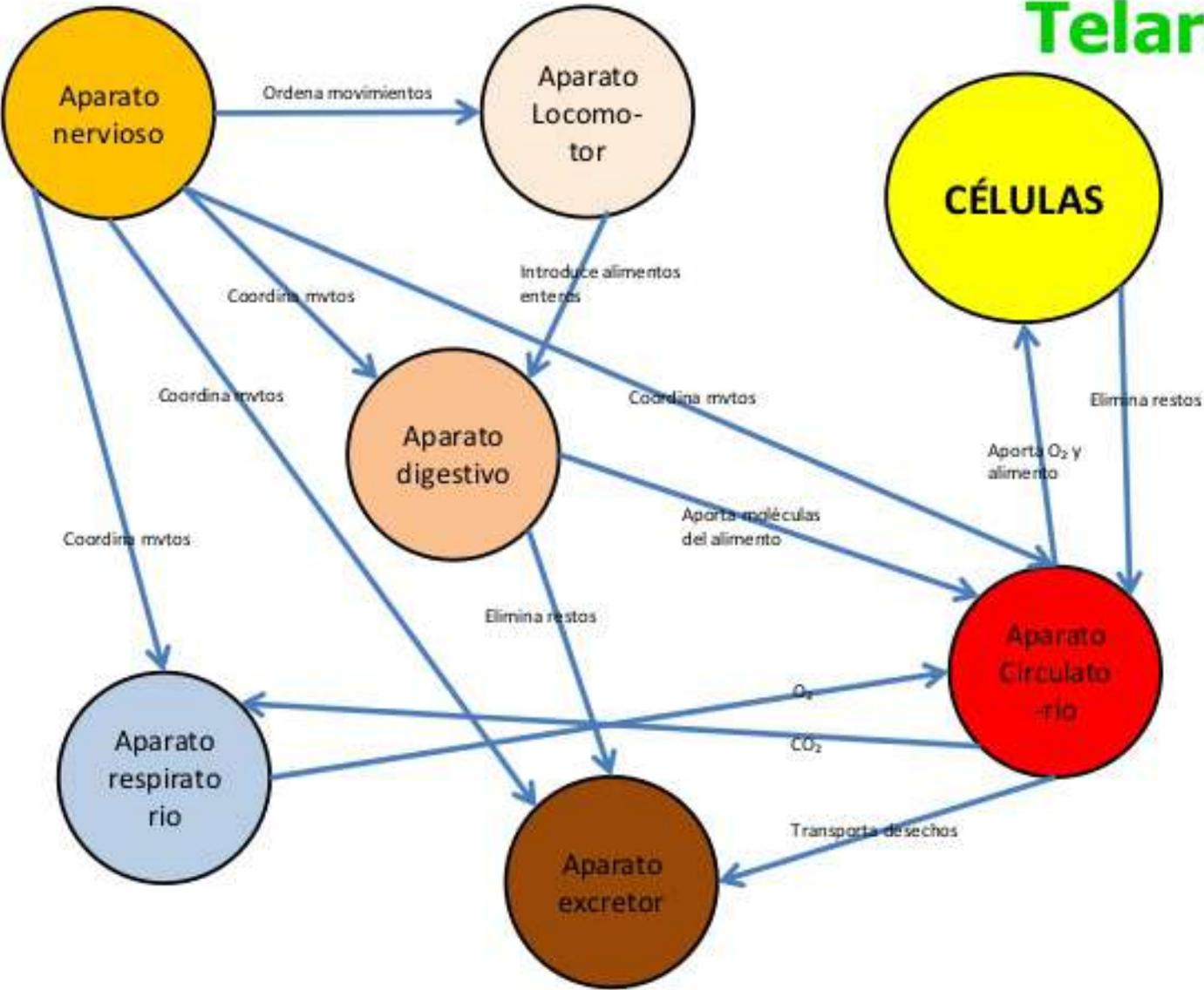


DIAGRAMA DE VENN

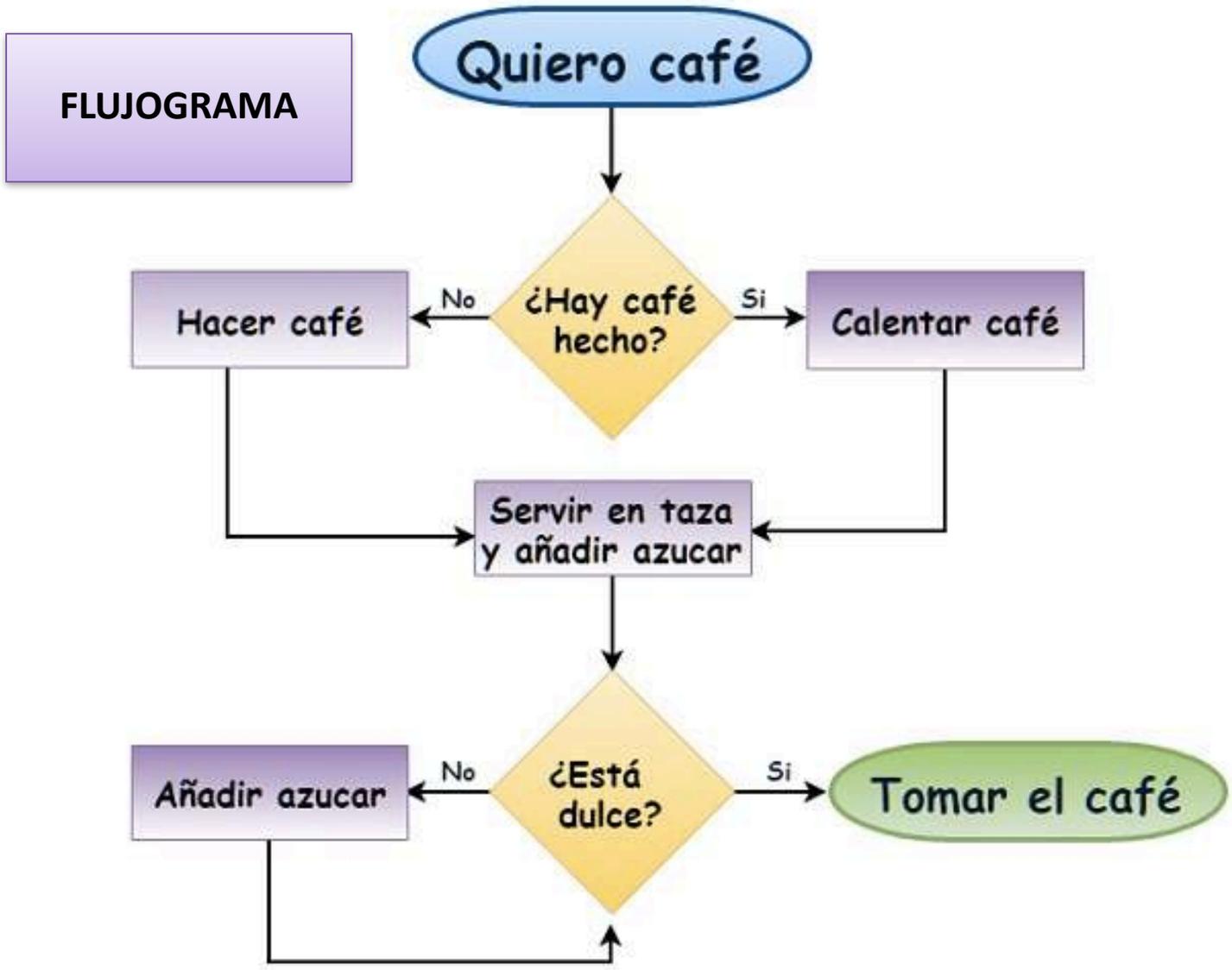
Diagrama consistente en dos o más áreas circulares que representan sendos conjuntos (totalidad de elementos que tienen una característica común) que se interseccionan y que comparten los subconjuntos representados por las áreas comunes.



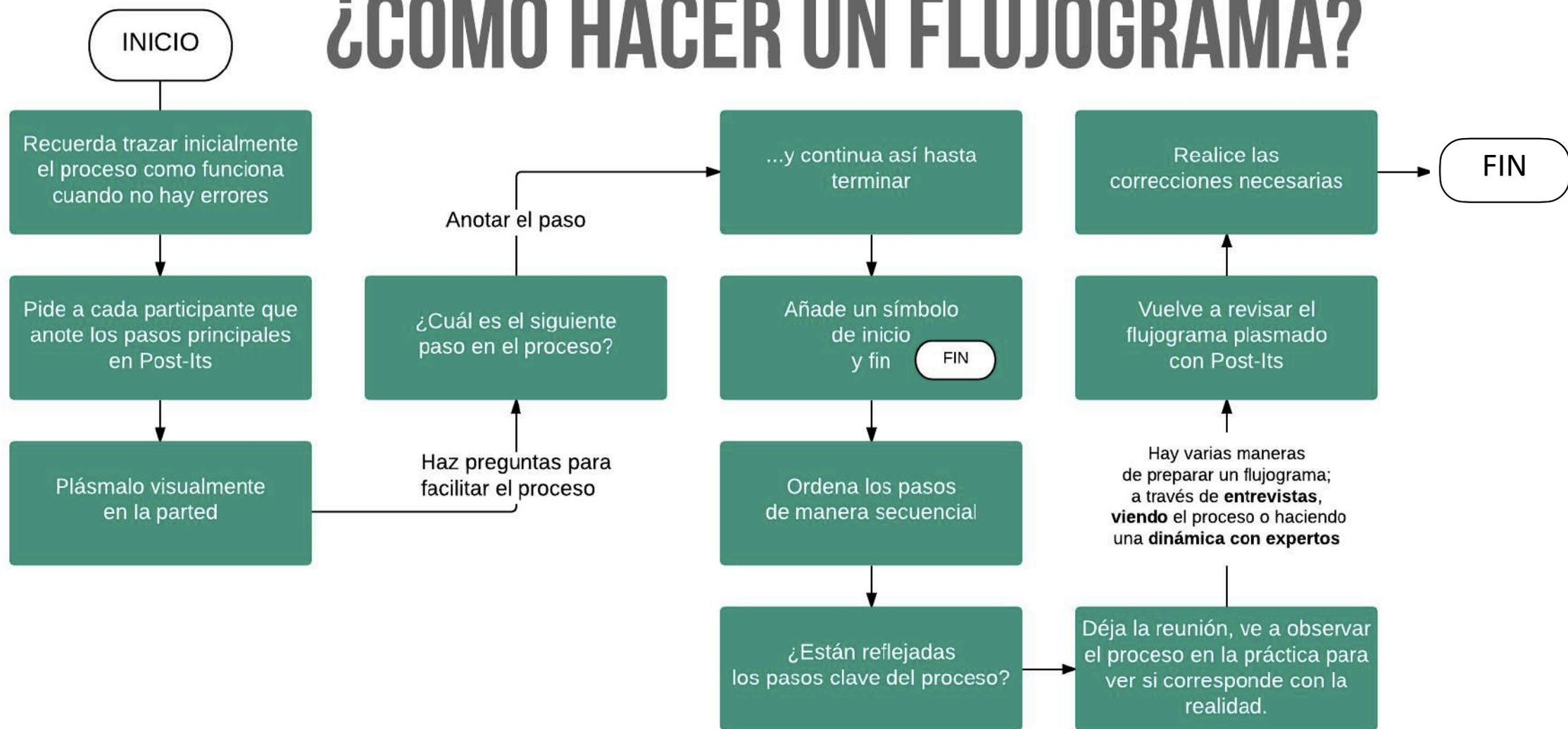
Telaraña

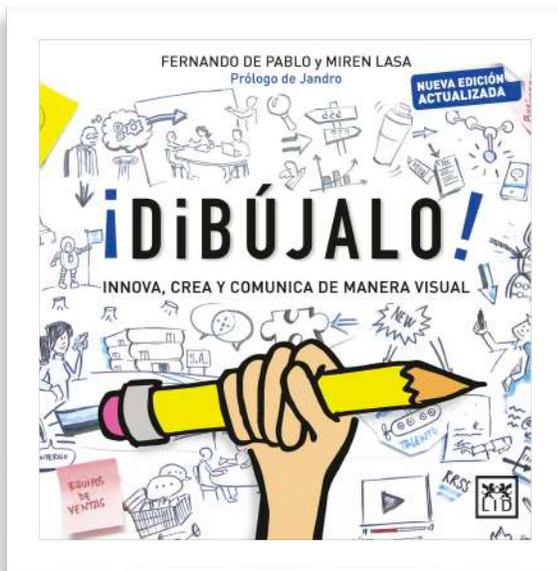


FLUJOGRAMA



¿CÓMO HACER UN FLUJOGRAMA?





< Plantillas pensamiento visible

Seleccionar Importar Foto

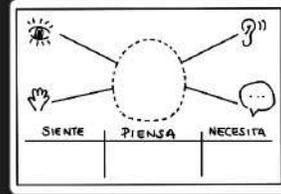


Ilustración sin título
297 x 210mm



Ilustración sin título
210 x 297mm

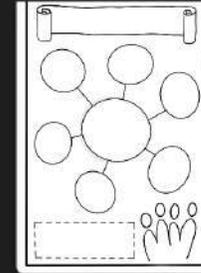


Ilustración sin título
210 x 297mm

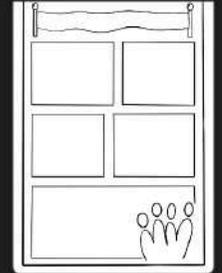


Ilustración sin título
210 x 297mm

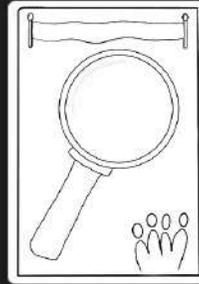


Ilustración sin título
210 x 297mm

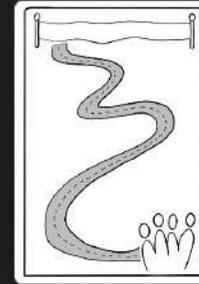


Ilustración sin título
210 x 297mm



Ilustración sin título
210 x 297mm

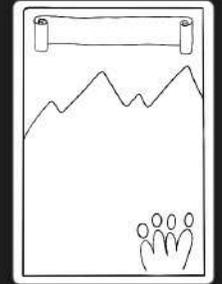
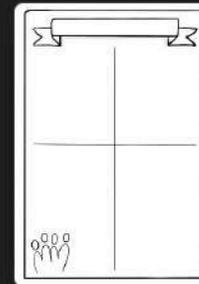
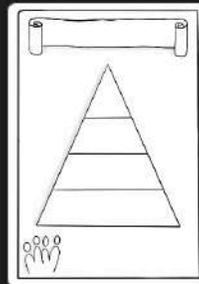


Ilustración sin título
210 x 297mm



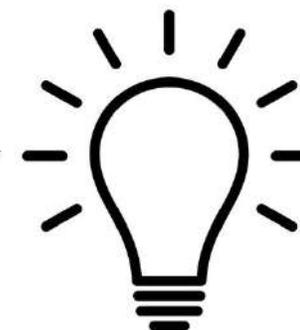
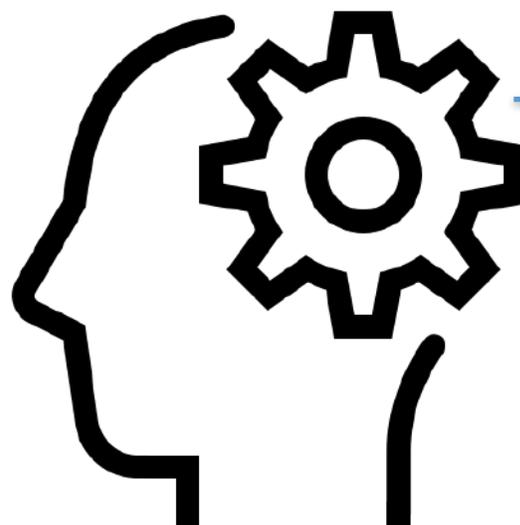
RECURSOS CONCRETOS:
“PIENSING”

- ✓✓ Platón, Sócrates, Aristóteles, Descartes, Lipman... etc.
- Hábitos del pensamiento (A. Costa).
- Pensamiento creativo (K. Robinson).
- Tipos pensamiento (Manuel Segura).
- ✓✓ • Niveles de comprensión (Bloom).
- ✓✓ • Organizadores visuales.
- Destrezas (R. Swartz).
- Rutinas (D. Perkins).
- Llaves (Tony Ryan).
- Sombreros para pensar (E. De Bono).
- ✓ • Pensamiento visible.
- Metacognición.

RUTINAS



DESTREZAS



RUTINAS DEL PENSAMIENTO (David Perkins).

PIENSA, RESUELVE,
EXPLORA.

TIRA Y
AFLOJA.

C.S.I

TITULARES.

3,2,1,
PUENTE.

VEO, PIENSO, ME
PREGUNTO

¿QUÉ TE HACE
DECIR ESO?

ANTES
PENSABA,
AHORA PIENSO.

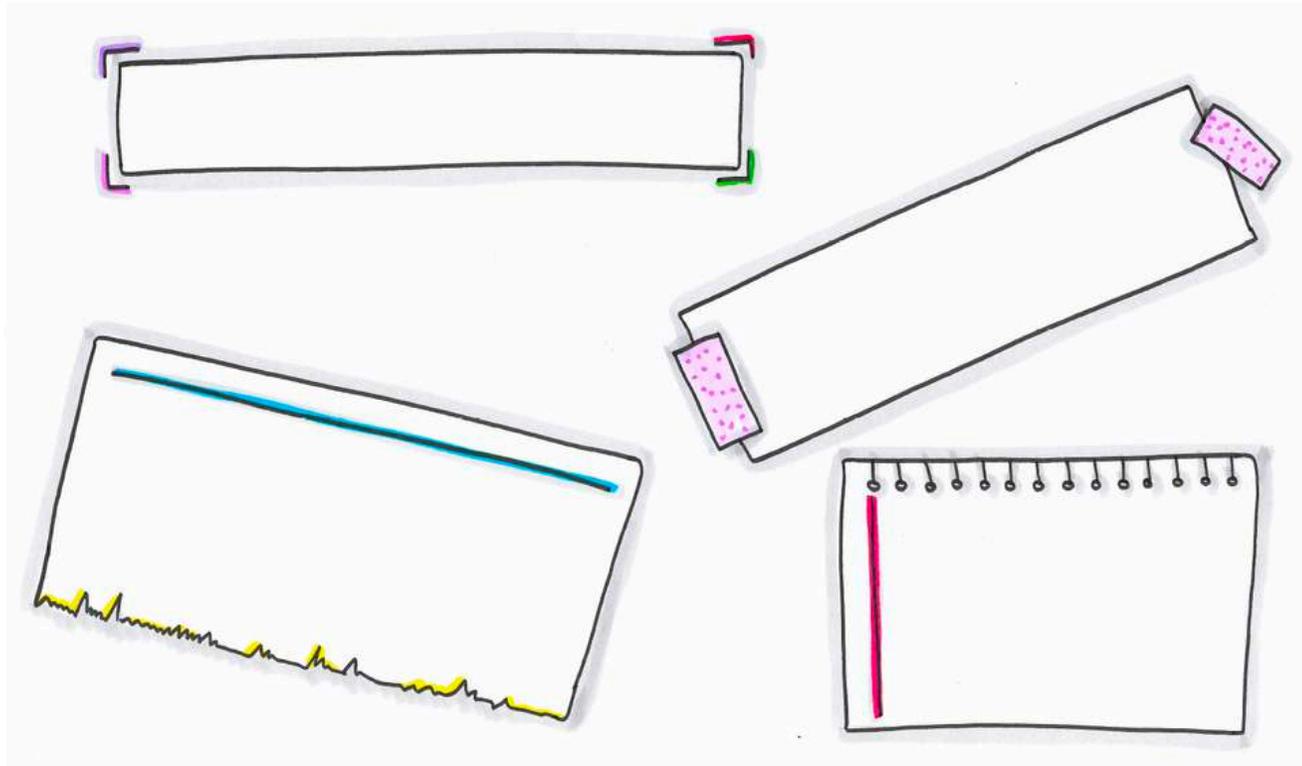
BRÚJULA



- **Captar la esencia y sacar conclusiones:** Titulares. Palabra-idea-frase. CSI.
- **Establecer conexiones:** 3-2-1 PUENTE.
- **Relacionar, ampliar, preguntar. Generar, clasificar, relacionar, desarrollar.** Pienso, me interesa, investigo. Antes pensaba, ahora pienso. Piensa, conecta, explora.
- **Crear explicaciones.** Brújula. Preguntas provocadoras. ¿Qué te hace pensar eso?
- **Considerar distintos puntos de vista:** Círculo de puntos de vista.
- **Describir lo que está ocurriendo (pensamiento objetivo y subjetivo):** Veo, pienso, me pregunto.
- **Razonar con evidencias:** Problema-solución. El semáforo. Puntos cardinales. Pensar, problematizar, explorar. ¿Qué te hace decir eso?



TITULARES



El universo
de las palabras
del planeta que empieza por...



CSI: COLOR, SÍMBOLO, IMAGEN

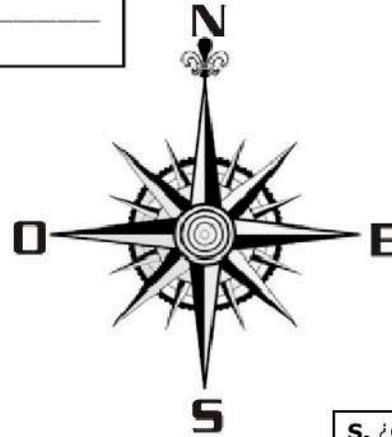


BRÚJULA

N. ¿Qué necesito saber o averiguar acerca de esta idea?

E. ¿Qué te gusta de esta idea?
¿Cuál es el lado positivo?

O. ¿Qué te preocupa acerca de esta idea? ¿Cuáles son sus inconvenientes?



S. ¿Cuál es tu opinión sobre la idea?

El universo
de las palabras
del planeta que empieza por...



 VEO

 ESCUCHO

 TOCO

 HUELO

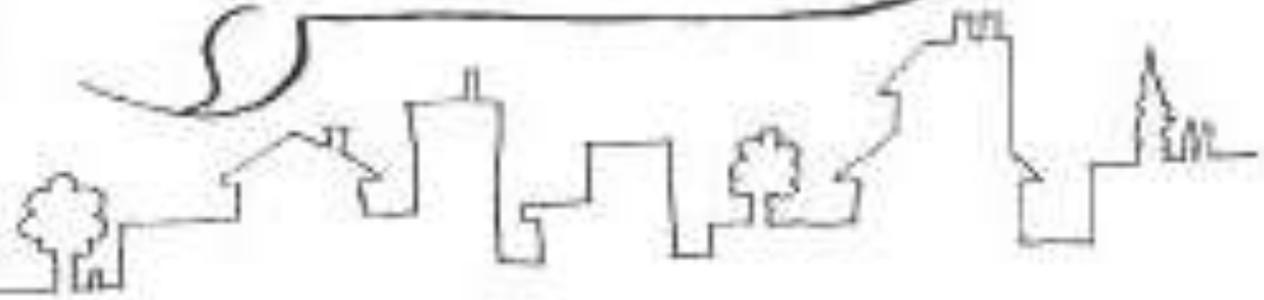
 SABOREO

 PIENSO

 SIENTO

 ME
PREGUNTO

LA MAESTRA DICE QUE LA
CULPA ES DE MI MADRE, QUE
NO ME AYUDA, PERO MI
MADRE NO SABE LEER...



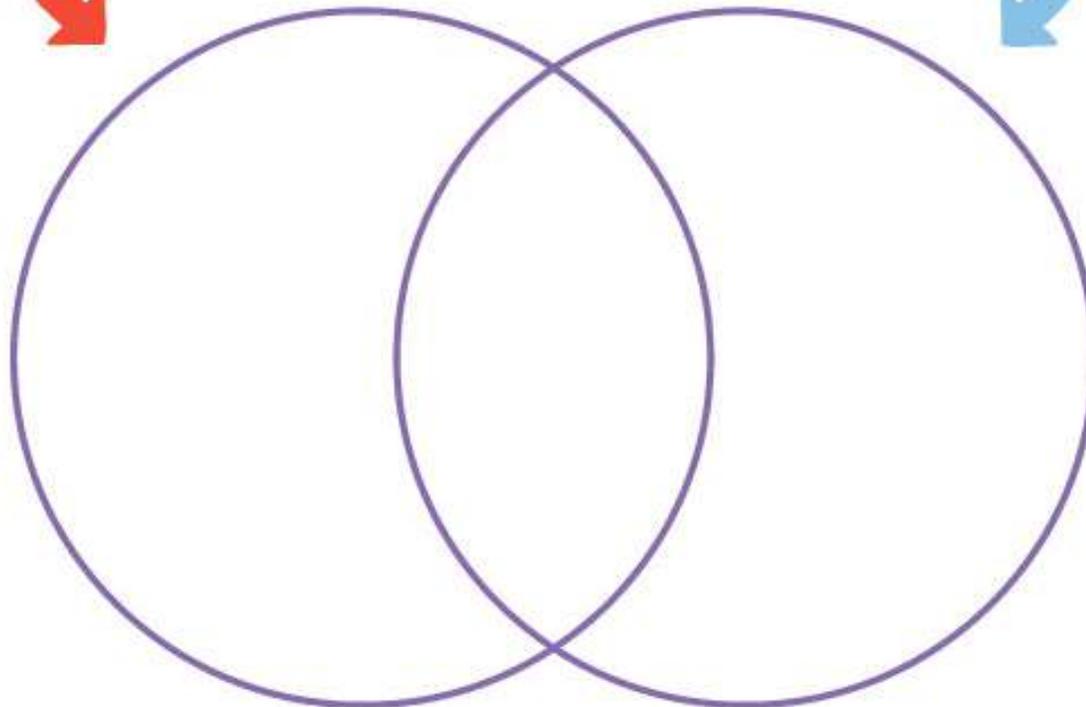
FRATO '07



El universo
de las palabras
del planeta que empieza por...



DIAGRAMA DE VENN



El universo
de las palabras
del planeta que empieza por...



3, 2, 1, PUENTE

ANTES

3 IDEAS

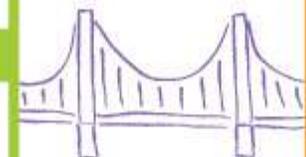
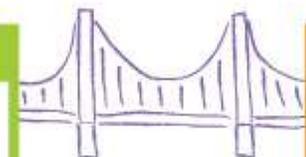
1.
2.
3.

2 PREGUNTAS

1.
2.

1 IMAGEN

1.



DESPUÉS

3 IDEAS

1.
2.
3.

2 PREGUNTAS

1.
2.

1 IMAGEN

1.



RECURSOS CONCRETOS:
“PIENSING”

- ✓✓ Platón, Sócrates, Aristóteles, Descartes, Lipman... etc.
- Hábitos del pensamiento (A. Costa).
- Pensamiento creativo (K. Robinson).
- Tipos pensamiento (Manuel Segura).
- ✓✓• Niveles de comprensión (Bloom).
- Organizadores visuales.
- Destrezas (R. Swartz).
- ✓• Rutinas (D. Perkins).
- Llaves (Tony Ryan).
- Sombreros para pensar (E. De Bono).
- ✓• Pensamiento visible.
- Metacognición.

HABILIDADES Y DESTREZAS DEL PENSAMIENTO (R. Swartz).

¿QUÉ SABEMOS? ¿QUÉ QUEREMOS SABER?
¿CÓMO NOS ORGANIZAMOS?

CLASIFICAR-DEFINIR.

COMPARA Y CONTRASTA.

LAS PARTES Y EL TODO.

EXPLICACIÓN CAUSAL.

MULTIPLICIDAD DE IDEAS.

FIABILIDAD DE LAS FUENTES.

TOMA DE DECISIONES.

DEDUCCIÓN.





Figura 1-5. Tipos de pensamiento importantes que deberíamos enseñar a los alumnos a realizar con destreza.

[Empty box for notes]

[Empty box for notes]



¿EN QUÉ SE PARECEN?

[Empty box for notes]

¿EN QUÉ SE DIFERENCIAN?



EN CUANTO A...

[Empty box for notes]



[Empty box for notes]

CONCLUSIONES

[Empty box for notes]

El universo
de las palabras

del planeta que empieza por...



A conocer / construir...

¿Qué sabemos?¿

Qué queremos saber?

Estrategias para...

Comprobar
hipótesis

Validación
fuentes

Cambios del
producto en
proceso

Producto previsto

Resultado del
producto

Razones



EL OBJETO COMPLETO (EL TODO)



PARTES DEL OBJETO

PARTE CONSIDERADA

¿QUÉ LE OCURRIRÁ AL OBJETO SI FALTARA ESA PARTE?



¿QUÉ FUNCIÓN TIENE ESA PARTE?

RECURSOS CONCRETOS:
“PIENSING”

- ✓ ✓ • Platón, Sócrates, Aristóteles, Descartes, Lipman... etc.
- ✓ ✓ • Hábitos del pensamiento (A. Costa).
- Pensamiento creativo (K. Robinson).
- Tipos pensamiento (Manuel Segura).
- ✓ • Niveles de comprensión (Bloom).
- ✓ ✓ • Organizadores visuales.
- ✓ ✓ • Destrezas (R. Swartz).
- ✓ ✓ • Rutinas (D. Perkins).
- Llaves (Tony Ryan).
- Sombreros para pensar (E. De Bono).
- ✓ • Pensamiento visible.
- Metacognición.

Metacognición

Conocimiento acerca de la cognición

Kretheis Márquez
María E. Borges
Zoitzza Ostojich



Cualquiera "puede reflexionar sobre sus procesos cognitivos... y discutirlos con otros"

Estable



Lo que se sabe sobre alguna área de la cognición no suele variar de una situación a otra

La metacognición, según Brown, Es de tipo:



Falible

"El niño o el adulto pueden decir conocer ciertos hechos acerca de su cognición que (verdaderamente) no son ciertos"

La "metacognición" consiste en ese "saber" que desarrollamos sobre nuestros propios procesos y productos del conocimiento

Puede a su vez dividirse básicamente en dos ámbitos de conocimiento (Flavell, 1993)

Conocimiento metacognitivo

Se refiere a "aquella parte del conocimiento del mundo que uno posee y que tiene que ver con cuestiones cognitivas (o quizá mejor psicológicas)"

Está estructurado a partir de variables relacionadas entre sí



Experiencias metacognitivas

Influyen en la realización de tareas cognitivas, que funcionarían como elementos fundamentales para iniciar una actividad cognitiva estratégica

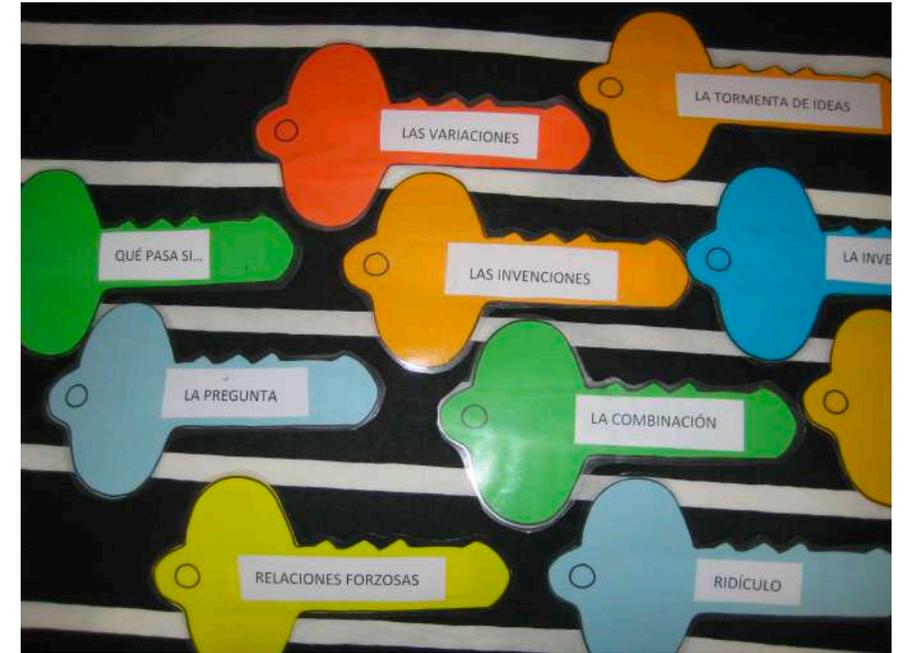
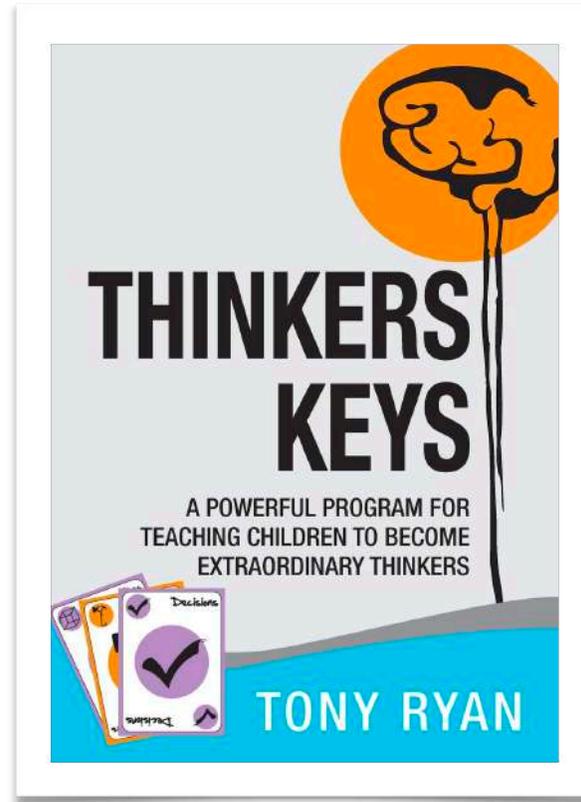
- Pueden contribuir a establecer nuevas metas, o bien, a revisar o abandonar las anteriores.
- Pueden afectar el conocimiento metacognitivo, ya sea por aumentarlo, depurarlo o reorganizarlo.
- Participan activamente en el involucramiento (selección, rectificación) de las estrategias específicas y de las habilidades metacognitivas (autorreguladoras).



RECURSOS CONCRETOS:
“PIENSING”

- ✓✓✓• Platón, Sócrates, Aristóteles, Descartes, Lipman... etc.
- ✓✓✓• Hábitos del pensamiento (A. Costa).
- Pensamiento creativo (K. Robinson).
- Tipos pensamiento (Manuel Segura).
- ✓✓✓• Niveles de comprensión (Bloom).
- ✓✓✓• Organizadores visuales.
- ✓✓✓• Destrezas (R. Swartz).
- ✓✓✓• Rutinas (D. Perkins).
- Llaves (Tony Ryan).
- Sombreros para pensar (E. De Bono).
- ✓✓✓• Pensamiento visible.
- ✓✓✓• Metacognición.

LLAVES PARA PENSAR



LA PREGUNTA



Comenzamos con una respuesta y debemos hacer preguntas que tienen esa única respuesta planteada

INTERPRETAMOS



WWW.ORIENTACIONANDUJAR.ES

Describe una situación poco corriente. Pídele a los alumnos que piensen en distintas posibilidades que expliquen esta situación.

TORMENTA IDEAS



WWW.ORIENTACIONANDUJAR.ES

Plantea un problema que necesite ser resuelto, y pide a los alumnos que realicen un "brainstorming" de soluciones.

USOS DIFERENTES

Una cuchara se puede usar para:

- 1.- Comer sopa y arroz.
- 2.- Jugar con la arena en la playa
- 3.- Parte de un instrumento musical



WWW.ORIENTACIONANDUJAR.ES

Los alumnos ponen sus imaginaciones a funcionar. Hacen una lista variada de los distintos usos de una cosa seleccionada de un área de estudio

CONSTRUIMOS



WWW.ORIENTACIONANDUJAR.ES

Una tarea de resolución de problemas que requiere el uso de cantidades limitadas de material diario.

LOS INVENTOS



WWW.ORIENTACIONANDUJAR.ES

Los alumnos son animados a desarrollar inventos que se construyen de una forma inusual o con materiales poco corrientes.

LAS DESVENTAJAS



Con un tenedor:

- 1.- no puedo comer sopa.
- 2.- No puedo cavar un hoyo.
- 3.- escribir una carta.

Aquí los estudiantes dirigen un objeto o una práctica y hacen una lista de sus desventajas. Después realizan un listado de algunas maneras de conectar o eliminar estas desventajas.

WWW.ORIENTACIONANDUJAR.ES

LAS ALTERNATIVAS



Los alumnos hacen una lista de formas de completar una tarea sin usar herramientas normales.

WWW.ORIENTACIONANDUJAR.ES

LA COMBINACIÓN



WWW.ORIENTACIONANDUJAR.ES

Los estudiantes hacen una lista de los atributos de dos objetos desparejados y después combinan sus atributos para crear un producto nuevo y mejor.

EL ALFABETO



Los alumnos hacen una lista de palabras, de la A a la Z, que tengan cierta relevancia con respecto a una categoría dada en un área de estudio.

WWW.ORIENTACIONANDUJAR.ES

LA IMÁGEN



WWW.ORIENTACIONANDUJAR.ES

Se presenta un simple diagrama que no tiene relevancia en el área de estudio. Los alumnos intentan desarrollar formas por las que se pueda vincular a esa área de estudio.

RIDÍCULO



Anderson dice: Robemos algunas estrellas del cielo.

WWW.ORIENTACIONANDUJAR.ES

Hacer una afirmación ridícula que sea virtualmente imposible y los estudiantes deben conseguir darle un fundamento real

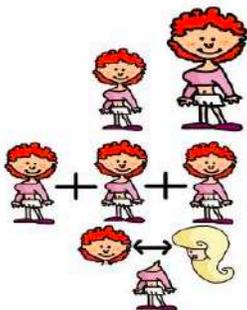
¿QUÉ PASA SI..?



Puedes pedirle prácticamente cualquier cosa ¿Qué sucedería si...? Responderán de forma seri o creativa.

WWW.ORIENTACIONANDUJAR.ES

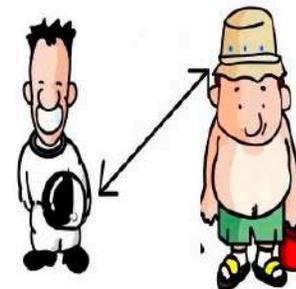
EL MAC



El acrónimo MAC se puede utilizar para mejorar el diseño de los objetos cotidianos
M = Mayor
A = Añadir
C = Quitar / Cambiar

WWW.ORIENTACIONANDUJAR.ES

LO COMÚN



Seleccionamos dos objetos, personajes, etc y preguntamos puntos en común

WWW.ORIENTACIONANDUJAR.ES

EL MURO DE LADRILLOS



Tomar un hecho o situación que no puede ponerse en duda y ofrecer alternativas que rompan el muro

WWW.ORIENTACIONANDUJAR.ES

LA PREDICCIÓN



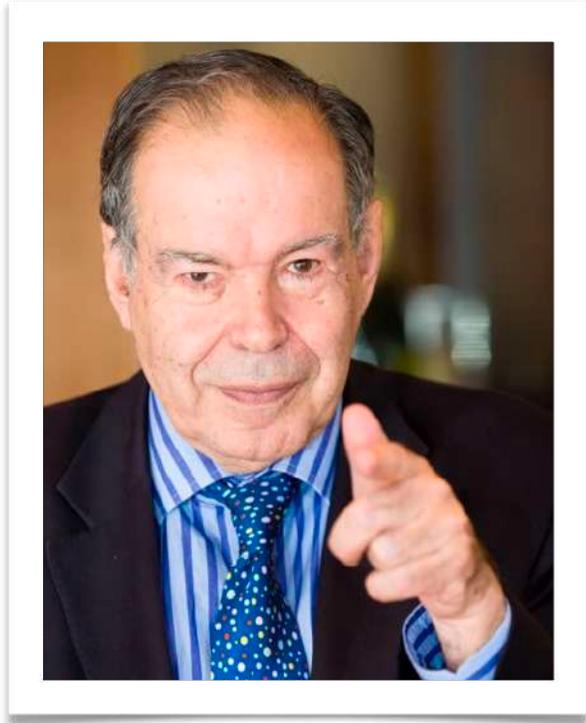
Realizar predicciones con respecto a una situación, objeto o circunstancias

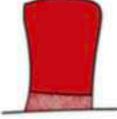
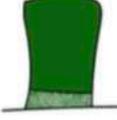
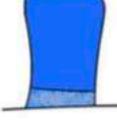
WWW.ORIENTACIONANDUJAR.ES

RECURSOS CONCRETOS:
“PIENSING”

- ✓✓ Platón, Sócrates, Aristóteles, Descartes, Lipman... etc.
- ✓✓ Hábitos del pensamiento (A. Costa).
- Pensamiento creativo (K. Robinson).
- Tipos pensamiento (Manuel Segura).
- ✓✓ Niveles de comprensión (Bloom).
- ✓✓ Organizadores visuales.
- ✓✓ Destrezas (R. Swartz).
- ✓✓ Rutinas (D. Perkins).
- ✓✓ Llaves (Tony Ryan).
- Sombreros para pensar (E. De Bono).
- ✓✓ Pensamiento visible.
- ✓✓ Metacognición.

SOMBREROS PARA PENSAR



	<p>BLANCO Hechos, datos, cifras</p> <p>¿Qué información tenemos? ¿Qué información necesitamos?</p>
	<p>ROJO Intuición, sentimientos, emociones.</p> <p>Expresamos sentimientos sin tener justificación. ¿Cómo me he sentido, qué siento, cómo se ha sentido? ¿Cómo reaccionamos?</p>
	<p>NEGRO Juicio, cautela.</p> <p>Examina los peligros y problemas al seguir con la idea. Siempre deber ser lógico.</p>
	<p>AMARILLO Optimismo, lógica positiva.</p> <p>Una visión proactiva, hacia delante. Buscamos aspectos positivos, ¿por qué es bueno hacerlo?</p>
	<p>VERDE Ideas nuevas, sugerencias, alternativas, propuestas.</p> <p>Explora alternativas y soluciones novedosas.</p>
	<p>AZUL Control, visión global, director.</p> <p>Establece un plan de pensamiento y una línea de acción. Se enfoca en el proceso, no en el asunto.</p>

RECURSOS CONCRETOS:
“PIENSING”

- ✓✓✓• Platón, Sócrates, Aristóteles, Descartes, Lipman... etc.
- ✓✓✓• Hábitos del pensamiento (A. Costa).
- Pensamiento creativo (K. Robinson).
- Tipos pensamiento (Manuel Segura).
- ✓✓✓• Niveles de comprensión (Bloom).
- ✓✓✓• Organizadores visuales.
- ✓✓✓• Destrezas (R. Swartz).
- ✓✓✓• Rutinas (D. Perkins).
- ✓✓✓• Llaves (Tony Ryan).
- ✓✓✓• Sombreros para pensar (E. De Bono).
- ✓✓✓• Pensamiento visible.
- ✓✓✓• Metacognición.

Un día, en el expreso de Soria a Monterde, vi que subía un hombre con una oreja verde.

No era ya un hombre joven sino más bien maduro, todo menos su oreja, que era de un verde puro.

Cambié pronto de asiento y me puse a su lado para estudiar el caso de cerca y con cuidado.

Le pregunté: —Esa oreja que tiene usted, señor, ¿cómo es de color verde si ya es usted mayor?

Puede llamarme viejo —me dijo con un guiño—, esa oreja me queda de tiempos de niño.

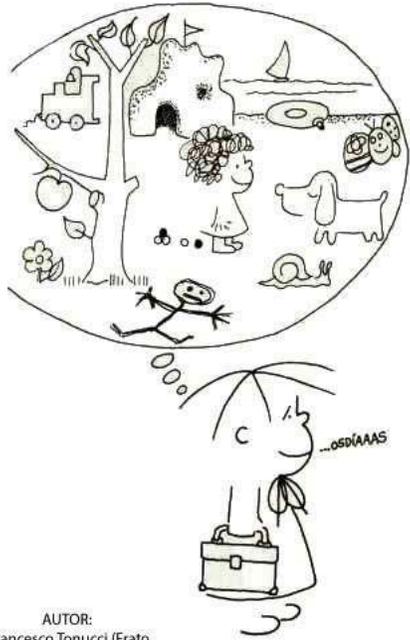
Es una oreja joven que sabe interpretar voces que los mayores no llegan a escuchar:

Oigo la voz del árbol, de la piedra en el suelo, del arroyo, del pájaro, de la nube en el cielo.

Y comprendo a los niños cuando hablan de esas cosas que en la oreja madura resultan misteriosas...

Eso me contó el hombre con una oreja verde un día, en el expreso de Soria a Monterde.





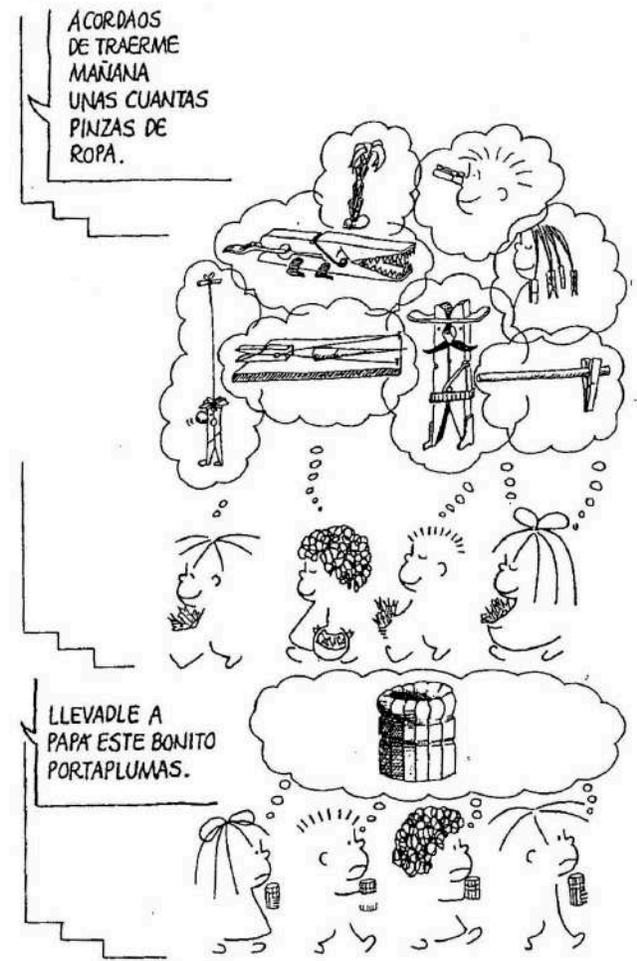
AUTOR:
Francesco Tonucci (Frato)



FRATO



FRATO93



(1978) El trabajo manual. 1

RECURSOS CONCRETOS:
“PIENSING”

- ✓ ✓ ✓ • Platón, Sócrates, Aristóteles, Descartes, Lipman... etc.
- ✓ ✓ ✓ • Hábitos del pensamiento (A. Costa).
- ✓ ✓ ✓ • Pensamiento creativo (K. Robinson).
- ✓ ✓ ✓ • Tipos pensamiento (Manuel Segura).
- ✓ ✓ ✓ • Niveles de comprensión (Bloom).
- ✓ ✓ ✓ • Organizadores visuales.
- ✓ ✓ ✓ • Destrezas (R. Swartz).
- ✓ ✓ ✓ • Rutinas (D. Perkins).
- ✓ ✓ ✓ • Llaves (Tony Ryan).
- ✓ ✓ ✓ • Sombreros para pensar (E. De Bono).
- ✓ ✓ ✓ • Pensamiento visible.
- ✓ ✓ ✓ • Metacognición.

**¿Y CÓMO LO PODEMOS INTRODUCIR EN
UNA SECUENCIA DE APRENDIZAJE?**

**EL/LA DOCENTE ES LIBRE DE
ELEGIR EL MEJOR MOMENTO PARA
INTRODUCIR LAS RUTINAS O
ESTRATEGIAS.**

**ES OPORTUNO EN MOMENTOS EN
LOS QUE ES NECESARIO UNA TOMA
DE DECISIONES.**

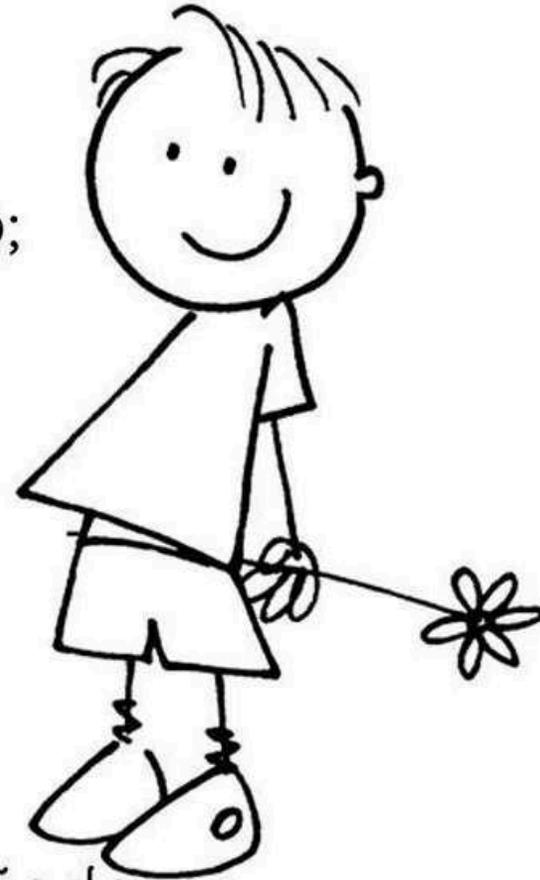
**PERMITE LA RELACIÓN ENTRE
ÁREAS.**



EL ERROR = CAMINO DE APRENDIZAJE



Enseñarás a volar,
pero no volarán tu vuelo;
enseñarás a soñar,
pero no soñarán tu sueño;
enseñarás a vivir,
pero no vivirán tu vida.
Sin embargo,
en cada vuelo,
en cada sueño,
y en cada vida
quedará para siempre
la huella del camino enseñado.



Teresa de Calcuta

**ATREVÁMONOS A DESCUBRIR, A CAMBIAR, A
GENERAR NUEVAS RUTAS NEUROLÓGICAS,
DESCUBRAMOS EL FALLO EN MATRIX, PENSEMOS
QUE SE PUEDE,
POR ELLOS Y ELLAS, POR LA INFANCIA.**





María del Mar García Romera

mariadelmargr27@gmail.com

www.apfrato.com