

Baraja “ACTIVA”





Rutinas de pensamiento

1. Son estrategias breves y fáciles de aprender que orientan el pensamiento y dan estructura a las discusiones en el aula

2. Si se practican con frecuencia y flexibilidad, acaban convirtiéndose en el modo natural de pensar y operar con los contenidos curriculares dentro del aula.

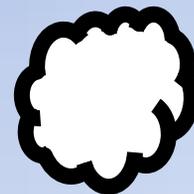
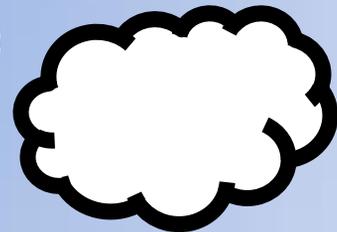
3. Se trata de sencillos protocolos, pequeñas secuencias de 3 o 4 preguntas o pasos que sirven para explorar ideas relacionadas con algún tema importante





Rutinas de pensamiento

- CSI (Color, símbolo, imagen)
- KWL (Qué sé, qué quiero saber, qué he aprendido)
- 3-2-1- Puente
- Puntos de brújula
- Veo, pienso, me pregunto
- Antes pensaba, ahora pienso
- Pienso, me interesa, investigo
- Headlines (Dame un titular)





K.W.L (Qué sé, qué quiero saber, qué he aprendido)



FINALIDAD: Activar el **conocimiento previo** y hacer **conexiones**.

Descubrir intereses y reflexionar sobre lo aprendido al finalizar



APLICACIÓN : A la comprensión de un concepto con el paso del tiempo. Siempre que se adquiere una **nueva información** se puede construir un **punte** entre **nuevas ideas** y **conocimientos previos**



MÉTODO :

- Conocido el tema se señalan **individualmente ¿Qué sé?** Y se realiza una puesta en común.
- A continuación se realiza la pregunta **¿Qué quiero saber?** junto con su puesta en común.
- Después se realiza las distintas actividades sobre el tema.
- Para finalizar se completa el **¿Qué he aprendido?** de la actividad
- **Comparten** su pensamiento inicial y el nuevo explicando cómo y por qué ha cambiado



K.W.L (Know, Want, Learn)

K

Lo que sé

W

Lo que quiero saber

L

Lo que he aprendido



C.S.I (color, símbolo e imagen)



FINALIDAD: Ayuda a los alumnos a identificar y depurar la **esencia de las ideas** de una lectura, explicación o visionado de manera **no verbal** usando un color, un símbolo y una imagen para representarlas.



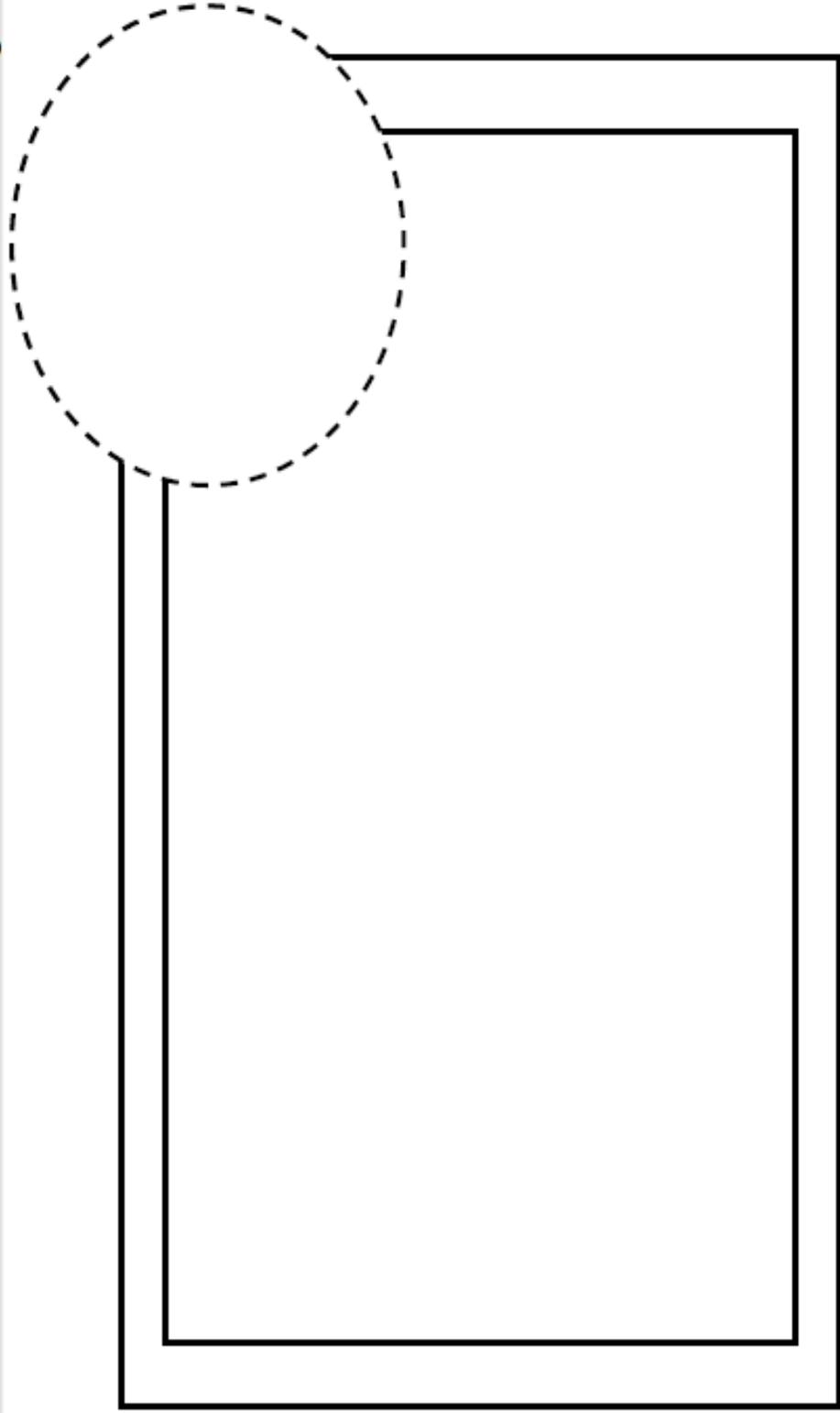
APLICACIÓN : Mejorar la **comprensión** de una lectura, de un visionado o una explicación. La **síntesis** ocurre cuando seleccionan un **color, símbolo e imagen** para representar 3 ideas. Facilita la discusión cuando comparten sus colores, símbolos o imágenes.



MÉTODO :

- Después de leer, visionar, ... un tema se extraen las ideas más interesantes.
- Se selecciona una de ellas y el profesor/a pregunta: ¿Qué **color** utilizarías para representarla?
- Selecciona otra idea y pregunta ¿Qué **símbolo** podría representarla?
- Selecciona otra idea y pregunta de nuevo ¿Qué **imagen** utilizarías para representar esta idea?

C.S.I (Color, Símbolo, Imagen)





3-2-1 PUENTE



FINALIDAD: Activar el **conocimiento previo** y hacer **conexiones**.

Descubrir ideas iniciales de un tema y conectarlas con un nuevo pensamiento al finalizar



APLICACIÓN : A la comprensión de un concepto con el paso del tiempo. Siempre que se adquiere una **nueva información** se puede construir un **punto** entre **nuevas ideas** y **conocimientos previos**



MÉTODO :

- Conocido el tema se señalan **individualmente** 3 ideas, 2 preguntas y 1 metáfora o analogía
- Después se realiza alguna actividad sobre el tema (mejor las que ayuden a pensar en nuevas direcciones)
- Se completa el **3-2-1 al final** de la actividad
- **Comparten en parejas** su pensamiento inicial y el nuevo explicando cómo y por qué ha cambiado

3.2.1 puente

3.2.1

3 ideas

2 preguntas

1 metáfora

3 ideas

2 preguntas

1 metáfora





Puntos de Brújula



FINALIDAD: Ayuda a **profundizar en una idea y evaluarla**. Sirve para analizar **distintas posturas** de una idea antes de formar una opinión al respecto



APLICACIÓN : Esta rutina funciona bien para **explorar diversas facetas** de una idea **antes de tomar una posición** o expresar una opinión al respecto.



MÉTODO : Es posible registrar las respuestas utilizando las **direcciones de la brújula** para proporcionar un **ancla visual**

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

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

S. ¿Cuál es tu **situación de partida**? ¿Cuál es tu opinión al respecto?

O. ¿Qué **te preocupa** acerca de esta idea? ¿Cuáles son sus inconvenientes? (**Worrisome** en inglés)

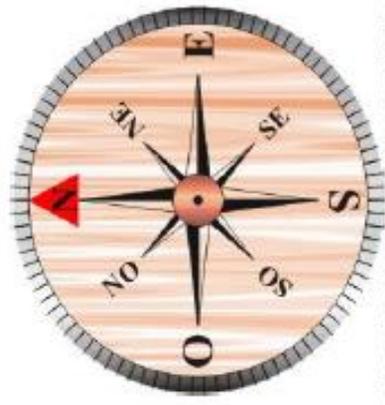
Puntos de brújula

Tema

[Empty dashed box for topic]

[Empty dashed box for 'Necesito saber']

Necesito saber



[Empty dashed box for 'O preocupa']

O preocupa

Emociona

[Empty dashed box for 'Emociona']

[Empty dashed box for 'Situación inicial']

Situación inicial



Veo, pienso, me pregunto



FINALIDAD: Ayuda a los alumnos a ser **cuidadosos en las observaciones** e interpretaciones



APLICACIÓN : **Observar** un objeto (imagen, obra de arte, ...) y **responder** a la pregunta ¿qué ves? Animarles a que apoyen sus interpretaciones con razones



MÉTODO : Los alumnos lo trabajan individualmente antes de compartir con los demás

Veo, pienso, me pregunto



Veo



Pienso



Me pregunto



Antes pensaba, ahora pienso



FINALIDAD: Reflejar **cómo y porqué ha cambiado nuestro pensamiento**. Útil para consolidar un nuevo aprendizaje conforme se identifican nuevos entendimientos, opiniones y creencias.



APLICACIÓN : Siempre que los pensamientos, opiniones o creencias iniciales de los estudiantes son susceptibles de cambiar. Por ejemplo, tras ver una película, escuchar a alguien, experimentar algo nuevo,...



MÉTODO :

- Se pide a los alumnos que piensen una idea que tenían sobre el tema y ha cambiado con el texto, video o explicación
- Escriben su idea previa en una parte de la hoja y el pensamiento transformado en la otra
- Lo ponen en común leyéndolo en alto construyendo la frase:

“Antes pensaba que y ahora pienso.....”



Rutina de
Pensamiento

Antes pensaba... Ahora pienso ...

Antes pensaba...

Empty rectangular box for writing the 'Antes pensaba...' response.

Ahora pienso...

Empty rectangular box for writing the 'Ahora pienso...' response.



Veo, me interesa, investigo



FINALIDAD: Ayuda a los alumnos a relacionar el tema con su **conocimiento previo**, estimula su **curiosidad** y sienta las bases para la **investigación autónoma**



APLICACIÓN : Al comenzar un tema o cuando se quiere que los alumnos desarrollen sus **propias preguntas de investigación**



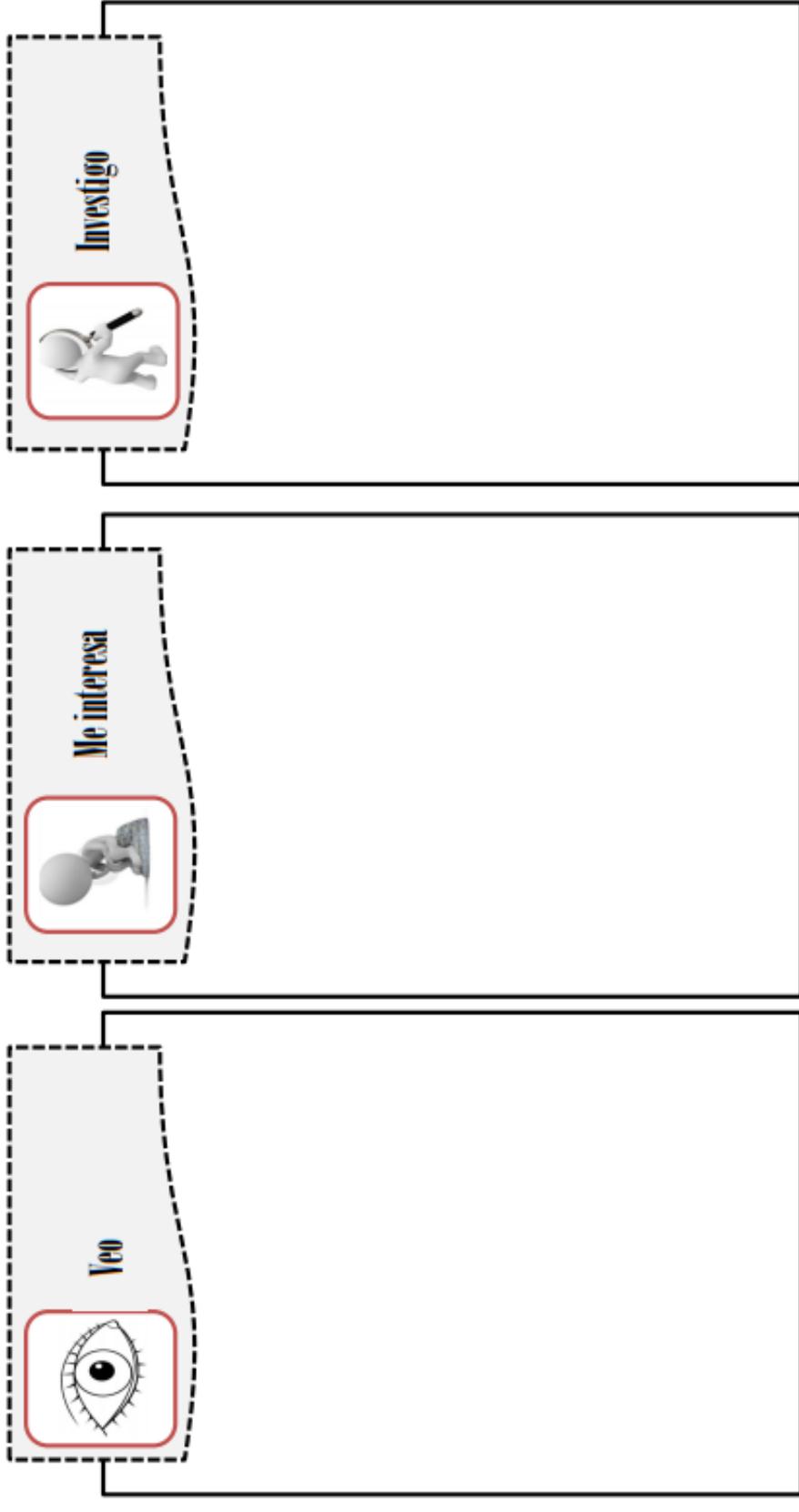
MÉTODO:

- Dejar unos momentos para reflexionar sobre el tema y anotar
- Con toda la clase o en grupos se realiza una lluvia de ideas sobre las 3 preguntas.
- Después de “Pienso” y “Me interesa” se comentan posibles estrategias para investigar



Rutina de
Pensamiento

Veo, me interesa, investigo





Headlines (Dame un titular)



FINALIDAD: Una rutina para capturar la **esencia** sobre ideas, acontecimientos, personajes,...

Ayuda a definir las ideas centrales de un tema



APLICACIÓN : Al final de una discusión de clase, una investigación sobre una materia, finalizar un tema, final de curso,...



MÉTODO : 1. **Pensar** el titular individualmente
2. **Compartir** el titular en pequeño/gran grupo
3. Se crea una **lista** de “headlines”



Rutina de
Pensamiento



Headlines

A large empty rectangular box for writing headlines.



Destrezas de pensamiento

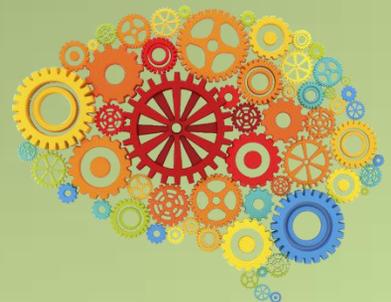
Promover el pensamiento crítico y creativo

Mejorar las habilidades de

- organización de ideas
- relación entre ideas
- categorizar conceptos

Están hechas para que el pensamiento se haga visible. Todos lo vean, lo aprecien y puedan desarrollar sus capacidades

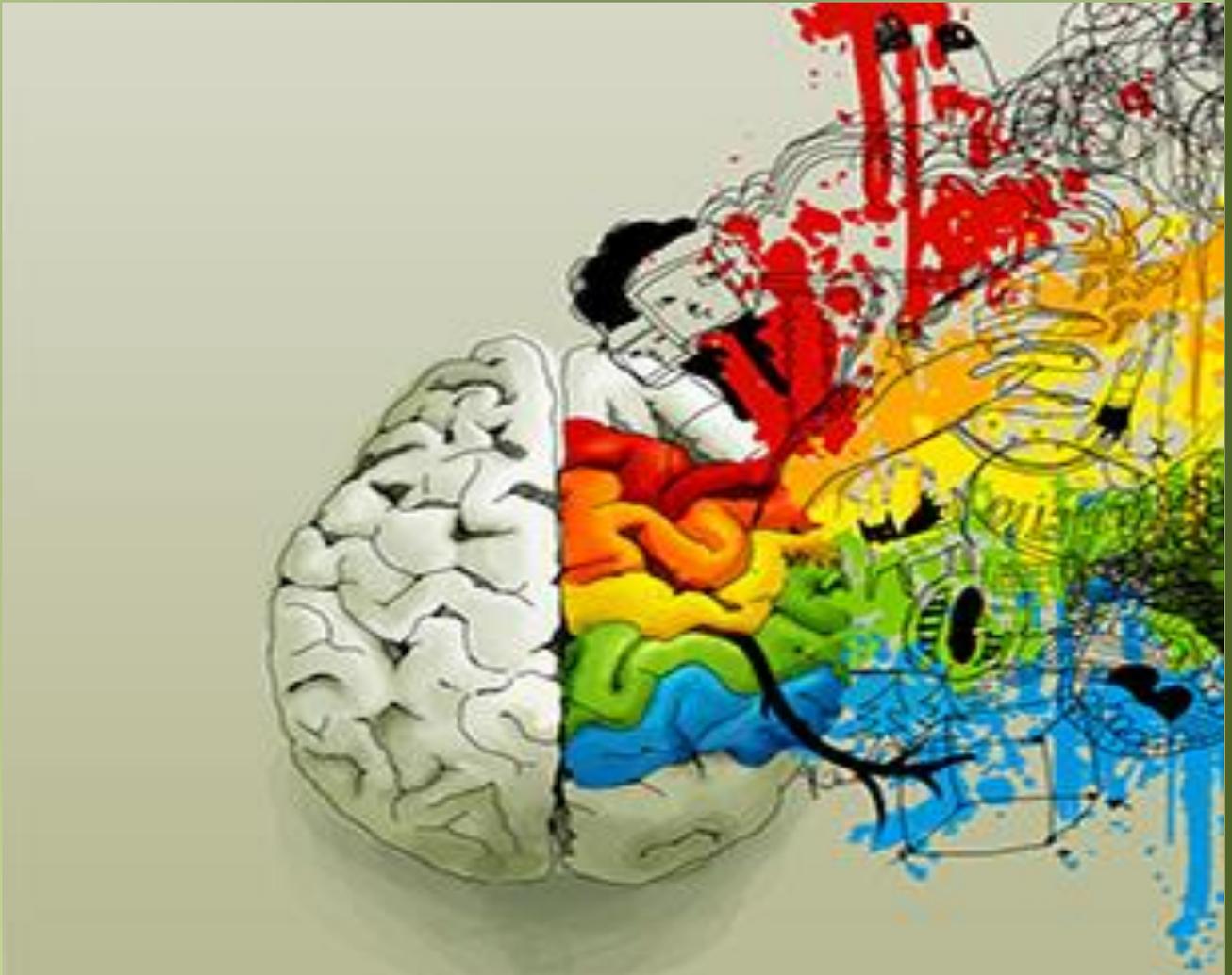
Los alumnos se hacen más reflexivos y más metacognitivos. Empiezan a considerar varios puntos de vista y a ser más autónomos





Destrezas de pensamiento

- **Compara y contrasta**
- **Las partes y el todo**
- **Toma de decisiones**





Compara y contrasta

1. Utilizamos mapas de pensamiento

Mapa de pensamiento

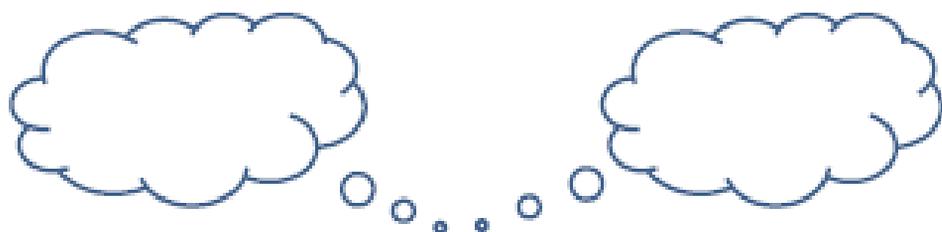
1. ¿En qué se parecen?
2. ¿En qué se diferencian?
3. ¿Qué semejanzas y diferencias parecen significativas?
4. ¿Qué conclusión sugiere las semejanzas y diferencias más significativas?

2. Utilizamos un organizador gráfico

3. Hacer REFLEXIONAR. ESCALERA METACOGNICIÓN



Compara y contrasta



¿En qué se parece?

¿En qué se diferencian?

respecto a



Las partes y el todo

1. Utilizamos mapas de pensamiento

Mapa de pensamiento

1. ¿Qué cosas más pequeñas forman el todo?
2. ¿Qué pasaría si faltara...?
3. ¿Cómo es de importante esa parte?
4. ¿Cómo funcionan juntas las partes para hacer del todo lo que es o hacer lo que hace?

2. Utilizamos un organizador gráfico

3. Hacer REFLEXIONAR. ESCALERA METACOGNICIÓN



Las partes y el todo

Partes del objeto



¿Qué pasaría si al objeto le faltase esa parte?



¿Cuál es la función de esa parte?

¿Cómo funcionan juntas todas las partes?



Toma de decisiones

1. Utilizamos mapas de pensamiento

Mapa de pensamiento

1. ¿Qué hace necesario una decisión ?
2. ¿Cuáles son mis opciones?
3. ¿Cuáles son las consecuencias de cada opción?
4. ¿Por qué crees que ocurrirá cada consecuencia?
5. ¿Qué importancia tienen las consecuencias?
6. ¿Cuál es la mejor opción según las consecuencias?

2. Utilizamos un organizador gráfico

3. Hacer REFLEXIONAR. ESCALERA METACOGNICIÓN



OPCIONES ¿Qué puedo hacer?

Opción Considerada



CONSECUENCIAS

¿Qué pasará si escoges esta opción?

JUSTIFICACIÓN

¿Por qué crees que ocurrirá cada consecuencia?

VALOR

¿Qué importancia tienen las consecuencias?

METACOGNICIÓN

escalera

Es el proceso por el cual nos hacemos conscientes de nuestro propio aprendizaje, identificamos habilidades, limitaciones, herramientas, conocimientos previos, conocimientos nuevos, progresos y su aplicación práctica para hacer frente a las distintas situaciones que se nos presentan en la vida.



Tu pensamiento = EFICACIA destreza

¿Cómo lo puedo mejorar?
¿Para qué me ha servido?

Adelantarse en la planificación de futuras actividades.

¿Qué ha resultado más fácil, más difícil, más novedoso?

Evaluar la eficacia de la estrategia antes, durante y tras la realización de la tarea.

¿Cómo lo he aprendido?

Describir la estrategia empleada.

¿Qué he aprendido?

Ser consciente del tipo de pensamiento que has realizado.





@MariviCasado