

CULTURA DE
PENSAMIENTO

NazaretGlobal Education

CULTURA DE PENSAMIENTO

Nazaret Global Education

CULTURA DE PENSAMIENTO DEL LIBRO “APRENDIZAJE INTELIGENTE” DE MONTSERRAT DEL POZO

¿Qué significa ser un buen pensador? Tradicionalmente, la respuesta a esta pregunta ha sido formulada en términos de habilidad o destreza cognitiva: ser un buen pensador significa tener ciertos tipos de habilidades de pensamiento críticas y creativas. Sin embargo los buenos pensadores no sólo tienen habilidades de pensamiento, sino que tienen algo más, poseen motivaciones, actitudes, valores y hábitos mentales que juegan un papel importante en el buen pensamiento y son estos elementos los que, en gran parte, determinan el buen uso de las habilidades de pensamiento cuando es necesario.

Las escuelas son ámbitos culturales y todas las aulas tienen una cultura de algún tipo. La pregunta que nos surge es, ¿cómo transformar la cultura del aula en una cultura de pensamiento? David Perkins nos dice en su libro “Un aula para pensar” que “el objetivo de enseñar a pensar es el de preparar a los alumnos para que, en el futuro, puedan resolver problemas con eficacia, tomar decisiones bien meditadas y disfrutar de toda una vida de aprendizaje”. Se ha hablado mucho de la educación en las habilidades de pensamiento: habilidades de pensamiento crítico y pensamiento creativo, habilidades de resolución de problemas...

Realmente las habilidades de pensamiento son fundamentales, pero el mero hecho de poseer una habilidad no garantiza que uno vaya a utilizarla. Para que las habilidades se conviertan en parte de la conducta cotidiana, deben desarrollarse en un medio que las valore y apoye. El aula es uno de los medios privilegiados para ello, donde podemos ayudar a fomentar y profundizar el pensamiento y las experiencias de aprendizaje involucrando en él a todos los alumnos.

El Dr. Ron Richart afirma en su libro “Intellectual Character” que “una cultura de pensamiento se crea en aquellos lugares en los que el pensamiento individual y de grupo es valorado y se hace visible, y se promueve de forma activa como parte de las experiencias cotidianas y habituales de los miembros del grupo”. En un aula en la que

hay un lenguaje de pensamiento, existe una disponibilidad de tiempo, se fomentan patrones de conducta intelectual productivos creando en los alumnos una predisposición al pensamiento. La metacognición adquiere un papel importante ya que se invita a los alumnos a reflexionar sobre su propio pensamiento y se les estimula para que usen y construyan estrategias de pensamiento como respuesta a desafíos intelectuales y de aprendizaje. Es un entorno seguro en el que existe un espacio para la creatividad y en el que el alumno puede arriesgarse porque se siente respetado y valorado.

Los investigadores del Project Zero han encontrado que hay ocho condiciones necesarias para crear una cultura de pensamiento en el aula:

- * **Tiempo:** dedicar tiempo a pensar, dar tiempo a los alumnos para explorar los temas en profundidad y para formular respuestas reflexivas.
- * **Oportunidades:** propiciar actividades objetivas e interesantes como pueden ser las experiencias reales, que permitan a los alumnos implicarse en los procesos de pensamiento y entenderlos como parte de la experiencia de aprendizaje.
- * **Rutinas y estructuras:** estructurar el pensamiento de los alumnos en el momento y darles instrumentos y modelos de pensamiento que pueden utilizarse con autonomía.
- * **Lenguaje:** utilizar un lenguaje de pensamiento que les dé a los alumnos el vocabulario necesario para describir el pensamiento y reflexionar sobre él.
- * **Creación de modelos:** modelos sobre quiénes somos como pensadores y aprendices para poderlo debatir, compartir y hacer visible. Cuando los alumnos discuten sus ideas, desarrollan sus capacidades de pensamiento a la vez que crean modelos para otros.
- * **Interrelación y las relaciones:** respetar y valorar las aportaciones e ideas de los demás es algo muy positivo y ayuda a crear un ambiente de confianza y seguridad en ellos mismos.
- * **Entorno físico:** crear un espacio en el que se facilite el desarrollo del pensamiento. Es importante hacer visible el pensamiento de los alumnos en las paredes del aula.

Una cultura de pensamiento se crea en aquellos lugares en los que el pensamiento individual y de grupo es valorado y se hace visible, y se promueve de forma activa como parte de las experiencias cotidianas y habituales de los miembros del grupo.

Ron Ritchhart

Tiempo	
Oportunidades	
Rutinas y Estructuras	
Lenguaje	
Creación de Modelos	
Interrelación y las Relaciones	
Entorno físico	
Expectativas	

PENSAMIENTO CRÍTICO Y CREATIVO

→ Integración de las destrezas de pensamiento en los contenidos curriculares

El mero hecho de realizar tareas que requieren usar el pensamiento no necesariamente obtiene como resultado que nuestros alumnos piensen, es necesario enseñarles a utilizar una serie de habilidades y destrezas para conseguir este fin. Podemos hablar de tres modelos diferentes para “enseñar a pensar”:

- * los que utilizan programas específicos, vacíos de todo contenido curricular (programa M. Lipman 1969, R. Feuerstein 1980 y E. de Bono 1983)
- * los que, sin enseñar expresamente la destreza, proponen el uso de diversos métodos (diálogo socrático, organizadores gráficos, investigación guiada...) que ayuden al alumno a comprender los contenidos y susciten en ellos respuestas reflexivas
- * los que se denominan programas de “Infusión de pensamiento dentro de los contenidos de aprendizaje” (R. Swartz y D. Perkins 1992, R. Swartz y R. Parks 1994) que combinan los dos enfoques anteriores.

Consideramos el tercer modelo el más eficaz porque requiere trabajar con las destrezas dentro del currículo escolar.

De este modo no sólo mejora el pensamiento sino que también mejora el aprendizaje de los contenidos. La metacognición —reflexión sobre lo aprendido— que ayuda a evaluar el propio pensamiento es un elemento fundamental de este modelo.

Las destrezas de pensamiento así aprendidas se pueden transferir a nuevas situaciones, tanto curriculares como de la vida cotidiana, y acaban siendo habituales en la manera de pensar del alumno.

→ ¿Qué destrezas enseñar?

Podemos agrupar las destrezas de pensamiento en tres grandes categorías:

- * Las que facilitan el pensamiento creativo, que consiste en una serie de habilidades para generar el conocimiento y desarrollar la imaginación (destrezas para generar ideas).
- * Las que proporcionan habilidades de comprensión de la información que implican pensamiento analítico (destrezas para clarificar ideas) y mejoran la comprensión y la capacidad de usar la información.

- * Las que desarrollan el pensamiento crítico, relacionado con la capacidad para evaluar la información y extraer inferencias (destrezas para evaluar si las ideas son razonables) que son las destrezas que nos llevan a juzgar bien.

Junto a estas categorías, debemos desarrollar dos grandes procesos del pensamiento:

- a. La toma de decisiones, que consiste en elegir la solución más idónea para resolver un problema.
- b. La resolución de problemas definida como un proceso de reconocimiento y percepción de una situación problemática que exige una solución.

Cuando pensamos, estas destrezas suelen combinarse y nos ayudan a cobrar conciencia de la situación, a tomar una buena decisión y/o a resolver problemas. Mediante su ejercicio, intentamos generar soluciones originales para los problemas planteados, tratamos de basar nuestras decisiones en la información que hemos comprobado que es relevante y somos capaces de evaluar la razonabilidad de cada opción para seleccionar la mejor.

TIPOS IMPORTANTES DE PENSAMIENTO
QUE DEBERÍAMOS ENSEÑAR A NUESTROS
ALUMNOS A UTILIZAR CON RIGOR

GENERAR IDEAS

1. Posibilidades alternativas

- * Multiplicidad de ideas
- * Ideas variadas
- * Ideas nuevas
- * Ideas detalladas

2. Crear metáforas

- * Analogía / metáfora

CLARIFICAR IDEAS

1. Analizar ideas

- * Comparar /contrastar
- * Clasificar / definir
- * Las partes y el todo
- * Secuenciar

2. Analizar argumentos

- * Encontrar razones / conclusiones
- * Descubrir asunciones

EVALUAR LA RAZONABILIDAD DE LAS IDEAS

1. Evaluar Información
básica

- * Exactitud en la observación
- * Fiabilidad de las fuentes

2. Inferencias

- * Uso de la evidencia
 - ✓ Explicación causal
 - ✓ Predicción
 - ✓ Generalización
 - ✓ Razonamiento por analogía
- * Deducción
 - ✓ Razonamiento condicional
(si ...entonces ...)
 - ✓ Razonamiento de categoría
(algunos ... todos ...)

TAREAS COMPLEJAS
DE PENSAMIENTO

- * Toma de decisiones
- * Resolución de problemas

→ ¿Cómo es una lección?

Las lecciones se estructuran en tres partes:

1. **Introducir la destreza de pensamiento**

Mediante preguntas concretas y partiendo de situaciones cercanas al alumno, se presentan los pasos de la destreza que se quiere enseñar demostrando su importancia. El “Mapa de Pensamiento” que resulta de esta primera parte se mantiene visible (escrito en la pizarra o en un mural) para poder hacer referencia al proceso en cada una de sus etapas. Con ello se favorece la interiorización progresiva de las distintas fases de la correspondiente destreza de pensamiento.

2. **Guiar a los alumnos con los mapas de pensamiento y organizadores gráficos**

En esta parte de la sesión, el profesor ayuda a los alumnos a involucrarse en el proceso de pensamiento para el aprendizaje curricular. Se realiza la estrategia de pensamiento de una manera secuenciada con la ayuda del mapa de pensamiento. Cuando hablamos de un **Mapa de Pensamiento**, nos referimos a una lista estructurada de preguntas que utilizan el lenguaje propio de la estrategia. La preguntas están secuenciadas para organizar el propio pensamiento (Swartz & Parks, 1994).

El pensamiento generado en cada una de las etapas queda reflejado en un organizador gráfico adecuado para cada destreza. El organizador gráfico ayuda a mejorar el pensamiento, sobre todo para alumnos que aprenden mejor utilizando la inteligencia visual-espacial. Un buen organizador gráfico no sólo muestra las relaciones importantes del proceso de pensamiento, sino que, además, sirve de guía a los alumnos, posibilita recoger toda la información que de otra manera sería difícil retener en la memoria y muestra con claridad la relación entre diversos fragmentos de información.

3. **Promover la reflexión metacognitiva**

Hacer pensar sobre el propio pensamiento es fundamental si queremos desarrollar en los alumnos un pensamiento correcto y riguroso.

Por medio de una serie de preguntas, bien secuenciadas, se lleva a los alumnos a conocer su propio pensamiento (“Escalera de la metacognición”). El objetivo de esta parte de la sesión es reflexionar sobre “cómo” han realizado la destreza de pensamiento: el nombre de la destreza, los pasos que han seguido, la eficacia y las posibilidades de uso en otros contextos.

ESCALERA DE METACOGNICIÓN

4. PLANIFICAR como utilizarás el mismo tipo de pensamiento la próxima vez
¿En qué otros contextos lo podríamos utilizar?

3. EVALUACIÓN REFLEXIVA de la efectividad de la estrategia usada.
¿Ha sido eficaz? ¿Por qué?

2. CONOCER LA ESTRATEGIA que estás utilizando en el proceso
¿Cómo lo hemos realizado?
Pasos

1. SER CONSCIENTE del tipo de pensamiento que estás utilizando
¿Qué tipo de pensamiento hemos utilizado?

R. Swartz

LECCIÓN:

TIPO DE PENSAMIENTO:

TÉCNICAS DE ENSEÑANZA QUE UTILIZARÁS
EN ESTA LECCIÓN PARA:

Explicitar cómo hacer este tipo de pensamiento con destreza

(Como introducir o hacer que salgan las preguntas del "mapa de pensamiento)

Involucrar a los alumnos en la realización de este tipo de pensamiento

Hacer que los alumnos piensen sobre su pensamiento

→ Redacción a partir del pensamiento crítico y creativo

El pensamiento riguroso permite mejorar la competencia comunicativa de los alumnos ya que la explicitación del proceso de pensamiento y la representación visual de lo pensado facilita la expresión del propio pensamiento razonado. Muchos programas de escritura dan importancia a los contextos para la redacción y centran la atención en las implicaciones de las redacciones con distintos objetivos y para públicos diversos. Esto no garantiza que los escritos de los alumnos expresen un pensamiento profundo e interesante. Para conseguirlo, tenemos que enseñar a los alumnos a poner por escrito no sólo la información y las ideas que recogen, sino también su propio pensamiento.

El alumno ha de ser capaz de transferir su pensamiento, anotado en el organizador, a una redacción organizada y eficaz. A este fin ayuda el llamado “Mapa de escritura reflexiva” o mapa de redacción, plantilla para estructurar el escrito a partir del proceso de pensamiento.

Esta plantilla se puede elaborar con los mismos alumnos y ha de ser adecuada al tipo de pensamiento realizado y el tipo de texto que el contexto o audiencia requiere. Por ejemplo, una toma de decisiones podría acabar con una carta de recomendación, es decir, un texto persuasivo. En este caso utilizaríamos un mapa de escritura como el que se reproduce a continuación.

Este esquema de carta persuasiva puede utilizarse para convencer al lector a decidirse por la solución que el alumno recomienda. Puede utilizar por lo menos tres organizadores gráficos sobre la toma de decisiones para poder analizar en cada uno una opción diferente. Antes de empezar a escribir el alumno debe clasificar las distintas opciones desde la que él considera mejor (1) hasta la menos convincente (3).

→ **Párrafo 1** - Este párrafo ofrece la oportunidad de ganarse la atención de la persona a la que se escribe.

En ella el alumno debe explicar claramente cuál es la situación que hace necesaria una decisión. Aquí debe quedar reflejado el propósito de la carta y es donde deben enumerarse las diferentes opciones que se comentarán.

→ **Párrafo 2** - Este párrafo es para informar al lector sobre la opción que el alumno ha clasificado en segundo lugar. (2) Se afirma la segunda opción, comentando sus consecuencias positivas y negativas. Cada consecuencia debe justificarse con evidencias y debe quedar clara su importancia. (8-10 frases)

→ **Párrafo 3** - Este párrafo es para informar al lector sobre la opción clasificada como la menos convincente. (3)

Como en las anteriores el alumno debe comentar sus consecuencias positivas y negativas, justificada cada una con evidencias y puesta de manifiesto su importancia. (8-10 frases)

→ **Párrafo 4** - En este párrafo debe quedarle claro al lector cuál es la opción que el alumno considera mejor. (1)

En él ha de comentar sus consecuencias positivas y negativas, justificando cada una con evidencias y poniendo de manifiesto su importancia. (8-10 frases)

→ **Párrafo 5** - Es en este párrafo donde debe aparecer la recomendación del alumno. Después de repasar brevemente las opciones comentadas, el alumno debe recomendar la que juzga mejor a la luz de las consecuencias. En él ha de quedar claro el por qué la opción recomendada es mejor que las demás. (6-8 frases)

→ **Párrafo 6** - Este párrafo ofrece la última oportunidad para convencer a la persona a la que se escribe la carta de que la opción recomendada es la mejor.

El alumno debe repetir su recomendación y añadir las razones que juzga más poderosas para convencer al lector de que es la mejor opción. Se puede terminar la carta con un: "Gracias por su atención" o "Por favor, considere mi recomendación". (4-5 frases)

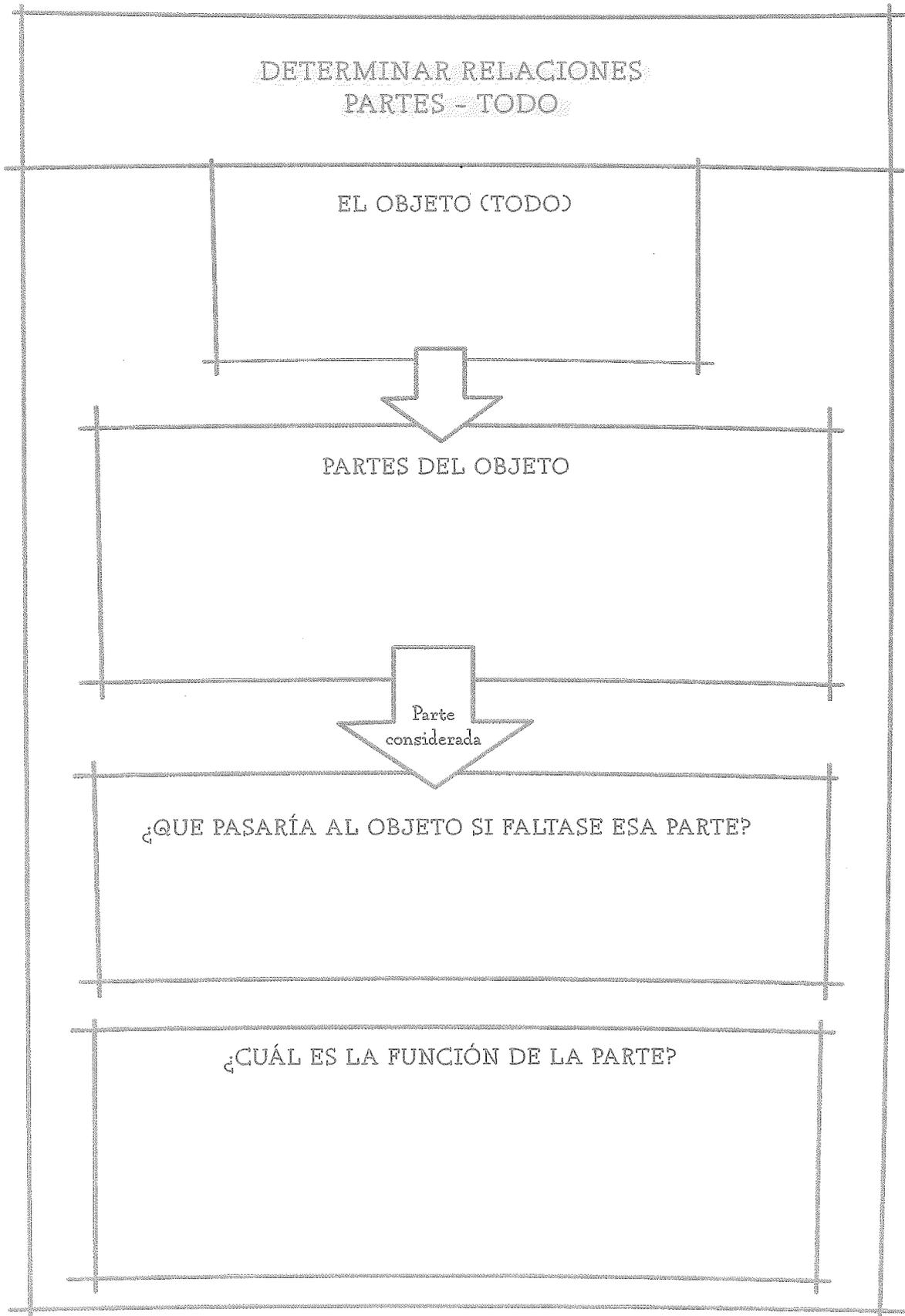
→ Integración de las destrezas en el currículo

Todas estas destrezas se pueden enseñar en cualquier materia y desde las edades más tempranas. Se puede empezar por versiones simplificadas del proceso en Educación Infantil o Primaria y desarrollar el proceso completo en Educación Secundaria.

Muchas veces será conveniente combinar dos o más destrezas en un tema curricular o incluso elaborar una unidad completa partiendo de una resolución de problemas que exige una toma de decisiones. Para pensar sobre las posibles consecuencias será necesario hacer una predicción basada en evidencias y habrá que comprobar la fiabilidad de las fuentes de información que se utilicen. Finalmente, será conveniente comparar y contrastar las opciones que parezcan más adecuadas para poder optar por alguna de ellas como solución al problema.

DETERMINAR RELACIONES
PARTES - TODO

1. ¿Qué cosas más pequeñas forman el "todo"?
2. Para cada parte, ¿qué pasaría si faltara?
3. ¿Cuál es la función de cada parte?
4. ¿Cómo funcionan juntas las partes para hacer del "todo" lo que es o hacer lo que hace?



CONTEXTOS PARA LECCIONES SOBRE
LAS PARTES Y EL TODO

Curso	Materia	Tema	Aspectos del pensamiento

COMPARAR Y CONTRASTAR
(ABIERTO)

¿EN QUÉ SE PARECEN?

¿EN QUÉ SE DIFERENCIAN?

con respecto a...

	←→	
	←→	
	←→	
	←→	
	←→	

PATRONES DE SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS SIGNIFICATIVAS

CONCLUSIÓN O INTERPRETACIÓN

CONTEXTOS PARA LECCIONES SOBRE
COMPARAR Y CONTRASTAR

Curso	Materia	Tema	Aspectos del pensamiento

TOMA DE DECISIONES CON DESTREZA

1. ¿Qué hace necesaria una decisión?
2. ¿Cuáles son mis opciones?
3. ¿Cuáles son las probables consecuencias de cada opción?
4. ¿Qué importancia tienen las consecuencias?
5. ¿Cuál es la mejor opción según las consecuencias?

TOMA DE DECISIONES CON DESTREZA		
OPCIONES		
<div style="border: 1px solid black; width: 50%; margin: 0 auto; height: 40px; position: relative;"> <div style="position: absolute; top: -10px; left: 50%; transform: translate(-50%, -100%);">OPCIÓN CONSIDERADA</div> </div>		
CONSECUENCIAS ¿Qué pasará si escoges esta opción?	JUSTIFICACIÓN ¿Por qué crees que ocurrirá cada una de las consecuencias?	VALOR ¿Qué importancia tienen las consecuencias? ¿Por qué?
+ / -		P/NP

ESCOJER

OPCIONES
¿Qué puedo hacer?



RESULTADOS
¿Qué pasará?

A FAVOR	EN CONTRA

ELECCIÓN
¿Es bueno hacerlo?

¿Por qué?

CONTEXTOS PARA LECCIONES SOBRE TOMA DE DECISIONES			
Curso	Materia	Tema	Aspectos del pensamiento

