

## ENSEÑAR A PENSAR

Algunos alumnos/as necesitan una intervención educativa dirigida intencionalmente al desarrollo de la capacidad de aprender y de pensar.

Está demostrado que es posible modificar el rendimiento cognitivo y no parece razonable renunciar a ello.

“Orientación y tutoría”

### 1.- INTRODUCCIÓN

Con toda seguridad, la línea de acción tutorial más cercana a lo que son aprendizajes escolares tradicionales es aquella que se refiere a aprender a pensar. Este aprendizaje de estrategias generales de pensamiento ha de ser objeto de instrucción explícita, una instrucción que puede y debe realizarse a través de las diferentes áreas, y que aparece explícitamente como objetivo en algunas de ellas. La culminación de aprender a pensar está **en aprender a aprender**. Es una culminación que, en sentido pleno, no se alcanzará hasta el final de la Educación Secundaria; pero que conviene promover ya desde la Educación Primaria.

Gran parte del alumnado, quizás la mayoría, alcanzan las capacidades intelectuales básicas y aprenden a pensar sin necesidad de una instrucción formal y metódica en ello. Adquieren estas capacidades y llegan a desarrollar un pensamiento abstracto a través de los aprendizajes particulares y de las áreas del currículo. Hay algunas áreas particularmente importantes para este fin, como son la de Lenguaje y la de Matemáticas.

Otros alumnos, en cambio, necesitan tales actividades específicas en algún momento de su escolarización. Son alumnos con dificultades o problemas bastante distintos; alumnos con un retraso significativo en el desarrollo intelectual; “alumnado lento para aprender” o con dificultades de aprendizaje; alumnado con necesidades educativas específicas, alumnado socio-culturalmente desfavorecido. Todos ellos, tienen en común la necesidad de una intervención educativa dirigida a la adquisición de capacidades generales, que consisten, sobre todo, en la capacidad de aprender a aprender y a pensar.

### 2.- APRENDER A PENSAR

La capacidad de pensar es una habilidad compleja o, más bien, un conjunto de habilidades que se desarrollan a lo largo de líneas distintas. Por otro lado, no coincide con el conocimiento. El pensamiento hábil es la capacidad de aplicar el conocimiento de un modo eficaz. Cuanto más conocimiento se tenga es más probable que el pensamiento sea más rico y la ejecución intelectual más eficaz. Personas con mucho conocimiento pueden diferenciarse mucho en su habilidad de pensar, de aplicar lo que saben.

Aprender a pensar contribuye a mejorar el desempeño intelectual en materias abstractas y a elevar el rendimiento escolar y la competencia en situaciones sociales.

A través de los conocimientos impartidos en las áreas curriculares, el profesorado puede y debe subrayar la importancia de la participación, la exploración y el descubrimiento como estrategias de conocimiento por parte de los alumnos.

En los objetivos generales de las áreas en esta etapa, se incluyen específicamente diferentes aspectos del enseñar a pensar. Aunque el uso de estrategias de pensamiento parece más ligado a los contenidos científicos de algunas materias, en todas las áreas se precisa un control cognitivo para planificar, controlar y aplicar dichas estrategias a otras situaciones de aprendizaje.

### 3.- PROGRAMAS DE ENRIQUECIMIENTO COGNITIVO

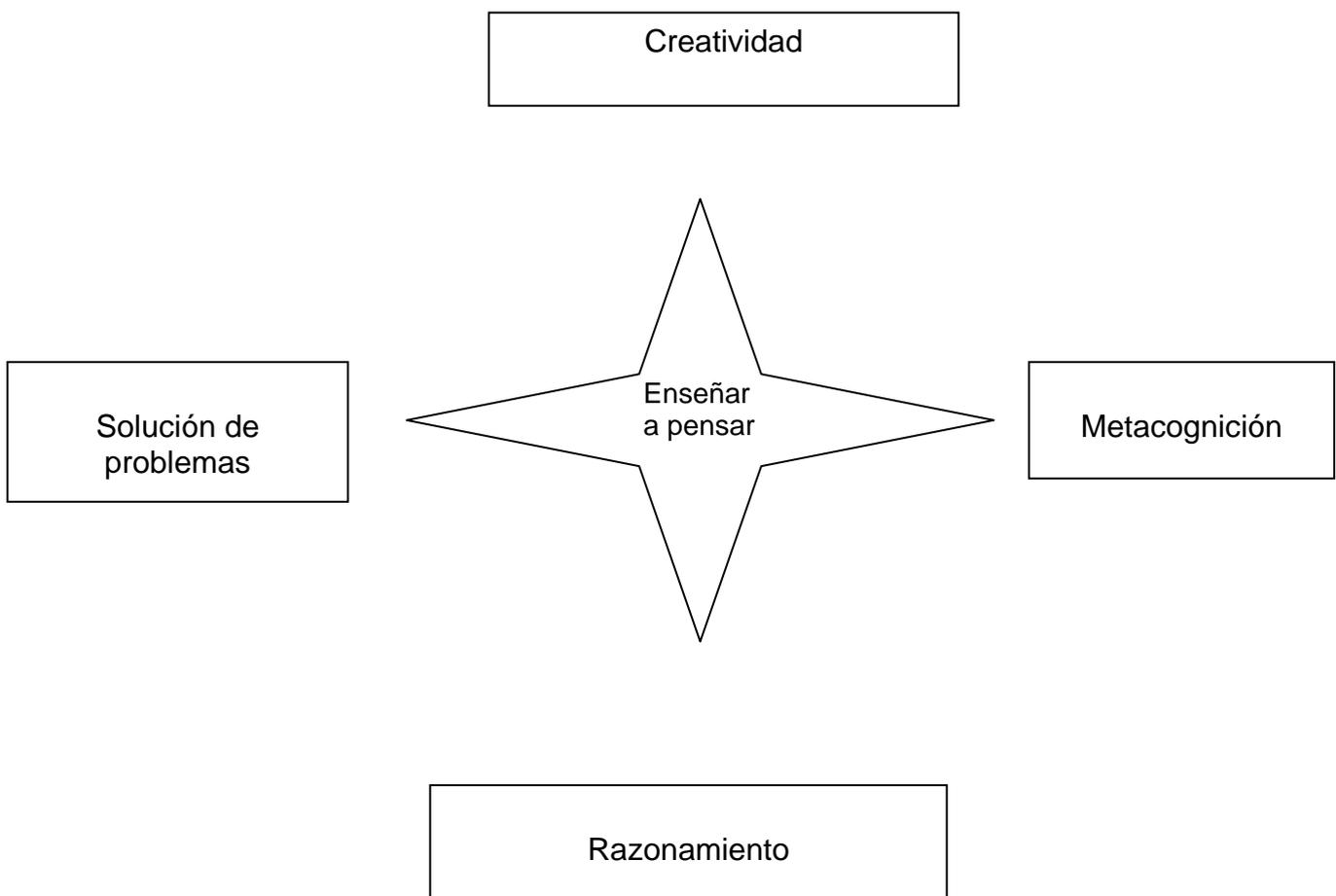
Los programas elaborados para enseñar a pensar tratan de desarrollar estos cuatro aspectos fundamentales del pensamiento:

A.- La solución de problemas, mediante la presentación de situaciones-problema al alumnado, aplicando un modelo para su solución con varias fases: Comprensión del problema, ideación de un plan, ejecución de ese plan y verificación de los resultados.

B.- La creatividad, mediante estrategias que favorecen el pensamiento creativo. Figuran entre las más conocidas el torbellino de ideas (Brainstorming), transformaciones imaginativas, análisis de supuestos, etc.

C.- El razonamiento deductivo e inductivo, mediante el desarrollo de la capacidad de razonar de acuerdo con los principios de la inferencia, tanto deductiva como inductiva.

D.- La metacognición, es decir, el conocimiento a cerca del propio conocimiento que a su vez, se halla vinculado a estrategias de control de pensamiento y cuya importancia ha resaltado la investigación más reciente.



Los programas se pueden agrupar en cinco grandes categorías, atendiendo a los objetivos que persiguen:

- 1.- Programas que se centran en la enseñanza de determinados procesos o habilidades cognitivas básicas, que se suponen esenciales para la competencia intelectual o que se creen componentes de ésta (Programa de Enriquecimiento Instrumental de Reuven Feuerstein, Proyecto de Inteligencia de Harvard).
- 2.- Programas que resaltan la importancia de determinados métodos enseñando estos métodos fuera de materias curriculares (Programa CORT de Bono).
- 3.- Programa que intenta promover el pensamiento operativo formal dentro de materias curriculares (Programas de comprensión Lectora).
- 4.- Programas que tratan fundamentalmente de la manipulación simbólica del lenguaje, entendido éste como medio y no como fin (Programa de Modelado del Lenguaje Interior y Autoinstrucciones de Meinchenbaum).
- 5.- Los que se centran en el pensamiento como materia de estudio (Programa de Filosofía para niños de Lipman).

#### 4.- TÉCNICAS DE ESTUDIO

Una variedad de los programas de enseñar a pensar son los programas denominados de técnicas de estudio. Algunas técnicas es preciso favorecer dentro de la escuela, sobre todo, en la etapa de Primaria, son aquellas que predisponen y preparan para un aprendizaje mejor, más funcional, y no las que preparan para exámenes.

**4.1.- Técnicas o destrezas instrumentales básicas.** Son adecuadas para saber comprender y asimilar la información objeto de estudio. Se incluyen aquí todas las actividades relacionadas con:

- La comprensión lectora: Técnicas clásicas de subrayado, realización de resúmenes y esquemas, mapas conceptuales.
- Técnicas de recogida de información sobre un tema: uso de diccionarios, fichas de biblioteca, apuntes.
- Técnicas para mejorar la retención y el recuerdo, el cual, a su vez está en función de varios factores:
  - De la atención prestada a lo que se pretende recordar.
  - De los conocimientos previos sobre lo que se pretende aprender y de la forma en que se hallan organizados.
  - De las estrategias que se utilizan para aprender: repetición, organización de lo aprendido por categorías, elaboración visual o verbal.
- Aplicación de factores motivacionales. Para aprender es necesario estar motivado.

**4.2.-Aplicación de factores motivacionales:** Para aprender es necesario estar totalmente motivado. Ahora bien ¿Qué puede hacer el profesor cuando no existe en el alumnado esa motivación por el aprendizaje? Es posible recurrir a una motivación extrínseca ajena a la tarea misma como son los premios y los castigos. Pero parece demostrado que éstos sólo son efectivos mientras están presentes y por breve tiempo. A veces incluso, tienen efectos contrarios a los deseados.

Es preciso, por tanto, conseguir una motivación intrínseca, es decir, una motivación relativa a la propia tarea o actividad, que entonces se realiza por sí misma, por su propio valor.

Para conseguir esta motivación intrínseca es necesario:

- Presentar al alumnado tareas de una dificultad moderada, adecuada, ni muy fáciles, ni muy difíciles, para conseguir que su realización sea una ocasión para percibir o experimentar que son competentes. Se evitarán los mensajes que impliquen una crítica excesiva y se dará importancia por el contrario, a toda tarea bien realizada.
- Proporcionar al alumno experiencias de autonomía que generan satisfacción propia, lo que les da interés en realizarlas por el simple hecho de hacerlas.  
En otras ocasiones algunos alumnos/as no realizan el proceso de interiorización y no llegan a asumir la tarea como algo propio. En estos casos, conviene trabajar el autoconcepto y la capacidad para autorregularse y conseguir superarse a sí mismo.
- Otras estrategias y circunstancias: Para favorecer el estudio se debe enseñar a los alumnos a planificar el tiempo de trabajo y a saber cuáles son las condiciones mínimas necesarias del ambiente de estudio (Luz, lugar, temperatura...).
- Es importante la implicación de la familia para que colabore con el control de horarios y con el favorecimiento de las condiciones físicas del estudio.
- Las actividades para poner en práctica los programas de técnicas de estudio no deben ser realizadas al margen del proceso de enseñanza. Por el contrario, han de responder a una planificación plenamente incorporada al desarrollo de las materias del currículo.

## 5.- EL VALOR DE LA CREATIVIDAD

Es complicado abordar el valor de la “creatividad” desde un planteamiento no global del tema, ya que abarca muchas interpretaciones, facetas, modos de afrontar el objetivo. Lo que sí podemos afirmar, como punto de partida es que es **“la capacidad de buscar respuesta por uno mismo a situaciones dadas”**.

Debemos preguntarnos como educadores: ¿cómo se crea esa capacidad?, ¿es algo que nos viene dado en nuestras personas?, ¿existen recursos que la favorezcan?, ¿qué podemos hacer para que nosotros y nuestros alumnos sean más creativos?

La respuesta a estas cuestiones pasa , desde nuestro punto de vista, por investigar *¿qué buscamos?* Puede ser que sólo nos interesen unas *actividades puntuales* que sean creativas, que trabajen aspectos diferentes a los trabajados ordinariamente, o puede que nuestro interés vaya más allá profundizando en el *ambiente que facilite* la creatividad.

El trabajar de forma parcheada refleja la falta de sentido en un currículo que no tiene línea definida. Por esto, el primer paso le corresponde al educador, ya que transmitimos estilos de aprendizaje donde se motiva a ser creativos o no.

Entonces... si deseamos generar un ambiente que propicie la creatividad: podemos partir de una programación que tiene en cuenta la creatividad del alumno con y en el desarrollo del currículum, en sí. Es decir se hace partícipe al alumno de su propio proceso de aprendizaje; *participa paralelamente con el profesor*.

¿Cómo participa el alumno paralelamente con el profesor?:

Una ejemplificación en el Ciclo 1º: **“LOS ANIMALES”**:

**Actividad 1ª: “Audición de una cassette con sonidos de animales”**

¿Qué se oye? - Pregunta el profesor

¿Qué animales conoces? (Partir del conocimiento del alumno)

Se anotarán las características de los animales, con el fin de hacer hincapié en aspectos desconocidos: motivando al alumno a investigar y a buscar respuestas.

**Actividad 2ª: El alumno elige un animal:**

En un tiempo determinado hace una adivinanza de éste, para compartirla con sus compañeros.

**Actividad 3ª:** En una ficha dibuja lo más característico de su adivinanza y se lo da al profesor. Éste las reúne todas para el juego

**Actividad 4ª:** En el cuaderno de Lengua intentamos recoger todas las palabras que no conocíamos. El profesor guiará a juegos de palabras. Se hace una ronda para crear una historia. Se le pregunta a un niño: ¿Qué animal escuchamos?. Al siguiente: ¿Qué le pasaba? Al otro: ¿dónde se encontraba en ese momento?, ¿cómo era su cuerpo?, ¿a qué se dedicaban sus padres?, ¿qué le gustaba?...

Se escribe la historia y sirve como lectura para el día siguiente.

**Actividad 5ª: Traer de casa fotografías de animales**

- Encuesta a los padres sobre animales que han cuidado.
- Encuesta a los compañeros de animales que les gustaría tener
- Dibujar un animal fantástico, explicar sus características...

**Actividad 6ª:** Trabajar las Matemáticas y el Conocimiento del Medio desde situaciones reales presentadas por el profesor y los alumnos.

**Actividad 7ª:** Crear esquemas y dibujos que representen información, expuestos en el aula para que al alumno/a se acostumbre a reflejar de forma ordenada el pensamiento.

**Actividad 8ª:** Los alumnos irán colocando sus aportaciones para que resulte más gratificante, se tendrá un trato preferente para esta ocasión, presentando al alumno como autor de su trabajo

**Actividad 9ª:** Las actividades hechas en los talleres de lenguaje como inventar una historia a través de un título dado, una fotografía, palabras seleccionadas, un supuesto dado, una historia irreal,... Esto nos puede servir para trabajar la expresión corporal (escenificación) o puesta en escena de unos títeres (creados con materiales).

Podemos observar que las posibilidades para hacer protagonista al alumno pueden ser múltiples y variadas. Cada tema, cada edad y cada situación puede ofrecernos muchas posibilidades para favorecer un clima participativo, motivante y creativo.

La diferencia entre un entorno rutinario y uno creativo depende fundamentalmente de la *creatividad en el trabajo del profesor*.

La creatividad en el trabajo del profesor significará seguir con el proceso de “*alerta*” a las señales o “*nexos*” a objetivos que se van desarrollando o ampliando y que nos van situando en nuevos contenidos: aquellos que nos interesan en nuestra programación y a los cuales tenemos que ir orientando.

Así el trabajo en clase no se vivirá como momentos aislados donde no existe un interrelación de lo que se aprende. *Ni que decir tiene que es un reto en el aula.*

Las actividades serán muchas veces fruto de la marcha de los contenidos en ese momento:

1. pueden ser propuestas *por los chicos*: Es interesante contar con sus aportaciones, de forma asidua en el aula.
2. pueden ser propuestas *por el profesor*, haciendo hincapié en el sentido de porqué es una buena alternativa.
3. Si acostumbramos a trabajar con las aportaciones de los padres. Estos pueden participar en clase a través de actividades más o menos puntuales. Esta alternativa ayuda muchísimo de cara a trabajar valores comunes (Familia-Escuela).
4. Es muy interesante abrirse a recursos externos a la escuela y que pueden ser utilizados en momentos determinados: charlas, teatros, cine, exposiciones, empresas, opiniones de expertos, ... siempre que estos recursos sean válidos para los objetivos que nos proponemos, no por cumplir con la necesidad de hacer tantas visitas.
5. Dentro del aula también existen recursos de organización y metodologías que favorecen la creatividad: libro forum, mesas redondas, debates, asambleas, *rol playing*,...
6. La coordinación de profesionales: Es un aspecto muy importante, sin el cual las "redes" que siguen favoreciendo esta forma de trabajar, se debilitan en un punto determinado.

Ni que decir tiene que compartiendo experiencias, aprendemos unos de otros. Sobretudo a valorar métodos y formas diferentes a los nuestros, respuestas, etc. Abrimos canales de trabajo entre nosotros, como compañeros.

Es importante, en este punto de la coordinación, partir de dos ideas claves la programación y la evaluación.

El equipo iría diseñando actividades tipo, dinámicas, formas... que generen un a unidad en la etapa, y esto que daría complementado con una evaluación continua que llevase a la mejora constante el proceso creador del equipo docente.

### 5.1.- ACTIVIDADES TIPO

Las actividades que desarrollan la creatividad se basan en desarrollar el *pensamiento divergente*.

El pensamiento divergente invita al sujeto a lanzarse a buscar un abanico de alternativas y se caracteriza por la flexibilidad, la originalidad y la fluidez frente al pensamiento convergente que es unidireccional y potencia una respuesta determinada. Las respuesta de verdadero-falso, o blanco-negro son típicas del pensamiento convergente.

El profesor debe suscitar los interrogantes o intentar no dar soluciones únicas.

Siguiendo a Guadalupe Medinilla (Ilustradora de cuentos), podemos proponer algunas técnicas:

- **La metáfora y la analogía:** A través de la analogía buscamos nuevos modos de ver un problema o una situación, en vez de quedarnos cruzados de brazos esperando la llegada de la inspiración.  
Un buen estímulo de la creatividad es transferir los rasgos de X a Y.
- **Los contrarios:** Modificar puntos de vista convencionales suele ser camino de creatividad.
- **El método P.N.I.** (Positivo - Negativo - Interesante): Dicho método consiste en imaginar algo que no existe o en formular una hipótesis determinada y preguntarnos:
  - Lo positivo, favorable o ventajoso.
  - Lo negativo, desfavorable o perjudicial.
  - Lo interesante o curioso.
- **Las cadenas de “por qué”:** Consiste en interpelarse y cuestionar las explicaciones habituales. Por ejemplo, una experiencia interesante suele ser que un “observador ajeno o visitante”, es decir, una persona que no tiene ningún tipo de conocimiento sobre una materia, comience a preguntar el porqué de algunos procedimientos. Por ejemplo: ¿por qué las puertas de los coches no abren hacia arriba en vez de hacia un lado? Aquél que se pregunta una y otra vez el por qué puede llegar a conocimientos muy interesantes.
- **Ejercicios de relaciones remotas:** Tiene por objeto establecer relaciones entre objetos y situaciones muy dispares. Nuestro cerebro es especialista en efectuar múltiples conexiones. Al forzar las relaciones se ejercita la creatividad, como resultado de la combinación de elementos no combinables a primera vista. Es la base de los anuncios publicitarios que permiten estimular varios sentidos al mismo tiempo.

## 5.2.- METODOLOGÍA

Las actividades deben ser siempre planteadas desde una metodología *activa*, donde el alumno sea protagonista con la aportación y el apoyo del profesor que orienta.

Es muy importante “*la expresión oral*” como canal de nuestra creatividad, ya que es el motor de nuestra propia imagen. Debemos favorecer que nuestros alumnos se expresen, dialoguen y confronten sus opiniones, que cuantas más, mejor desarrollo de la creatividad.

La creatividad se basa en el pensamiento alternativo y divergente. Hay que estimular el que los alumnos busquen diferentes soluciones a problemas planteados.

No propongamos soluciones únicas, como correctas. Plateemos actividades donde haya múltiples soluciones y caminos, y donde lo correcto sea encontrar posibles soluciones.

Es importante tener en cuenta, siempre, el trabajo de la “autoestima” de nuestros alumnos. Motivarla, teniendo en cuenta que todo es válido aunque necesite mejorar. Además si nos acostumbramos a encontrar lo positivo de los errores, nos acostumbramos a “construir” y ser cada día más creativos.

## BIBLIOGRAFÍA:

GÓMEZ C.; GARCÍA A., ALONSO, P. (1991): *Programa de Técnicas de Trabajo Intelectual. Procedimientos para aprender a aprender*. E.O.S. Madrid

ALONSO TAPIA, j. (1991): *Motivación ya aprendizaje en el aula. Cómo enseñar a pensar*. Santillana, Aula XXI. Madrid.

NICKERSON, R., y OTROS (1987): *Enseñar a pensar. Aspectos de la aptitud intelectual*. Paidós/M.E.C. Barcelona-Madrid.

AMEGAN, S. (1993): *"Para una pedagogía activa y creativa"*. S. México: Trillas

BEAN, R. (1993): *"Cómo desarrollar la creatividad en los niños"*. Madrid: Debate.

FUEGUEL, C. MONTOLIU, M.R. (2000): *"Innovemos el aula: creatividad, grupo y dramatización"*. Barcelona: Octaedro.

MARÍN IBÁÑEZ, R., LÓPEZ-BARAJAS, E., MARTÍN GONZÁLEZ (COORDS.) (1998): *"Creatividad polivalente"*. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.

MENCHÉN BELLÓN., F. (1989): *"Dimensión creativa"* en CARRETERO y OTROS: *"Pedagogía de la escuela infantil"*. Aula XXI. Santillana Madrid.

MENCHÉN BELLÓN., F. (1998): *"Descubrir la creatividad: desaprender para volver a aprender"*. Madrid: Pirámide.

TORRE, S. (1987): *"Educar en la creatividad"*. Ed. Narcea. Madrid

TORRE, S. (1993): *"Creatividad plural"*. P.P.U. Barcelona.

TRIGO, E. Y COLAB. (1999): *"Creatividad y motricidad"*. E. Trigo y colaboradores. Barcelona: Index.

VV.AA. (2000): *"La creatividad en la educación infantil, primaria y secundaria"*. Madrid: EOS, D.L.

VV.AA. (2000): *"Torbellino de ideas: por una educación participativa y creativa"*. Santiago de Compostela: Universidad de Santiago de Compostela, Servicio de Publicaciones e Intercambio