

# RUTINAS DE PENSAMIENTO

Son estrategias breves y fáciles de enseñar, aprender y recordar, que orientan el pensamiento

Se trata de pequeñas secuencias de 3 o 4 preguntas o pasos que sirven para explorar ideas relacionadas con algún tema importante.

Están hechas para que el pensamiento se haga visible. Todos lo vean, lo aprecien y puedan desarrollar sus capacidades.

VEO - PIENSO - ME PREGUNTO

CSI

STEP INSIDE

TARJETAS DE SALIDA

LAS PREGUNTAS ESTRELLA

KWL

3-2-1 PUENTE

01

02

03

04

05

06

07

A partir de una imagen, los alumnos se preguntan que ven, que piensan y que preguntas les surgen.

Los alumnos visibilizan sus aprendizajes con técnicas que los llevan a pensar en ideas abstractas y no verbales.

Los alumnos se ponen en los zapatos de un personaje histórico, literario o de cualquier tipo.

Tickets de salida que piden que los alumnos repasen y visibilicen los aprendizajes del día.

Oportunidad para que los estudiantes se planteen preguntas relevantes y profundicen en lo que saben o querrían saber sobre un tema.

Busca descubrir a través de tres preguntas, los intereses que tienen los alumnos sobre un tema para, al finalizar, reflexionar sobre lo aprendido.

Ayuda a los alumnos a comprender un concepto con el paso del tiempo

# VEO - PIENSO - ME PREGUNTO



## ¿QUE ES?

Buena estrategia de inicio de un tema para motivar y generar curiosidad.  
Logra que el alumno se adentre en el tema desde lo visual.



## PASO A PASO

Mostrar a los alumnos una imagen y generar un espacio para que contesten las siguientes preguntas de manera breve:  
¿Que veo?  
¿Que me hace pensar?  
¿Que me pregunto a partir de esta imagen?



## LINKS

Acá podés acceder a links de plataformas donde podes realizar esta actividad de manera virtual.

[GOOGLE FORMS](#)  
[Padlet](#)

# CSI (Color - Símbolo - Imagen)



## ¿QUÉ ES?

Estrategia que tiene como propósito identificar y depurar la esencia de las ideas de forma no verbal. Sirve para favorecer la comprensión de una lectura o de un tema. Por eso, es ideal llevar a cabo la rutina al final de la clase.



## PASO A PASO

Indicar a los alumnos que elijan un color que represente la idea principal del tema en cuestión. Con ese color se pintará el marco de la figura.

Luego, deberán elegir un símbolo que sientan que representa esta idea de este tema y dibujarlo en el círculo de arriba a la derecha\*. Por último, podrán escribir o dibujar la idea central del tema en el centro del recuadro.

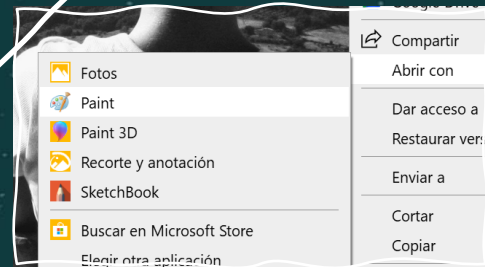


## LINKS

Acá podés acceder a links de plataformas donde podés realizar esta actividad de manera virtual.

[CSI en jpg](#)

Los alumnos deben abrir la imagen con Paint



\*Pueden copiar y pegar símbolos de Word o PPT o cualquier otra imagen o dibujo de Google. Pueden dibujarlo con las herramientas de dibujo de diferentes aplicaciones como por ejemplo Paint.

# STEP INSIDE



## ¿QUE ES?

Rutina que ayuda a los alumnos a explorar diferentes perspectivas y puntos de vista mientras imaginan acontecimientos, situaciones o problemas... Es clave para que los alumnos se posicionen en diferentes roles. Ideales para cuentos, narraciones e historia.



## PASO A PASO

**Opción 1:** Los alumnos contestan las siguientes preguntas de uno de los personajes en cuestión.  
¿Qué percibe? (qué ve, qué oye...)  
¿Qué sabe o qué piensa?  
¿Qué le preocupa?

**Opción 2:** Los alumnos se filman actuando un monólogo encarnando este personaje y contando acerca de como se siente con respecto a algo.



## LINKS

Acá podés acceder a links de plataformas donde podés realizar esta actividad de manera virtual.

[PADLET](#)  
[FORMS](#)



Creá un muro donde tus alumnos podrán subir todos sus videos de monólogos.

# TARJETAS DE SALIDA



## ¿QUE ES?

Se trata de una estrategia metacognitiva que visibiliza el aprendizaje generado en ese período de clase y posibilita ajustar las próximas planificaciones de acuerdo al nivel de comprensión alcanzado por los alumnos.



## ¿COMO LO USO?

Se recomienda utilizarlo al final de la clase justamente como un ticket que permita a los alumnos "salir" o terminar la clase. Si querés podés dedicar algunos minutos a compartir en voz alta lo que escribieron y charlar sobre eso para dejar las ideas en claro.



## LINKS

En el siguiente link vas a encontrar una imagen que los chicos pueden modificar y escribir usando Paint.

[TARJETA DE SALIDA JPG](#)

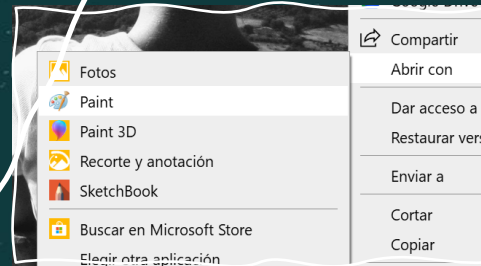
Podés ingresar al siguiente padlet para que los alumnos completen las respuestas ahí.

[PADLET](#)

Sino podés usar el Google Forms.

[FORMS](#)

Los alumnos deben abrir la imagen con Paint



Tomá el Padlet o el Forms como guía para construir el tuyo.



# LAS PREGUNTAS ESTRELLA



## ¿QUE ES?

Las preguntas estrella sirven para plantear preguntas relevantes y profundizar en lo que los estudiantes saben o necesitan saber. También se puede aplicar esta rutina a mitad o a final de un tema, según se quiera animar la curiosidad de los alumnos o conseguir que sean conscientes de los conocimientos que han adquirido.



## ¿COMO LO USO?

Consiste en "hacer una lista de al menos 12 preguntas" sobre el tema, concepto, materia u objeto de estudio. Posteriormente, se revisa la lista de preguntas, se pone una estrella o asterisco a las que parecen más interesantes para después elegir una o dos y dialogar sobre ellas o sus respuestas durante unos minutos.



## LINKS

Es sugerible que los alumnos compartan las preguntas en un padlet común o un Jamboard o en un Google Docs compartido.

[www.padlet.com](http://www.padlet.com)  
<https://jamboard.google.com/>

En cualquiera de las plataformas los alumnos podrán agregar sus preguntas en formato de "nota adhesiva".



# KWL (KNOW WANT LEARNT)



## ¿QUE ES?

El fin es detectar los conocimientos previos y hacer conexiones para descubrir los intereses que tienen los alumnos sobre el tema a tratar para, al finalizar, reflexionar sobre lo aprendido. Por tanto, se trata de crear un puente, una conexión entre los conocimientos previos y las ideas nuevas.



## ¿COMO LO USO?

Una vez que se conoce el tema, se responde individualmente a la pregunta ¿Qué sé? Cuando todos los alumnos hayan respondido, se pondrán en común las respuestas. A continuación, se contesta a la pregunta ¿Qué quiero saber? Y también se pone en común. Después de haber respondido estas dos preguntas y puesto en común sus respuestas, se dan las explicaciones necesarias y se realizan las distintas actividades sobre el tema. Por último, se responde a la pregunta ¿Qué he aprendido? Los alumnos comparten cómo y por qué ha cambiado su pensamiento inicial.



## LINKS

Podes armar un padlet con estas tres secciones (YA SABIA, QUIERO APRENDER y APRENDI) y que los alumnos agregen abajo con sus respuestas. Sino podes copiar este Google Doc y compartirlo con tus alumnos indicándoles que también ellos hagan una copia.

[www.padlet.com](http://www.padlet.com)  
[Google Doc](#)

# 3-2-1 PUENTE



## ¿QUE ES?

La rutina de pensamiento 3-2-1 puente ayuda a los alumnos a comprender un concepto con el paso del tiempo. La finalidad es activar el conocimiento previo, es decir, las ideas iniciales sobre un tema, para posteriormente, conectarlas con un nuevo pensamiento.



## ¿COMO LO USO?

Pedir a los alumnos que escriban 3 ideas sobre un tema, dos preguntas que tengan sobre él y una metáfora o analogía. Después se ofrece alguna explicación sobre el tema o se realiza alguna actividad y se completa el 3-2-1 al final de dicha tarea. Para finalizar, comparten su pensamiento inicial y el nuevo, explicando cómo y por qué ha cambiado.



## LINKS

Podes usar la plantilla en Google Docs que está a continuación o crear una parecida en otra plataforma que elijas. Si usas el Google Doc, pediles a tus alumnos que hagan una copia para ellos del documento.

[Google Doc](#)