

Fundamentación Pedagógica de la Transformación Curricular

Guía para el desarrollo de
habilidades de pensamiento

Dimensión 1 ●●●●

Maneras de pensar



ELABORADO POR:

Marín Rojas, Gina.

Morales Palma, Yamilette.

Murillo Mayorga, Alexander.

Villalobos Chan, Sandra.

Unidad de alta dotación talento y creatividad.

Dirección de Desarrollo Curricular



GUIA PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES DE PENSAMIENTO

I PARTE

Aspectos generales

Introducción

La presente guía está encauzada para acompañar al personal docente en el proceso de transformación curricular, específicamente en lo que se refiere al planeamiento didáctico. Desde esta perspectiva, considerando que la mediación pedagógica debe estar centrada en todo el estudiantado de acuerdo a sus características, este documento debe visualizarse como un apoyo que permita facilitar procesos para la construcción de conocimientos fundamentales para el desarrollo de habilidades en la población meta.

Aunque está dirigida al personal docente, esto no aleja que también pueda ser utilizada por toda la comunidad educativa en general.

La guía presenta sugerencias que permitirán a quien la utilice, apoyar los procesos de mediación pedagógica para el desarrollo de habilidades propuestas en la política curricular, especialmente las de la Dimensión 1: Maneras de pensar.

Es importante rescatar que este documento sea de fácil comprensión, práctico, y que pueda servir de referencia para que el usuario pueda utilizar cuando requiera algún apoyo para orientarse con prontitud en su quehacer diario.

Dentro del documento se encuentran técnicas para el desarrollo de habilidades propias de la Dimensión Maneras de pensar, presentadas en el formato sugerido por la Dirección de Desarrollo Curricular, a saber:

- a. Habilidad a desarrollar:
- b. Dimensión involucrada:
- c. Nombre de la estrategia:
 - c. 1- ¿Qué se necesita?
 - Preparación previa
 - Materiales
 - Ambientación
 - Otros
 - c. 2 ¿Cuáles son las reglas de la estrategia?
 - Descripción de los requisitos
 - Formas de actuar
 - Otros
 - c. 3 ¿En qué consiste?

Narración de las actividades, en la que se incluya las características de la habilidad que se esté desarrollando, el tema o los temas que se pueden trabajar.

Dentro de cada actividad, se integra un recuadro con subprocesos de la habilidad, que pueden ser abarcados al implementar la actividad, esto con el fin de hacer cada vez más consciente estos subprocesos en el facilitador.

Todas estas actividades, quedan a modo de sugerencia y cada docente las puede modificar o ajustar según sus necesidades, su objeto de estudio, la cantidad de tiempo con la que se cuente para su desarrollo, pero principalmente, considerando al estudiante de forma integral, con sus fortalezas y debilidades, con sus características propias de la edad y hasta el nivel educativo en el que se encuentra.

Aunado a lo anterior, se destacan en esta guía un apartado para la valoración de actividades, que permitirá tomar decisiones sobre la pertinencia del uso de una actividad para apoyar el desarrollo de una habilidad.

Así mismo, como parte de la integración de las nuevas tecnologías de la información y comunicación, en el quehacer educativo se incorpora un apartado con sitios sugerencias de sitios web, que pueden facilitar la búsqueda de actividades y documentos teóricos que enriquezcan a los miembros de la comunidad educativa.

Es importante rescatar que, de acuerdo a lo establecido por la política curricular de nuestro país, debe entenderse la habilidad como una capacidad aprendida, que se utiliza para enfrentar situaciones de la vida diaria, estas se adquieren mediante el aprendizaje de la experiencia directa, trascendiendo la transmisión de conocimientos, permitiendo una visión integral del ser humano de tal forma que también le permitan crear su propio aprendizaje (Transformación Curricular, (2015). Pág. 28), por ello, las habilidades se han distribuido en 4 dimensiones, esta guía pretende apoyar la Dimensión 1: Maneras de pensar, en sus 5 habilidades:

- Pensamiento Crítico:
- Pensamiento Sistémico
- Aprender a Aprender
- Resolución de Problemas
- Creatividad e Innovación

La dimensión 1: Maneras de pensar hace referencia al desarrollo cognitivo de cada persona, por lo que implica las habilidades relacionadas con la generación de conocimientos, la resolución de problemas, la creatividad y la innovación.

Se reconoce que cada estudiante, ante nada, es un ser humano altamente diverso que requiere

de condiciones para estimular el saber, el hacer y se ser, en el contexto en que habita. De igual manera, se hace necesario indicar que cada habilidad tiene su definición, sus pautas de desarrollo y sus sub procesos, lo cual puede ser encontrado en el documento Fundamentación de la Transformación Curricular (2015)

II PARTE

Técnicas para el desarrollo de habilidades

En este apartado se presentan algunas técnicas que permiten fortalecer las cinco habilidades que constituyen la *Dimensión 1: Maneras de Pensar*, contempladas en la Fundamentación Pedagógica de la Transformación Curricular, es necesario indicar que el objeto de estudio de cada una de las asignaturas debe enriquecer la actividad de mediación seleccionada, por ello la selección de cada una ellas debe ser intencionada, para definir cuántas y cuáles habilidades se requieran reforzar.

En otras palabras, es importante indicar que estas actividades no pueden ser seleccionadas al azar, improvisadas, ni separadas del Planeamiento diario.

A. Algunas técnicas sugeridas.

1. Habilidad por desarrollar: Pensamiento Sistémico

Nombre de la estrategia de mediación: Círculos de conversación

¿Qué se necesita?

- Una ficha, hoja y bolígrafo o lápiz para cada subgrupo de estudiantes) puede ser sustituido por un papelógrafo, computadora o producto de apoyo que pueda recolectar información
- Cuadro de las reglas para el trabajo en grupo
- Una ficha con el tema a conversar en cada subgrupo.
- Un ambiente tranquilo (Puede ser dentro o fuera de un recinto)

¿Cuáles son las reglas de la estrategia?

- Se aplica en forma sub grupal.
- El facilitador docente brinda al grupo los lemas para el trabajo en grupo, en forma colectiva y los recuerda constantemente a cada subgrupo
- El facilitador docente y el moderador se apoyan mutuamente.
- Fomentar el trabajo colaborativo: Definiendo este como: la integración de grupos heterogéneos de trabajo a lo interno de la sección de estudiantes, tomando en consideración las diferentes habilidades que cada uno posee.

¿En qué consiste?

Conversar sobre temas específicos desde la experiencia de cada uno de los participantes,

brindando sus criterios u opiniones:

- 1) Consiste en dividir el grupo de estudiantes en grupos no mayores de 5 miembros.
- 2) Cada subgrupo debe seleccionar un moderador y un recolector de datos, este último será quien tome los acuerdos del grupo.
- 3) El facilitador del grupo (docente) brinda el tema a desarrollar a lo interno de cada grupo
- 4) Cada grupo conversa sobre el tema seleccionado, con la dirección del moderador del subgrupo,
- 5) Entre los miembros del subgrupo conversan sobre el tema brindado o seleccionado.
- 6) Cada subgrupo selecciona (3-5) aspectos importantes que quiere compartir con los demás miembros del grupo, estos serán tomados por el recolector de datos sea en su hoja de datos, rotafolio o computadora
- 7) En una plenaria, el recolector menciona al resto del grupo los aspectos importantes de lo conversado por el subgrupo
- 8) El facilitador toma apuntes y hace una síntesis de lo mencionado por los recolectores de cada subgrupo.

Materiales de apoyo

Cuadro de lemas para el trabajo en grupo.

Lemas

- Todos deben participar dentro del grupo.
- Se cuenta con _____ minutos para desarrollar el tema
- Conversar considerando que dentro del mismo espacio, están otros subgrupos.
- Atender al llamado cuando se brinden las indicaciones.

Ficha con el tema a conversar en cada subgrupo

Ficha para el trabajo en subgrupos

- a) El grupo definirá un moderador quien será el que guíe el conversatorio.
- b) El grupo define un recolector de datos.
- c) El moderador dirige el conversatorio, haciendo preguntas para que los compañeros hablen sobre el tema a desarrollar indicando sobre el tema a conversar y motivarlos con algunas preguntas:
 - Hoy vamos a conversar sobre: _____

- Qué sabemos sobre este tema?
- ¿Qué podemos decir sobre este tema?

d) Cada vez que un participante haga un comentario, se acuerda con el recolector de datos cuál es la idea central de lo que dijo y se anota.

e) Cumplido el tiempo brindado, cada recolector de datos u otro miembro del subgrupo, lee frente a todos el estudiantado las conclusiones generales que se recogieron.

Observaciones generales:

- El uso de los conversatorios, quedan a la creatividad o necesidad del docente y el estudiantado.
- Se puede usar en todos los niveles del sistema educativo: Educación Preescolar, Primaria y secundaria, complejizando el tema o el nivel de la síntesis, agregando discusiones grupales sobre lo expuesto por cada subgrupo, u de otras formas que se consideren oportunas.
- Los subgrupos se pueden organizar desde días anteriores a la sesión de trabajo, se les asigna el tema de trabajo para que se preparen individualmente y puedan aportar elementos durante las conversaciones del subgrupo.
- La recolección de datos puede realizarse de forma escrita, mediante un dibujo colectivo, elaboración de un collage...

Subprocesos que se pueden abarcar al implementar la actividad

Habilidad	Pautas para el desarrollo de la habilidad	Subprocesos de la habilidad
Pensamiento Sistémico	Patrones dentro del sistema	<ul style="list-style-type: none"> • Localiza datos, hechos o acciones básicos.... • Clasifica datos, hechos o acciones en cuadros, gráficos,... • Detalla patrones por medio de datos, hechos o acciones en un contexto establecido.
	Causalidad entre los componentes del sistema	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce datos, hechos o acciones en contextos complejos. • Describe las causas y efectos que originan los datos,.... • Descubre relaciones de causalidad entre los datos, hechos o acciones en contextos complejos. • Complementa la descripción de datos, hechos o acciones... • Vincula datos, hechos o acciones en contextos complejos.
	Modificación y mejoras del sistema	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica los componentes presentes en un sistema.... • Comprende la relación de factores.... • Examina los detalles de un sistema, para visualizar las acciones que puedan modificarlo y mejorarlo...

2. Habilidad por desarrollar: Pensamiento Sistémico**Nombre de la estrategia de mediación:** Mapa mental**¿Qué se necesita?**

- Marcadores de colores, lápices de color, goma, tijeras, recortes de imágenes, papeles de colores, pajillas, cintas de colores, pintura, entre otros.

¿Cuáles son las reglas de la estrategia?

- Esta estrategia puede aplicarse de manera grupal o individual.
- Puede realizarse de manera digital por medio de una presentación en Power point, Word o Prezi, puede trabajarse por medio de un cartel u hojas blancas.
- Se puede utilizar una vez que se aborda un tema, después de los momentos de aprendizaje de focalización, exploración, contrastación y aplicación

¿En qué consiste?

Cada estudiante crea sus propios mapas mentales.

1. Un mapa mental es un diagrama usado para representar conceptos o procesos por medio de palabras, ideas, tareas, lecturas, dibujos, u otros temas ligados y dispuestos radicalmente alrededor de una palabra clave o de una idea central, se toman notas que expresan ideas de forma gráfica o cartográfica con el fin de generar las reflexiones a partir del tema para darle sentido.
2. A partir de un objeto de estudio, durante el desarrollo de la estrategia y como producto final se deberán evidenciar las diferentes pautas de desarrollo de la habilidad de **pensamiento sistémico** es así como se deberá tener **evidencia** mediante el producto de que el estudiante pueda **mostrar los patrones** dentro del sistema, casualidad entre los componentes del sistema y **modificación y mejoras** del sistema.
3. Dentro de un mapa mental se deberán citar: datos, hechos, generalidades o acciones, encontrar similitudes, contrastar la información, puntualizar y resaltar aspectos específicos y significativos de los datos, hechos o acciones en diferentes contextos.



Imagen tomada de: <http://tugimnasiacerebral.com/sites/default/files/mapas-mentales-sociedad.jpg>

Subprocesos que se pueden abarcar al implementar la actividad

Habilidad	Pautas para el desarrollo de la habilidad	Subprocesos de la habilidad
Pensamiento Sistémico	Patrones dentro del sistema	Localiza datos, hechos o acciones básicos en un determinado contexto.
		Identifica patrones sencillos en datos, hechos o acciones en diferentes contextos.
		Clasifica datos, hechos o acciones en cuadros, gráficos u otros, según los patrones encontrados.
	Causalidad entre los componentes del sistema	Reconoce datos, hechos o acciones en contextos complejos.
		Complementa la descripción de datos, hechos o acciones, según la relación de causalidad encontrada entre ellos.
		Vincula datos, hechos o acciones en contextos complejos, según la relación de causalidad detectada.
	Modificación y mejoras del sistema	Identifica los componentes presentes en un sistema.
		Comprende la relación de factores que se manifiestan en un sistema.
		Examina los detalles de un sistema, para visualizar las acciones que puedan modificarlo y mejorarlo en contextos complejos.

3. Habilidad por desarrollar: Pensamiento crítico

Nombre de la estrategia de mediación: Metáforas

¿Qué se necesita?

- Definir el concepto u objeto de estudio por abordar y a partir de ahí seleccionar el tipo de metáfora.
- Seleccionar la metáfora
- Imágenes o palabras para representar la metáfora

¿Cuáles son las reglas de la estrategia?

- La estrategia puede aplicarse de forma individual o grupal.
- Para propiciar el desarrollo del pensamiento crítico es necesario que la exposición a la metáfora genere discusión y diálogos diversos en torno a un tema o situación, esto se puede llevar a cabo por medio de plenarias.
- Puede usarla al inicio de un tema o para contrastar o aplicar el tema.

¿En qué consiste?

Los estudiantes crean metáforas. De acuerdo con la Real Academia Española, una metáfora es la aplicación de una palabra o de una expresión a un objeto o a una comparación (con otro objeto o concepto) y facilitar su comprensión (por ejemplo, el átomo es un sistema solar en miniatura) (Página web de la RAE).

Las metáforas pueden ser usadas para ayudar a los estudiantes a entender mejor algún término particular, pueden hacer que el habla y la escritura sean más vivas e interesantes, pueden comunicar una gran cantidad de significados con una simple palabra o frase lo que propicia el desarrollo del pensamiento crítico

- 1) El docente presentará la metáfora a los estudiantes para propiciar lo siguiente: un razonamiento del concepto o término por medio de la evaluación de supuestos.
- 2) El estudiante deberá primero **examinar** la metáfora y describir sus características, posteriormente pasará a **argumentar** con inferencias **justificando** sus ideas de manera que se refleje un conocimiento, finalmente **establecerá pros y contras** de ese tema, situación o concepto.

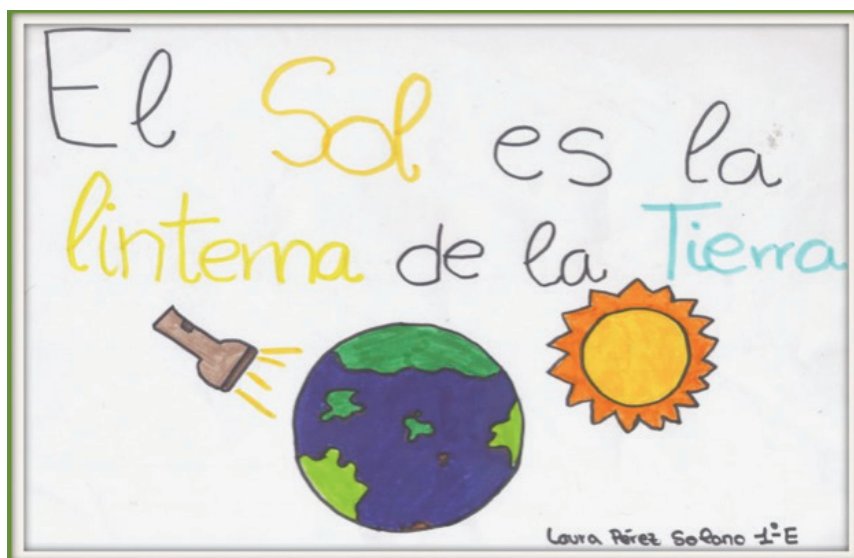


Imagen tomada de: <https://www.ejemplos.co/50-ejemplos-de-metaforas/>

Subprocesos que se pueden abarcar al implementar la actividad

Habilidad	Pautas para el desarrollo de la habilidad	Subprocesos de la habilidad
Pensamiento Crítico	Razonamiento efectivo	Compara los factores presentes en diferentes fenómenos o situaciones.
		Examina los factores que se presentan en un fenómeno o situación determinada.
		Expresa el conocimiento acerca de un fenómeno o situación para facilitar su entendimiento de una manera más sencilla.
	Argumentación	Busca evidencias para respaldar las ideas planteadas.
		Enuncia las evidencias encontradas de manera concreta.
		Justifica los cambios realizados en una actividad a partir de las evidencias encontradas.
	Toma de decisiones	Justifica pros y contras de una situación en diversos contextos.
		Examina los detalles de los pros y contras detectados en diversas situaciones.
		Decide acciones concretas a partir de los pros y contras detectados.

4. Habilidad por desarrollar: Pensamiento Crítico

Nombre de la estrategia de mediación: Afirmaciones falsas y verdaderas.

¿Qué se necesita?

- Una ficha, hoja y bolígrafo o lápiz para cada estudiante. (Se puede usar un papelógrafo, computadora o producto de apoyo que pueda recolectar información).

¿Cuáles son las reglas de la estrategia?

- Se aplica en forma grupal.
- Existe libertad para escribir respuestas afirmaciones escritas, sean correctas o incorrectas, falsas o verdaderas.
- Los participantes deben tener una escucha abierta.
- Se debe guardar el respeto por la posición de uno u otro estudiante.

¿En qué consiste?

Consiste en redactar afirmaciones correctas e incorrectas, falsas o verdaderas, según el tema específico, bridado, posteriormente se intercambian las listas entre los mismos estudiantes para leerlas y analizarlas y luego ser analizadas por todos en el grupo.

- 1)** El facilitador docente brinda al grupo un tema para trabajar: Puede ser una lectura previa (noticia, cuento novela...), un tema actual, un tema de estudio, o una lámina que sea visible para todos.
- 2)** Se pide a los estudiantes que redacten afirmaciones correctas e incorrectas, falsas o verdaderas, según el tema o los conocimientos adquiridos en la clase y posteriormente intercambien las listas entre ellos mismos.
- 3)** Se seleccionan las listas de algunos estudiantes y se comparten con el resto del grupo para verificar si la afirmación es correcta o incorrecta, verdadera o falsa, pero justificando cada respuesta.

Subprocesos que se pueden abarcar al implementar la actividad

Habilidad	Pautas para el desarrollo de la habilidad	Subprocesos de la habilidad
Pensamiento Crítico	Razonamiento efectivo	Compara los factores presentes en diferentes fenómenos o situaciones.
		Verifica la información obtenida acerca de un fenómeno o situación determinada.
		Examina los factores que se presentan en un fenómeno o situación determinada.
		Expresa el conocimiento acerca de un fenómeno o situación para facilitar su entendimiento de una manera más sencilla.
	Argumentación	Busca evidencias para respaldar las ideas planteadas.
		Enuncia las evidencias encontradas de manera concreta.
		Justifica los cambios realizados en una actividad a partir de las evidencias encontradas.
	Toma de decisiones	Establece pros y contras en diversos puntos de vista.
		Compara pros y contras encontrados en diversos puntos de vista.
		Justifica pros y contras de una situación en diversos contextos.
		Examina los detalles de los pros y contras detectados en diversas situaciones.
		Decide acciones concretas a partir de los pros y contras detectados.

5. Habilidad por desarrollar: Aprender a aprender

Nombre de la estrategia de mediación: La Isla de la Fantasía

¿Qué se necesita?

- Una ficha y bolígrafo o lápiz para cada estudiante.
- Caja o bolsa decorada.
- Una ficha de instrucciones generales para escribir la fantasía.
- Una ficha con las instrucciones para cada uno de los subgrupos.
- Recursos disponibles en el medio y utilizados para la dramatización.

¿Cuáles son las reglas de la estrategia?

- Estrategia que se aplica en forma sub grupal.
- Todos deben participar.
- Fomentar el trabajo colaborativo: Definiendo este como: la integración de grupos heterogéneos de trabajo a lo interno de la sección de estudiantes, tomando en consideración las diferentes habilidades que cada uno posee.

¿En qué consiste?

Consiste en entregar una ficha a todos los estudiantes. En ella, cada uno deberá escribir su nombre completo y una “fantasía o sueño” que tengan en sus vidas; aquello que consideran que es difícil concretar.

Ficha con instrucciones:

Instrucciones

La siguiente actividad requiere “dejar volar la imaginación”

Dispone de diez minutos para describir (en el espacio indicado y de la manera más detallada), un posible sueño o fantasía que desearía cumplir. Tal objetivo (sueño-fantasía), puede ser de índole personal o profesional. Refiérase a los pormenores de la situación, por ejemplo, indique los lugares, el tiempo, el espacio y las personas que piensa que podrían estar involucradas o relacionadas con la fantasía.

- 1) Cada estudiante coloca la ficha con la información solicitada en una caja alusiva y decorada para la ocasión. Se realizará una rifa para extraer dos ejemplos de fantasías.
- 2) Una vez que se tengan los textos que relatan las “dos fantasías” elegidas al azar, se les indicará a los participantes que las escribieron (los autores), que por favor salgan del aula.
- 3) El grupo se dividirá en dos subgrupos (conformados por el docente y valorando las habilidades que tienen los estudiantes). A cada uno, se le indicará que deberá organizarse

para concretar o llevar a término la fantasía del estudiante seleccionado. Para ello, deben utilizar la creatividad e imaginación, así como sus diferentes habilidades. Como parte de la planificación, es preciso que elijan el espacio y los materiales del medio que requerirán para crear un ambiente parecido al que se describa en la fantasía. Además, cada subgrupo debe asignar un guía para que oriente, a la persona “dueña de la fantasía” cuando ingrese al aula.

Ficha con instrucciones:

Instrucciones para el trabajo grupal

“La Isla de la Fantasía”

(DRAMATIZACIÓN)

- f)** El grupo deberá leer en detalle la fantasía descrita por _____ y organizarse para crear un plan que les permita cumplir el sueño del compañero. Para ello, deben echar mano de la creatividad e imaginación y utilizar sus diferentes habilidades y aptitudes. Toda esta ambientación será dramatizada.
- g)** Es importante elegir un espacio y explicar cuáles materiales del medio usarían y qué elementos de la utilería les puede servir para crear un ambiente parecido al que se describe en la fantasía elegida. También se especificará quiénes se encargarán de cada tarea.
- h)** El grupo designará a un guía que le explicará, a la persona “dueña de la fantasía”, cómo piensan cumplir sus expectativas. Ella le dará un recorrido por la “Isla de la Fantasía” cuando ingrese al recinto.

4) Una vez que ambos grupos finalizan, se solicita (primero a uno de los dos estudiantes) que entre al aula y luego (cuando se haya terminado), se le pide a la otra persona que ingrese al sitio donde se le dará a conocer su fantasía. Primero se hace un recorrido y, cuando este termine, se inicia el otro. Se les explica los pormenores y la forma en que se conjugarán esfuerzos para alcanzar ambos objetivos.

5) Cuando se concluyan las dramatizaciones, el docente rescatará el valor del trabajo colaborativo. En este sentido, se subraya la relevancia de la solidaridad y del aporte de las diversas cualidades, fortalezas y aptitudes de los integrantes del grupo.

6) Plenaria: Se hará una plenaria corta en la cual se les consulta a los autores de las fantasías cómo se sintieron (pueden leer lo que habían escrito) y también se escucha una opinión que represente a quienes pudieron hacerla realidad.

Subprocesos que se pueden abarcar al implementar la actividad

Habilidad	Pautas para el desarrollo de la habilidad	Subprocesos de la habilidad
Aprender a aprender	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> • Seguir indicaciones • Identificar las actividades por realizar, • Seleccionar los recursos necesarios, proponer acciones • Establecer prioridades
	Autorregulación	<ul style="list-style-type: none"> • Se realizan las actividades propuestas • Se resuelven las situaciones • Se formulan alternativas, • Se verifica la pertenencia de las acciones • Se pone en práctica las acciones
	Evaluación	<p>(En la plenaria)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se reconocen las fortalezas y oportunidades, • Se relacionan las actividades que planificó cada subgrupo, • Se demuestra si hubo comprensión, • Se determinan aspectos que pudieron haber hecho para mejorar la actividad • Se evalúan los resultados con las vivencias de los autores de las fantasías

6. Habilidad por desarrollar: Aprender a aprender

Nombre de la estrategia de mediación: Creando anagramas

¿Qué se necesita?

- Una ficha y bolígrafo o lápiz para cada estudiante.

¿Cuáles son las reglas de la estrategia?

- Estrategia que se aplica en forma grupal o individual
- Todos deben participar.

¿En qué consiste?

Consiste en crear anagramas a partir de palabras establecidas, la cuales pueden surgir a partir de los aprendizajes logrados en las asignaturas

1) Entregar una ficha a todos los estudiantes. En ella, cada uno deberá escribir su nombre completo y hacer los anagramas que pueda en el tiempo establecido.

2) Una vez terminado el tiempo establecido, se comparten en grupo los anagramas creados.

Ficha con instrucciones:

Instrucciones

La siguiente actividad requiere “dejar volar la imaginación”

Dispone de diez minutos para elaborar la mayor cantidad de anagramas de acuerdo a las palabras brindadas.

AGUDA	NÚMERO	SISTER	ÁTOMO

Subprocesos que se pueden abarcar al implementar la actividad

Habilidad	Pautas para el desarrollo de la habilidad	Subprocesos de la habilidad
Aprender a aprender	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> • Seguir indicaciones • Identificar las actividades por realizar, • Seleccionar los recursos necesarios, proponer acciones • Establecer prioridades
	Autorregulación	<ul style="list-style-type: none"> • Se realizan las actividades propuestas • Se resuelven las situaciones • Se formulan alternativas, • Se verifica la pertenencia de las acciones • Se pone en práctica las acciones
	Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Se reconocen las fortalezas y oportunidades, • Se demuestra si hubo comprensión, • Se determinan aspectos que pudieron haber hecho para mejorar la actividad • Se evalúan los resultados

7. Habilidad por desarrollar: Aprender a aprender

Nombre de la estrategia de mediación: Frases inductoras

¿Qué se necesita?

- Marcadores de colores, lápices de color, goma, tijeras, recortes de imágenes, papeles de colores, pajillas, cintas de colores, pintura, entre otros.
- Ficha de frases inductoras

¿Cuáles son las reglas de la estrategia?

- Esta estrategia puede aplicarse de manera grupal o individual, lo importante es que cada persona participe.
- Se puede utilizar una vez que se aborda un tema, después de los momentos de aprendizaje de focalización, exploración, contrastación y aplicación
- Se puede usar para momentos intencionados de esparcimiento
- Cada participante hace su propia representación, sin ver el trabajo de otros

¿En qué consiste?

Cada estudiante escribe o dibuja lo que se le ocurra a partir de frases indicadas, , sean estas con un sentido gramatical o no.

- 1) Cada estudiante escribe o dibuja lo que se le ocurra a partir de frases indicadas, , sean estas con un sentido gramatical o no, a estas se les llamarán “frases inductoras”:
- 2) Una vez que se hace la representación de la frase, esta se comparte en grupo.

Ficha de frases inductoras

(En caso de trabajo en grupo, se definirá un moderador quien será el que indique las frases)

i) Se indica a los estudiantes que se va a trabajar en la representación de frases inductoras, esto consiste en dibujar lo primero que se imaginen cuando escuchan la frase.

j) Luego se brinda tiempo breve (1, 2, 3... minutos) para hacer la representación y luego se comparte.

k) El moderador brinda las frases una a una y la van comentando en grupo.

- El gato luna de la mañana
- Los caballos en fruta
- La casa de las plantas voladoras
- Prometeo encadenado al viento

Subprocesos que se pueden abarcar al implementar la actividad

Habilidad	Pautas para el desarrollo de la habilidad	Subprocesos de la habilidad
Aprender a aprender	Planificación	Seguir indicaciones básicas para el inicio de un trabajo.
		Identificar las actividades por realizar en el trabajo asignado.
		Seleccionar recursos necesarios para las actividades.
	Autorregulación	Realiza las acciones propuestas en el trabajo establecido.
		Resuelve las situaciones que impidan la realización del trabajo.
		Formula alternativas para realizar el trabajo establecido.
		Verifica la pertinencia de las acciones realizadas.
	Evaluación	Pone en práctica otras acciones para mejorar el trabajo realizado.
		Relaciona las actividades planificadas con los resultados obtenidos.
		Demuestra la comprensión de las actividades realizadas.

8. Habilidad por desarrollar: Resolución de problemas

Nombre de la estrategia de mediación: Resolviendo cuentos

¿Qué se necesita?

- Cuentos tradicionales y no tradicionales

¿Cuáles son las reglas de la estrategia?

- Estrategia que se aplica en forma individual o grupal, se debe considerar que los grupos pueden ser reducidos, no más de 5 personas, para que todos puedan participar
- Todos deben participar.
- Debe haber un facilitador del proceso, que debe fungir como mediador

¿En qué consiste?

Consiste en leer cuentos, u otras narraciones, a partir de la lectura, generar preguntas que permitan a los escuchas generar opiniones y respuestas a variadas situaciones, de acuerdo a las condiciones y características del estudiantado. Se pueden leer cuentos no tradicionales y tradicionales, trozos de lecturas o de narraciones a consideración del docente.

Las preguntas deben ser pensadas en función de respuestas que permitan visualizar el problema y soluciones.

7) Se hace lectura, a todo el grupo de un cuento o narración seleccionada, lo puede hacer el docente o un estudiante.

A. Mientras se lee o al finalizar la lectura se hacen preguntas para que los escuchas brinden sus opiniones y aportes

Algunos ejemplos de preguntas:

- Qué le ha sucedido al protagonista o los protagonistas?
- ¿Cómo ha solucionado el problema?
- Qué otros problemas se ven en la narración

Se pueden confrontar opiniones de los participantes: Por ejemplo, ¿qué opinan sobre lo indicado por otro compañero,...

Si algunos no participan se induce a conversar, haciendo preguntas directas, en algunos casos pueden ser solo de respuestas muy cortas como si o no.

B. Se divide el grupo, se le pide que en subgrupos que trabajen en equipo para resolver otras situaciones provenientes de la lectura, dependiendo del tiempo asignado a la actividad, se pueden brindar todas las siguientes preguntas al subgrupo o darles solo una a cada uno.

- De los otros problemas comentados, seleccionar uno y brindar respuesta para solucionarlo, siguiendo el siguiente es proceso
 1. Identifica y comprende el problema
 2. Plantea alternativas de solución
 3. Elige una Alternativa
 4. Desarrollo una solución
 5. Implementa la solución
 6. Evalúa la solución
- ¿Qué otro final le podemos dar a la lectura?

- ¿Qué haríamos nosotros o qué hacemos en una situación parecida?
- ¿Qué podría haber hecho? Otras soluciones o alternativas.
- Seleccionar a un personaje secundario y escribir alternativas de resolución del problema desde la óptica de este personaje.

El subgrupo cuenta con tiempo definido para resolver lo solicitado y en una plenaria exponen sus resultados.

La presentación de las respuestas se puede realizar mediante la expresión oral o artística, según criterio del equipo de trabajo.

Subprocesos que se pueden abarcar al implementar la actividad

Habilidad	Pautas para el desarrollo de la habilidad	Subprocesos de la habilidad
Resolución de problemas	Planteamiento del problema	Identifica aspectos básicos que forman parte de un problema.
		Describe de manera general el problema que se desea resolver.
		Interpreta datos o hechos relacionados con el problema.
		Establece la información conocida y la que requiere ser buscada.
		Plantea la problematización de una situación concreta.
	Aplicación de la información	Identifica fuentes de información para la solución de un problema.
		Establece los pasos necesarios para la solución de un problema.
		Describe la forma en que utiliza los recursos o materiales para la solución de un problema.
		Examina la información disponible para resolver un problema.
		Justifica la solución de un problema a partir de la información obtenida.
	Solución del problema	Describe la forma de solucionar el problema.
		Compara diversas formas de solucionar un mismo problema.
		Vincula los factores que pueden inducir al error en la solución de un problema.
		Determina la eficacia de las diversas formas de resolver un problema.
		Evalúa la viabilidad de las acciones propuestas para la solución de un problema.

9. Habilidad por desarrollar: Resolución de problemas

Nombre de la estrategia de mediación: Dar vuelta a la sábana

¿Qué se necesita?

- Sábanas de cama, usadas y resistentes o trozos grandes de tela, (Cantidad: según la cantidad de grupos y estudiantes con los que se va a trabajar.) Puede llegar a ser sustituida por un trozo de papel grande

¿Cuáles son las reglas de la estrategia?

- Estrategia que se aplica en forma grupal, en promedio de 10 a 15 estudiantes por equipo
- Realizar la actividad en un espacio amplio, abierto o cerrado
- Debe haber un moderador de la actividad, quien se encargará de velar por que se sigan las reglas, las cuales se indican previamente
 - Darle la vuelta a la sábana sin que nadie se toque el suelo, que está debajo o alrededor de la misma. No se puede tocar el suelo, con ninguna parte del cuerpo
 - Cuentan con X cantidad de minutos para completar la actividad
 - Se pueden comunicar durante la actividad, pero sin hablar

Otras variantes que se pueden agregar:

- Si se trabaja en varios grupos, puede ser competitivo
- Si alguno se sale de la sábana sale, pero si el grupo pierde al 20 % de sus miembros queda todo descalificado. Si es un solo grupo, quien sale de la sábana sale del grupo
- No se pueden usar la manos para girar la sábana

¿En qué consiste?

Consiste darle la vuelta a la sábana sin que nadie se baje de la misma, ni pisar el suelo que está debajo o alrededor de la misma.

1) Se coloca la sábana en el suelo y pide a todos los participantes que se coloquen en un extremo de ésta. Deben ocupar la mitad del espacio,

2) Cuando están colocados, se les explica que entre todos deben darle la vuelta a la sábana sin que nadie se baje de la misma, ni pisar el suelo.

3) Se le brinda las reglas seleccionadas.

4) Cuando termine de dar vuelta a la sábana, se promoverá un conversatorio:

- Se identificarán la(s) estrategia(s) que han seguido, cómo han llegado a la solución, si han tenido que cambiar de plan a lo largo de la actividad, aprendizajes logrados, etc.
- El moderador de la actividad también conversará sobre lo observado y sus aprendizajes
- De igual manera, se conversará sobre las dificultades por las que se pasó y las alternativas que siguieron.

Subprocesos que se pueden abarcar al implementar la actividad

Habilidad	Pautas para el desarrollo de la habilidad	Subprocesos de la habilidad
Resolución de problemas	Planteamiento del problema	Identifica aspectos básicos que forman parte de un problema.
		Describe de manera general el problema que se desea resolver.
		Interpreta datos o hechos relacionados con el problema.
		Establece la información conocida y la que requiere ser buscada.
		Plantea la problematización de una situación concreta.
	Aplicación de la información	Identifica fuentes de información para la solución de un problema.
		Establece los pasos necesarios para la solución de un problema.
		Describe la forma en que utiliza los recursos o materiales para la solución de un problema.
		Examina la información disponible para resolver un problema.
		Justifica la solución de un problema a partir de la información obtenida.
	Solución del problema	Describe la forma de solucionar el problema.
		Compara diversas formas de solucionar un mismo problema.
		Vincula los factores que pueden inducir al error en la solución de un problema.
		Determina la eficacia de las diversas formas de resolver un problema.
		Evalúa la viabilidad de las acciones propuestas para la solución de un problema.

10. Habilidad por desarrollar: Creatividad e Innovación

Nombre de la estrategia de mediación: Periódico Espacial

¿Qué se necesita?

- Computadoras
- Hojas de papel o cuadernos de apuntes
- Bolígrafos, lápiz de grafito
- Lápices de color
- Revistas y diarios viejos

¿Cuáles son las reglas de la estrategia?

- Estrategia que se aplica en forma grupal.
- El personal docente brinda las orientaciones para desarrollar un periódico informativo
- Todos los estudiantes deben participar, desde sus propias habilidades (trabajo colaborativo)
- Respetar el trabajo de cada participante
- El grupo define roles (Director de diario, periodistas, fotógrafos,...)
- La actividad se desarrollará en varias sesiones de trabajo (puede implicar sesiones de trabajo dentro y fuera del centro educativo, temas de estudio según asignatura o libertad en la selección de temas,...)
- El Director del diario y el personal docente facilita procesos, no imponen criterios.

¿En qué consiste?

Un grupo de periodistas del planeta X, un mundo galáctico, elabora un Periódico Espacial, un diario que presenta informaciones sobre el acontecer de las galaxias, sus planetas, planetoides, materia oscura,... El grupo define roles (Director de diario, periodistas, fotógrafos,...)

1) Un grupo de periodistas del planeta X, un mundo galáctico, está reunido para elaborar la edición del Periódico Espacial, un diario que presenta informaciones sobre el acontecer de las galaxias, sus planetas, planetoides, materia oscura, ...

2) Por medio de una plenaria, el equipo de periodistas se comparten ideas referente a las partes del periódico que van a realizar (Se pueden ayudar con ideas que se generen en el grupo de clases)

3) Cada uno de los participantes describe ideas que se pueden implementar en el periódico

4) El equipo define formato de periódico (Portada, sucesos, noticias galácticas, noticias extragalácticas, deportes espaciales, anuncios comerciales,...)

5) Se anotan las ideas y se toman acuerdos con respecto a tipos de noticias, formato del periódico, asignación de roles...)

6) Lectura al colectivo de las ideas definidas

7) Se elabora un cronograma de acciones, definido como acuerdo colectivo

8 Se ejecuta el cronograma

9) Se presenta el periódico espacial

Subprocesos que se pueden abarcar al implementar la actividad

Habilidad	Pautas para el desarrollo de la habilidad	Subprocesos de la habilidad
Creatividad e innovación	Mejoramiento continuo	Describe aspectos que pueden ser mejorados en una actividad.
		Deduce alternativas para cumplir con lo solicitado en una actividad.
		Modifica los pasos realizados en una actividad para obtener un mejor resultado.
		Compara las ventajas y desventajas de los cambios realizados en una actividad.
		Establece nuevos pasos o procedimientos para realizar una actividad.
	Trabajo creativo	Reconoce diversas ideas en un contexto establecido.
		Replantea las ideas mencionadas a partir de nueva información obtenida.
		Propone opciones a partir de la discusión de diferentes puntos de vista.
		Compara diversas opiniones de acuerdo con la utilidad para cumplir con una actividad establecida.
		Examina los detalles presentes en cada opción, a partir de las relaciones que se manifiestan entre los factores planteados.

11. Habilidad por desarrollar: Creatividad e Innovación

Nombre de la estrategia de mediación: El muro de los zapatos

¿Qué se necesita?

- Una pared o muro amplio
- Bolígrafos o marcador
- Zapatos personales, fuera de uso (viejos)
- Cuerda delgada

¿Cuáles son las reglas de la estrategia?

- Estrategia que se aplica en forma individual, pero de impacto colectivo.
- Todos los estudiantes deben participar, desde sus propias habilidades (trabajo colaborativo)
- Respetar la información brindada por cada participante
- La actividad se desarrollará en varias sesiones de trabajo
- El personal docente apoya
- El personal docente participa de la actividad
- Se pueden tener invitados especiales
- El tema del conversatorio puede cambiar, por ejemplo, se pueden crear historias fantásticas, cuentos sobre el zapato, temas sobre el objeto de estudio según cada asignatura,...

¿En qué consiste?

- 1) Los estudiantes del grupo y el personal docente que lo atiende, e invitados, cuentan la historia sobre su propio zapato. (Cómo llegó a su vida, quien lo compró, bajo qué circunstancias, anécdotas sucedidas mientras lo calzaba...)
- 2) Una vez que alguien cuenta su historia, con un marcador escribe sobre el zapato, o en un papel que pegará al zapato, una palabra clave que le identifique o que le sea significativa, pero que no puede ser igual que la de otro compañero.
- 3) El zapato se colocará en un mural o en el techo.
- 4) El mural quedará expuesto para ser visitado por un tiempo prudencial

Subprocesos que se pueden abarcar al implementar la actividad

Habilidad	Pautas para el desarrollo de la habilidad	Subprocesos de la habilidad
Creatividad e innovación	Mejoramiento continuo	Deduce alternativas para cumplir con lo solicitado en una actividad.
		Modifica los pasos realizados en una actividad para obtener un mejor resultado.
		Establece nuevos pasos o procedimientos para realizar una actividad.
		Reconoce diversas ideas en un contexto establecido.
	Trabajo creativo	Propone opciones a partir de la discusión de diferentes puntos de vista.
		Compara diversas opiniones de acuerdo con la utilidad para cumplir con una actividad establecida.
		Examina los detalles presentes en cada opción, a partir de las relaciones que se manifiestan entre los factores planteados.

III PARTE

Valoración de actividades para el desarrollo de una habilidad

Al planificar una actividad para desarrollar las habilidades de la Dimensión 1, propuesta por la Política Curricular: Transformación Curricular, se sugiere valorarla para definir la oportunidad de la misma en función de las metas propuestas y siempre considerando al estudiante como “el centro de cada todos los esfuerzos que se realicen...” (pág. 27). Para esto se sugiere el siguiente proceso:

1. Definir la habilidad a desarrollar
2. Seleccionar la actividad
3. Describir la actividad
4. Analizar, marcando en la tabla correspondiente, si la actividad propuesta cumple con los subprocesos esta conlleva.
5. Decidir si cumple con subprocesos de la habilidad que permiten reconocer las pautas de desarrollo propuestas, y si es útil o no para lo que se requiere.

Dimensión: Maneras de pensar

Actividad: _____

Descripción: _____

TABLA 1

Habilidad	Pautas para el desarrollo de la habilidad	Subprocesos de la habilidad	Marca (X)
Pensamiento Sistémico	Patrones dentro del sistema	Localiza datos, hechos o acciones básicos en un determinado contexto.	
		Identifica patrones sencillos en datos, hechos o acciones en diferentes contextos.	
		Clasifica datos, hechos o acciones en cuadros, gráficos u otros, según los patrones encontrados.	
	Causalidad entre los componentes del sistema	Reconoce datos, hechos o acciones en contextos complejos.	
		Describe las causas y efectos que originan los datos, hechos o acciones en contextos complejos.	
		Descubre relaciones de causalidad entre los datos, hechos o acciones en contextos complejos.	
		Complementa la descripción de datos, hechos o acciones, según la relación de causalidad encontrada entre ellos.	
		Vincula datos, hechos o acciones en contextos complejos, según la relación de causalidad detectada.	
	Modificación y mejoras del sistema	Identifica los componentes presentes en un sistema.	
		Comprende la relación de factores que se manifiestan en un sistema.	
		Describe los sistemas presentes en contextos complejos, para la comprensión de una situación o fenómeno.	
		Plantea nuevas relaciones entre los componentes, las partes o las etapas, presentes en un sistema.	
		Examina los detalles de un sistema, para visualizar las acciones que puedan modificarlo y mejorarlo en contextos complejos.	

TABLA 2

Habilidad	Pautas para el desarrollo de la habilidad	Subprocesos de la habilidad	Marca (X)
Pensamiento Crítico	Razonamiento efectivo	Describe características de fenómenos o situaciones básicas.	
		Compara los factores presentes en diferentes fenómenos o situaciones.	
		Verifica la información obtenida acerca de un fenómeno o situación determinada.	
		Examina los factores que se presentan en un fenómeno o situación determinada.	
		Expresa el conocimiento acerca de un fenómeno o situación para facilitar su entendimiento de una manera más sencilla.	
	Argumentación	Busca evidencias para respaldar las ideas planteadas.	
		Demuestra el proceso realizado para encontrar las evidencias.	
		Enuncia las evidencias encontradas de manera concreta.	
		Justifica los cambios realizados en una actividad a partir de las evidencias encontradas.	
		Expresa el conocimiento acerca de los resultados obtenidos por medio de evidencias.	
	Toma de decisiones	Establece pros y contras en diversos puntos de vista.	
		Compara pros y contras encontrados en diversos puntos de vista.	
		Justifica pros y contras de una situación en diversos contextos.	
		Examina los detalles de los pros y contras detectados en diversas situaciones.	
		Decide acciones concretas a partir de los pros y contras detectados.	

TABLA 3

Habilidad	Pautas para el desarrollo de la habilidad	Subprocesos de la habilidad	Marca (X)
Aprender a aprender	Planificación	Sigue indicaciones básicas para el inicio de un trabajo.	
		Identifica las actividades por realizar en el trabajo asignado.	
		Selecciona recursos necesarios para las actividades.	
		Propone otras acciones que facilitan el trabajo por realizar.	
		Establece prioridades para realizar el trabajo.	
	Autorregulación	Realiza las acciones propuestas en el trabajo establecido.	
		Resuelve las situaciones que impidan la realización del trabajo.	
		Formula alternativas para realizar el trabajo establecido.	
		Verifica la pertinencia de las acciones realizadas.	
		Pone en práctica otras acciones para mejorar el trabajo realizado.	
	Evaluación	Reconoce las fortalezas y oportunidades que se presentan en las actividades planificadas.	
		Relaciona las actividades planificadas con los resultados obtenidos.	
		Demuestra la comprensión de las actividades realizadas.	
		Determina aspectos por mejorar en las actividades realizadas.	
		Evalúa los resultados obtenidos a partir de la planificación realizada.	

TABLA 4

Habilidad	Pautas para el desarrollo de la habilidad	Subprocesos de la habilidad	Marca (X)
Resolución de problemas	Planteamiento del problema	Identifica aspectos básicos que forman parte de un problema.	
		Describe de manera general el problema que se desea resolver.	
		Interpreta datos o hechos relacionados con el problema.	
		Establece la información conocida y la que requiere ser buscada.	
		Plantea la problematización de una situación concreta.	
	Aplicación de la información	Identifica fuentes de información para la solución de un problema.	
		Establece los pasos necesarios para la solución de un problema.	
		Describe la forma en que utiliza los recursos o materiales para la solución de un problema.	
		Examina la información disponible para resolver un problema.	
		Justifica la solución de un problema a partir de la información obtenida.	
	Solución del problema	Describe la forma de solucionar el problema.	
		Compara diversas formas de solucionar un mismo problema.	
		Vincula los factores que pueden inducir al error en la solución de un problema.	
		Determina la eficacia de las diversas formas de resolver un problema.	
		Evalúa la viabilidad de las acciones propuestas para la solución de un problema.	

TABLA 5

Habilidad	Pautas para el desarrollo de la habilidad	Subprocesos de la habilidad	Marca (X)
Creatividad e innovación	Mejoramiento continuo	Describe aspectos que pueden ser mejorados en una actividad.	
		Deduce alternativas para cumplir con lo solicitado en una actividad.	
		Modifica los pasos realizados en una actividad para obtener un mejor resultado.	
		Compara las ventajas y desventajas de los cambios realizados en una actividad.	
		Establece nuevos pasos o procedimientos para realizar una actividad.	
	Trabajo creativo	Reconoce diversas ideas en un contexto establecido.	
		Replantea las ideas mencionadas a partir de nueva información obtenida.	
		Propone opciones a partir de la discusión de diferentes puntos de vista.	
		Compara diversas opiniones de acuerdo con la utilidad para cumplir con una actividad establecida.	
		Examina los detalles presentes en cada opción, a partir de las relaciones que se manifiestan entre los factores planteados.	

IV PARTE

Sitios web para el enriquecimiento de la comunidad educativa

Existe en internet gran cantidad de información que puede ayudar a la comunidad educativa a enriquecer su labor entorno al estudiantado y al desarrollo de esta Dimensión, es por ello que se proporcionan algunas referencias de sitios web que pueden facilitar la búsqueda de actividades para incorporarlas en el quehacer diario.

No significa que estos sitios sean los únicos, lo que se debe tener claro es que las actividades que se consideren, no pueden ser casuales, por el contrario y entre otras cosas, deben ser intencionadas, acordes a las situaciones de estudio, a la asignatura, a la población que va dirigida.

Aunado a lo anterior, en apoyo a la sed constante del personal educativos y de todos los involucrados en el proceso enseñar, aprender, enseñar, se hace necesario aportar algunos sitios web que le permitan fortalecer el bagaje teórico de cada uno de los involucrados.

Por tanto se brindan sugerencias para encontrar más actividades y documentos teóricos para el enriquecimiento mencionado.

A. Algunas referencias de sitios web sugeridos para encontrar actividades

Estrategias lectoras (2016). Serie Comprensión de textos. Grupo editorial Noma. https://issuu.com/carlosenriquesamillansialer/docs/3020_guia_estrategias_c

Global digital, citizen Foundation. (SF). The critical thinking workbook. Games and activities for Developing Critical Thinking Skills. Consultado en: <http://www.schrockguide.net/uploads/3/9/2/2/392267/critical-thinking-workbook.pdf>

Grupo de Maestría de Docencia Superior No 32, Suray de González, coordinadora (2016). Manual de Técnicas didácticas. Consultado en: <https://issuu.com/lcuesta22/docs/didactica>

INED21 (Jun.27, 2014). Pensamiento Crítico: 10 técnicas sencillas para utilizar en el aula (2015). Consultado en: <https://ined21.com/p6798/>

La Palestra (SF). Ejercicios para el pensamiento. Consultado en: <https://lapalestra.jimdo.com/ejercicios-para-el-pensamiento/>

Martínez, Ignacio, (Blog. abril, 2017). Qué es pensar fuera de la caja + 5 ejercicios para obtener resultados diferentes Consultado en C:/Users/PERSONAL/Desktop/Nueva%20carpeta%20(2)/Qu%C3%A9%20es%20pensar%20fuera%20de%20la%20caja%20+%205%20ejercicios%20para%20obtener%20resultados%20diferentes%20-%20Blog%20de%20Ignacio%20Mart%C3%ADnez.html

MEP, PEA, y otros. (2006). Actividades de Pensamiento Crítico y Creativo. Consultado en: <https://mep.janium.net/janium/Documentos/10783.pdf>

Organización Panamericana de la Salud. (SF). Actividades de aprendizaje: Técnicas para fomentar la participación. Consultado en: <https://www.paho.org/hq/dmdocuments/2012/ASSIST-DIT-Actividades-aprendizaje-modulo-5.pdf>

Pensamiento crítico: 10 técnicas sencillas para utilizar en el aula <https://ined21.com/p6798/>

Aprender a aprender (SF). Consultado en: <https://sites.google.com/site/aprenderdo310tmbj/time-tracker>

¿Qué es Aprender a Aprender? (SF). Consultado en: <https://www.editorialmd.com/ver/aprender-a-aprender-primaria>

B. Algunas referencias de sitios web sugeridos para encontrar lecturas de apoyo

Estrategias lectoras: Serie de comprensión de textos. https://issuu.com/carlosenriquesamillansialer/docs/3020_guia_estrategias_c

López Aymes, Gabriela (2013). Pensamiento crítico en el aula. En Docencia e Investigación, Año XXXVII Enero/Diciembre, Número 22, pp. 41-60. Consultado en: file:///C:/Users/PERSONAL/Desktop/Pensamientp%20critico.pdf

Pensamiento crítico en el aula http://www.educacion.to.uclm.es/pdf/revistaDI/3_22_2012.pdf

Pensamiento sistémico: Hábitos del pensador sistémico. (2011). Consultado en: <http://jmonzo.blogspot.com/2011/12/habitos-del-pensador-sistemico.html>

¿Qué es el Pensamiento Sistémico (SF)? Consultado en: <http://www.iasvirtual.net/queessis.htm>

Seis claves para aprender a aprender <https://www.emagister.com/blog/6-claves-para-aprender-aprender/>

Vallejos Nuria, 4 propuestas para trabajar las capacidades mentales de orden superior en eLearning (2016). En Educación -Elearnig <https://ojulearning.es/2016/02/capacidades-mentales-de-orden-superior/>

Swart, Robert. J; Costa, Arthur y otros. El aprendizaje basado en el pensamiento: como desarrollar en los alumnos las competencias del siglo XXI (2013). Consultado en: https://issuu.com/hansgutierrezdh/docs/el_aprendizaje_basado_en_el_pensami. Ediciones SM

Bibliografía:

Ministerio de Educación Pública. (2016). Transformación Curricular Fundamentación Pedagógica de la Transformación Curricular. San José, Costa Rica.

