

# Las competencias básicas y la cualificación de las tareas con procesos cognitivos-modelos de pensamiento

# PROCESOS COGNITIVOS

## PROCESOS COGNITIVOS

Según la Taxonomía de Bloom (1956)	Según Pisa
Memoria	Matemáticas -Reproducción. -Conexión. -Reflexión. Comprensión lectora
Comprensión	-Extracción de información.
Aplicación	-Comprensión general.
Análisis	-Interpretación.
Síntesis	-Reflexión y valoración. Científica
Evaluación	-Describir, explicar y predecir. -Entender la investigación científica. -Interpretar las pruebas y conclusiones científicas.

## Modos de pensar (Proyecto COMBAS)

- Pensamiento reflexivo
- Pensamiento analítico
- Pensamiento lógico
- Pensamiento crítico
- Pensamiento sistémico
- Pensamiento analógico
- Pensamiento creativo
- Pensamiento deliberativo
- Pensamiento práctico

# COMPETENCIAS BÁSICAS Y PENSAMIENTOS

## Tareas

- Explícito/ Implícito (Áreas curriculares)
- Objetivos
- Contenidos
- Criterios de evaluación

### Currículo

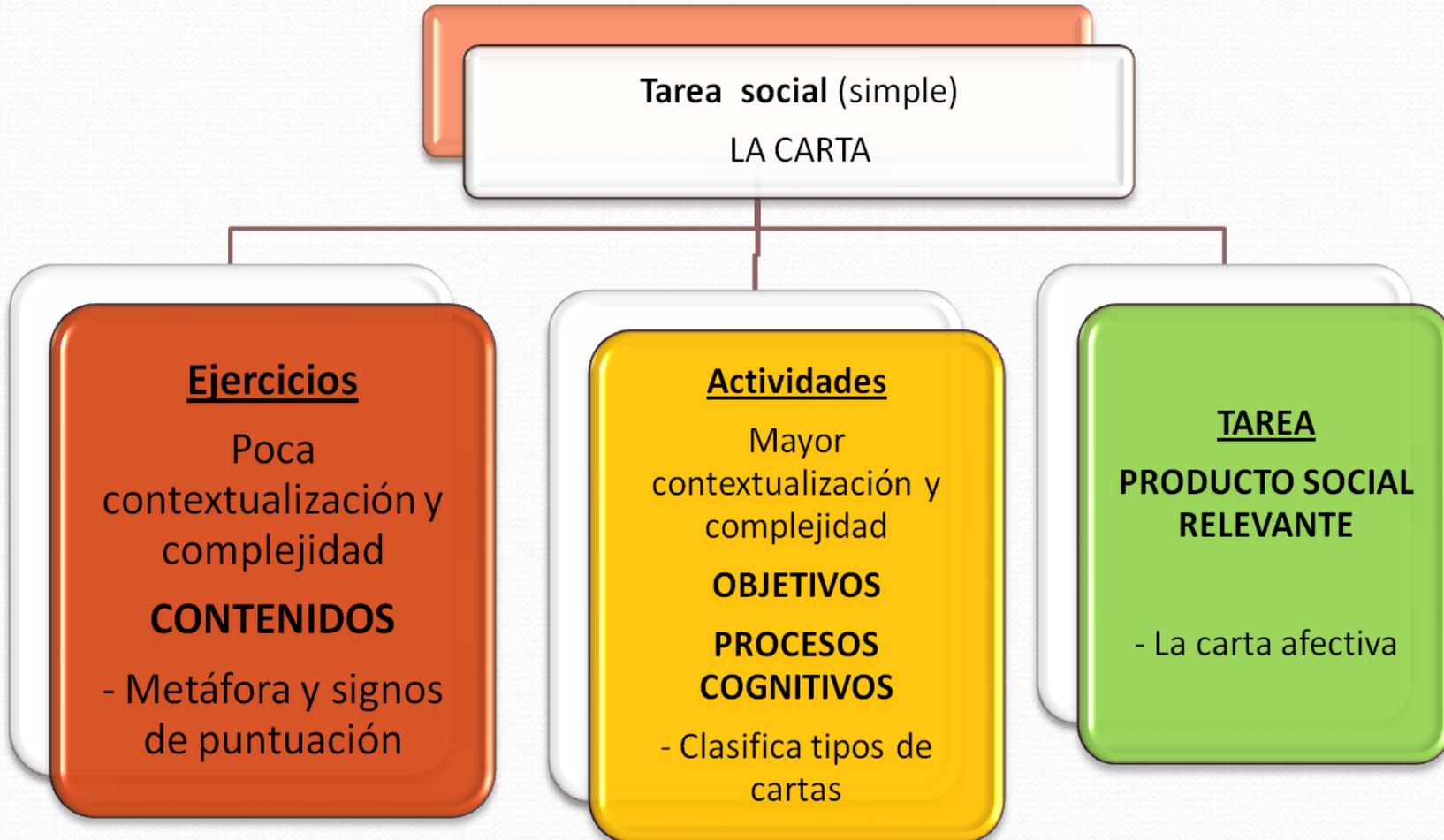
### Pensamientos

- Pensamiento reflexivo
- Pensamiento analítico
- Pensamiento lógico
- Pensamiento crítico
- Pensamiento sistémico
- Pensamiento analógico
- Pensamiento creativo
- Pensamiento deliberativo
- Pensamiento práctico

- Competencia en comunicación lingüística
- Competencia matemática
- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico
- Tratamiento de la información y competencia digital
- Competencia social y ciudadana
- Competencia cultural y artística
- Competencia para aprender a aprender
- Autonomía e iniciativa personal

### Competencias

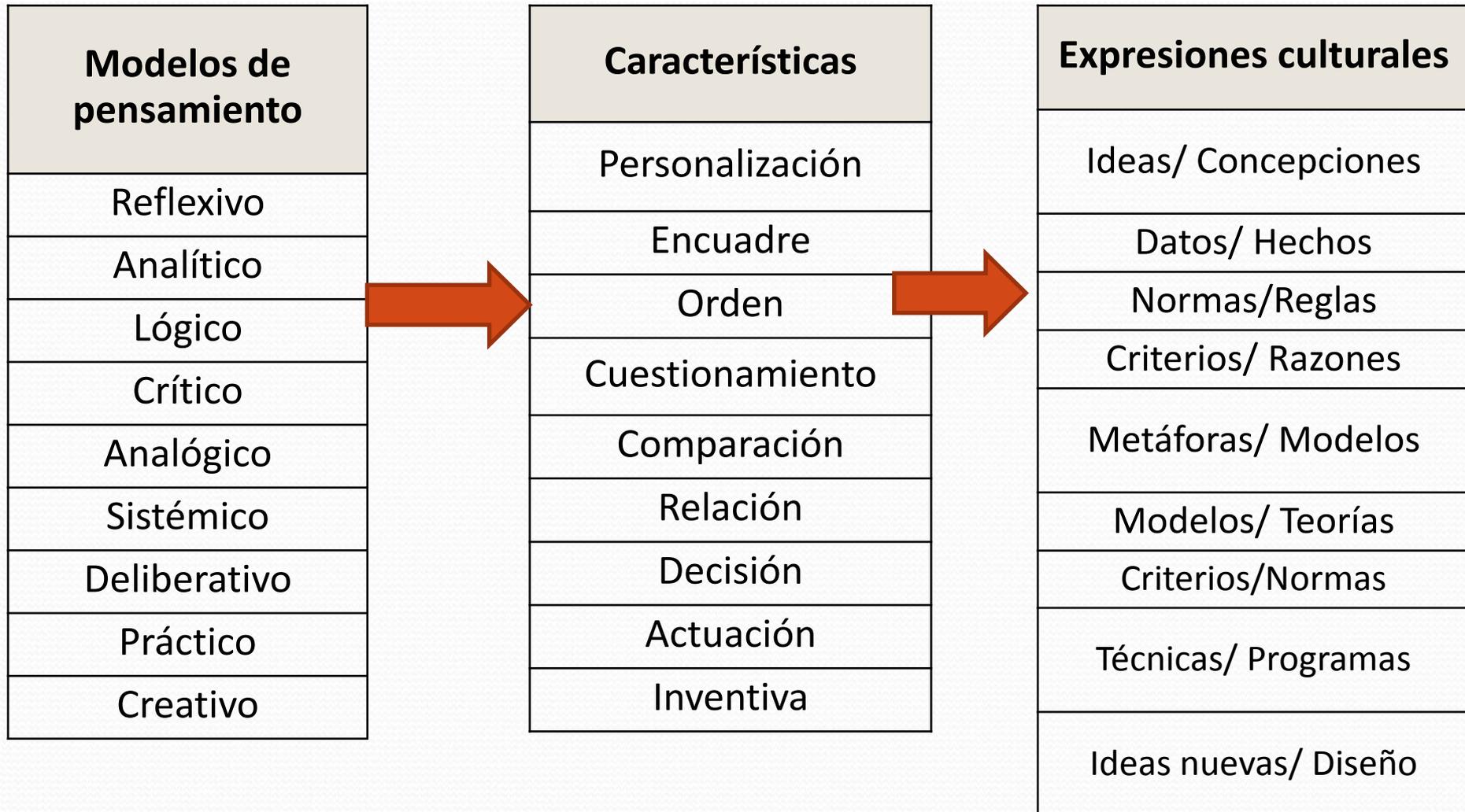
# El currículo real del aula, lo que hacemos y su relación con las Competencias Clave



# PROCESOS COGNITIVOS

Forma de dirigir conscientemente el flujo de ideas.

Dado que las CCBB integran contenidos y procesos cognitivos, son fundamentales.



# Tarea, Modelos de Pensamiento y CC. Clave

- Agenda de mis programas favoritos de televisión

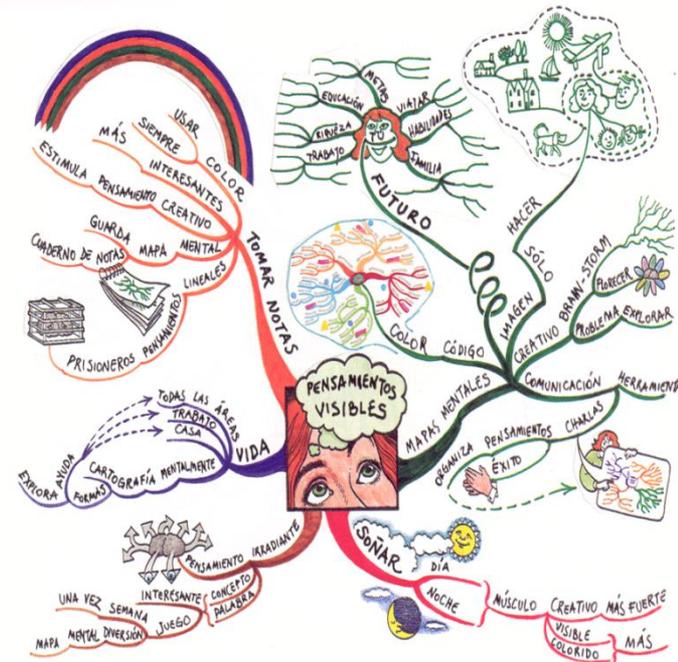


A través del desarrollo de actividades, se pondrán en marcha los diferentes modelos de pensamiento en beneficio de las Competencias Clave

# PENSAMIENTO REFLEXIVO

El pensamiento reflexivo es el modo de pensar que nos permite tomar conciencia de nuestras ideas. Pensar reflexivamente nos permite tomar conciencia de nuestro “estilo de pensamiento”, así como de nuestra “mentalidad”, reconociéndola y valorándola.

COMPETENCIAS CLAVE	PENSAMIENTO REFLEXIVO (Opera con ideas, sentimientos, emociones, etc.)
Competencia comunicativa	Elabora una lista de tus programas favoritos de televisión y junto a cada uno de ellos expresa las razones por las que te gustan.
Competencia matemática	Completa tu lista de programas favoritos con el tiempo que dedicamos a ver cada uno de ellos y el horario en el que lo realizas.
Competencias básicas en Ciencia y Tecnología	Añade a la lista anterior una descripción de tu comportamiento cuando estás viendo esos programas (te sientas, comes, lees, hablas, etc.), así como una descripción de las condiciones en las que ves la televisión (en mi habitación, en un salón, en la cocina, etc.)



# PENSAMIENTO ANALÍTICO

El pensamiento analítico nos ayuda a “encuadrar”, o “cuadrricular” la realidad para poder llegar a pensarla mejor. Así pues, el pensador analítico crea una forma de representación de la realidad basada en “casillas” claramente diferenciadas y homogéneas. Se basa en la abstracción para generar datos que, a su vez, permiten establecer semejanzas y diferencias entre distintos aspectos de la realidad.

<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>	<b>PENSAMIENTO ANALÍTICO</b> <b>(Opera con datos, hechos y permite abstraer)</b>
Competencia matemática	Elabora una tabla en la que puedas incluir los programas de televisión preferidos en tu clase y los tiempos que son vistos. Ordena la lista de mayor a menor preferencia y represéntala gráficamente.
Competencias sociales y cívicas	Selecciona una noticia de televisión y compara la forma y el contenido con el que aparecen en las distintas cadenas de televisión.
Competencias básicas en Ciencia y Tecnología	Lee con atención los datos que se presentan en la tabla y describe con tus propias palabras lo que esos datos nos enseñanza sobre el consumo de televisión.

# PENSAMIENTO LÓGICO

El pensamiento lógico es, ante todo, una forma ordenada de expresar nuestras ideas y es, precisamente, esa expresión la que puede llevarnos al convencimiento de que tenemos razón. Pensar lógicamente es, ante todo, obtener nuevas ideas, a partir de ideas existentes, siguiendo unas reglas precisas. Esto es: razonar, argumentar.

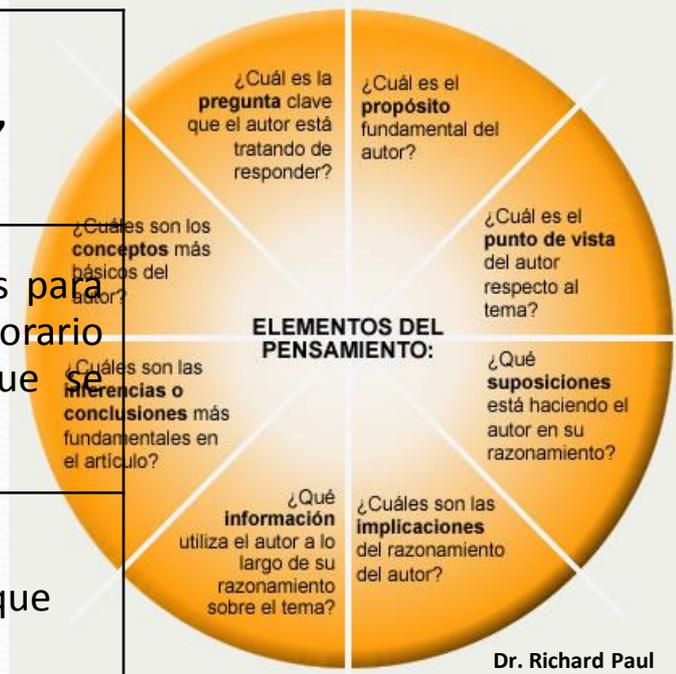
COMPETENCIAS CLAVE	PENSAMIENTO LÓGICO (Opera con razones y crea argumentos)
Competencia aprender a aprender	Identifica las razones que exponen las personas que no quieren limitar el consumo de televisión y las que quieren limitarlo.
Competencias sociales y cívicas	Escribe de una forma clara y ordenada las conclusiones que has obtenido de tu análisis de una noticia.
Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	Escribe y expresa tus propias razones para el uso libre o limitado de la televisión.



# PENSAMIENTO CRÍTICO

El pensamiento crítico se interesa por los fundamentos en los que se asientan nuestras ideas, nuestras acciones, nuestras valoraciones, o nuestros juicios. Nos enfrenta, como si de un juego de espejos se tratara, a la realidad en todas sus dimensiones: la realidad como decimos que es, la realidad como deseamos que sea, etc. Es el pensamiento de los interrogantes.

COMPETENCIAS CLAVE	<p align="center"><b>PENSAMIENTO CRÍTICO</b>                      (Opera con preguntas y busca razones, supuestos, condiciones, etc.)</p>
<p align="center">Competencia comunicación lingüística</p>	<p>Lee el acuerdo suscrito por las televisiones para no emitir determinadas imágenes en horario infantil y subraya las razones por las que se adopta.</p>
<p align="center">Competencias sociales y cívicas</p>	<p>Observa los programas en horario infantil y comprueba en que cadenas se cumple y en que cadenas no se cumple.</p>
<p align="center">Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p>	<p>Elabora un listado de algunas de las consecuencias positivas y/o negativas que puede tener el consumo limitado de la televisión.</p>

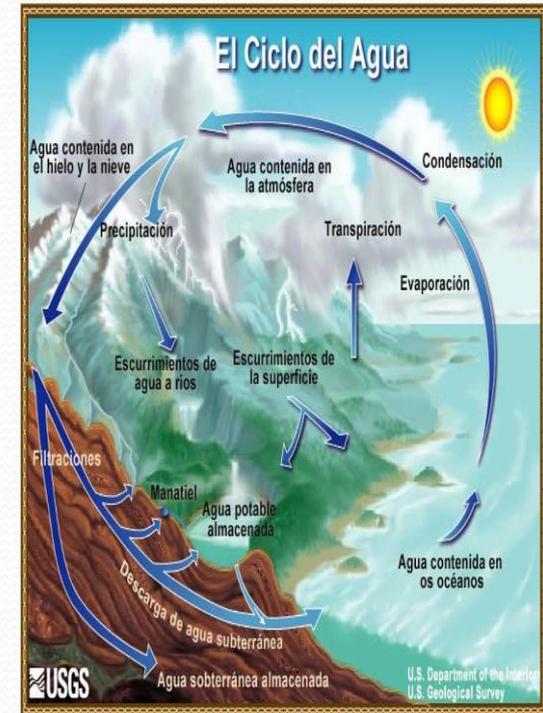


Dr. Richard Paul  
y  
Dra. Linda Elder

# PENSAMIENTO SISTÉMICO

El pensamiento sistémico es la vía por la que accedemos a las realidades complejas, irreductibles a sus partes, es decir, que desaparecen cuando las fragmentamos. El pensador sistémico, define relaciones y las presenta en forma de sistemas.

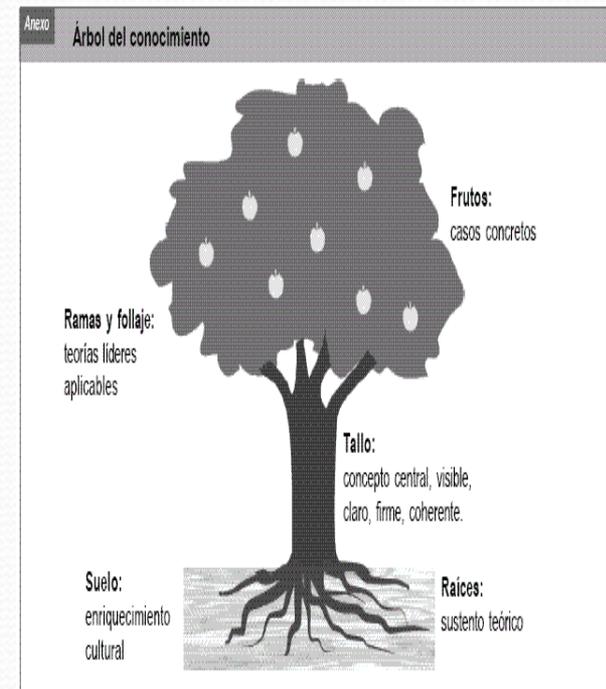
<b>COMPETENCIAS BÁSICAS</b>	<b>PENSAMIENTO SISTÉMICO</b> (Opera con datos e ideas y busca establecer relaciones de orden)
Competencia digital	Busca en distintas fuentes de información las programaciones semanales de las televisiones y comprueba si hay relación entre los programas y el horario en el que se emiten.
Competencias sociales y cívicas	Analiza las listas de programas más vistos de tus compañeros y compañeras y comprueba si hay alguna relación entre el tiempo dedicado a ver televisión y los resultados en la escuela.
Conciencia y expresiones culturales	Busca en distintas fuentes de información las programaciones semanales de las televisiones (nacionales y autonómicas) y comprueba si hay relación entre los programas y el lugar desde donde emiten.



# PENSAMIENTO ANALÓGICO

El pensamiento analógico busca permanentemente similitudes entre cosas y situaciones que aparentemente son diferentes y busca diferencias entre cosas y/o situaciones que aparentemente son similares. Establece conexiones entre los mundos visibles e invisibles trazando puentes que nos muestran sus semejanzas.

COMPETENCIAS CLAVE	PENSAMIENTO ANALÓGICO (Opera con datos e ideas y busca metáforas y modelos)
Competencia comunicación lingüística	Has utilizado o has oído alguna vez las expresiones: “telebasura” o “caja tonta”, si es así trata de responder a estas dos cuestiones: ¿qué crees que significan?, por qué crees que se utilizan?
Competencias sociales y cívicas	Con frecuencia se dice que las personas que salen en televisión se convierten en “modelos” a imitar. ¿Qué crees que significa esta expresión?. ¿Podrías identificar algunos de esos “modelos”?



Fuente: Lessem (1990)

# PENSAMIENTO DELIBERATIVO

El pensamiento deliberativo es el modo de pensar que conviene desarrollar en la adopción de decisiones. Nos conduce hasta la adopción de una decisión, pero lo hace, habitualmente no con la forma de un “cálculo lógico” o de un algoritmo, sino con la forma de un “cálculo de criterios y/o de valores”.

<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>	<b>PENSAMIENTO DELIBERATIVO (Opera con criterios para adoptar decisiones)</b>
Competencia comunicación lingüística	Redacta con claridad y precisión los criterios que convendría tener en cuenta para decidir sobre el consumo responsable de la televisión.
Competencias sociales y cívicas	Prepara tus propios argumentos para participar activamente en el debate que vamos a realizar en clase para responder a esta cuestión: ¿debemos limitar el uso de la televisión en casa?
Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	Decide y expresa en tu agenda semanal las horas y días en los que verás la televisión.



# PENSAMIENTO PRÁCTICO

El pensamiento práctico ayuda a superar todas aquellas situaciones en las que parece necesario desarrollar alguna acción, ya sea para resolver un problema, introducir una mejora, o evitar que la situación empeore. Persigue la creación de “rutinas útiles”, es decir el encadenamiento de acciones cuyos resultados finales son deseables.

<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>	<b>PENSAMIENTO PRACTICO</b> <b>(Opera con información previa: datos, documentos, hechos...)</b>
Competencia matemática	Representa gráficamente la secuencia de acciones necesarias para llevar a cabo el proyecto para un consumo responsable.
Competencias sociales y cívicas	Organiza una agenda semanal de actividades que incluya un consumo limitado y responsable de la televisión y que te permita desarrollar otras actividades, incluidas los deberes del colegio.
Competencias básicas en ciencia y tecnología	Prepara los documentos y los espacios en el aula para realizar el debate sobre el consumo responsable de la televisión.

# PENSAMIENTO CREATIVO

El pensamiento creativo puede ser concebido como un pensamiento de la posibilidad. El pensamiento creativo, entendido como el uso consciente de la capacidad autorganizativa de nuestro cerebro, puede ser aprendido.

COMPETENCIAS CLAVE	PENSAMIENTO CREATIVO (Opera con ideas y busca otras nuevas)
Competencia comunicación lingüística	Escribe algunas frases que sirvan de lemas para animar a participar en el proyecto de un consumo responsable de la televisión.
Competencias sociales y cívicas	Prepara algunas propuestas para presentarlas como alternativas en el debate que vamos a realizar en clase son esta cuestión ¿qué actividades se podrían desarrollar como alternativa a ver la televisión?
Conciencia y expresiones culturales	Diseña algunos sencillos logotipos que sirvan para animar a participar en la campaña por un consumo responsable de la televisión.



# INTRODUCCIÓN DE PROCESOS DE PENSAMIENTO EN HERRAMIENTA SÉNECA

## Listado de tareas

### LISTADO DE UDIs

Año académico: 2013-2014 Curso: Cualquiera \* La UDI está basada en: Cualquiera \*

Número total de registros: 8

Curso	Título	Tipo de UDI
<a href="#">1º de Educ. Prima.</a>	LOS PAISAJES	Basada en Áreas
<a href="#">1º de Educ. Prima.</a>	"Manos a la obra"	Basada en Áreas
<a href="#">1º de Educ. Prima.</a>	¿por qué el lo	etencias
<a href="#">2º de Educ. Prima.</a>	Nos acordam	
<a href="#">5º de Educ. Prima.</a>	Manos a la ob de teatro	
<a href="#">6º de Educ. Prima.</a>	I love London	
<a href="#">6º de Educ. Prima.</a>	"Manos a la o	
<a href="#">6º de Educ. Prima.</a>	MANOS A LA OBRA, decorado	Basada en Áreas

- Detalle
- Participantes
- Objetivos Didácticos: Concreción Curricular
- Listado de Tareas**
- Transposición Didáctica
- Valoración de lo Aprendido
- Borrar



### LISTADO DE TAREAS



Nueva Tarea

UDI

Año académico: 2013-2014 Curso: 1º de Educ. Prima. La UDI está basada en: Basada en Áreas

Título: ¿por qué el lobo se quería comer a Caperucita?

[Ver/Ocultar Datos Generales UDI](#)

Número total de registros: 1

Denominación	Definición
<a href="#">mural: ¿qué hace el lobo?</a>	Elaborar un mural en el que se reflejen ...

### TAREA

Denominación:

Definición:



# INTRODUCCIÓN DE PROCESOS DE PENSAMIENTO EN HERRAMIENTA SÉNECA

Transposición didáctica

## LISTADO DE UDIs

Año académico: 2013-2014 Curso: Cualquiera \* La UDI está basada en: Cualquiera \*

Número total de registros: 8

Curso	Título	Tipo de UDI
1° de Educ. Prima	LOS PAISAJES	Basada en Áreas
1° de Educ. Prima	"Manos a la obra"	Basada en Áreas
1° de Educ. Prima	¿por qué el lobo se quería comer a Caperucita?	Basada en Áreas
2° de Educ. Prima	Nos ac	Áreas
5° de Educ. Prima	Manos de teat	Áreas
6° de Educ. Prima	I love l	Competencias
6° de Educ. Prima	"Mano	Áreas
6° de Educ. Prima	MANO	Áreas

1º Elegir la tarea

## UDI

Año académico: 2013-2014 Curso: 1° de Educ. Prima La UDI está basada en: Basada en Áreas

Título: ¿por qué el lobo se quería comer a Caperucita?

Ver/Ocultar Datos Generales UDI

## Filtro

Tareas: Cualquiera \*  
mural: ¿qué hace el lobo?

Borrar tarea

2º Desarrollar las actividades

# INTRODUCCIÓN DE PROCESOS DE PENSAMIENTO EN HERRAMIENTA SÉNECA

## Actividades

### ACTIVIDAD

Tareas: mural: ¿qué hace el lobo? ▾ \*

Título:  \*

Descripción:  \*

Temporalización:  \*

Recursos:

 ⬆ ⬇ \*

Escenarios:

 ⬆ ⬇ \*

Ejercicios:

 ⬆

# INTRODUCCIÓN DE PROCESOS DE PENSAMIENTO EN HERRAMIENTA SÉNECA

## Actividades

Metodologías:

Asociar procesos cognitivos a esta actividad

Procesos cognitivos disponibles

comprensión  
reflexión  
interpretar  
relacionar



Procesos cognitivos seleccionados

# ¡Gracias por vuestra atención!



*¿Alguna pregunta?*