

Proyecto Pensando ando - Culturas del pensamiento

Proyecto “Pensando ando” para la promoción de una cultura de pensamiento en centros de estimulación Gymboree.

Lady Valeria Rincón Cruz

Facultad de Educación, Universidad de La Sabana

Tatiana Ghitis Jaramillo (Asesora)

Licenciatura en Pedagogía Infantil

Chía, 2022

Resumen.

Los cambios actuales a los que se enfrenta el sistema educativo y la sociedad requieren docentes que tengan la capacidad de proponer experiencias auténticas que promuevan el desarrollo de aprendizajes significativos que le permitan a los estudiantes tener mayor adaptabilidad y competencia ante estos cambios.

Teniendo esto en cuenta, es importante que las instituciones se conviertan en entornos que promuevan el aprendizaje y el desarrollo mucho más allá de únicamente la adquisición de conocimientos; en consecuencia, uno de los factores primordiales a tener en cuenta es la promoción de un cambio de perspectiva por parte de los docentes dada en la creación de una cultura de pensamiento, en la que el pensamiento se vuelva parte de la cotidianidad del lugar.

Por tal motivo, y con el fin de atender a la necesidad de las docentes del centro de estimulación Gymboree, se crea el proyecto Pensando Ando, estrategia para promover el desarrollo de una cultura de pensamiento en los docentes de Gymboree teniendo en cuenta las 8 fuerzas culturales propuestas por Ron Ritchhart en su libro *Creating Cultures of Thinking* a través de rutinas de pensamiento realizadas de forma presencial con las docentes de Gymboree que les permitan visibilizar su pensamiento y ser partícipes en el uso de las 8 fuerzas culturales.

El proyecto se realizará con las docentes con el objetivo de que ellas puedan apropiarse de una cultura de pensamiento y las fuerzas que logran promoverla; de esta forma, las docentes conseguirán transformarse en modelos a seguir como pensadoras dentro de sus clases y de esta forma empezar a promover el desarrollo del pensamiento en las mismas.

De esta forma, se diseñó el proyecto Pensando Ando, del cual se han implementado 2 actividades que fueron previamente socializadas con las directivas de Gymboree. Se espera socializar el proyecto con toda la comunidad educativa Gymboree y promover su implementación en meses posteriores.

Palabras Clave: Cultura de pensamiento, pensamiento visible, rutinas de pensamiento, docentes.

Abstract.

The current changes that the educational system and society are facing require teachers who have the ability to propose authentic experiences that promote the development of significant learning that allow students to have greater adaptability and competence while of these changes.

It is important that institutions become environments that promote learning and development far beyond just the acquisition of knowledge; Consequently, one of the main factors to consider is the promotion of a change of perspective by teachers given the creation of a culture of thinking, in which thought becomes part of the daily life of the place.

For this reason, and in order to meet the needs of teachers at the Gymboree stimulation center, the "Pensando Ando" project was created as a strategy to promote the development of a culture of thinking in Gymboree teachers, taking into account the 8 cultural forces proposed by Ron Ritchhart in his book *Creating Cultures of Thinking* through thinking routines carried out in person with Gymboree teachers that allow them to make their thinking visible and participate in the use of the 8 cultural forces.

The project will be carried out with the teachers with the objective that they can appropriate a culture of thinking and the forces that will promote it; In this way, teachers will be able to become role models as thinkers within their classes and in this way begin to promote the development of thought in them.

In this way, the "Pensando Ando" project was designed, 2 of its activities have been implemented and were previously socialized with the Gymboree directives. It is expected to socialize the project with the entire Gymboree educational community and promote its implementation in subsequent months.

Keywords: Culture of thinking, visibility thinking, thinking routines, teachers.

Índice

Justificación.....	8
Objetivos.....	16
Objetivo General.....	16
Objetivos específicos.....	16
Marco Referencial.....	17
Proyecto Zero	17
Cultura del pensamiento.....	18
8 fuerzas culturales	20
Expectativas.....	20
<i>Lenguaje 18</i>	21
<i>Tiempo</i>	27
<i>Modelaje</i>	32
<i>Oportunidades</i>	34
<i>Rutinas</i>	36
<i>Interacciones</i>	37
<i>Entorno físico</i>	39

Pensamiento Visible.....	41
Rutinas de pensamiento.....	43
Plan de acción.....	45
Resultados.....	55
Fase de Contextualización.....	55
Fase de Planeación.....	57
Fase de ejecución.....	59
Fase de valoración.....	63
Conclusiones.....	63
Recomendaciones.....	67
Referencias.....	68

Apéndices

Índice de tablas

Tabla 1. *Caracterización Docentes Gymboree Santa Barbara*, 47

Tabla 2. Fase de Contextualización, 51

Tabla 3. Fase de Planeación, 52

Tabla 4. Fase de Ejecución, 53

Tabla 5. Fase de Valoración, 54

Índice de apéndices

Apéndice A. Cartilla para docentes, 71

Apéndice B. Cronograma de actividades, 75

Apéndice C. Planeación rutina de pensamiento Conversación sobre papel, 77

Apéndice D. Planeación Antes pensaba... Ahora pienso..., 78

Apéndice E. Planeación veo, pienso y me pregunto, 79

Apéndice F. Planeación rutina de pensamiento El semáforo, 80

Apéndice G. Ejecución Actividad 1

Apéndice H. Ejecución actividad 2

Justificación.

Debido a la actual necesidad de que los estudiantes puedan actuar como pensadores y aprendices de por vida, se ha vuelto más recurrente el tema de la promoción de una cultura de pensamiento que les permita ser más conscientes de los procesos que realizan y los aprendizajes que adquieren ; así mismo, se han expuesto diversos escenarios en los que se debería promover el pensamiento como una capacidad que puede brindarnos mayores posibilidades en la vida personal y laboral al hacernos más o menos competentes ante la sociedad, pues como menciona Paul (2003) “nuestra calidad de vida y de lo que producimos, hacemos o construimos depende, precisamente, de la calidad de nuestro pensamiento. El pensamiento de mala calidad cuesta tanto en dinero como en calidad de vida. La excelencia en el pensamiento, sin embargo, debe ejercitarse de forma sistemática”. (p. 4)

Es importante recalcar que, al hablar de un ejercicio realizado de forma sistemática, se entiende que el pensamiento ya existe, desde el nacimiento, por ende, es importante desarrollar tanto el pensamiento como su visibilización durante los primeros años de vida y fortalecerlo durante toda la vida. Además, si bien es cierto que el desarrollo del pensamiento puede darse en cualquier ambiente en el que el ser humano esté inmerso, los escenarios específicamente diseñados para educar y los docentes juegan un papel crucial en el logro de este objetivo.

No obstante, durante años ha predominado la enseñanza tradicional en la cual la educación es vista como la acumulación y memorización de conocimientos; alejado de lo que realmente se busca hoy en día, personas críticas, reflexivas, flexibles, con capacidad de adaptación, con auto confianza y estas son habilidades que no se adquieren en la educación

PROYECTO PENSANDO ANDO

tradicional. Por ende, es necesario crear espacios de reflexión sobre el proceso educativo que se vive en cada institución. (Gutiérrez, 2018)

A los docentes les atañe, entonces, la pregunta, ¿se encuentra el sistema educativo preparado para desarrollar o promover una cultura de pensamiento dentro del aula?; pues, si el sistema educativo y los docentes no son críticos consigo mismos, difícilmente podrán formar pensadores críticos dentro de sus aulas. (Gutiérrez, 2018).

De esta forma, es importante entender que una cultura de pensamiento hace referencia a aquellos espacios en los que el pensamiento de todos los miembros de una comunidad o grupo es respetado, valorado, visible y promovido como parte de la cotidianidad que se vive tanto dentro como fuera de las instituciones educativas; en otras palabras, es un espacio en el que el pensamiento se expresa de forma visible y se motiva a las personas a pensar y progresar en su pensamiento. Ritchhart (2015)

Teniendo esto en mente y tras asistir a una capacitación que busca promover la creación de culturas del pensamiento, las directoras de Gymboree se dieron cuenta que, a pesar de trabajar en diversos programas y habilidades y de capacitar constantemente a sus docentes, no había ningún programa enfocado directamente a la promoción y visibilización del pensamiento; no obstante, se reconoce que las actividades del pensamiento deberían desarrollarse de forma implícita dentro de las clases.

Así es como durante la realización del presente proyecto de pasantía en **Gymboree Santa Bárbara** ubicado en Bogotá y a través de conversaciones con las directoras se logra establecer que actualmente una necesidad primordial del centro es promover un espacio para que todos los miembros de la comunidad puedan expresar sus ideas y emociones

PROYECTO PENSANDO ANDO

mientras que se sienten respetados, seguros y valorados; es decir, una comunidad en la que exista una cultura del pensamiento.

Por tal motivo, se considera importante y necesario brindar conocimientos, capacidades y herramientas directamente a los docentes de Gymboree, que a su vez les permitan promover habilidades del pensamiento en los demás miembros y espacios de la comunidad a través de la creación de una cultura de pensamiento que se vea inmersa en la cotidianidad del lugar.

Adicionalmente Puente (2007) afirma que “el alumnado de educación infantil aprende de su entorno más próximo y de la cultura que les rodea diariamente” (párr.3) o que le dan gran valor a las enseñanzas y ejemplo recibido por parte de los docentes, padres y cuidadores de los niños. Por lo anterior, la población objetivo para la realización de esta investigación fueron las docentes que actualmente laboran en la sede Gymboree Santa Bárbara ya que, son ellas quienes, en este caso, brindan el mayor ejemplo tanto a los niños como a los cuidadores que asisten a diario a Gymboree.

Contexto Institucional.

Gymboree fue fundado en 1976 en Estados Unidos por Joan Barnes, una madre del Condado de Marín, California, que buscaba encontrar un lugar seguro con actividades apropiadas para la edad de su hijo y al no encontrarlo, empezó a crear la idea que finalmente diera vida a Gymboree con el fin de “enriquecer la mente y el cuerpo del niño en rápido desarrollo, y prepararlo para la vida” (Gymboree, 2020)

En Gymboree se reconoce que las relaciones y las experiencias que el niño tenga en los 3 primeros años tienen un impacto muy importante en la vida del niño, puesto que, para

PROYECTO PENSANDO ANDO

esta edad ya se habrán creado alrededor del 80% de las conexiones neuronales; por ende, se hace necesario que los padres y cuidadores tengan las herramientas necesarias para fomentar de forma positiva el desarrollo de los niños.

El curriculum de Gymboree play and music fue creado por profesionales en el campo del desarrollo infantil y su objetivo se enfoca en que los niños aprendan a través del descubrimiento y el juego, lo que hace que el papel de los padres se vuelva crucial en el desarrollo del programa. A su vez, el programa cuenta con un plus especial gracias al enfoque que tiene en el juego interactivo adulto-niño, enfocándose en el desarrollo íntegro del niño, lo que incluye habilidades motoras, sociales y de autoestima que les permitan a los niños crecer con confianza, felices y exitosos en la vida y el aprendizaje.

La misión de Gymboree play and music es “usar el poder del juego para preparar a los niños para una vida de aprendizajes, a través de programas basados en investigaciones, que son centrados en la voluntad del niño, en el profesor como facilitador y los padres como modelos.” (Gymboree, 2020)

Además, Gymboree busca crear un espacio en donde los niños puedan actuar como tal mientras cuentan con el acompañamiento e interacción con sus padres y cuidadores, un espacio que sea divertido pero que además brinde seguridad tanto a niños como cuidadores de forma que ambos puedan disfrutar y aportar a la creación de vínculos entre familiares y niños además de los aportes que esto tendría para la creación de un mundo mejor.

Gymboree (2022)

Este centro ha promovido el desarrollo íntegro, la creatividad y la confianza en niños de 0 a 5 años desde hace más de 40 años a través de las más de 700 sedes con las que

PROYECTO PENSANDO ANDO

cuenta en más de 40 países. Adicionalmente, en sus diversas actividades apropiadas para cada edad, se busca promover el desarrollo de habilidades cognitivas, físicas y sociales a través del juego y la música. (Gymboree, s.f.)

Con el fin de lograr dichos objetivos, Gymboree creó 6 niveles diferentes que se dividen de acuerdo con las edades y habilidades con que cuentan los niños de la siguiente manera:

- Babies: 0 a 8 meses
- Crawlers: 6 a 14 meses
- Walkers: 10 a 18 meses
- Runners: 16 a 26 meses
- Explorers: 22 meses a 36 meses
- Preschool: 18 meses a 5 años

Además de esta división, Gymboree cuenta con programas que van enfocados a lograr el desarrollo íntegro de los niños de cada uno de los niveles anteriormente mencionados; los programas son:

- Play and learn: Este es el principal programa de estimulación para niños de 2 meses a dos años y medio, en este programa se busca que los niños aprendan a través del juego, la música y el fortalecimiento del vínculo con sus padres y cuidadores. El programa de estimulación está basado en investigaciones de la organización Zero to Three, que busca lograr lo mejor en desarrollo para niños de entre 0 y 3 años.

PROYECTO PENSANDO ANDO

- Music: Este programa va dirigido a niños de entre 0 y 5 años de edad con el fin de desarrollar habilidades musicales básicas a través de 14 estilos musicales. El programa creado se basa en estudios de Music Educators National Conference.
- Art: El programa de arte se enfoca en niños de 18 meses a 5 años con el fin de estimular su creatividad y seguridad por medio de actividades divertidas y llamativas para los niños.
- Baby Lab and Play lab: En estos programas se promueve el desarrollo cerebral a través del juego, actividades emocionantes y experiencias multisensoriales que lleven a los niños a ser pequeños científicos en cada sesión. Estos programas permitirán al niño acercarse a la ingeniería, química, mecánica, diseño, arte y matemáticas a través de la pedagogía S.T.E.A.M¹.
- School skills: Este programa se enfoca en la preparación de los niños para el ingreso al jardín. Los niños podrán asistir de manera regular a Gymboree con el fin de desarrollar habilidades sociales y de adaptación a un ambiente diferente al del hogar, se trabajan habilidades básicas que más adelante requerirán en un ambiente escolar formal y durante el resto de sus vidas. (Gymboree, s.f.)

Al conocer el proceso general y los programas de Gymboree, se puede identificar que todos los proyectos van enfocados al desarrollo íntegro de los niños; sin embargo, las directoras del lugar consideran que es importante que las docentes adquieran el conocimiento teórico-

¹ La sigla S.T.E.A.M. hace referencia a los términos en inglés science, technology, engineering, art, mathematics. (Sanchez, 2019)

PROYECTO PENSANDO ANDO

práctico necesario para ser partícipes de una cultura de pensamiento y convertirse en modelos para los demás miembros de dicha cultura en Gymboree.

Como parte del proceso de mejoramiento, Gymboree considera importante involucrar diversos agentes que puedan aprender y apoyar los procesos que se realizan dentro del centro de estimulación. En este caso específico ellos valoran el aporte que puede llegar a brindar una pasante de la Licenciatura en Pedagogía Infantil de la Universidad de La Sabana gracias a los conocimientos que ha adquirido a lo largo de su carrera en cuanto a diversos temas con respecto a desarrollo infantil.

Como estudiante de pedagogía infantil, la pasante juega un papel importante al conocer diversos aspectos del desarrollo infantil; además, juega un rol en el que debe brindar confianza, amor y seguridad a sus aprendices. La pasante también cuenta con los conocimientos para crear proyectos pedagógicos que favorezcan el desarrollo de una comunidad, en este caso es capaz de crear uno que sea aplicable a Gymboree, inicialmente en su sede master Santa Bárbara y eventualmente a las demás sedes del país.

Con el fin de dar respuesta a esta necesidad, se creó el proyecto Pensando ando, en el que se busca que las docentes conozcan las 8 fuerzas culturales que promueven la creación de una cultura de pensamiento, las apliquen y tengan la habilidad de usarlas en su cotidianidad con sus pares y todos aquellos que asisten a Gymboree. Esto a partir de rutinas de pensamiento y actividades reflexivas que les permitan a las docentes apropiarse de diversas estrategias y convertirse en un ejemplo a seguir dentro de su comunidad educativa.

PROYECTO PENSANDO ANDO

De esta forma, es necesario que la pasante participe dentro de las diversas clases y ambientes para identificar el trabajo que se realiza actualmente en pro de la creación de una cultura de pensamiento y defina los aspectos que deben ser incluidos en el proyecto.

Finalmente es importante que la pasante realice un proceso reflexivo en el que conozca y aprenda sobre todas las bases o estrategias que se deben seguir para la creación de una cultura de pensamiento en la que los docentes se puedan volver actores activos y modelos para todos los niños y cuidadores que asisten al centro de estimulación.

Objetivos.

General.

Promover el desarrollo de una cultura de pensamiento con los docentes del centro de estimulación Gymboree sede Santa Bárbara por medio de la realización de diversas rutinas de pensamiento y actividades pedagógicas plasmadas en una guía escrita que sea aplicable para cualquiera de las sedes de Gymboree.

Específicos.

- Analizar la propuesta pedagógica de Gymboree para diseñar un proyecto pedagógico pertinente.
- Reflexionar sobre los fundamentos teóricos para la creación y mantenimiento de una cultura de pensamiento para definir las estrategias pedagógicas a usar por las docentes.
- Diseñar un proyecto pedagógico para promover la creación de una cultura de pensamiento en Gymboree.
- Evaluar el impacto del proyecto por medio de herramientas de seguimiento para conocer su efectividad y oportunidades de mejora.

Marco Referencial.

Proyecto Zero

Proyecto Zero es un proyecto de investigación iniciado en 1967 en la Universidad de Harvard, Estados Unidos y liderado por Nelson Goodman quien para ese entonces consideraba que era muy poco el conocimiento que se tenía sobre la influencia de la educación artística en el desarrollo cognitivo, se consideraba que en su momento ese conocimiento era igual a “zero” y de allí el nombre del proyecto. (Vicens, 2021)

Nelson Goodman fue quien creó el modelo inicial a través de su obra “Languages of Art” para el conjunto de fundadores investigadores de proyecto Zero que incluía a Paul Kolars, Israel Scheefler, Barbara Leondar, Howard Gardner y David Perkins; cabe resaltar que los dos últimos mencionados fueron asistentes de la investigación e hicieron aportes significativos a nivel educativo al proyecto; por ejemplo, la teoría de las inteligencias múltiples. (Alvarado, 2017)

Hoy en día, proyecto Zero investiga temas educativos como el pensamiento profundo, la creatividad, la ética y el pensamiento crítico, entre otros. Por medio de diferentes proyectos entre los que se incluyen Agency by desing, making learning visible, cultures of thinking y teaching for understanding. (Alvarado, 2017)

Así mismo, proyecto Zero ha creado diversos marcos pedagógicos y metodologías que motivan a la innovación educativa de forma que ésta pueda ser trasladada a las aulas basándose en los descubrimientos hechos en cada una de las investigaciones realizadas y adaptándose a las exigencias educativas que se presentan en la actualidad. (Vives, 2021)

PROYECTO PENSANDO ANDO

Además, proyecto Zero busca las mejores prácticas educativas posibles para aplicar en procesos de enseñanza y las transmite a todos los académicos e interesados en cada una de las diversas temáticas a través de una gran variedad de cursos, eventos de desarrollo profesional y capacitaciones en línea a las que se puede acceder desde diversas partes del mundo.

Cultura del pensamiento

La transformación que actualmente están viviendo el sistema educativo y la sociedad necesita docentes que sean capaces de desarrollar en las aulas competencias de aprendizaje permanentes y significativas. Esas competencias son las que permitirán a su alumnado adaptarse a las exigencias del siglo XXI. (Conteras, 2021)³

Es decir, que los aprendizajes que los estudiantes adquieran dentro del aula deberían ser aplicables a cualquier entorno o reto al que los estudiantes se enfrenten en su diario vivir. Por este motivo, es importante que los colegios se conviertan en entornos que movilicen y motiven a los estudiantes a aprender y a pensar más allá de la adquisición de conocimientos. Con este fin, uno de los pasos primordiales es la creación de una cultura de pensamiento dentro de las aulas.

David Perkins (1997)⁸ hace referencia a la cultura del pensamiento, como una cultura donde el pensamiento hace parte del aire, lo cual implica brindarles herramientas a los estudiantes para visibilizar su pensamiento y hacerlo parte de la cotidianidad de los miembros de una comunidad; de esta forma, el pensamiento fluirá de forma natural en las diferentes situaciones a las que los alumnos se enfrenten.

PROYECTO PENSANDO ANDO

Por otra parte, Ron Ritchhart (2015)¹ afirma que “una cultura del pensamiento es aquel lugar donde el pensamiento colectivo e individual del grupo es valorado, visible y promovido activamente como parte de la experiencia cotidiana a la cual pertenecen todos los miembros de un grupo de aprendizaje que puede darse dentro o fuera de una institución; es decir, que en una cultura del pensamiento, este se expresa de forma en que sea visible y se impulsa a las personas a pensar y avanzar en su pensamiento.”² (P. 3).

Una vez se ha expuesto lo que es una cultura de pensamiento, también hay que recalcar que según Ron Ritchhart (2015) la importancia de ser miembros de una cultura de pensamiento radica en diversos factores, tales como, la producción de energía, la promoción de relaciones con los demás y la adquisición de herramientas para alcanzar todo nuestro potencial; además, menciona que la cultura de pensamiento debería promoverse sin necesidad de que sea algo forzoso; por el contrario, debería promover gozo y diferentes emociones que motiven y promuevan el desarrollo del pensamiento y el aprendizaje.

Para fundamentar la presente investigación, se tomará como base la definición de Ron Ritchhart en cuanto a cultura de pensamiento, al igual que la información plasmada en el libro *Creating Cultures Of Thinking. The 8 forces we must master to truly transform our schools* referido a las 8 fuerzas culturales que favorecerán la creación de una cultura de pensamiento, teniendo en cuenta que las actividades propuestas a trabajar se crearán con base en el contenido e información propuesto en el libro; además, teniendo en cuenta que este libro fue la inspiración inicial para el desarrollo de la investigación.

² Traducción propia.

8 fuerzas Culturales.

Ritchhart afirma que la cultura es una herramienta clave y poco trabajada para transformar los colegios en verdaderas comunidades de aprendizaje y pensamiento. Entonces es necesario entender cómo crear, mantener y mejorar dicha cultura; ya que esta, se convierte en la identidad de un grupo.

Por este motivo es necesario entender que hay ciertos elementos que influyen en el desarrollo de una cultura, elementos que promueven el aprendizaje y permiten el desarrollo del pensamiento. En este caso son 8 los elementos o fuerzas culturales que facilitarán la creación, mantenimiento y mejoramiento de la cultura de pensamiento. Estas son: Expectations, language, time, modeling, opportunities, routines, interactions and environments. A continuación, se explicará cada una de ellas tomando como base el libro *Cultures of Thinking* de Ron Ritchhart, 2015.

Expectativas

Según Ron Ritchhart (2015) las expectativas son aquellos conjuntos de creencias que tenemos o que ponemos sobre los demás; es decir, que hace referencia a aquellas exigencias que de una u otra forma creamos para los demás, es aquello que creemos posible que otra persona pueda o deba hacer.

Además, cuando alguien hace parte de una cultura, estas creencias tienen influencia sobre las acciones propias de esta persona, es decir que los formadores de cultura guían su accionar en pro de los logros y objetivos que desea lograr en los miembros de una comunidad.

PROYECTO PENSANDO ANDO

En este sentido las expectativas se convierten en el destino y a su vez, en la brújula que mantiene el grupo en un accionar constante para llegar a ese destino. En este caso las expectativas se generan por los docentes y van dirigidas a expectativas para los niños, expectativas de la clase y expectativas de su rol propio como, las expectativas generadas crean la base de la cultura del grupo. (Ritchhart, 2015)

Una vez los docentes definan expectativas claras, estas deberán ser transmitidas a todos los miembros de la clase con el fin de ellos puedan crear una estructura mental con respecto a lo que sucederá en la clase y a su vez prepararse para participar o prestar atención a los diferentes momentos de la clase y el proceso de aprendizaje.

Lenguaje

Esta fuerza cultural es entendida como el sistema de comunicación que permite compartir significados y promover la coherencia y comprensión de ideas, comportamientos y acciones en todos los miembros de una comunidad. Para los formadores de cultura, el lenguaje es una herramienta para dirigir la atención y las acciones de los miembros del grupo.

Según Ritchhart, 2015 “las palabras y estructuras que componen el lenguaje no solo transmiten un significado superficial explícito, sino que también imparten un conjunto de asociaciones y conexiones más profundas que implícitamente dan forma al pensamiento e influyen en el comportamiento.”(p. 61) Por ende, es importante sacar el mayor provecho del lenguaje y entender el poder que tiene para transmitir mensajes que pueden moldear nuestro pensamiento, generar una identidad con alguien o algo e incluso influir la afinidad de un grupo.

PROYECTO PENSANDO ANDO

De esta forma Ritchhart (2015) ha definido lo que él llama una serie de “movimientos del lenguaje” que promoverán y facilitarán la creación de una cultura del pensamiento en un espacio determinado. A continuación, se encuentra dicha lista junto a los términos más comunes de cada movimiento de lenguaje y un breve resumen del lenguaje del pensamiento que en este caso podría ser el más usado.

- THE LANGUAGE OF THINKING – El lenguaje del pensamiento
- THE LANGUAGE OF COMMUNITY – El lenguaje de la comunidad
- THE LANGUAGE OF IDENTITY – El lenguaje de la identidad
- THE LANGUAGE OF INITIATIVE – El lenguaje de la iniciativa
- THE LANGUAGE OF MINDFULNESS – El lenguaje de la plenitud de la mente
- THE LANGUAGE OF PRAISE AND FEEDBACK – El lenguaje de la alabanza y la retroalimentación
- THE LANGUAGE OF LISTENING – El lenguaje de la escucha
- LEVERAGING LANGUAGE – El lenguaje del aprovechamiento

A continuación, se describe cada uno de estos:

Lenguaje del pensamiento

Es necesario que los docentes se apropien y puedan hacer uso de un amplio vocabulario del pensamiento; es decir, palabras que se refieran a lo que hacemos cuando estamos pensando o lo que se obtiene como resultado de ese pensamiento. Por ejemplo, indagar, generar, cuestionar, acertar, teorizar, imaginar, explorar, justificar, examinar, razonar, por ejemplo, ejemplo, una hipótesis, una pregunta, un juicio. Ritchhart (2015)

PROYECTO PENSANDO ANDO

El lenguaje de pensamiento que se utilice facilita la orientación hacia determinadas acciones y se convierte en un medio para regular la actividad propia y de los estudiantes, lo cual significa que, al ser más específicos en el uso del lenguaje, dirigirá a los estudiantes a seguir instrucciones y realizar actos cognitivos más específicos como predecir o inferir a partir de diversos estímulos.

Además, la forma principal para que los estudiantes desarrollen este lenguaje del pensamiento es estando en espacios o situaciones en las que otras personas lo usen. Ya que, si lo pensamos, esta es la forma en que se adquiere cualquier idioma, bien sea la lengua materna o cualquier idioma que se desee aprender. Por esto, es tan importante que los docentes sean el principal ejemplo del uso del lenguaje del pensamiento.

(Ritchhart, 2015)

Así mismo, Ron Ritchhart, (2015) afirma que “nuestro uso del lenguaje revela nuestras prioridades, creencias, intenciones, etc. Por lo tanto, debemos examinarlo para ver si está revelando lo que queremos. En la medida en que no lo sea, podemos hacer cambios en nuestro uso”. (p. 73)

El lenguaje de la comunidad

En este movimiento de lenguaje, es importante que los docentes usen términos que les permitan a los estudiantes entender que están aprendiendo en comunidad; es decir, con más miembros del grupo que se encuentran en el mismo proceso; no obstante, hay instrucciones que se dirigen individualmente y otras que son para el grupo en general; además, es importante que el docente use el “nosotros” para incluirse como director del

PROYECTO PENSANDO ANDO

grupo, pero también como miembro del proceso de aprendizaje. También porque el uso de este término demuestra los estudiantes que se encuentran en un ambiente inclusivo en el cual se promueve el aprendizaje y pensamiento de cada uno de ellos.

El lenguaje de la identidad.

El lenguaje que se emplea diariamente da cuenta de las intenciones que se tienen o el comportamiento que se espera de alguien más; por ende, este movimiento del lenguaje hace referencia a generar una experiencia de aprendizaje auténtica en la que se involucren a todos los miembros de una comunidad. Es decir, que los estudiantes tengan la oportunidad de participar y aportar a las clases; una estrategia clave podría ser, asignarles roles a los estudiantes dependiendo de las actividades u objetivos que se tengan; por ejemplo, llamar a los estudiantes científicos, artistas, historiadores, pensadores, recolectores de datos, investigadores y comentaristas, entre otros, ayudará a los estudiantes a enfocarse en seguir ciertos patrones de comportamientos esperados dependiendo del ambiente; además, les permitirá ser actores activos dentro de las sesiones y dejar de lado el papel de actor pasivo y receptor de información.

El lenguaje de la iniciativa.

Actualmente es necesario que los estudiantes puedan demostrar flexibilidad e iniciativa como forma de adaptación a las exigencias del siglo XXI. Para esto es importante que los estudiantes sean conscientes de las acciones y estrategias que usan y las consecuencias que estas pueden tener; con el fin de lograr este objetivo se pueden

PROYECTO PENSANDO ANDO

plantear preguntas como ¿Qué acabas de hacer?, ¿Cuál es tu plan para abordar eso? O ¿Qué te hace decir eso?

Al responder esas preguntas los estudiantes podrán generar conciencia sobre la influencia que su pensamiento tienen sobre las acciones u objetivos que logran a diario a través de la planificación, organización y ejecución de actividades o acciones concretas.

El lenguaje de la plenitud de la mente.

Con el fin de mantener la mente más abierta, atenta, flexible y hacernos más conscientes, es importante que los docentes hagan uso de un lenguaje condicional en lugar de un lenguaje absoluto; esto quiere decir que sería ideal que utilicen un lenguaje que motive al estudiante a especular y analizar una situación; podrían usar afirmaciones tales como: podría ser, una de las maneras o una de las opciones, entre otros. En lugar de darles respuestas o información específica que corte el proceso cognitivo de los estudiantes.

De esta forma los estudiantes podrán mantenerse abiertos a diversas posibilidades y opiniones en lugar de quedarse con una información única. El lenguaje condicional permitirá también que los estudiantes asocien conocimientos previos y nuevos con el fin de generar diversas comprensiones; además invitará a los demás a participar o intervenir en la conversación.

El lenguaje de la alabanza y la retroalimentación.

Es común que en las diversas aulas de clase se encuentren docentes que elogien regularmente el trabajo y esfuerzo de sus alumnos; no obstante, esto puede no estar aportando como se cree al pensamiento de los alumnos. Por ende, es importante analizar los elogios que se dan a los alumnos y encontrar aquellos que sean adecuados para promover el aprendizaje continuo.

Es recomendable dejar de usar elogios como; “buen trabajo, “bien hecho” y “brillante” que pueden generar cierta dependencia de los alumnos en los docentes y además darles el mensaje de que los esfuerzos que ellos hacen solo sirven para complacer a los docentes o a alguien más.

Por el contrario, se podrían utilizar elogios como “trabajaste muy duro”, “veo que te has esforzado”, “me gusta la forma en que has hecho esto” que junto a un complemento permitan al estudiante entender las cosas buenas que han hecho y saber que aún hay más por mejorar o aprender. Se trata de motivar al alumno y guiarlo para que pueda mejorar y mantenerse en un proceso de aprendizaje continuo.

El lenguaje para la escucha.

Ritchhart, 2015 menciona que “escuchar es una de las formas poderosas en que mostramos respeto e interés por el pensamiento de nuestro pueblo (p.83). Por tal razón es necesario que los docentes tomen una pausa en su discurso y cedan el espacio de hablar a los alumnos y mostrar sus pensamientos. Una de las formas para mostrar que se está escuchando es parafraseando lo que la otra persona dijo y preguntando si fue dicho

PROYECTO PENSANDO ANDO

de forma correcta; además, también se pueden tomar ideas dichas por los miembros del grupo para continuar o generar una nueva conversación.

Algunos ejemplos de preguntas que se podrían hacer son: ¿Qué opinas de lo que dijo tu compañero?, ¿Cómo conectas su idea con la tuya?, ¿Cómo se podría desarrollar esa idea? Es decir, que son preguntas que no se planificaron previamente, por el contrario, surgieron de la temática trabajada en la clase.

Tiempo

El tiempo como fuerza cultural hace referencia a esos periodos medibles que se asignan para realizar determinadas tareas y permiten que cada actividad pueda ser contenida en cierto rango. De esta forma, el tiempo permite dar sentido a nuestra existencia y las experiencias que vivimos, permite recordar y dar secuencia a las actividades que ejecutamos a diario. Además, tener una noción del tiempo nos permite enmarcar diversas situaciones y experiencias de nuestra vida en buenos momentos y el paso de tiempo que estos han tenido como forma para marcar su valor.

Para los formadores de cultura de pensamiento, todas las concepciones de tiempo juegan un papel importante; todas las asignaciones de tiempo que se realizan son un reflejo de los valores del formador de cultura. Así mismo, la secuencia de acciones realizadas y reflexiones sobre acciones permiten organizar y crear un hilo o conexión a través de experiencias de aprendizaje para que haya unidad entre esas acciones.

PROYECTO PENSANDO ANDO

Además, la capacidad de generar y capitalizar esos tiempos en los que existe un compromiso permite que los miembros de una comunidad puedan crear la energía que se requiere para aprender y pensar.

De esta forma, Ritchhart, (2015) menciona ciertos enfoques o perspectivas acerca del tiempo que pueden facilitar la creación de una cultura de pensamiento mientras que, los estudiantes y docentes pueden sentir mayor control y proactividad en las instituciones mientras aprenden a dominar el tiempo como una fuerza cultural:

❖ **Reconocer el tiempo como una declaración de sus valores.**

El tiempo es sin duda el recurso más valioso debido a que es limitado y no hay manera de crear más, los docentes podrían reflexionar en cuanto a ¿Qué dice su asignación de tiempo sobre lo que valoras en el salón de clases? ¿Qué hay de la forma en que se gasta y distribuye el tiempo en su escuela? Y ¿Qué piensan los demás sobre las prioridades que hay en tu salón?

Por ende, se considera valioso abrir espacios para generar una discusión y comprensión profunda de los temas que se trabajen, para que los estudiantes se preparen antes de responder y puedan crear respuestas de calidad; además de, diseñar trabajos en grupos pequeños para que todos se sientan en la comodidad de hablar, bien sea en un grupo grande o uno pequeño.

Además, los docentes usualmente deben tomar decisiones en el momento; por ejemplo, “¿Permito que esta discusión continúe? ¿Sigo adelante porque tengo tres puntos más que hacer? ¿Me tomo el tiempo para revisar el material que se suponía que los estudiantes habían leído? ¿O simplemente les doy la información?”, ese tipo de

decisiones demuestran a los estudiantes qué es más valorado e importante dentro del aula. (Ritchhart, 2015)

Por tal motivo se considera necesario:

❖ **Aprender a priorizar y priorizar siempre el aprendizaje.**

Una de las acciones a realizar en clase es definir momentos específicos en los que el propósito sea aprender y mantener la atención de los estudiantes en este objetivo; es decir, proponer espacios en los que se requiera que los estudiantes participen de forma activa y no actúen como seres pasivos que solo reciben información e instrucción por parte del profesor.

Algunas estrategias para usar en clase incluyen:

Destinar un momento corto y específico de la clase para el discurso o teoría que se pretende brindar, minimizar interrupciones, reducir el tiempo de transición, establecer rutinas para tareas comunes, facilitar la respuesta activa de los estudiantes, centrarse en objetivos explícitos, brindar retroalimentación, hacer coincidir la instrucción con las necesidades y habilidades de los estudiantes y alentar la independencia en clase. (Ritchhart, 2015, p. 100)

Por tal motivo, es importante que los docentes empiecen también a reorganizar el uso que dan del tiempo dentro de sus clases; con el fin de lograr ese objetivo se pueden realizar preguntas como:

PROYECTO PENSANDO ANDO

- Si tuviera a sus alumnos solo por un par de semanas ¿Qué sería lo más importante que ellos aprendieran?
- Si en algún momento de su carrera profesional ha visto como toda la clase se compromete y emociona en su clase. ¿Cómo se sintió en ese momento y cuál era la energía en ese momento?
- ¿Alguna vez fue testigo de alguna clase en la que los estudiantes disfrutaran tanto que el aprendizaje no acabó tan pronto sonaba la campana? ¿Qué pasó en esa clase?

❖ **Dar tiempo para pensar.**

En la creación de culturas de pensamiento, hay ciertos principios claves que idealmente deberían formar parte de cada aula e institución, uno de ellos es “el aprendizaje es consecuencia del pensamiento”.

Por lo tanto, se considera relevante que los docentes promuevan un momento de pausa entre sus cuestionamientos o trabajos y el tiempo que dan a los estudiantes con el fin de que ellos puedan tener la oportunidad de preparar una respuesta de calidad teniendo en cuenta sus conocimientos previos y aprendizajes actuales; además cuando haya discusiones o debates en el aula sería también ideal que los estudiantes tuvieran un espacio de preparación.

Los tiempos que se asignen a los estudiantes deben ser siempre conocidos por todos y respetados de la forma en que se hayan asignado, no es recomendable dar un tiempo y luego cambiarlo mientras los estudiantes se encuentran preparándose.

❖ **Invertir en tiempo para ganar tiempo**

En lo posible, se recomienda que los estudiantes no tengan que volverse “multitarea” ya que esto en general puede generar distracción y a su vez, la presencia de mayores errores durante la ejecución de una actividad. Por tal motivo, es necesario que los docentes se tomen el tiempo al inicio del año y durante el ciclo escolar para organizar las rutinas que ocurrirán en el aula, proponer expectativas de aprendizaje y preparar sus clases, de tal forma que esa inversión de tiempo en momentos específicos, permita que el tiempo en el aula pueda ser usado de la manera más óptima posible.

❖ **Administrar la energía, no el tiempo**

Stephen Covey (1994) creó una matriz para el manejo del tiempo para identificar cuatro de las categorías que se hacen parte de la actividad del ser humano.

- Urgente e importante.
- No urgente e importante.
- Urgente y no importante
- No urgente y no importante.

Para Covey el segundo cuadrante es el más importante y el de calidad, pues es en este en el cual se puede dedicar tiempo a planificar, anticipar, crear y dedicar tiempo a sí mismo. Así mismo, cuando se dedica tiempo a lo importante, se reduce el tiempo de estrés y agotamiento que se evita que aparezca cuando de una cultura de pensamiento se trata. En consecuencia, es necesario hacer una inversión en la planificación y organización previa de cada clase con el fin de obtener los logros deseados de la mejor manera posible.

Modelaje

Hace referencia a mostrar a través del ejemplo con el objetivo de que alguien más pueda seguir o repetir esa acción. En este caso se hace referencia no solo a acciones específicas sino a técnicas, procesos, y estrategias que hagan que el pensamiento se vuelva visible de forma que los estudiantes puedan aprender y apropiarse de las acciones a las que están siendo expuestos.

Los docentes o formadores de cultura son el principal ejemplo de los estudiantes y exponen su vida entera ante ellos: pasiones, intereses y autenticidad que ejercen como pensadores, miembros de una comunidad y líderes de un grupo de estudiantes. De allí la importancia de que como modelos a seguir de una sociedad mostremos siempre nuestra mejor versión.

Es primordial que los docentes puedan convertirse en un ejemplo desde el primer momento en que ingresan al aula, presentándose como pensadores, mostrando interés por un tema, guiando una discusión, proponiendo preguntas motivadoras, dando ejemplos de posibles respuestas a las preguntas que hace.

A continuación, se describirán algunas prácticas de modelado:

1. **Aprendizaje disposicional:** convertirse en modelo tanto de aprendizaje como de pensamiento. Es importante tomar lo mejor de aquellos errores que son comunes en el aula y demostrarles a los alumnos que siempre hay espacio para el mejoramiento y el aprendizaje pues todos somos propensos a equivocarnos en algún momento; además, esto demostrará a los estudiantes que nadie puede tener un

PROYECTO PENSANDO ANDO

conocimiento absoluto y todos en el aula son seres humanos en proceso de mejoramiento.

Por tal motivo, se resalta la gran importancia de que los docentes se muestren antes los estudiantes como ellos son, con debilidades, fortalezas y valores que solamente pueden ser transmitidos a través del ejemplo.

2. Aprendizaje cognitivo: Hacer que nuestro pensamiento sea visible. En medio de los procesos de aprendizaje deberían existir estrategias que permitan que el pensamiento de estudiantes y docentes pueda ser visibilizado por ambas partes. El docente visibiliza el pensamiento con el fin de ser un modelo para los estudiantes en cómo hacerlo; por su parte, cuando los estudiantes visibilizan su pensamiento les permiten a los docentes corregir y brindar retroalimentación en cuanto a los procesos que se viven en el aula.

Así mismo, es importante visibilizar el pensamiento porque eso dará sentido a las acciones o procesos que se lleven a cabo en una clase, no se trata de dar explicaciones sino de, demostrar las diversas formas en que se desarrollan los procesos de pensamiento en cada persona.

Liberación gradual de la responsabilidad: Modelar para la independencia.

Inicialmente es normal que el rol del docente como guía tienda a ser un poco más dominante que el del estudiante, es común que los docentes realicen un proceso de modelamiento o andamiaje; no obstante, poco a poco los docentes deberían ir

asignando responsabilidades a los estudiantes de modo que ellos puedan adquirir mayor independencia en el proceso.

3. Modelado interactivo: Aprendizaje a través de ejemplo, prácticas y reflexión.
(Ritchhart, 2015)

Cuando se habla de modelado, muchos docentes suelen pensar que se hace referencia únicamente a mostrarle a los estudiantes la forma de realizar ciertas acciones o procedimientos, lo cual al ser realizado en exceso podría provocar que los estudiantes aprendieran solamente por medio de la imitación y de memoria.

Así que, se recomienda a los docentes mostrar diferentes modelos a los estudiantes abriendo paso a la creatividad y sin necesidad de imponer un solo ejemplo, crear espacios para modelar, practicar y discutir todo aquello que sea visto en el modelaje.

Oportunidades

Las oportunidades son aquellas circunstancias que brindan la posibilidad de hacer, lograr u obtener algo. Para los formadores de cultura, las oportunidades disponibles darán una pauta para pausar o mejorar las acciones que realiza un individuo e incluso un grupo en general.

PROYECTO PENSANDO ANDO

Como menciona Ritchhart (2015) muchas veces estas oportunidades pueden ser difíciles de encontrar o no se aprovechan de la forma en que se podría; no obstante, en las culturas del pensamiento las oportunidades de crecimiento, el progreso y la creatividad serán parte de la cotidianidad y permitirán que todo el grupo se involucre entre sí y con las actividades a realizar.

Los grandes docentes crean oportunidades de aprendizaje significativo, proponen ambientes en los que los estudiantes tengan la posibilidad de aplicar sus propias competencias y conocimientos, en los que puedan explorar, crear y desafiarse. En este caso son espacios que se enfocan realmente en el aprendizaje y dejan de lado las actividades dirigidas únicamente a la realización de trabajos y recepción de información. Las oportunidades que crean los docentes pueden variar de acuerdo con su duración, formato y complejidad.

La duración se relaciona con el tiempo que tienen estas oportunidades que pueden darse a partir de interacciones o tareas por momentos o cortos o eventos que pueden extenderse por semanas e incluso meses, dichas oportunidades podrían incluirse dentro de un contexto o pirámide que incluye 4 niveles de acuerdo con su duración.

1. Momentos
2. Tareas
3. Proyectos
4. Eventos

Los momentos que se viven en la escuela fundamentan el trabajo en tareas que allí se realizan, de esta forma el conjunto de tareas ejecutadas permite que los estudiantes se

PROYECTO PENSANDO ANDO

enfocuen en el desarrollo de diversos proyectos que pueden apoyar la realización de eventos de mayor magnitud, lo cual permite ver que la enseñanza necesita de una organización que facilite a los estudiantes ser parte de experiencias y momentos que tengan como objetivo un proyecto mayor con el fin de impulsar y motivar los estudiantes hacia el aprendizaje.

Rutinas

Las rutinas son entendidas como el grupo de acciones ejecutadas en un orden específico con el fin de lograr un objetivo de forma eficiente. Estas acciones pueden establecerse con diferentes objetivos como el tratamiento de problemas o situaciones específicas que se presentan en la cotidianidad.

Para los formadores de cultura. Las rutinas pueden ser entendidas como prácticas que guían las pautas de cómo hacer ciertas cosas dentro de un grupo; es decir, que en los grupos se espera que las acciones establecidas sean realizadas por todos los integrantes de este.

Las diferentes rutinas que se crean en una comunidad ayudan a disminuir la confusión de los miembros, crean una organización mental y guían las actividades de formas que los estudiantes ya conocen; por tal motivo, estas rutinas guiarán y apoyarán el aprendizaje y pensamiento de una forma más estructurada. Ritchhart (2015)

Ritchhart, 2015 propone 4 categorías principales que deberían trabajarse; estas son, gestión, instrucción, interacción y pensamiento. Las rutinas de gestión son creadas

PROYECTO PENSANDO ANDO

usualmente al inicio de año o ciclo escolar con el fin de garantizar el buen funcionamiento del aula, estas son utilizadas para cualquier tarea que deba ser realizada repetitivamente dentro del aula; por ejemplo, llamar la atención, las tareas de limpieza, la disciplina, el saludo y la obtención de materiales.

Por su parte, las rutinas de instrucción van más enfocadas al estilo personal que cada docente prefiera utilizar y la forma en que realiza cada una de las actividades en clase, la forma en que usualmente se dan las instrucciones constituyen una rutina que en algunos casos puede incluso ser ejecutada de forma inconsciente.

Las rutinas de interacción soportan el contacto entre docentes y estudiantes, estas rutinas pueden ser trabajadas con el lenguaje verbal y corporal a través de preguntas, señas o incluso expresiones.

Por otra parte, las rutinas de pensamiento podrían ser usadas como rutinas de instrucción; no obstante, su objetivo principal es ser usadas como estrategias cognitivas que finalmente puedan convertirse en patrones de comportamiento de los estudiantes.

Interacciones

Hacen referencia a la relación o influencia que pueden tener dos personas, la una con la otra. Para los formadores de cultura, las interacciones son el punto de partida para crear relaciones entre alumnos y profesores; a su vez, permiten que se generen relaciones y se afiancen los lazos de los miembros de una comunidad.

PROYECTO PENSANDO ANDO

Cuando se habla de culturas de pensamiento, las interacciones entre docentes y estudiantes son un reflejo de respeto e interés en el pensamiento del otro; además, permite que los estudiantes se sientan valorados y capaces de participar y aportar de forma efectiva al grupo.

Algunas de las cualidades afectivas que son conocidos como promotores del aprendizaje y que apoyan el pensamiento para la creación de una cultura de pensamiento son la empatía, calidad, afectividad, autenticidad, positivismo, respeto, confianza y sentido del humor. Como docentes algunas de las formas para demostrar estas cualidades son, a través del contacto visual, el lenguaje corporal, las sonrisas frente a los estudiantes, compartiendo experiencias personales y mostrando que los docentes también son seres humanos que pueden mejorar y aprender más cada día tanto de su disciplina como de sus estudiantes.

Para el correcto desarrollo de una cultura de pensamiento se tienen en cuenta 3 cualidades específicas; en primer lugar, se menciona la importancia de que los docentes sean “no directivos”; es decir, que los docentes no generen una figura autoritaria frente a los estudiantes que puede servir para controlar la clase, pero no es tan efectivo para fomentar el aprendizaje y desarrollo del pensamiento ya que limita las acciones e ideas de los estudiantes.

En segundo lugar, se recalca la necesidad de que los docentes se tomen el tiempo de impulsar a los estudiantes a pensar e ir más allá de lo evidente, para esto, se deben crear espacios que promuevan el aprendizaje, pero; así mismo, se debe motivar y estimular a los estudiantes para que ellos puedan desarrollar su pensamiento, es aquí donde se debe hacer uso del lenguaje y el modelaje para obtener mejores resultados de los estudiantes. Podría

PROYECTO PENSANDO ANDO

decirse que la importancia de las interacciones está en saber relacionar cualidades como la calidez y el apoyo con la exigencia dentro de las clases. (Ritchhart, 2015)

En tercer lugar se plantea la necesidad de apoyar la autonomía de los estudiantes, para esto es necesario que el docente se tome el tiempo de generar confianza en él por parte de los alumnos a través de la guía que brinda y las cualidades que muestra a sus alumnos dejándoles saber que cree en ellos y por ende puede asignar diversas funciones que los estudiantes puedan desarrollar por su cuenta.

Entorno físico

En este caso, el entorno hace referencia a las condiciones determinadas a las que se enfrenta una persona y también al espacio físico y la forma en que está dispuesto para el aprendizaje; esto incluye todo lo que allí se encuentra y la forma en que está organizado.

Como formador de cultura, dicho entorno es la forma en que el espacio demuestra sus valores y mensajes a todo aquel que allí se encuentre e incluso cuando el lugar está vacío. El espacio se diseña con el fin de transmitir diversos mensajes a través de su disposición; además, tendrá cierta influencia en la forma en que los integrantes del grupo interactúen y en cómo se desempeñen.

Por ende, es importante empezar a trabajar en entornos innovadores que faciliten y promuevan una cultura del pensamiento. Para el desarrollo de ambientes que motiven al desarrollo del aprendizaje y el pensamiento se deben tener en cuenta 4 características; estas son, visibilidad, flexibilidad, comodidad y calidad de invitación.

PROYECTO PENSANDO ANDO

Al hablar de visibilidad se hace referencia a promover espacios en los que los estudiantes tengan la posibilidad de visibilizar su pensamiento y a su vez ser partícipes en un espacio que visualmente motive a pensar y aprender; por ende, se considera importante incluir rutinas o momentos que permitan documentar las ideas y participaciones de los estudiantes, bien sea a través de los productos realizados por ellos mismos o por diversas formas de documentación recogidas por los docentes, puede ser a través de apuntes, dibujos o fotos. Dichas documentaciones se hacen con el fin de evidenciar el trabajo, mostrarles a sus estudiantes su valor y también con el fin de descubrir aquellos momentos clave, relevantes o innovadores que se viven en el aula.

Algunos de los beneficios de documentar las clases son; hacer visible el pensamiento de cada uno de los estudiantes del grupo, compartir una idea de lo que ocurre al interior del aula, modelado de los procesos previamente ejecutados, dar valor sobre las acciones o procesos realizados por los estudiantes y también dar un ejemplo de los procesos que los docentes efectúan en pro del desarrollo del pensamiento, entre otras.

En segundo lugar, es necesario generar cierta flexibilidad dentro de las aulas debido a que debido a las múltiples tareas a las que se enfrentan los docentes, en ocasiones el espacio pasa a un segundo plano y tiende a volverse estático. Para esto, es necesario que los docentes mantengan un proceso de reflexión constante en cuanto a la disposición que están generando de los elementos en el aula y qué se promueve en los estudiantes a través de esa disposición; además, se recomienda hacer uso de elementos

PROYECTO PENSANDO ANDO

que sean fáciles de mover y permitan tener mayor flexibilidad en cuanto a los elementos de la clase en pro de los diferentes objetivos propuestos.

Como tercera característica, se menciona la comodidad. Aunque esta puede ser entendida de diversas formas por cada persona, es importante que los docentes se tomen el tiempo de pensar en las condiciones que proponen y cómo éstas pueden afectar en el desarrollo de la clase; es decir, que se deben tener en cuenta aspectos como temperatura, ruido, luz, sillas, mesas y elementos que puedan proporcionar comodidad a los participantes de la clase.

La cuarta característica a tener en cuenta es la calidad del ambiente que invite a los estudiantes; en este caso el aula puede ser entendida como un ambiente que puede asemejarse al hogar, que produce ganas de estar en él y participar de las actividades que allí se desarrollen. Por tal motivo, es importante proponer estrategias o materiales que envíen mensajes a los niños sobre todo lo que allí se trabaja, esto se puede lograr a través de materiales innovadores o sorpresa que llamen a los niños a entrar al salón y los motiven a ser partícipes de las actividades; además sería ideal permitir que los estudiantes puedan proponer material propio en el aula que los permitan sentirse parte de y generar mayor sentido de pertenencia en cuanto al ambiente en el que se encuentran.

Pensamiento visible

Si el propósito de una clase se enfoca en la creación de una cultura del pensamiento, entonces debemos buscar formas para enviar esos mensajes a todos los miembros de una

PROYECTO PENSANDO ANDO

comunidad educativa y de esta forma enfocar a los estudiantes en una nueva historia de aprendizaje de la que todos son partícipes, en donde el pensamiento sea valorado, visible y promovido como parte de la experiencia diaria que viven todos los miembros de la comunidad educativa, para lo cual debemos entender ¿Qué significa hacer visible el pensamiento? (Ritchhart, 2015, p. 34)

Según Shari Tishman (2005) + Así mismo, Shari menciona que algunas de las herramientas que permiten dicha visualización son los mapas mentales, listas, notas y hojas de trabajo; ya que, revelan ideas desarrolladas por los estudiantes mientras piensan en un asunto, problema o tema.

Por otra parte, en el artículo publicado por Pro Futuro (2022) basado en el proyecto Zero de Harvard se plantea que el pensamiento visible busca que exterioricemos ya sea verbalmente o por escrito las ideas o conceptos que tenemos en nuestra mente y que muchas veces permanecen escondidos. De esta manera podemos saber qué y cómo se están comprendiendo todas aquellas ideas y pensamientos cuando se supone estamos aprendiendo.

Adicionalmente el pensamiento visible se define como:

Un enfoque, basado en investigaciones, que integra el desarrollo del pensamiento en el niño a través de las distintas disciplinas. El pensamiento visible crea disposiciones para pensar, entre otras: la curiosidad, la comprensión y la creatividad. No se centra exclusivamente en las destrezas del pensamiento, sino en las oportunidades para usar el pensamiento. (Salmon, 2015, p. 6)

PROYECTO PENSANDO ANDO

A su vez, Sanglier (2021) afirma que hay que tener en cuenta un complemento adicional al pensamiento visible y es el pensamiento profundo que se centra en la comprensión y en cómo se puede aplicar y fijar un aprendizaje para siempre. Ambas formas de pensamiento se complementan y son muy necesarias en el aprendizaje global de los estudiantes.

La investigación actual se fundamenta en los aportes de Tishman y la definición de proyecto Zero. Teniendo en cuenta que con el proyecto actual se busca crear una cultura en la que todos los miembros puedan participar activamente y sentirse valorados mientras piensan y exponen sus pensamientos. Por otra parte, se tomará como referencia la definición basada en el proyecto Zero en la que se afirma que las expresiones verbales también serán tenidas en cuenta como visibilización del pensamiento.

Rutinas de pensamiento

El siglo XXI es la época precisa para crear experiencias de aprendizaje que sean significativas y promuevan aprendizajes profundos, tanto de manera presencial como a distancia, de forma que se generen comunidades de indagación y se promueva el trabajo en equipo. (Vicens, 2021)

Según Vicens (2021) “Las rutinas de pensamiento (thinking routines) son una de las propuestas metodológicas que ha producido el Project Zero, que promueven el pensamiento creativo y crítico. Herramientas útiles y transversales para que el aprendizaje sea significativo frente a una gran diversidad de estudiantes y escenarios educativos”

Por otra parte, Decastro (2012) afirma que “son estrategias breves y fáciles de aprender que orientan el pensamiento de los estudiantes y dan estructura a las discusiones

PROYECTO PENSANDO ANDO

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

Esta autora también menciona que a través de las rutinas de pensamiento se crean espacios intencionales que promueven la visibilización del pensamiento, lo cual hace que se cree una cultura de pensamiento en la comunidad; es decir, que el pensamiento se desarrollará en mayor medida y dentro de un ambiente en el que se trabaja de forma natural.

Adicionalmente proyecto Zero define las rutinas de pensamiento como “un conjunto de preguntas o una breve secuencia de pasos que se utilizan para fundamentar y apoyar el pensamiento de los estudiantes.” Es decir, que las rutinas de pensamiento de una u otra forma organizan el pensamiento y hacen que sea más sencillo volverlo visible ante los demás.

De esta forma, proyecto Zero ha creado una “caja de herramientas” virtual en la que se incluyen gran variedad de rutinas de pensamiento, las rutinas allí incluidas fueron creadas por investigadores del proyecto para ser incluidas de forma habitual dentro de los procesos de aprendizaje de los estudiantes. Además, fueron creadas para ser usadas de forma versátil en diversos contextos o disciplinas de aprendizaje.

Las rutinas de pensamiento creadas por proyecto Zero están organizadas de acuerdo a los tipos de pensamiento que ayudan a favorecer como se muestra a continuación:

- Rutinas de pensamiento central

- Posibilidades y analogías
- Perspectivas, controversias y dilemas
- Objetos y sistemas
- Tomando perspectiva
- Con arte u objetos
- Profundizando en las ideas
- Sintetizar y organizar ideas
- Introducción y exploración de ideas
- Pensamiento global

En el website de proyecto Zero Harvard³ se encontrará un apartado llamado *Thinking Routine Toolbox*, en el cual se encuentran disponibles gran cantidad de rutinas de pensamiento; algunas de ellas pertenecen a varias categorías y cuentan con diversas versiones a las que se les pueden hacer modificaciones dependiendo al grupo de edad o el objetivo con el que se espere trabajar.

Así mismo, al hacer clic en las diversas rutinas de pensamiento de la caja de herramientas será posible encontrar un pdf con archivos relacionados a la rutina de pensamiento en los que se puede identificar el objetivo de la rutina de pensamiento, la forma en que se puede usar y posibles sugerencias para su aplicación.

Plan de Acción

El centro de estimulación Gymboree tiene conocimiento de la importancia e influencia que podría tener la creación de una cultura de pensamiento en sus diferentes sedes como un factor que puede aportar al desarrollo integro de todos

³ Dirección web Proyecto Zero: <http://www.pz.harvard.edu/thinking-routines#CoreThinkingRoutines>

PROYECTO PENSANDO ANDO

los miembros de la comunidad a través de la promoción del pensamiento y su visibilización.

A su vez se identificó que el centro de estimulación Gymboree entiende que las docentes juegan un rol crucial en los procesos de la enseñanza y el aprendizaje que se viven allí; por ende, buscan generar espacios en los que las docentes tenga la posibilidad de aprender y capacitarse en diversas áreas educativas que les permitan mejorar su quehacer docente.

Por esta razón, Gymboree busca que las docentes como principales modelos a seguir dentro de esta comunidad puedan adquirir conocimientos y herramientas que les permitan ser partícipes de una comunidad de pensamiento que puedan promover con sus pares docentes y como modelos ante los demás miembros de la comunidad; ya que como se menciona anteriormente, la principal forma de crear una comunidad de pensamiento es a través del ejemplo.

De esta forma surge el Proyecto Pensando Ando que se enfoca en el grupo de docentes que asisten actualmente a la sede de Gymboree Santa Bárbara. Por esto, se presenta una caracterización de los docentes que asisten al centro de estimulación.

Tabla 1

Caracterización Docentes Gymboree Santa Barbara.

Nombre	Edad	Nivel educativo	Clases asignadas
Tatiana	33	Pregrado	Play and learn School Skills
Geraldine	25	Pregrado	Play and learn
Diana	30	Pregrado	Play and learn
María Angelica	24	Pregrado	Play and learn School Skills
Ana María	33	Bachiller	Aux. School Skills
Tatiana	-----	Pregrado	Administración
Catalina	-----	Pregrado	Administración

A través de esta información se deduce que son 4 las docentes y 1 auxiliar de clase que se encuentran vinculadas y activas en la sede Gymboree Santa Barbara. Es importante mencionar que el proyecto actual será ejecutado inicialmente en la sede Santa Bárbara; adicionalmente, se brindará una guía escrita para que el proyecto pueda ser aplicado en las diferentes sedes del país.

Durante su implementación, el proyecto Pensando Ando busca generar un espacio pedagógico y atractivo para las docentes en el que ellas puedan ser partícipes de una cultura de pensamiento; mientras que adquieren conocimientos, herramientas y recomendaciones didácticas basadas en experiencias anteriores

PROYECTO PENSANDO ANDO

sobre la importancia de dicha cultura, ¿Por qué es importante? Y ¿Cómo promoverla en la cotidianidad?

Para esto, el proyecto busca dar a conocer cada una de las diversas fuerzas culturales planteadas por Ron Ritchhart que promueven y mantienen una cultura del pensamiento, a través de diversas actividades diseñadas en conjunto con rutinas de pensamiento como principal herramienta pedagógica para la promoción y visibilización del pensamiento.


Lo ideal es brindar a las docentes un espacio en el que ellas se sientan cómodas y seguras mientras participan, comparten sus pensamientos e ideas y adquieren variedad de conocimientos relacionados con una cultura de pensamiento.

Teniendo esto en cuenta y de acuerdo con los tiempos de la pasantía, la pasante se encargará de diseñar el proyecto y aplicar la mayor cantidad de actividades posibles durante su periodo de acompañamiento en Gymboree; adicionalmente, brindará herramientas a docentes y directivos para que ellos mismos puedan culminar la aplicación del proyecto y aplicarlo en las diferentes sedes.

Así mismo, cada una de las actividades plasmadas en el proyecto contará con un espacio enfocado a la promoción de las fuerzas culturales, allí las docentes encontrarán recomendaciones de estrategias pedagógicas que pueden utilizar durante sus clases para promover el pensamiento con aquellos padres de familia y cuidadores que asisten a las diversas clases, esto con el fin de brindarles

PROYECTO PENSANDO ANDO


herramientas que favorezcan el desarrollo de una cultura de pensamiento en la sede con el apoyo de los padres. A continuación, encontrará el ejemplo de la fuerza cultural expectativas, los cuadros correspondientes a las demás fuerzas culturales están disponibles en la cartilla que se encuentra en el apartado de apéndices (Apéndice A)

GYMBOREE


Expectativas.

Son aquellas creencias que tenemos o ponemos sobre los demás; es decir, que puede referirse a aquellas exigencias que creamos para nosotros y para otros.
Son de vital importancia en una comunidad de pensamiento porque permiten la creación de metas y así mismo guían nuestro accionar.

¿Cómo promoverlas en clase?



- Cuéntales a los padres qué esperas de ellos y de los niños. Ve más allá de las competencias y recuérdales aquellas cualidades en las que te gustaría trabajar (Autonomía, alegría, desarrollo del vínculo, entre otros).
- Deja claro desde el principio cuál es la expectativa de tu clase ¿Qué esperas lograr con esa clase?
- Menciona las expectativas u objetivos que tienes para cada parte de la actividad.
- Al terminar tus clases pídeles a los padres que piensen ¿Cómo les gustaría que fueran los niños cuando crezcan? ¿Qué cualidades les gustaría que sus hijos tuvieran? Y ¿Qué están haciendo en la actualidad para lograr esos objetivos en los niños?

Por otra parte, es importante recalcar que el proyecto Pensando Ando está diseñado para ser aplicado inicialmente en la sede Santa Bárbara de Gymboree, pero, eventualmente se espera se pretenda que el proyecto pueda ser aplicado con las docentes de todas las sedes del país. Por tal motivo a continuación se presenta un listado de los centros de estimulación que se encuentran en todo el país:

PROYECTO PENSANDO ANDO

- Santa Bárbara.
- Colina
- Cedritos
- Chicó
- Salitre
- Bucaramanga
- Laureles- Medellín
- Poblado-Medellín
- Ibagué

De esta forma el proyecto Pensando Ando utilizará las rutinas de pensamiento como estrategia pedagógica principal para que las docentes reconozcan la importancia de generar una cultura de pensamiento en su grupo de trabajo y a su vez en la comunidad educativa en general; además, brindará una cartilla para facilitar la aplicación del proyecto en las diferentes sedes del país.

Las rutinas de pensamiento estarán implícitas dentro de las actividades planteadas en la cartilla. Estas rutinas estarán específicamente diseñadas y se aplicarán para que las docentes sean partícipes de una comunidad de pensamiento y al mismo tiempo reconozcan la importancia de ser parte de y aplicarlo con todos los miembros de Gymboree.

En cuanto a la cartilla, estará dirigida a docentes e incluirá toda la información relacionada al proyecto Pensando Ando. Se incluirá la información general del mismo, importancia de cada una de las fuerzas culturales y la

PROYECTO PENSANDO ANDO

planeación de cada una de las actividades propuestas y enfocadas a las 8 fuerzas; además, se mencionarán algunos tips, consejos o incógnitas que se pueden brindar a los padres durante las clases para promover avances en su pensamiento y motivarlos a participar dentro de la cultura de pensamiento.

Teniendo en cuenta las estrategias planteadas, se crea un cronograma en el que se incluyen las fechas de cada una de las acciones para la creación y aplicación del presente proyecto, con el fin de evidenciar la organización y avance del proyecto en pro de lograr los diversos objetivos (Apéndice B)

Tabla 2

Fase de Contextualización

Fase de Contextualización			
Objetivo	Funciones asumidas	Acciones ejecutadas	Medios o Instrumentos
Conocer el contexto y programas del centro de estimulación Gymboree sede Santa Barbara a través de la revisión de documentos y participación activa en el lugar.	Conocimiento y comprensión de los documentos institucionales entregados por Catalina, directora de Gymboree Santa Bárbara.	Lectura y análisis de los documentos institucionales recibidos.	Documentos físicos. Archivos pdf. Presentaciones Power Point. Videos
	Participación en las reuniones académicas dirigidas por las docentes de los diferentes programas realizadas cada lunes.	Asistencia, participación y colaboración en las reuniones asignadas para conocer su funcionamiento y desarrollo del pensamiento.	Página Web Gymboree. Libros

	Análisis de la planeación y desarrollo de las clases de los diferentes programas.	<p>Revisar y corregir las planeaciones de las clases de los programas play and learn y school skills.ya propuestas.</p> <p>Leer, traducir y organizar las planeaciones nuevas de los diferentes programas cada 3 semanas.</p> <p>Asistencia y observación de las clases de los diferentes programas.</p>	

Tabla 3

Fase de Planeación

Fase de Planeación			
Objetivo	Funciones asumidas	Acciones ejecutadas	Medios o Instrumentos
Identificar los aspectos teóricos que fundamentan la creación y mantenimiento de una cultura de pensamiento adaptándose al contexto de Gymboree, con el	Investigación de los referentes teóricos que fundamentan el desarrollo del proyecto.	<p>Búsqueda avanzada en bases de datos de teoría relacionada al desarrollo de culturas de pensamiento.</p> <p>Lectura y análisis de los documentos encontrados que pueden ser utilizados para el desarrollo del proyecto.</p>	<p>Bases de datos.</p> <p>Documentos físicos brindados por Gymboree.</p> <p>Archivos pdf.</p> <p>Libros</p>

PROYECTO PENSANDO ANDO

fin de definir las estrategias pedagógicas a implementar en el proyecto.		Búsqueda y análisis de rutinas de pensamiento que puedan ser aplicadas en el proyecto.	
	Apropiación del libro <i>Creating Cultures Of Thinking. The 8 forces we must master.</i>	Lectura de la totalidad del libro <i>Creating Cultures Of Thinking</i> con el fin de entender su fundamento y cómo promover la cultura de pensamiento. Reuniones de socialización por cada capítulo con Catalina Botero.	
	Delimitar la población con la que se realizará el proyecto.	Reuniones con Catalina Botero para definir la población a partir de las observaciones realizadas y las necesidades de Gymboree.	
	Diseñar una muestra de la idea de proyecto a realizar con el contenido que se pretende incluir.	Contrastar la información brindada por Gymboree y toda la información teórica obtenida con el fin de crear la primera propuesta de proyecto a trabajar con el fin de darlo a conocer ante las directivas de Gymboree. (Archivo Word con la propuesta escrita)	

Tabla 4

Fase de ejecución

Fase de Ejecución			
Objetivo	Funciones asumidas	Acciones ejecutadas	Medios o Instrumentos
Diseñar un proyecto	Diseñar material de apoyo del proyecto dirigido a docentes.	Sintetizar cada una de las fuerzas culturales para	Word Power Point

PROYECTO PENSANDO ANDO

pedagógico para docentes con el fin de propiciar el objetivo del centro de estimulación de crear una cultura de pensamiento con los miembros de la comunidad de Gymboree.		<p>crear un folleto de cada una de ellas.</p> <p>Identificar las formas en que cada fuerza cultural puede ser promovida en el aula.</p> <p>Planear cada una de las actividades a realizar con rutinas de pensamiento adaptadas al contexto de Gymboree.</p>	<p>Libro</p> <p>Bases de datos.</p>
	Creación de un documento que organice la aplicación del proyecto en Gymboree sede Santa Barbara y las demás sedes del país.	<p>Redacción de una cartilla que recopile todo el proyecto en la que se incluyan contenidos, instrucciones y actividades que permitan que cualquier docente pueda aplicar el proyecto en las diferentes sedes del país.</p> <p>Diseño de la cartilla en un formato amigable para docentes.</p>	
	Implementar el proyecto pedagógico planteado en Gymboree sede Santa Bárbara.	Ejecutar las actividades planteadas dentro del proyecto con las docentes y directivas de Gymboree Santa Bárbara.	
	Socialización del proyecto Pensando Ando a toda la comunidad educativa de Gymboree Colombia.	Proponer un encuentro virtual con el fin de presentar el proyecto a toda la comunidad de Gymboree Colombia.	

Tabla 5

Fase de Valoración

Fase de Valoración			
Objetivo	Funciones asumidas	Acciones ejecutadas	Medios o Instrumentos

PROYECTO PENSANDO ANDO

<p>Proponer herramientas de seguimiento que permitan conocer el impacto que genera el proyecto Pensando Ando en la comunidad de Gymboree.</p>	<p>Diseñar un instrumento de valoración cualitativa y cuantitativa para el proyecto Pensando Ando.</p>	<p>Planteamiento y aplicación de una encuesta en google forms dirigida a directivos y docentes de Gymboree para valorar el diseño y aplicación del proyecto y los productos realizados.</p> <p>Creación de una entrevista para ser aplicada en grupos focales.</p>	<p>Google forms</p>
---	--	--	---------------------

Resultados.

Inicialmente es necesario recordar que el presente proyecto fue planteado con el objetivo general de promover el desarrollo de una cultura de pensamiento, este fue creado con el fin de guiar el proyecto hacia una meta clara. Con el fin de lograr este objetivo, se diseñó el proyecto Pensando Ando que incluye como herramienta pedagógica el uso de rutinas de pensamiento que a su vez permitan a las docentes participar activamente de una comunidad de pensamiento y adquirir conocimientos y estrategias que les permitan ser modelos para seguir para el resto de los miembros de la comunidad educativa de Gymboree.

PROYECTO PENSANDO ANDO

Teniendo esto en cuenta, el proyecto fue dividido en 4 fases que funcionaron como ruta para facilitar el desarrollo del proyecto; del mismo modo, a cada fase se le asignó un objetivo específico con el fin de tener una expectativa clara en cada parte del proyecto y enfocarse al logro del objetivo general. A continuación, se incluirá la respectiva explicación de cada una de las fases y los procesos que en estas se vivieron.

Fase de Contextualización.

Durante la fase inicial se definió como objetivo específico conocer el contexto y programas del centro de estimulación Gymboree sede Santa Bárbara a través de la revisión de documentos y participación en el lugar. Con el fin de lograr este objetivo se asumieron 3 funciones específicas que permitieron la contextualización en el proyecto.

La primera función realizada para lograr este objetivo fue conocer y comprender los documentos institucionales entregados por la directora del lugar; para esto se destinaron varios momentos de la pasantía para leer y analizar los documentos que posteriormente fueron socializados con la directora del lugar lo que llevo a conocer el funcionamiento general de Gymboree, su filosofía, objetivos y sus necesidades a trabajar; esto puede verse claramente reflejado en el contexto institucional planteado en el presente documento.

En segundo lugar, se asumió la función de participar en las reuniones académicas dirigidas por las docentes de los diferentes programas realizadas cada lunes, en estas se trataban diferentes temas de interés de las docentes; tales como, desarrollo de los niños, problemáticas del centro y eventos especiales. Estas reuniones permitieron conocer aspectos más específicos de las relaciones que existen entre las docentes y directoras y la forma en que promueven el pensamiento entre ellas.

PROYECTO PENSANDO ANDO

Como tercera y última función se asumió el análisis de las planeaciones y desarrollo de las clases de los diferentes programas, lo cual implicó revisar, traducir y corregir las planeaciones a realizar durante las clases de los diferentes programas. Esto permitió tener mayor conocimiento sobre los objetivos y las estrategias usadas en clase; además, permitió entender de qué forma se podrían adaptar nuevas estrategias al contexto del centro de estimulación.

Fase de Planeación

A partir de los procesos realizados inicialmente, se estableció la base de planeación con el objetivo específico de identificar aspectos teóricos que fundamentaran la creación y mantenimiento de una cultura de pensamiento adaptándose al contexto de Gymboree, con el fin de definir las estrategias pedagógicas a implementar en el proyecto.

Teniendo esto en cuenta el presente proyecto se fundamenta inicialmente en las 8 fuerzas culturales establecidas por Ritchhart en su libro *Creating Cultures of Thinking. 8 forces we must master*, fuerzas culturales que permitirán la creación y mantenimiento de una cultura de pensamiento. Además, el proyecto también se fundamenta en el uso de las rutinas de pensamiento plantadas por Proyecto Zero como estrategia pedagógica para el logro de los objetivos de este proyecto en concordancia con las necesidades de Gymboree. Para esto se plantearon 4 funciones con acciones a realizar dentro de la sede.

En primer lugar, se estableció la función de investigar de los referentes teóricos que fundamentan el desarrollo del proyecto, en este caso se investigó en diferentes páginas web y bases de datos con respecto a términos como proyecto Zero, cultura del pensamiento,

PROYECTO PENSANDO ANDO

pensamiento visible y rutinas de pensamiento, se analizaron diversos documentos y artículos que permitieron la redacción del marco referencial del presente proyecto.

Teniendo en cuenta que Pensando Ando se basa en un libro, se estableció como segunda función la apropiación del libro *Creating Cultures Of Thinking. The 8 forces we must master*. La lectura y análisis de este permitió la complementación del marco referencial del proyecto, además de la comprensión a profundidad de lo que es una cultura de pensamiento y las estrategias o técnicas que pueden ser utilizadas para la creación y promoción de una cultura de pensamiento.

Como tercera función se estableció la delimitación de la población con la que se realizará el proyecto, se realizaron reuniones con Catalina Botero para poder definir dicha población de acuerdo a la necesidad plantada por las directivas y las observaciones realizadas de las clases y de las reuniones de docentes, lo cual permitió definir que en este caso el público objetivo debería ser los docentes, pues son ellos el principal ejemplo para el resto de miembros de la comunidad educativa de Gymboree.

Finalmente se plantea la función de diseñar una muestra de la idea de proyecto a realizar demostrara el contenido que se pretende incluir. En este caso se relacionó la información obtenida por parte del personal de Gymboree y la información obtenida por medio de la investigación con el fin de crear la primera propuesta que se adaptara a las necesidades del lugar y los fundamentos teóricos base del proyecto. De esta forma se redactó la propuesta de proyecto Pensando Ando y se presentó a las directivas del centro de estimulación Gymboree, lo cual permitió la realización de una retroalimentación del proyecto que llevará a seguir trabajando en el diseño e implementación de este.

Fase de Ejecución.

Durante la fase de ejecución se estableció como objetivo específico diseñar un proyecto pedagógico para docentes con el fin de propiciar el objetivo del centro de estimulación de crear una cultura de pensamiento con los miembros de la comunidad de Gymboree, para lo cual inicialmente se pretende crear una cultura de pensamiento con los docentes quienes son el principal ejemplo para el resto de la comunidad. Para el logro del objetivo planteado se establecieron 4 funciones a realizar.

Como primera función se estableció el diseño del material de apoyo dirigido a docentes que se utilizaría para la implementación del proyecto Pensando Ando, en este sentido se sintetizó la información con el fin de brindar información a los docentes de los términos básicos trabajados en el proyecto y se incluyeron términos comunes, a continuación, se mostrará un ejemplo, el resto de los términos pueden evidenciarse en la cartilla ubicada en la sección de Apéndices. (Apéndice a)

GYMBOREE


¿Qué necesitas saber?

¿Qué es una cultura de pensamiento?

Es un espacio lugar o ambiente donde el pensamiento tanto individual como del grupo es "valorado, visible y promovido" durante todas las actividades. (Ritchhart, 2015)





¿Qué significa visibilizar el pensamiento?

Significa exteriorizar las ideas conceptos que se tienen en la mente; es decir, usar formas de representación verbal, escrita u observable para hacer que el pensamiento de una persona sea visible a los demás.

Además, se analizó la información encontrada en el libro *Creating cultures of thinking* con el fin de extraer aquellas estrategias que los docentes pueden utilizar durante sus clases para promover el desarrollo de una cultura de pensamiento. En este sentido se crearon pequeños cuadros informativos dirigidos a los docentes con aquellas formas en que pueden aplicar cada fuerza cultural a su clase. A continuación, se muestra el ejemplo correspondiente a la fuerza cultural expectativas, el resto de los cuadros pueden ser encontrados en el apartado de apéndices (Apéndice A)



Expectativas.

Son aquellas creencias que tenemos o ponemos sobre los demás; es decir, que puede referirse a aquellas exigencias que creamos para nosotros y para otros.
Son de vital importancia en una comunidad de pensamiento porque permiten la creación de metas y así mismo guían nuestro accionar.

¿Cómo promoverlas en clase?

- Cuéntales a los padres qué esperas de ellos y de los niños. Ve más allá de las competencias y recuérdales aquellas cualidades en las que te gustaría trabajar (Autonomía, alegría, desarrollo del vínculo, entre otros).
- Deja claro desde el principio cuál es la expectativa de tu clase ¿Qué esperas lograr con esa clase?
- Menciona las expectativas u objetivos que tienes para cada parte de la actividad.
- Al terminar tus clases pídeles a los padres que piensen ¿Cómo les gustaría que fueran los niños cuando crezcan? ¿Qué cualidades les gustaría que sus hijos tuvieran? Y ¿Qué están haciendo en la actualidad para lograr esos objetivos en los niños?



También se planearon 4 actividades enfocadas al desarrollo de las diferentes fuerzas culturales, las fuerzas culturales de tiempo, rutinas y oportunidades serán trabajadas de manera transversal en las actividades; adicionalmente cada actividad está enfocada a en una o más fuerzas culturales que serán definidas en los cuadros de planeación.

En la cartilla, los docentes podrán encontrar un breve resumen de las actividades con el fin de que sean ellos quienes puedan definir qué actividad desean realizar, esto teniendo en cuenta que las actividades pueden realizarse en cualquier orden. Lo único que deben hacer los docentes es analizar la información brindada con respecto a las fuerzas culturales a trabajar en cada actividad.

Adicionalmente cuando los docentes decidan realizar una actividad podrán escanear los códigos QR ubicados en la parte superior de las páginas para poder ver la planeación completa, a continuación, se muestra como se ve el código QR.y las planeaciones completas las podrán encontrar en el apartado de Apéndices (Apéndice C, D,E,F).

Planeación.

Duración: 40 minutos
Fuerzas Culturales a trabajar: Expectativas, interacciones y tiempo.
Materiales: Parlante, papel o cartulina, esferos, música relajante.

Calentamiento.
 Crea un ambiente de relajación en el aula en el que tu y las demás docentes puedan sentirse cómodas y relajarse mientras tu las motivas a pensar en sus experiencias de aprendizaje a través de la realización de diversas preguntas.

Desarrollo.
 Escoge algunas preguntas y prepara a los docentes para responder de forma escrita a esas preguntas y dar opiniones a los comentarios de sus compañeros de forma anonima a través de la rutina de pensamiento Conversación sobre papel.

Cierre.
 Preparate para tener una conversación verbal con los docentes con respecto a la actividad que acaban de realizar y cómo se sintieron en esta.

Además, es necesario especificar que las actividades están diseñadas para que el director o un docente líder puedan apropiarse de cada una de estas y puedan implementarla con el resto del personal docente.

En segundo lugar, se planteó la función de crear un documento que permita la aplicación del proyecto en Gymboree sede Santa Bárbara y las demás sedes del país; en este sentido, se redactó una cartilla que incluya todo el material pertinente recopilado en el proyecto para que este pueda ser aplicado en cualquier sede Gymboree. Allí se incluyeron los términos anteriormente mencionados, instrucciones para aplicar el proyecto, estrategias para generar una cultura de pensamiento en las clases y 4 actividades a realizar que incluyen diversas rutinas de pensamiento. (Apéndice A)

Como tercera función se estableció implementar el proyecto Pensando Ando en la sede Santa Barbara. En este caso se ejecutaron las dos primeras actividades con las 4 docentes y 2 directivas de la sede Santa Barbara. Las 2 actividades restantes serán ejecutadas durante el mes de noviembre, ya que por cuestiones de tiempo no pudieron ser ejecutadas antes de esto.

Finalmente se estableció la función de socializar el proyecto Pensando Ando con los docentes y directivos de las diferentes sedes ubicadas en Colombia con el fin de promover su implementación en las diferentes sedes del país. Inicialmente el proyecto será socializado con las directivas de la Sede Santa Bárbara con el fin de recibir retroalimentación y sugerencias para el proyecto, posteriormente se espera crear un encuentro de socialización virtual el 24 de noviembre en el que puedan estar presentes todos los miembros de la comunidad educativa de Gymboree Colombia.

Fase de Valoración.

En la fase final de valoración del proyecto se planteó como objetivo específico la proposición de herramientas de seguimiento que permitan conocer el impacto que genera el proyecto Pensando Ando en la comunidad educativa de Gymboree; para esto, se crea una encuesta dirigida a los docentes y directivos de Gymboree Santa Bárbara que participaron del proyecto para conocer sus opiniones y pensamiento en cuanto a la implementación y productos recibidos por parte del proyecto.

La encuesta será aplicada el 2 de diciembre cuando las actividades hayan sido realizadas en su totalidad y los participantes del proyecto puedan brindar una perspectiva más clara con respecto al proyecto.

Conclusiones.

Para concluir el presente proyecto es necesario que la mayor parte de los objetivos se cumplieron tras la realización de las funciones y acciones propuestas establecidas en el

PROYECTO PENSANDO ANDO

proyecto, de la misma forma es necesario concluir los siguientes aspectos encontrados durante la ejecución del proyecto:

- Las funciones realizadas durante la fase de contextualización en las que la pasante tuvo que participar de forma activa al asistir a reuniones de docentes, analizar y discutir diversos documentos y observar diversas clases, permitieron que fuera posible identificar las necesidades, preferencias y expectativas del centro de estimulación y de sus directivas, lo cual a su vez hizo posible generar un contexto claro del lugar en el que se aplicaría el proyecto.
- Con el fin de fundamentar el proyecto a realizar, fue necesario tener en cuenta la información recopilada en Gymboree y a través de los diferentes teóricos encontrados a lo largo de la investigación; tales como, Angela Salmon y David Perkins. No obstante, se tomó como base fundamental se tomó a Ron Ritchhart, escritor del libro *Creating Cultures of Thinking* y quien plantea cuáles son las 8 fuerzas culturales que deberían trabajarse, esto teniendo en cuenta que también fue petición de las directivas que se tomara este libro como base del proyecto.
- El libro anteriormente mencionado fue utilizado como pieza fundamental para el proyecto ya que permitió generar gran parte de los conceptos trabajados en el proyecto; además, fue pieza clave para definir las estrategias que pueden ser utilizadas por los docentes para promover una cultura de pensamiento en el aula.
- Durante el desarrollo del proyecto, fue posible evidenciar que son muy pocas las investigaciones que se han realizado en Colombia con respecto a culturas de pensamiento, esto permite afirmar que el proyecto podría ser aplicado en

PROYECTO PENSANDO ANDO

diferentes contextos a nivel nacional con el fin de capacitar a las docentes en una temática que puede promover el desarrollo de las instituciones y la comunidad en general.

- Durante la implementación de las actividades ejecutadas fue posible observar que estas fueron utilizadas como un espacio seguro para comunicar y expresar el pensamiento de las docentes y directivas de Gymboree. En el apartado de apéndices encontraran algunas fotos de las actividades realizadas (Apéndice G, H)

Además, una docente afirmó que “Al hablar no es tan fácil comunicar o expresar lo que uno realmente piensa; pero, al escribir, es más fácil expresar lo que de verdad se piensa”. (Quintero, 2022)
- Al realizar las actividades demostraron interés en las actividades realizadas y aportaron comentarios que pudieran fortalecer el desarrollo del proyecto.

Por ejemplo, Tatiana (2022) afirmó que era interesante poder conocer las características de una cultura de pensamiento a través de actividades que les permiten a ellas ser parte realmente de dicha cultura.
- Rutinas como estrategias innovadoras: Hay temáticas de las que a veces conocemos un poco, pero que realmente nunca hemos aplicado o vivenciado. (Martínez, 2022)
- Las docentes consideraron que los conceptos y estrategias fueron pertinentes y mencionaron que es de gran importancia conocer acciones o estrategias específicas que les permitan ser partícipes de una cultura de pensamiento. (Cuellar, 2022).
- Los espacios propuestos para la realización de las actividades permitieron que las docentes visibilizaran su pensamiento no solo para las temáticas previstas en el proyecto; además de eso, las docentes hicieron uso del espacio para tratar problemáticas a las que se enfrentan en su cotidianidad, lo cual permite afirmar que las actividades propuestas fueron efectivas para la visibilización y desarrollo del pensamiento.

PROYECTO PENSANDO ANDO

Esto se evidenció en una de las actividades en las que se propició una conversación en la que las docentes hablaban de la dificultad para propiciar conversaciones o diálogos con los padres teniendo en cuenta las prioridades de ellos. Por ejemplo, Diana (2022) mencionó que muchas veces los padres se enfocaban mucho más en las habilidades motoras de los niños que en su propio pensamiento, lo cual hacía difícil que ellas pudieran tener momentos de comunicación profundos con los padres.

Limitantes.

- La principal limitante del proyecto se vio reflejada en el tiempo destinado al diseño e implementación de este, ya que se esperaba que la pasante tuviera la posibilidad de aplicar el proyecto con las docentes; no obstante, por los tiempos y dinámicas manejados tanto en la pasantía como en el centro de estimulación Gymboree, solo fue posible que se aplicaran 2 de las actividades; es decir, que el proyecto fue creado en su totalidad, pero no pudo ser implementado de la misma forma.
- Además, el límite de tiempo impidió que uno de los objetivos propuestos fuera logrado en su totalidad, en este caso el último objetivo específico de proponer herramientas de seguimiento que permitan conocer el impacto que genera el proyecto Pensando Ando en la comunidad de Gymboree no pudo ser cumplido debido a los límites de tiempo para el diseño y ejecución del proyecto. Se espera que dichos mecanismos puedan ser creados durante el mes de noviembre.

Reflexiones.

- Es necesario destacar que durante el diseño e implementación del proyecto se identificó que la creación de una cultura de pensamiento aporta significativamente a la promoción del aprendizaje y el desarrollo íntegro de todos aquellos que son miembros de dicha comunidad; no obstante, se estableció que en este proceso los docentes son una pieza clave debido a que ellos son el principal ejemplo para aquellos niños y en este caso padres que asisten a una institución educativa.
- Además, uno de los más grandes desafíos enfrentados durante la pasantía se relaciona con la puesta en práctica de la teoría debido a que sintetizar tanta información y convertirla en un instrumento amigable para otros docentes representa un gran desafío y aún más al tener que efectuarse en cortos periodos de tiempo.
- A modo personal es posible afirmar que el proceso de pasantía realizado junto al diseño de un proyecto permitió la adquisición de múltiples conocimientos que seguramente aportaran a la vida profesional de la pasante; en este caso la pasante podrá convertirse en un modelo a seguir para la creación y promoción de una cultura de pensamiento.
- Adicionalmente el trabajo realizado en Gymboree permitió que la pasante fortaleciera habilidades de trabajo en equipo, escucha activa, empatía y responsabilidad frente a las funciones y tareas asumidas durante la realización de

la pasantía que en este caso fue asumida como un acercamiento real a lo que se vive en el ámbito laboral.

Recomendaciones.

- Para próximos pasantes en el centro de estimulación Gymboree se recomienda inicialmente que verifiquen y tengan presentes todos los tiempos y fechas estipuladas para la pasantía con el fin de organizar el tiempo adecuadamente y crear un proyecto adecuado para este.
- Se recomienda generar un proyecto en el que se pueda capacitar a los docentes con respecto a los 10 principios rectores que promueven el desarrollo de una cultura de pensamiento y cómo estos se relacionan con las 8 fuerzas culturales.
- También se recomienda crear otro proyecto que pueda ser trabajado de forma paralela con el proyecto Pensando Ando, pero en este caso con el objetivo de desarrollar una cultura de pensamiento con los padres y niños que asisten a Gymboree.
- Se sugiere actualizar o ampliar la cartilla con más estrategias y actividades diversas que puedan ser utilizadas para promover el pensamiento dentro de la comunidad educativa de Gymboree.
- Finalmente se sugiere crear herramientas de seguimiento que permitan conocer el impacto o influencia que el proyecto Pensando Ando generó en las docentes del centro de estimulación Gymboree.

Referencias.

- Alvarado, S. (2017). *Askwith Essentials: ¿Qué es Project Zero?* Harvard Graduate School Of Education.
- Beltrán Sánchez, C. P., Maturana Moreno, G. A., & Dorado González, M. C. (2020). *Transformación de las prácticas de enseñanza para fortalecer el desarrollo de la competencia argumentativa a través de la promoción de una cultura del pensamiento en estudiantes de educación preescolar y básica primaria.*
- Contreras, G. S. (2021, 22 septiembre). *Qué es el 'pensamiento visible' y cómo se puede aplicar en el aula.* The Conversation.
- Covey, S. (1994). *First things first.* New York, NY: Free Press.
- Decastro Tovar, M. M., & Samper, A. M. (2012). *Las rutinas de pensamiento: Una estrategia para visibilizar mi aprendizaje. recurso electrónico.* Universidad de La Sabana.
- Gutierrez, C. (2018) *Pensamiento crítico, una urgencia para Colombia.* El tiempo.
- Gymboree (2020) *Manual para nuevas docentes [Presentación de diapositivas]*
- Gymboree (2022) *Gymboree Play & Music [Presentación de diapositivas]*
- Gymboree. (s. f.). *Clases Gymboree.* Gymboree Play & Music.
- Londoño, C. (2018) “*Cultura del pensamiento*”: *Qué es y cómo cultivarla.* Elige educar.
- Paul, R., & Elder, L. (2003). *La mini-guía para el Pensamiento crítico Conceptos y*

PROYECTO PENSANDO ANDO

herramientas. <https://www.criticalthinking.org/>.

Perkins D. N. (1997) *Una cultura donde el pensamiento sea parte del aire.* *Revista Zona Educativa* 15, 39-41.

Project Zero (s.f.) *Project's Zero thinking routine toolbox.* Harvard Graduate of School.

Profuturo. (2022). *Enseñar a pensar, nuevo currículum: Project Zero.* Pro-Futuro.

Project Zero. (s. f.). *Project Zero's Thinking Routine Toolbox.* Harvard Graduate School Of Education.

Puente, C. G. (2022). *Visibilizar el pensamiento a través de la enseñanza de las ciencias experimentales en Educación Infantil.*

Ritchhart, R. (2015). *Creating Cultures of Thinking: The 8 Forces We Must Master to Truly Transform Our Schools.* Jossey-Bass.

Salmon A. (2015) El desarrollo del pensamiento en el niño para escuchar, hablar, leer y escribir. *Leer Escribir y Descubrir.*

Sánchez Ludeña, E. (2019). La educación STEAM y la cultura «maker». *Padres Y Maestros / Journal of Parents and Teachers.*

Tishman, S. (2005, julio). *Pensamiento visible.* Pensamiento visible.

Vives, V. (2021, 15 junio). *Project Zero Harvard, herramientas para la educación actual.* Blog Vicens Vives.

Apéndices.

Apéndice A

Cartilla para docentes



PROYECTO PENSANDO ANDO
Cartilla para Docentes.
Por Valeria Rincón
Universidad de La Sabana

¿Qué es Pensando Ando?

Es un proyecto creado con el fin de promover la creación de una cultura de pensamiento con las docentes de Gymboree a través de diferentes rutinas de pensamiento.

¿Cómo surgió?

Pensando Ando es creado como respuesta a la necesidad de las docentes por tener un espacio seguro para desarrollar y visibilizar su pensamiento y el de los asistentes a Gymboree.

¿Dónde se aplicará?

Inicialmente en Gymboree Sede Santa Barbara.

Posteriormente en las demás sedes de Gymboree Colombia.

¿Cómo se aplicará?

A través de actividades con:

- Espacios de reflexión
- Actividades Pedagógicas
- Rutinas de pensamiento.

¿Qué necesitas saber?

¿Qué es una cultura de pensamiento?

Es un espacio lugar o ambiente donde el pensamiento tanto individual como del grupo es "valorado, visible y promovido" durante todas las actividades. (Ritchhart, 2015)

¿Qué significa visibilizar el pensamiento?

Significa exteriorizar las ideas conceptos que se tienen en la mente; es decir, usar formas de representación verbal, escrita u observable para hacer que el pensamiento de una persona sea visible a los demás.

¿Qué son las rutinas de pensamiento y por qué se usan como estrategia pedagógica en este proyecto?

Son herramientas pedagógicas en la que se aplica cierto grupo de preguntas o pasos que promueven la organización del pensamiento y las discusiones de clase.

- Crean una experiencia de aprendizaje significativo.
- Promueven el pensamiento crítico y creativo.
- Facilitan la visibilización del pensamiento de forma intencional.
- Activan los conocimientos previos de los estudiantes.
- Estructuran las discusiones en el aula.

¿Cómo aplicar esta cartilla?

1. Revisa la cartilla y elige una actividad que desees trabajar y lee los cuadros de las fuerzas culturales que esa actividad promueve.
2. Lee las generalidades de la rutina de pensamiento a trabajar en la actividad para entender de qué se trata y qué logrará con cada tipo de rutina.
3. Utiliza el código QR que encontrarás junto a cada actividad para leer la planeación completa de la actividad; te eliges si quieres aplicarla tal cual o hacer adaptaciones para tu clase.
4. Una vez tengas clara la actividad, prepara el material y los recursos que utilizarás para la actividad.
5. Tómote unos minutos para establecer un objetivo claro y de esta forma enfocar en todo durante la actividad.
6. Lee las recomendaciones de cada actividad antes de empezar.
7. No olvides usar al menos algunas de las técnicas descritas para promover cada fuerza cultural durante la ejecución de las actividades.

Nota: Recuerda que la cartilla que se usó en este proyecto es una herramienta de apoyo. Siempre tendrás que aplicar la actividad en la sala de clases con los estudiantes de forma que en la vida real puedas aplicar técnicas de estas. Así lo has sabido trabajado previamente.

PROYECTO PENSANDO ANDO



Expectativas. GYMBOREE PLAY & MUSIC

Son aquellas creencias que tenemos o ponemos sobre los demás; es decir, que puede referirse a aquellas exigencias que creamos para nosotros y para otros. Son de vital importancia en una comunidad de pensamiento porque permiten la creación de metas y así mismo guían nuestro accionar.

¿Cómo promoverlas en clase?

- Señalales a los padres qué espera de ellos y de los niños. Ve más allá de las competencias y recuérdales aquellas cualidades en las que te gustaría trabajar (Autonomía, alegría, desarrollo del vínculo, entre otros).
- Diga clara desde el principio cuál es la expectativa de tu clase. ¿Qué esperas lograr con esa clase?
- Menciona las expectativas u objetivos que tienes para cada parte de la actividad.
- Al terminar tus clases pídeles a los padres que piensen ¿Cómo les gustaría que fueran los niños cuando crezcan? ¿Qué cualidades les gustaría que sus hijos tuvieran? Y ¿Qué están haciendo en la actualidad para lograr esos objetivos en los niños?

Lenguaje. GYMBOREE PLAY & MUSIC

Son las creencias que tenemos o ponemos sobre los demás; es decir, aquellas exigencias que creamos para nosotros y para otros. Son de vital importancia en una comunidad de pensamiento porque permiten la creación de metas y así mismo guían nuestro accionar.

¿Cómo promoverlas en clase?

- Haz uso de lenguaje del pensamiento, algunos términos son: indagar, generar, cuestionar, imaginar, explorar, analizar, por ejemplo.
- Haz uso del término "hacerse" para reflejar que haces parte del proceso de aprendizaje.
- Asigna roles a los estudiantes dependiendo el objetivo de tu clase, por ejemplo, pensadores, artistas, investigadores, etc. (Esto ayudará a los estudiantes a generar ciertos patrones de comportamiento).
- No uses elogios como: buen trabajo, bien hecho y brillante. En su lugar usa elogios que motiven a seguir pensando cómo: veo que has progresado en esto y me gusta la forma en que lo hiciste.
- Motiva a los estudiantes a ser inquisitivos y explorar a través de preguntas como: ¿Qué acabas de hacer? ¿Cuáles tu plan para abordar eso? ¿Qué te hace decir eso?

Tiempo. GYMBOREE PLAY & MUSIC

Son los periodos medibles que se asignan para la realización de determinadas tareas. El tiempo permite dar sentido a las experiencias que vivimos a diario, generar secuencias a las acciones que realizamos y así mismo da paso a la creación de rutinas en nuestra cotidianidad.

¿Cómo promoverlas en clase?

- Asigna tiempos a las diferentes actividades que realices y respeta esos tiempos, en lo posible no disminuyas los tiempos que das inicialmente.
- Mantén control del tiempo y mantén informados a padres y niños.
- Al principio de año y durante el ciclo escolar, tómase el tiempo de establecer las rutinas que se trabajarán en el aula.
- Crea tiempos de pausas ante tus cuestionamientos para permitir a los estudiantes generar inquietudes de calidad.
- Incluye una rutina para las tareas que realices a diario en tu clase.
- Haz reevaluación cada vez que sea posible.

Modelaje. GYMBOREE PLAY & MUSIC

Significa mostrar o expresar lo que queremos a través del ejemplo con el fin de que alguien más pueda seguir, repetir o apoderarse esa acción que ayuda a que el pensamiento pueda ser viable. Como docente, tú eres el principal ejemplo!

¿Cómo promoverlo en clase?

- Dígale saber a tu grupo cuando no tienes conocimiento sobre algo o investiga con ellos.
- Preséntate a los demás como un pensador o actúa como tal mostrando interés por los comentarios de padres y niños.
- Muestra ejemplos cuando sea necesario pero no los impongas, permite que el grupo pueda usar su creatividad para escoger aquello que consideren pertinente.

Visualiza tu pensamiento.

- Comparte tu pensamiento con los padres y niños.
- Provee expectativas u objetivos de clase claros.
- Recuérdales los tiempos propuestos para las actividades.
- Limita interrupciones claras.
- Ofrece retroalimentación cuando lo consideres necesario.

Oportunidades. GYMBOREE PLAY & MUSIC

Las oportunidades son aquellas circunstancias que brindan la posibilidad de hacer, lograr u obtener algo. El tipo de oportunidades que brindes a los estudiantes dará una pauta para pausar o mejorar las acciones que realicen los estudiantes durante las clases.

¿Cómo promoverlas en clase?

- Usa un material que los niños no conozcan o un personaje que motive a los niños a realizar aquellas actividades que más les cuestan.
- Crea escenarios motivadores e innovadores que inviten al estudiante a explorar y pensar (utiliza objetos nuevos, disfraces, personajes nuevos, entre otros).
- Mantén el control del tiempo y expectativas de clase, pero no impongas reglas que limiten las oportunidades del grupo.
- Utiliza el término "oportunidades" en lugar de referirte a "trabajos", las oportunidades pueden ser vistas de muchas formas; mientras que, las tareas suelen referirse a algo mucho más específico.
- Mantén el control del tiempo y expectativas de clase, pero no impongas reglas a los estudiantes que limiten sus oportunidades.
- Usa diversos elementos llamativos dependiendo los gustos de los niños (buguettes, etc., materiales).

Rutinas. GYMBOREE PLAY & MUSIC

Las rutinas son un grupo de acciones aplicadas en un orden específico con el fin de lograr un objetivo. Estas acciones guían la pauta de cómo hacer ciertas cosas en el grupo.

¿Cómo promoverlas en clase?

- Al iniciar el año crea rutinas de gestión que permitan la organización de la clase y manténlas durante cada clase (llamar la atención de los estudiantes, limpieza, transición de las clases, obtención de materiales, movimiento de personas).
- Propón una estrategia específica para llamar la atención de los niños (Una canción, aplaudir con ritmos diferentes o hacer un movimiento particular).
- Antes de salir de clases pregunta a los padres ¿qué aprendieron hoy?
- Visita u observa a otras clases y analiza que rutinas podrían servirte o podrías aportar a esa clase.
- Aplica rutinas de pensamiento en clase como herramienta para promover una cultura del pensamiento.
- Puedes adaptar las rutinas de pensamiento (incluye dibujos, manualidades, actuación o cualquier forma de expresión que consideres pertinente para tu grupo).

PROYECTO PENSANDO ANDO

Interacciones. **GYMBOREE** PLAY & MUSIC

Son las relaciones que se crean entre 2 o más personas, y se encargan de poner el punto de partida para crear vínculos e interacciones entre niños, padres y docentes. Dichas interacciones permitirán demostrar el interés y respeto que se tiene por el pensamiento de los demás.

¿Cómo promoverlas en clase

- Demuéstrale a los niños que te importan y valoras su pensamiento a través de preguntas, gestos y afirmaciones.
- Sonríe, escucha y vélete a lado de los niños mientras te hablan.
- Celebra los éxitos y esfuerzos de los niños.
- Demuestra que eres parte del grupo mostrando tu energía y felicidad mientras interactúas con el grupo.
- Cuando tengas alumnos nuevos, asegúrate de brindar suficiente modelaje en acciones para que ellos puedan sentirse parte de la clase.
- Asigna roles a padres y niños con el fin de centrarlos en la actividad (Pensador, policía, investigador).
- Pida retroalimentación a los padres (Puedes hacer preguntas sobre cómo está funcionando la clase y qué les gustaría incluir o eliminar).



Entorno Físico. **GYMBOREE** PLAY & MUSIC

Hace referencia al espacio físico y la forma en que este está dispuesto específicamente para el desarrollo del aprendizaje y del pensamiento. La forma en que está dispuesto enviará mensajes a los miembros de la clase que los motivarán o no a ser partícipes de las diferentes actividades.

¿Cómo promoverlo en clase

- Documente sus clases a través de videos, apuntes, lluvia de ideas o fotos que puedan ser visibles a los miembros de las clases.
- Pide a los niños y padres que te ayuden a escoger algunos de los productos elaborados por los niños para generar una galería visible a todos los miembros del grupo.
- Cuando sea posible, permite que el material esté al alcance de los niños para que ellos puedan decidir qué usar.
- Aún cuando tengas un set creado, trata de incluir obstáculos o juguetes adicionales que sean sorpresa para los niños.
- Propón decoraciones en los diferentes salones dependiendo de las temáticas estipuladas (muro de imágenes, animales colgantes, entre otros).
- Utiliza los materiales a tu disposición para crear espacios con fogatas, cuevas, carros, aviones y elementos que motiven la creatividad e interacciones de los niños.




Actividades



Nota.

Recuerda que aunque cada actividad va enfocada a algunas fuerzas culturales, lo ideal es puedas utilizar estrategias de cada una de las fuerzas culturales en las diferentes actividades.



Así mismo, las fuerzas culturales de tiempo, rutinas y oportunidades se trabajarán durante todas las actividades.

1. Rutina de pensamiento Conversación sobre papel

Beneficios

- Los estudiantes planean preguntas o problemáticas y de esta forma responden a las mismas en silencio y por escrito.
- Se da la posibilidad de responder a la pregunta inicial y a los pensamientos de los demás compañeros.
- Se da la posibilidad de conocer los pensamientos de todos los miembros de la clase.
- Los estudiantes controlan sus tiempos de participación.

¿Cuándo usar esta rutina?

- En espacios o momentos que requieran variedad de opiniones (teniendo en cuenta que las respuestas son anónimas y por escrito).
- Rutinas en las que se busca que los estudiantes generen una discusión entre ellos.
- Espacios diseñados para la reflexión.

Recomendaciones.

- Lee la planeación y realiza los puntos 1 y 2 del desarrollo de la rutina de pensamiento antes de iniciar la clase.
- Prepara los materiales y la disposición del salón antes de iniciar la actividad.
- Muestran control del tiempo e informa al grupo durante el desarrollo de la actividad.
- Recuérdales a los estudiantes que no deben escribir sus nombres en ninguna de las hojas.

Planeación. **GYMBOREE** PLAY & MUSIC

Duración: 40 minutos
Fuerzas Culturales a trabajar: Expectativas, interacciones y tiempo.
Materiales: Papel, papel o cartulina, esteros, música relajante.

Calentamiento.


Creo un ambiente de relajación en el aula en el que tu y las demás docentes puedan sentirse cómodas y relajarse mientras tú las motivas a pensar en sus experiencias de aprendizaje a través de la realización de diversas preguntas.

Desarrollo.

Escoge algunas preguntas y prepara a los docentes para responder de forma escrita a esas preguntas y dar opiniones a los comentarios de sus compañeros de forma anónima a través de la rutina de pensamiento Conversación sobre papel.

Cierre.

Prepárate para tener una conversación verbal con los docentes con respecto a la actividad que acaban de realizar y cómo se sintieron en esta.



1. Rutina de pensamiento Antes Pensaba... Ahora Pienso...

Beneficios

- Promueve la reflexión con respecto a un tema.
- Permite entender cómo y por qué ha cambiado el pensamiento frente a diversos temas.
- Se trabajan las habilidades de razonamiento y relación causa-efecto al argumentar el por qué su pensamiento ha cambiado.

¿Cuándo usar esta rutina?

- Cuando se pretende adquirir un nuevo conocimiento con el fin de identificar nuevas comprensiones y creencias.
- En espacios o ambientes en los que el pensamiento de los estudiantes sea susceptible a cambios.
- Después de leer algo nuevo, ver un video, tener una clase o ver una experiencia nueva.

Recomendaciones.

- Lee la planeación y organiza las hojas o materiales a utilizar.
- Muestran control del tiempo e informa al grupo durante el desarrollo de la actividad.

Planeación. **GYMBOREE** PLAY & MUSIC

Duración: 35 minutos
Fuerzas Culturales a trabajar: Expectativas y tiempo.
Materiales: Dispositivo electrónico, hojas, esteros.

Calentamiento.


Genera un círculo de diálogo con los docentes en el que ellos todos puedan tomar unos minutos para en las experiencias que tuvieron a lo largo de su proceso escolar y los docentes a los que fueron expositores.

Desarrollo.

Indaga sobre las perspectivas que tienen los docentes en cuanto a ¿Cuál es realmente un buen docente? a través de la rutina de pensamiento Antes pensaba... Ahora pienso.

Cierre.

Reflexiona junto a los docentes con respecto al cambio de pensamiento que tuvieron y qué hizo que este cambiara.



PROYECTO PENSANDO ANDO

GYMBOREE PLAY MUSIC

3. Rutina de pensamiento Veo, pienso y me pregunto.

Beneficios

- Se promueve la realización de observaciones detalladas e interpretaciones.
- Promueve la curiosidad y prepara a los estudiantes para la indagación.

¿Cuándo usar esta rutina?

- Espacios de pensamiento y reflexión en cuanto a qué quiere decir cierta imagen u obra de arte.
- Al inicio de una clase o sesión para generar interés en la temática a trabajar.
- Al final de una clase para identificar los conocimientos adquiridos por los estudiantes.

Recomendaciones.

- Lee la planeación y organiza el material antes de iniciar la actividad.
- Has énfasis en el vocabulario que estás utilizando y has variedad de preguntas a los docentes para que ellos noten la diversidad de preguntas y términos que pueden ser utilizados para fomentar el pensamiento.
- Has foco en instrucciones como: Mira de cerca, pon atención a los detalles.
- Puedes utilizar una imagen u objeto relacionado al tema a trabajar para realizar la rutina de pensamiento con diferentes temáticas.

Planeación. **GYMBOREE** PLAY MUSIC

Duración: 30 minutos
Fuerzas Culturales a trabajar: Lenguaje y modelaje.
Materiales: Imagen cubierta de post it.

Calentamiento.
 Siéntate en círculo con los docentes mientras fomentas un momento de diálogo en torno a las preguntas y cuestionamientos que realizan a diario durante sus actividades.

Desarrollo.
 Muestrale a los docentes tu perspectiva frente a ciertas imágenes mientras que modelas las diferentes opciones de respuesta a través de la rutina de pensamiento Veo, pienso y me pregunto.

Cierre.
 Preparate para motivar a los docentes a reflexionar en cuanto a la experiencia que acaban de vivir y las perspectivas que ellos tienen con respecto a la misma.



GYMBOREE PLAY MUSIC

4. Rutina de pensamiento El Semaforo

Beneficios

- Se promueve el análisis de diversas situaciones.
- Se enfatiza el pensamiento en los señales que permiten la aproximación a la verdad sobre un tema.
- Promueve el pensamiento profundo sobre situaciones que muchas veces son ignoradas.

¿Cuándo usar esta rutina?

- Puede utilizarse para analizar textos o presentaciones y extraer ideas relevantes.
- Para reconocer las emociones que ciertas situaciones producen a los niños.
- Para que los estudiantes identifiquen que tanta energía usan en determinadas actividades.

Recomendaciones.

- Organiza la clase, materiales y sus tiempos antes de que esta inicie.
- Anusa a los estudiantes cuánto tiempo tienen para realizar cada ejercicio y diles cuando el tiempo está próximo a acabar.
- Distribuye los tiempos de clase de tal forma que todos los estudiantes tengan la posibilidad de participar o hacer aportes a la clase.
- Respetar los tiempos de participación de cada estudiante.


Planeación. **GYMBOREE** PLAY MUSIC

Duración: 35 minutos
Fuerzas Culturales a trabajar: Ambiente físico, expectativas, lenguaje.
Materiales: Dispositivo electrónico, imágenes, rutina del semáforo grande en papel craft.

Calentamiento.
 Ponte cómodo junto a los estudiantes para observar un video que motive a la reflexión del uso y organización del tiempo.


Desarrollo.
 Crea un cartel en el que los docentes puedan plasmar las prioridades que actualmente tienen a través de la rutina de pensamiento El semáforo.

Cierre.
 Preparate para observar el producto obtenido en la rutina de pensamiento y reflexionar en cuanto a la influencia que la generación de prioridades tiene en sus vidas.



GYMBOREE PLAY MUSIC

Recuerda seguir utilizando estrategias que promuevan las 8 fuerzas culturales durante tus clases.
¡Tú eres el principal modelo a seguir!



Apéndice B

Cronograma de acciones ejecutadas.

Cronograma de Actividades y acciones ejecutadas	
Fecha	Actividad o acción ejecutada
27 de julio	Primera reunión Con Catalina Botero y Tatiana Ghitis sobre generalidades de la pasantía.
1 de agosto	Día inicial de pasantía – Lectura de documentos generales de Gymboree.
1-4 agosto	Observación de las diferentes clases de Gymboree, programa Play and Music y School Skills. Reuniones con Catalina Botero Generalidades de Gymboree (Historia, programas, generalidades)
8 de agosto	Reunión con Catalina Botero sobre definición del problema y recomendación de documentos a leer. Creating Cultures of Thinking Cultures of Thinking in Action Primera reunión académica con las docentes. Revisión y corrección de planeaciones para el programa School Skills
11 de agosto	Reunión con directivas sobre definición del problema.
8-22 de agosto	Lectura y análisis del primer capítulo del libro Creating Cultures of Thinking.
22 de agosto	Reunión académica con las docentes.

PROYECTO PENSANDO ANDO

25 de agosto	Socialización del primer capítulo del libro Creating Cultures of Thinking. Revisión y corrección de planeaciones para el programa play lab
25-29 de agosto	Planeación de la primera actividad relacionada con la fuerza cultural: Expectativas.
29 de agosto	Reunión académica con las docentes.
5 de septiembre	Implementación de la primera actividad propuesta. Fuerza Cultural: Expectativas.
11 de agosto-22 de septiembre	Lectura del Libro Creating Cultures of Thinking. Investigación científica sobre culturas del pensamiento y su creación. Investigación sobre rutinas de pensamiento.
12 de septiembre-30 de septiembre	Redacción de la propuesta del proyecto de Pasantía Pensando Ando.
19 de septiembre	Reunión con docentes y directivas-delimitación de la población. Redacción de planeaciones para el programa play and learn.
29 de septiembre	Socialización con Catalina Botero de la lectura del segundo y tercer capítulo del libro Creating Cultures of Thinking. Fuerza Cultural: Lenguaje.
3 de octubre	Reunión con docentes y directivas.
6 de octubre	Entrega de logos virtuales.
10 de octubre	Implementación de la segunda actividad propuesta. Fuerza Cultural: Expectativas y tiempo.

PROYECTO PENSANDO ANDO

6-13 de octubre	Realización del plan de acción para el desarrollo del proyecto Pensando Ando.
13 de octubre	Reunión con Catalina Botero para compartir la propuesta de proyecto.
	Mejoramiento de la propuesta inicial. Folletos y planeaciones.
6-17 de octubre	Mejoramiento del marco referencial del documento.
17-22 de octubre	Diseño de la cartilla Pensando Ando dirigida a docentes.
17 de noviembre	Presentación del proyecto a las directivas Gymboree y retroalimentación.
31 de octubre- 1 de diciembre	Ejecución de las actividades restantes en la sede Gymboree Santa Barbara.
24 de noviembre-1 de diciembre	Socialización del proyecto Pensando Ando con la comunidad educativa Gymboree Colombia. Envió de la cartilla Pensando Ando a las diferentes sedes. Cierre de pasantía.

PROYECTO PENSANDO ANDO

Apéndice C

Planeación Conversación sobre papel.

Planeación Conversación sobre papel.		
Duración: 40 minutos		
García y Collado (V) Expectativas, interacción, tiempo.		
Objetivo: Reflexionar en cuanto a los procesos que se realizan con los asistentes a Gymboree y las expectativas que se tienen para ellos a través de la rutina de pensamiento ¿Qué? ¿Por qué? ¿Cómo?		
Fases	Tempo	Recursos
<p>Calentamiento</p> <ul style="list-style-type: none"> Pide a los integrantes del grupo que encuentren un espacio cómodo y se sienten o recuesten alrededor del salón formando un círculo. Importante: <u>Anticipales</u> que se creará un espacio para escuchar y tener un momento de relajación y reflexión. Por minutos relájense con un volumen suave pero que todos puedan oír. Pídeles a los docentes que escuchen atentamente y piensen en todo aquello que van a escuchar de ahora en adelante. No tienen que responder, sólo escuchar y pensar en las respuestas. ¿Cambia alrededor del salón y empieza a hablar con voz suave recordando a los docentes un poco de su experiencia de aprendizaje? ¿Cómo les gustaría que esto fuera con sus estudiantes? ¿Cómo hacerlo? Para generar este proceso de reflexión puedes guiar de las siguientes frases y preguntas (Recuerda que la idea es hacerlo de forma cronológica) <ol style="list-style-type: none"> Entonces en el tiempo y preséntales a los docentes esa etapa de infancia cuando tenían entre 5 y 7 años, cuando apenas empezaban su trayecto académico. <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué disfrutabas hacer cuando niño? ¿Cuál es el mejor recuerdo que tienes en el jardín o en el colegio? ¿Cómo era tu docente favorito? ¿Qué lo hacía especial? ¿Qué te hubiera gustado cambiar en ese o en cualquiera de tus docentes? Indaga sobre las razones motivares al grupo a sus docentes. <ul style="list-style-type: none"> ¿Siempre quisiste ser docente? ¿Fue una decisión fácil de tomar? ¿Qué razones te motivaron a dedicarte a la docencia? ¿Cuál ha sido tu mayor reto como docente? ¿Cómo resolviste estos retos? Indaga sobre las expectativas de las docentes en su labor como docentes de Gymboree. <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué les gustaría lograr con los niños en Gymboree? ¿Tienen los mismos objetivos con los niños y sus cuidadores? ¿Qué hacen a diario para lograr esos objetivos? ¿Piensas, ¿Que les gustaría aportar a la vida de las familias que a diario asisten a Gymboree? ¿Crees que como docente podrías aportar contenidos y competencias? ¿Que más podrías aportar a los niños a sus cuidadores? 	30 minutos	Parlante Minutos relajante

	<p>1. Crea la reflexión palmoteando que recuerdas que sientes seres humanos que podemos adquirir mucho más que competencias y habilidades.</p> <p>2. Escribe algunas preguntas sobre las expectativas que se tienen sobre aquellos que a diario asisten a Gymboree.</p> <p>3. ¿Cómo te gustaría que fueran las familias Gymboree después de su paso con nosotros?</p> <p>4. ¿Cómo te gustaría que fueran en el futuro o al menos aquellos niños que asisten a Gymboree?</p> <p>5. ¿Qué tipo de cualidades te gustaría que fueran en el futuro todos aquellos que actualmente asisten a Gymboree?</p> <p>6. ¿Crees que podrían cambiar o mejorar algo en ti para ser un mejor docente en Gymboree?</p> <p>7. Escribe las preguntas en hojas grandes de papel y distribúelas alrededor del salón junto a algunos esferos y trozos pequeños de papel para generar la conversación silenciosa.</p> <p>8. Pídeles a los docentes que se agrupen alrededor del salón para responder las preguntas en los pequeños que encuentran junto a cada pregunta (Pueden responderlas en el orden que deseen, sin escribir sus nombres y en silencio)</p> <p>9. Muestrales los docentes respuestas las preguntas. Facilitádasles que se pueda trabajar más allá de solo competencias y habilidades, enfocarse en socializar y preguntar. ¿Qué clase de seres humanos quisieran que fueran los asistentes a Gymboree y cómo apoyar ese proceso? ¿Qué cualidades quisieran que ellos desarrollaran? ¿Qué les gustaría aportar a sus vidas?</p> <p>10. Muestrales a los docentes a leer las respuestas de sus compañeros y aportar comentarios o preguntas que surjan en el momento. También se puede añadir un signo - si están de acuerdo y un signo + si no lo están. (Todo se hace de forma escrita en los pequeños)</p> <p>11. Entregales un tiempo para trabajar en casa una de las preguntas y si el grupo es grande, <u>anticipales</u> a rotar por las diversas preguntas en <u>agrupas</u> o <u>grupos</u> para <u>enriquecer</u> la conversación silenciosa.</p>	15 minutos
Crea o comparte	<p>1. Comparte el pensamiento palmoteando a los docentes. ¿Alguna pregunta o respuesta los sorprendió? ¿Esperabas esas respuestas? ¿Notaron algo en común entre las respuestas? ¿Creen que las expectativas para los asistentes a Gymboree se enfocan solo en habilidades?</p> <p>2. Reflexiona sobre el proceso preguntándoles a los docentes. ¿Fue fácil participar de la conversación silenciosa? ¿Sintieron que su pensamiento se desarrolló durante este ejercicio?</p> <p>Nota: Cuando el tiempo de leer las respuestas de los docentes y sacar conclusiones sobre las mismas. Compártelas con el grupo ese día o antes de iniciar la siguiente rutina de pensamiento.</p>	8 minutos
Let's learn	Explica a los docentes que son las expectativas y cómo generaras.	8 minutos

Apéndice D

Planeación Antes Pensaba.... Ahora pienso

Planeación Antes pensaba... Ahora pienso...

Duración: 35 minutos		
Fuerza(s) Cultural: Expectativas y tiempo.		
Objetivo: Reconocer la importancia de generar expectativas claras de las docentes sobre <u>si mismos</u> a través de la rutina de pensamiento Antes pensaba... Ahora pienso...		
Fases		Tiempo / Recursos
Calentamiento	<ul style="list-style-type: none"> Pídeles a los docentes que se sienten en círculo alrededor del salón. Importante: <u>Anticipales</u> a los docentes que estarán en una cultura de pensamiento en la que se pretende que todos los miembros del grupo puedan expresar sus pensamientos de forma segura. Recordar a los docentes la temática de la rutina anterior y mencionar el objetivo de esta: reflexionar sobre las expectativas que se tienen para los asistentes a Gymboree y reconocer la importancia de la creación de estas. Píde a los docentes que se tomen dos minutos, para pensar sin responder en la clase de docentes que tuvieron en su infancia. Pídeles que piensen ¿Qué tenían en común su grupo de docentes? ¿Qué creen que los docentes buscaban en sus clases? ¿Qué esperaban de <u>si mismos</u>? ¿Ser transmisores de información? ¿Ser una autoridad en el aula? 	10 minutos
Desarrollo	<ol style="list-style-type: none"> Entrega a los docentes una hoja dividida en 2 y pídeles que en uno de los lados escriban Antes pensaba... Pídeles a los docentes que debajo de la frase escrita hagan un dibujo de un docente que las impactó en su vida escolar de forma positiva o negativa por la forma en que enseñaba. (5 minutos) Pídeles a los docentes que de acuerdo con su experiencia describan a lado de la imagen ¿Qué pensaban que era un buen docente en ese momento? (5 minutos) Mostrarles a las docentes el video de educación tradicional y pedirles que piensen si ellas fueron parte de ese modelo de educación (3 minutos) Pedirles a las docentes que tomen como referencia este video y los recuerdos que tienen para pensar ¿Qué clase de docentes quieren ser ustedes? (2 minutos) 	15 minutos Video la educación tradicional funciona para pocos: https://www.youtube.com/watch?v=R_zbOgvnc0Q Hojas Esferos o lápices

PROYECTO PENSANDO ANDO

	6. Pídeles a los docentes que en el otro lado de la hoja escriban ahora pienso y se dibujen a sí mismos y escriban alrededor lo que ahora consideran un buen docente y cómo quisieran ser ellas. (5 minutos)	
Cierre	Reflexionar sobre el ejercicio en cuanto a la percepción que ellos tenían de un buen docente en su infancia y lo que creen ahora haciendo énfasis en ¿Por qué cambió su pensamiento?	5 minutos
Let's learn	Explica a las docentes algunas de las estrategias para promover cada fuerza cultural trabajada en esta rutina de pensamiento.	5 minutos

Apéndice E

Planeación veo, pienso y me pregunto.

Planeación Veo, pienso y me pregunto.

Duración: 35 minutos		
Fuerza(s) Cultural: Lenguaje y modelaje.		
Objetivo: Identificar diversas expresiones con respecto al lenguaje del pensamiento y reconocer la importancia utilizarlo dentro de las clases a través de la rutina de pensamiento Veo, pienso y me pregunto		
Fases		Tiempo / Recursos
Calentamiento	<ul style="list-style-type: none"> Pídeles a los docentes que se sienten en círculo alrededor del salón. (Círculo de diálogo) Importante: Anticipale a los docentes que estarán en una cultura de pensamiento en la que se pretende que todos los miembros del grupo puedan expresar sus pensamientos de forma segura, en este caso inicialmente realizarán un corto círculo de diálogo. Pregúntales a los docentes ¿Ustedes realizan preguntas frecuentemente en sus clases o son clases más enfocadas a dar instrucciones?, ¿Qué tipo de preguntas realizan?, ¿Saben qué es el lenguaje del pensamiento?, ¿Ustedes usualmente utilizan términos asociados al pensamiento dentro de sus clases? Además, ¿Motivan a los padres a realizar preguntas?, ¿Les dejan saber que las pueden hacer dentro de la sesión? 	7 minutos
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> Muéstrele la imagen adjunta cubierta de papeles a los docentes y a modo de modelaje, quita un papel y cuéntales a los estudiantes lo que tu vez diciendo Yo veo... A continuación, pídele a cada uno de ellos que por turnos quiten de un papelito para explorar lo que hay en la imagen. Cada vez que alguien quite un papelito, realiza preguntas como ¿Qué ven?, ¿Qué imaginan que hay en la imagen?, ¿Tu imaginas lo mismo que tu compañero? Cuando la imagen quede descubierta pregúntales, ¿Qué piensas cuando ven esta imagen?, ¿Qué preguntas surgen 	13 minutos Imágen cubierta de post it (Anexo 1)

	cuando ven esta imagen? Pídeles que justifiquen su respuesta ¿Que te hace decir eso? ¿Cuál es la razón?	
Cierre	Reflexiona sobre el ejercicio preguntándole a los docentes: ¿Cuál creen que era el foco de esta rutina?, ¿Creen que es más fácil que el pensamiento surja a partir de preguntas específicas?, ¿Creen que el lenguaje que usan los docentes influye en el desarrollo del pensamiento?, ¿Alguna vez reflexionan acerca del lenguaje que usaron en la clase anterior?	6 minutos
Let's learn	Explica a los docentes algunas de las estrategias para promover cada fuerza cultural trabajada en esta rutina de pensamiento.	5 minutos

PROYECTO PENSANDO ANDO

Apéndice F

Planeación El Semáforo

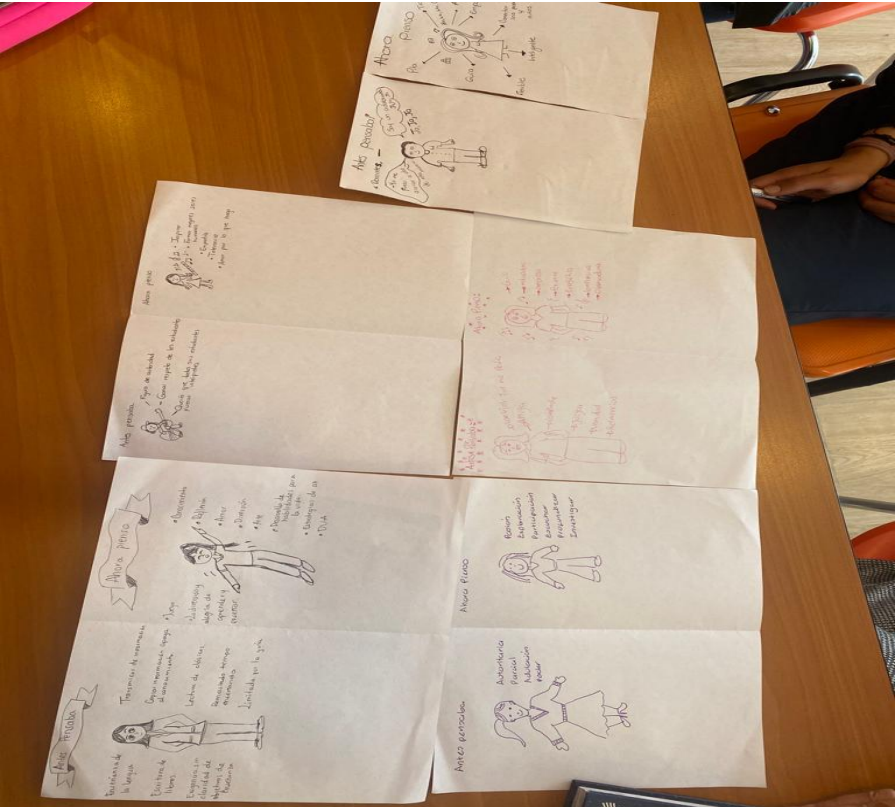
Planeación El semáforo		
Duración: 35 minutos		
Fuerza(s) Cultural: Ambiente Físico, tiempo, lenguaje.		
Objetivo: Promover la organización del tiempo y estipulación de prioridades a partir de la rutina de pensamiento El semáforo.		
Fases	Tiempo / Recursos	
Calentamiento	<ul style="list-style-type: none"> Pide a los docentes que se acomoden en círculo de modo que puedan observar al computador o televisor en el que les mostrarás un video. Reproduce el video <i>Jar of Life</i> y permite que los estudiantes lo vean, si no entienden inglés, no importa. Lo importante es que se fijen en las acciones que realiza el protagonista del video. En el minuto 3:22 pausa el video y pregúntales a los docentes ¿Qué creen que pudo haber sido ser diferente en el manejo del tiempo en el video?, ¿Creen que pudo haber una organización diferente?, ¿Qué hubiera pasado si el hubiera cambiado el orden de las prioridades? Termina de reproducir el video y al final pregúntales a los docentes si su jarra está llena o ¿aún faltan cosas importantes por poner allí? (Dales tiempo de pensar y pregunta si alguien quiere compartir lo que piensa) 	12 minutos Video Jar of Life: https://www.youtube.com/watch?v=6_N_uvq41Pg Dispositivo para reproducir el video.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> Pon en el centro algunos trozos de papel y diferentes imágenes de actividades que ellos usualmente realizan a diario (bañarse, desayunar, estudiar, trabajar, leer, mirar televisión, dictar clase, preparar material para la clase, cuidar a sus hijos, ir de compras, chismear) (Anexo 1) Pídeles que escojan todas las actividades que realizaron el día anterior, si les falta alguna, pueden escribirla en un trozo de papel. 	12 minutos Imágenes recortadas adjuntas (Anexo 1) Papel craft Pegante

	<ul style="list-style-type: none"> Ahora entrégale muéstrale a los docentes una pliego o trozo de papel grande del semáforo (Imitar anexo 2 en papel craft) y explícales que ahora deberán ubicar las actividades que seleccionaron en cada uno de los colores de acuerdo con: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Verde: Terminaste esa actividad llena de energía, sientes que ese tiempo fue bien invertido. ✓ Amarillo: Esta actividad fue neutral, no te agotaste, pero tampoco obtuviste energía de ella. ✓ Rojo: Esta actividad te <u>quito</u> toda la energía, querías terminarla cuanto antes. 	Círculos de papel o foami rojo, amarillo y verde
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> Pídeles a los docentes que observen su semáforo y revisen ¿Cuál fue el color dominante?, pregúntales ¿Creen que este color domina de forma general en sus vidas? Hazles saber que es importante desarrollar actividades que los hagan sentir más energizados, que agotados, eso los motivará a seguir sacando provecho de su diario vivir (Es cuestión de prioridades y los ayudará a sentirse más satisfechos y felices) 	5 minutos
Let's learn	Explica a las docentes algunas de las estrategias para promover cada fuerza cultural trabajada en esta rutina de pensamiento.	5 minutos

PROYECTO PENSANDO ANDO

Apéndice G

Ejecución Actividad 1



PROYECTO PENSANDO ANDO

Apéndice H

Ejecución Actividad 2

