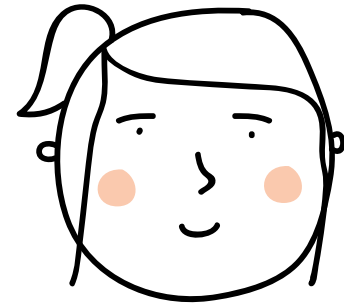


SET VEINTI UNO

1. 2...



APRENDER
A PENSAR



¿Qué es APRENDER A PENSAR?

APRENDER A PENSAR es un programa para el entrenamiento crítico, creativo y riguroso del pensamiento, con el objetivo de estimular la curiosidad, despertar el entusiasmo por aprender, ayudar a planificar y desarrollar estrategias, clarificar y buscar la comprensión profunda de la realidad y utilizar procesos metacognitivos.

APRENDER A PENSAR está basado en tres indicadores:

- 1 EL CONTROL Y LA GESTIÓN DEL PENSAMIENTO
- 2 LAS HABILIDADES DEL PENSAMIENTO
- 3 LAS CARACTERÍSTICAS DEL PENSAMIENTO

APRENDER A PENSAR se organiza en 5 niveles (6 a 16 años de edad) y un total de 45 unidades temáticas, 90 páginas de metacognición y 20 chispas visuales. El objetivo es que los alumnos se conviertan en **pensadores eficaces y se acerquen al conocimiento con curiosidad, motivación y rigor.**

Tabla de contenidos

APRENDER
A PENSAR



+6 años

¿Te gustan las sorpresas?
¿Y si tú eres yo?
¿Te acuerdas?
¿Cuidas todo lo que haces?
¿Sabes preguntar?
¿Sabes por qué?
¿Cuánto cabe en la cabeza?
¿Rendirse o intentarlo de nuevo?
¿Hablas con tu cerebro?

APRENDER
A PENSAR



+8 años

¿Jugamos a adivinar?
¿Como dos gotas de agua?
De explorador a pensador
¿Controlas tu atención?
¿Tienes buen ojo?
¿Es divertido aprender?
¿Cuál es tu objetivo?
¡Cuidado! ¿Qué pienso?
¿Para qué sirve lo que sabes?

APRENDER
A PENSAR



+10 años

¿Una imagen vale más que mil palabras?
¿En qué eres un experto?
¿Por dónde empiezo?
¿Sabemos preguntar?
¿Por qué opinamos sin saber?
¿Y si fueras tú?
¿Quién es capaz de mejorar?
¿Conoces todo lo que hace tu mente?
¿Nos reímos un rato?

APRENDER
A PENSAR



+12 años

¿Tienes la mente abierta?
¿Es el todo más que la suma de sus partes?
¿Aplicas lo que sabes?
¿Controlas lo que piensas?
¿Todos los problemas tienen solución?
¿Se puede pensar con el corazón?
¿Qué haces con el tiempo?
¿Sabes cómo aprendes?
¿Solo sé que no sé nada?

APRENDER
A PENSAR



+14 años

¿Das todo lo que puedes?
¿1 mente + 1 mente = 1 mente?
¿Cómo hacer un mural sin pegamento?
¿Dónde se esconden las preocupaciones?
¿Por qué debería ayudarte?
¿De qué fuente bebes?
¿Cómo me cuentas el cuento?
¿Cómo piensas cuando miras la pantalla?
¿Nos entendemos?

Secuencia didáctica

A lo largo de cada unidad los alumnos conocen y trabajan los diferentes procesos mentales que se ponen en marcha cuando aprendemos o pensamos, siguiendo un esquema fijo de trabajo.



Metodología

APRENDER A PENSAR se apoya en diferentes procedimientos metodológicos y herramientas de entrenamiento:

PROCEDIMIENTOS METODOLÓGICOS



HERRAMIENTAS DE PENSAMIENTO



La estimulación y entrenamiento del pensamiento se desarrollan mediante diferentes estrategias metodológicas: secuencias de pensamiento, dominio de los distintos lenguajes, documentación del aprendizaje y generación de evidencias.

En APRENDER A PENSAR la metacognición juega un papel fundamental: nos permite ser capaces de pensar sobre cómo pensamos, cómo recordamos, cómo percibimos y cómo comprendemos. El entrenamiento de la metacognición nos permite tomar conciencia de cómo aprendemos, qué estrategias utilizamos en el aprendizaje y cómo podemos aprender mejor.

Componentes de APRENDER A PENSAR



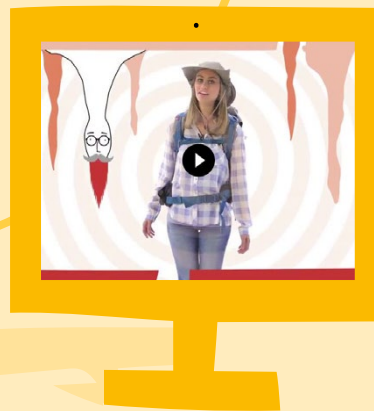
Web SET VEINTIUNO



Cuaderno del alumno



Fichas de aula



Chispas visuales

Claves de APRENDER A PENSAR

Se basa en la **Teoría de la Inteligencia Ejecutiva de José Antonio Marina**, de acuerdo a la cual la función de la inteligencia es dirigir adecuadamente las actividades mentales y físicas y que implica elegir bien las metas, movilizar los conocimientos necesarios, gestionar las emociones y aprender las operaciones precisas para alcanzarlas.

Desarrolla la habilidad de ser **intelectualmente cuidadosos**. Genera la necesidad de precisión, organización y minuciosidad, estar alerta ante un posible error o inexactitud de la información o del proceso.

Propone secuencias de pensamiento para que los alumnos conviertan sus **objetivos y deseos en acciones**, permitiéndoles seleccionar en un futuro la estrategia más eficaz para resolver un determinado problema.

Aumenta la capacidad del alumno para poner nombre a aquello que ocurre en nuestra mente mientras pensamos, a través de la **estimulación continua del vocabulario específico** relacionado con el aprendizaje y el pensamiento.

Gradúa la toma de decisiones para que esta sea cada vez más autónoma y consciente sobre **cómo, cuándo y qué aprender**.

Fomenta una cultura de **autoevaluación continua del aprendizaje**, promoviendo la reflexión y la metacognición.

CUADERNO O NIVEL CORRESPONDIENTE

+6 años



APRENDER A PENSAR

Nº unidades: 12
Sesiones por unidad: 3
Nº horas: 33-36

+8 años



Nº unidades: 12
Sesiones por unidad: 3
Nº horas: 33-36

+10 años



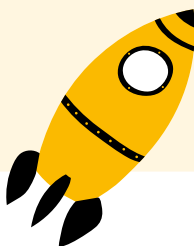
Nº unidades: 12
Sesiones por unidad: 3
Nº horas: 33-36

+12 años



Nº unidades: 12
Sesiones por unidad: 3
Nº horas: 33-36

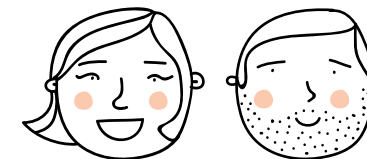
+14 años



Nº unidades: 12
Sesiones por unidad: 3
Nº horas: 33-36



La experiencia docente incluye:



APOYO METODOLÓGICO



Guía docente



Plan metodológico



Fichas de aula

Fundamentación
teórica

Objetivos

Secuencias
de trabajo de
cada sesión

Programación
del aula
completa

Estructura de
trabajo

Materiales

Criterios de
evaluación

ACOMPañAMIENTO ONLINE



En tránsito



Visitas guiadas



Guías de viaje



Consultas

Entrevistas

Sesiones en
tiempo real

Guías
digitales
completas

Servicio
para
trasladar
las dudas
a SET
VEINTIUNO

- Con educadores

- Vinculadas a las HABILIDADES 21

- Conocimiento profundo de las unidades y materiales del programa

- Con pedagogos

- Participación de personas relevantes en la innovación educativa

- Con personas relacionadas con la innovación educativa