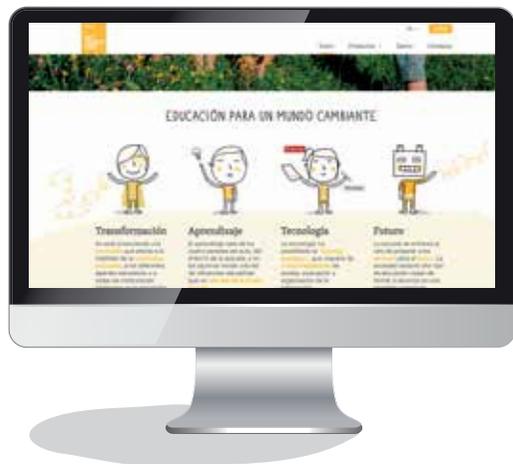


SET  
VEINTI  
UNO



Este material  
incluye:



## UNIDAD MODELO

- Proyecto del Cuaderno del alumno
- Fichas del profesor
- Acceso a la experiencia web





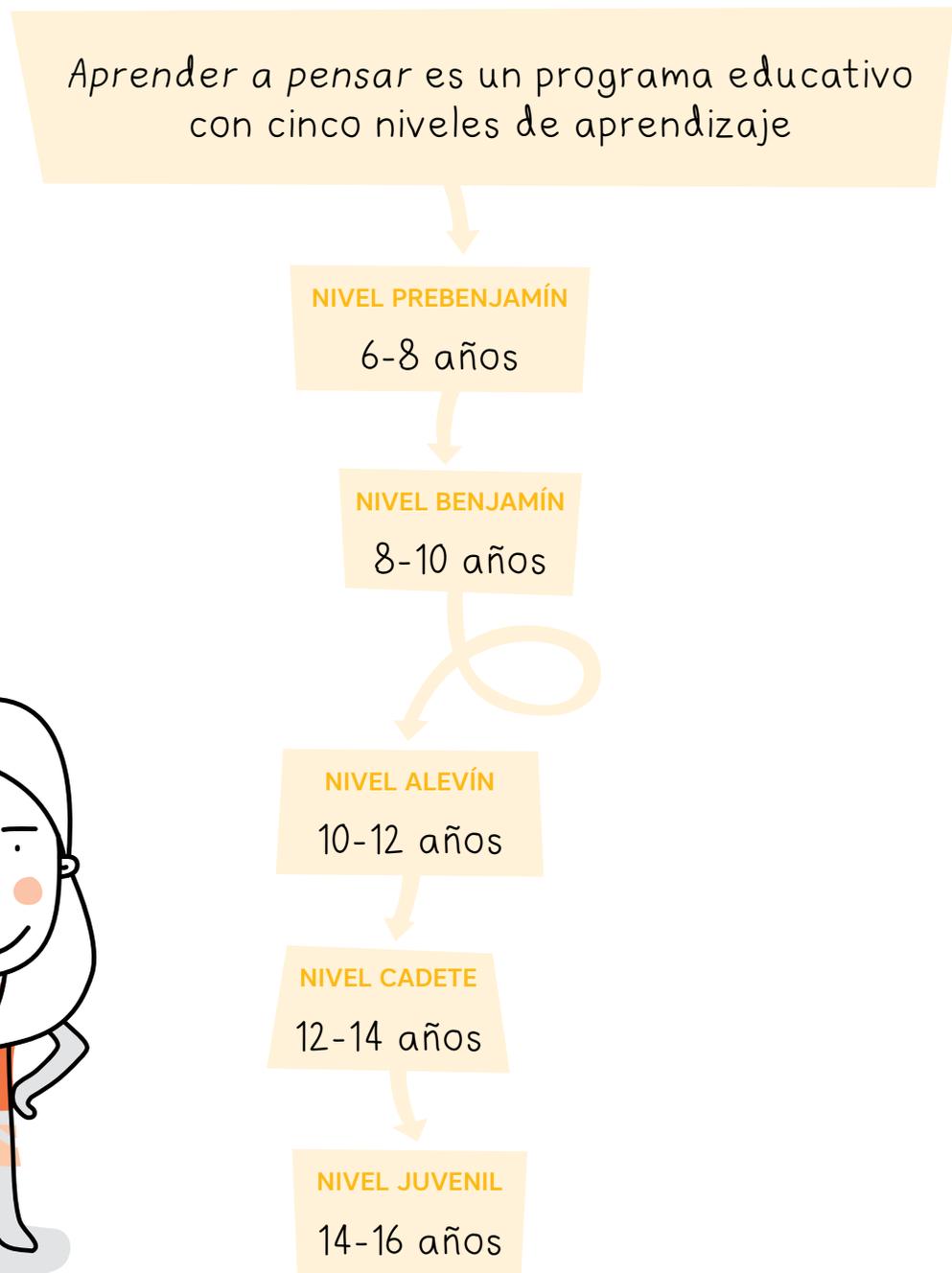
Accede a la experiencia  
SET VEINTIUNO

<http://setveintiuno.com/demo>

## Aprender a pensar SET Veintiuno

*Aprender a pensar* es un programa para el entrenamiento ético, crítico, creativo y riguroso de las estrategias que intervienen en los procesos mentales. Este objetivo se desglosa en el entrenamiento específico de diferentes rasgos del pensamiento para que cada niño, a su nivel, desarrolle cada uno de ellos.

La capacidad del cerebro para aprender es inimaginable. Es importante que los alumnos aprendan qué tipo de pensamiento es el más apropiado para cada situación; enseñarles a pensar de forma creativa, crítica y rigurosa, de forma compleja y sofisticada, que les prepare para enfrentarse y resolver distintas situaciones en contextos variados.



## Las diez claves para entender el programa *Aprender a pensar* son:

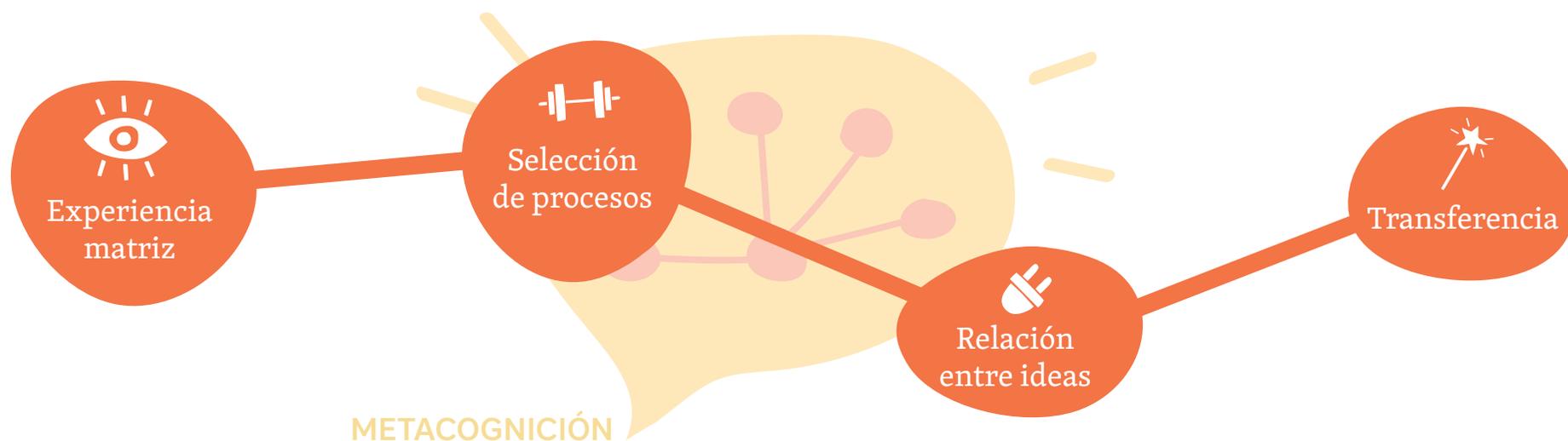
- 1 Está basado en 3 indicadores: las **habilidades** del pensamiento, las **características** del pensamiento, y el **control** y la **gestión** del pensamiento.
- 2 Favorece la **curiosidad intelectual**. Preguntarse por las cosas, **detectar problemas**, **mostrar entusiasmo por aprender**, **observar de cerca la realidad** y **plantear cuestiones que estimulen para seguir investigando**.
- 3 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.
- 4 Genera una **cultura de autoevaluación continua del aprendizaje**, **promoviendo la reflexión** y la **metacognición**.
- 5 Utiliza las **preguntas** para desencadenar procesos de aprendizaje profundo.
- 6 Contiene actividades para favorecer la **reflexión individual**, y actividades para realizar en **pequeños grupos** que aseguran el **aporte de ideas equitativo**.
- 7 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.
- 8 Gradúa la toma de decisiones para que esta sea cada vez más **autónoma** y **consciente sobre cómo, cuándo y qué aprender**.
- 9 Evalúa el resultado de lo que el alumno ha aprendido y la eficacia del proceso que ha elegido utilizar para **planificar** mejor futuros aprendizajes y **transferirlo** a situaciones o problemas diferentes.
- 10 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.

El programa *Aprender a pensar* SETVEINTIUNO consta, por cuaderno, de 9 unidades y 3 conectomas (ePorfolios de metacognición).

Cada bloque de aprendizaje, que coincide con los indicadores (las habilidades del pensamiento; las características del pensamiento; el control y la gestión del pensamiento) va acompañado de un atractivo vídeo que permite introducir los contenidos que se van a trabajar y generar una reflexión previa con los alumnos.

Por su parte, el docente tendrá a su disposición las Fichas del profesor con orientaciones didácticas para afrontar el trabajo sobre cada unidad.

El programa *Aprender a pensar* SETVEINTIUNO repite la estructura de los conocimientos en cada nivel, adaptándose cada uno al momento vital de los alumnos, para consolidar un proceso práctico y eficaz en el momento de abordarlo:



#### EXPERIENCIA MATRIZ

Ejercicio de observación para extraer ideas previas útiles para abordar el tema de la unidad.



#### SELECCIÓN DEL PROCESO

Conocimiento de la estrategia de pensamiento que se va a trabajar.



#### RELACIÓN ENTRE IDEAS

Aplicación, de forma grupal, de los conceptos y contenidos aprendidos.



#### TRANSFERENCIA

Entrenamiento del pensamiento más allá del aula.

A continuación, se detalla el contenido que se trabajan en cada unidad de aprendizaje.

<p>Nivel 0. Prebenjamín</p>	<p>Las características de mi pensamiento</p>	<p>¿Te gustan las sorpresas? ¿Y si tú eres yo? ¿Te acuerdas?</p>	<p>Capacidad de sorpresa Qué piensan los demás Memorizar información relevante</p>
	<p>Las habilidades de mi pensamiento</p>	<p>¿Cuidas todo lo que haces? ¿Sabes preguntar? ¿Sabes por qué?</p>	<p>Ser cuidadoso con la tarea Generar preguntas Determinar las causas</p>
	<p>El control y la gestión de mi pensamiento</p>	<p>¿Cuánto cabe en la cabeza? ¿Rendirse o intentarlo de nuevo? ¿Hablas con tu cerebro?</p>	<p>No podemos saberlo todo Mejorar de forma constante Manejar el lenguaje del pensamiento</p>
<p>Nivel 1. Benjamín</p>	<p>Las características de mi pensamiento</p>	<p>¿Jugamos a adivinar? ¿Cómo dos gotas de agua? De explorador a pensador</p> 	<p>Aprender con todos los sentidos Comparar a contrastar Escucha activa</p>
	<p>Las habilidades de mi pensamiento</p>	<p>¿Controlas tu atención? ¿Tienes buen ojo? ¿Es divertido aprender?</p>	<p>Prestar atención, concentrarse Observar de forma exhaustiva Disfrutar, divertirse al aprender</p>
	<p>El control y la gestión de mi pensamiento</p>	<p>¿Cuál es tu objetivo? ¡Cuidado! ¿Qué pienso? ¿Para qué sirve lo que sabes?</p>	<p>Focalización de la tarea Estar alerta Usar el conocimiento en distintos contextos</p>

Nivel 2.  
Alevín

Las características de mi pensamiento

Usar el conocimiento en distintos contextos  
¿En qué eres un experto?  
¿Por dónde empiezo?

Crear metáforas y analogías  
Generosidad intelectual  
Secuenciar los pasos de una tarea

Las habilidades de mi pensamiento

¿Sabemos preguntar?  
¿Por qué opinamos sin saber?  
¿Y si fueras tú?

Generar preguntas y buscar la precisión  
Buscar evidencias  
Empatía

El control y la gestión de mi pensamiento

¿Quién es capaz de mejorar?  
¿Conoces todo lo que hace tu mente?  
¿Nos reímos un rato?

Mejora de forma constante  
Manejar el lenguaje del pensamiento  
El sentido del humor

Nivel 3.  
Cadete

Las características de mi pensamiento

¿Tienes la mente abierta?  
¿Es el todo más que la suma de sus partes?  
¿Aplicas lo que sabes?

Mente abierta y consideración de opciones  
Pensamiento global: el todo y las partes  
Uso de conocimientos previos

Las habilidades de mi pensamiento

¿Controlas lo que piensas?  
¿Todos los problemas tienen solución?  
¿Se puede pensar con el corazón?

Manejo de la impulsividad  
Percepción, planteamiento y resolución de problemas  
Distanciamiento de las situaciones

El control y la gestión de mi pensamiento

¿Qué haces con el tiempo?  
¿Sabes cómo aprendes?  
¿Solo sé que no sé nada?

Gestión eficaz del tiempo  
Estilos cognitivos  
Humildad intelectual

Nivel 4.  
Juvenil

Las características  
de mi pensamiento

¿Das todo lo que puedes?  
¿1 mente + 1 mente = 1 mente?  
¿Cómo hacer un mural sin  
pegamento?

Buscar la precisión y la calidad  
Tener en cuenta lo que piensan  
los demás  
Innovar, proponer soluciones nuevas  
a problemas conocidos

Las habilidades  
de mi pensamiento

¿Dónde se esconden  
las preocupaciones?  
¿Por qué debería ayudarte?  
¿De qué fuente bebes?

Manejar el estrés y la presión  
Deliberar y tomar decisiones  
Juzgar la fiabilidad de las fuentes

El control y la gestión  
de mi pensamiento

¿Cómo me cuentas el cuento?  
¿Cómo piensas cuando miras  
la pantalla?  
¿Nos entendemos?

Ser consciente de las ideas previas  
y de los condicionamientos  
El pensamiento eficaz en la cultura  
de la imagen  
Gestionar la ambigüedad,  
pensamiento flexible



Antes y después de cada bloque, están los **conectomas cerebrales**, que actúan como portfolio físico del alumno con el que el docente puede llevar a cabo la evaluación. En un cuaderno, por tanto, hay tres conectomas cerebrales: Mi conectoma cerebral 1, Mi conectoma cerebral 2 y Mi conectoma cerebral 3. Cada uno de ellos, consta de tres secciones que permitirán a los alumnos monitorizar su pensamiento, reflexionar sobre los aprendizajes realizados y evaluar cómo están entrenando su mente para convertirse en mejores pensadores. Estas secciones son:

- **Actividades de metacognición previa.** Ejercicio reflexivo para activar el pensamiento de los alumnos y extraer ideas iniciales antes de trabajar procesos mentales específicos.
- **Tu entrenamiento semanal.** Valoración de las actividades prácticas llevadas a cabo en el *Entrenamiento semanal* propuesto en las unidades del Cuaderno del alumno.
- **Metacognición sobre los aprendizajes.** Reflexión sobre lo que han aprendido en relación con los rasgos del pensamiento trabajados en las unidades.



A continuación, se detalla una de las unidades del **nivel benjamín (8-10 años)**, que ejemplifica el proyecto Aprender a pensar SETVEINTIUNO:

### «¿Cómo dos gotas de agua?»

Este proyecto trabaja para que el alumno entienda el papel que desempeña una observación rigurosa y exhaustiva en su vida cotidiana. A través de las actividades, los alumnos apreciarán la importancia de la observación en distintas profesiones.

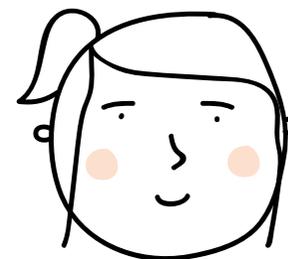
Así mismo, realizarán observaciones cuidadosas de imágenes, contextos y personas, destacando sus características, extrayendo la información más relevante y clasificándola en categorías.



SET  
VEINTI  
UNO

# APRENDER A PENSAR

Carmen Pellicer Iborra



Este cuaderno pertenece a:

.....

Edad: 8-10 años  
Nivel benjamín

## 2 ¿Como dos gotas de agua?



- 1** Elige a dos hermanos que conozcas y que, como los de la fotografía, sean gemelos.  
Escribe en qué se parecen y en qué se diferencian.



He elegido a: .....

### SEMEJANZAS

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....

### DIFERENCIAS

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....

- 2** ¿Crees que los conoces bien? ¿Por qué?

.....

.....

.....

.....

- 3** ¿Qué otras cosas hacen falta para conocer bien a las personas?

.....

.....

.....

.....



Fíjate en estas obras de arte.  
Piensa en cuál te gusta más y por qué.

## 1 Ahora vamos a analizarlas en profundidad.

a) Escribe en qué son similares y en qué son diferentes.

### SEMEJANZAS

.....

.....

.....

.....

.....

### DIFERENCIAS

.....

.....

.....

.....

.....



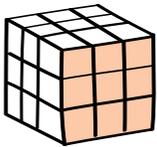
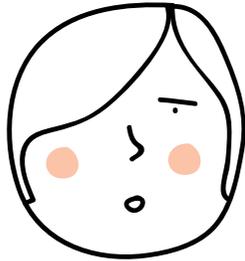
El beso, Gustav Klimt



V-J Day in Times Square,  
Alfred Eisenstaedt

## Thinking Tool

Comparar en profundidad



b) Señala la semejanza y la diferencia más importante y explica por qué la has elegido.

SEMEJANZA: .....

DIFERENCIA: .....

c) Pregunta a algunos compañeros qué semejanzas y diferencias importantes han señalado ellos. ¿Qué nuevas ideas te surgen al escucharlos?

**2** ¿Qué has aprendido de esta actividad?

De las obras de arte: .....

De las ideas de tus compañeros: .....

De otras cosas: .....



## ¿Por qué es importante comparar en profundidad?

Comparar en profundidad las características de los objetos es analizar las semejanzas y las diferencias para descubrir matices nuevos. Esto nos ayuda a evitar prejuicios, generar diferentes ideas con los demás, observar sus puntos de vista...

Un paso más es aprender a descubrir que la importancia de las semejanzas o diferencias puede variar según la persona que las observa, el objetivo de la tarea o lo que queremos estudiar o aprender.

Descubrir estos matices y profundizar en ellos desarrolla el pensamiento riguroso y te hace ser un pensador más hábil.



### 1 Descubre si lo que es importante para ti no lo es para los demás.



Imagina que una familia numerosa tiene que comprarse un automóvil.

¿Qué será importante para ellos?

.....

.....



Si tú te fueras a comprar un automóvil...

¿Qué sería importante para ti?

.....  
.....



Ahora, imagina que un niño y una niña se quieren comprar una prenda de vestir.

¿Qué será importante para ellos antes de elegir cuál comprar?

.....  
.....

¿Qué es importante para ti a la hora de comprar una prenda de vestir?

.....  
.....

**2** Compara tus ideas con las de un compañero.



¿Qué diferencias y semejanzas tenéis?

SEMEJANZAS: .....

.....  
.....

DIFERENCIAS: .....

.....  
.....



## Comprando con pensamiento para todo y para todos

Formad grupos de tres compañeros. Imaginad que os han encargado comprar una pelota para el recreo que debe servir para todo tipo de juegos.

a) Elegid dos pelotas y comparad sus características.



- ¿Cuáles vais a comparar?
- ¿En qué se parecen?
- ¿En qué se diferencian?



b) ¿Qué es lo más importante de sus semejanzas y diferencias?

---

---

---

---

---

c) Escribe qué pelota habéis decidido comprar y explica por qué.

---

---

---

---

---

Debatid  
entre todos los grupos  
cuál creéis que es la mejor  
pelota para el recreo.



# Entrenamiento semanal

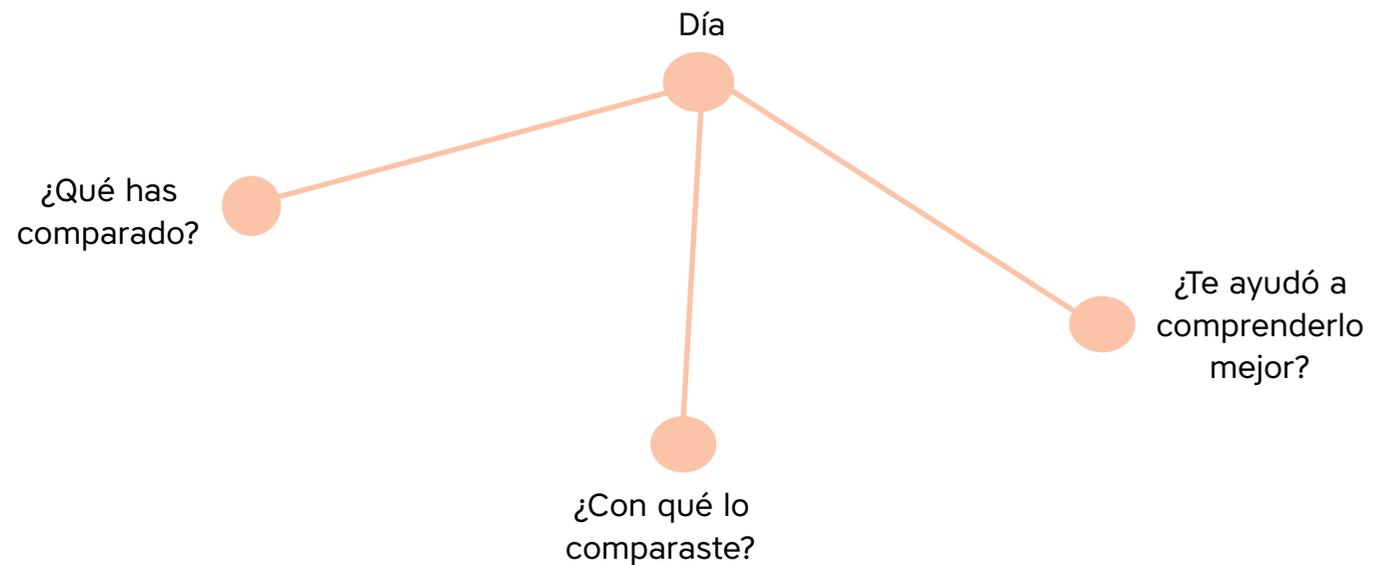


## Comparar para comprender

¿Usas la comparación para comprender mejor las cosas que aprendes en la escuela o las que te suceden en tu día a día? 

¿Qué cosas comparas casi sin darte cuenta? Escribe algunos ejemplos en tu bloc relacionados con la comida, el deporte, los juguetes y la ropa.

Durante esta semana, registra las veces que la comparación te ha ayudado a comprender mejor las cosas.



Reflexionarás sobre la rigurosidad de tu pensamiento en tu conectoma cerebral.











# SET VEINTI UNO

[setveintiuno.com](http://setveintiuno.com)

