Mente
Pensar distinto

NIVEL I · ENTRAR

# La pregunta al revés

**Antes de empezar, escribe la pregunta que esta tarea responde.**

CÓMO HACERLO

1. Lee la tarea entera sin empezar a hacerla.
2. Piensa: ¿qué quiere averiguar alguien con esto?
3. Escribe esa pregunta arriba de tu hoja.

**Por ejemplo:** *Tarea: sumar los alumnos de dos clases. Pregunta: «¿Cuántos niños irán a la excursión?»*

AL TERMINAR

¿Tu respuesta final contesta a tu pregunta?

M01

ARCHÉ

Mente
Pensar distinto

NIVEL I · ENTRAR

# Tres caminos

**Encuentra al menos tres formas distintas de resolverlo.**

CÓMO HACERLO

1. Resuélvelo como te salga primero.
2. Busca otra forma: dibujando, al revés, por partes…
3. Busca una tercera y compáralas.

**Por ejemplo:** *12 + 9 = 21 · 12 + 10 − 1 · 10 + 9 + 2*

AL TERMINAR

¿Cuál de las tres te parece más elegante? ¿Por qué?

M02

ARCHÉ

Mente
Pensar distinto

NIVEL I · ENTRAR

# ¿Y si…?

**Cambia un dato de la tarea y explica qué pasaría.**

CÓMO HACERLO

1. Elige un dato: un número, un personaje, un lugar.
2. Cámbialo por otro.
3. Explica qué cambia en el resultado.

**Por ejemplo:** *¿Y si el cuento pasara en el desierto en vez de en el bosque?*

AL TERMINAR

¿Qué cambió más de lo que esperabas?

M03

ARCHÉ

Mente
Pensar distinto

NIVEL II · PROFUNDIZAR

# La regla prohibida

**Resuélvelo sin usar el camino más obvio.**

CÓMO HACERLO

1. Descubre cuál sería el camino fácil.
2. Prohíbetelo: una operación, una letra, una palabra.
3. Encuentra otra forma de llegar.

**Por ejemplo:** *Escribe la descripción sin usar la letra «a». Haz la cuenta sin multiplicar.*

AL TERMINAR

¿Qué descubriste al no poder ir por el camino fácil?

M04

ARCHÉ

MUESTRA

Muestra gratuita · Versión completa en archetalent.com

# Si ves... prueba...

No hace falta saber de perfiles para empezar. Busca lo que observas en el aula, da al alumno esas tres cartas y deja que elija una. Lo que elige ya te da información.

| SI VES… | PRUEBA ESTAS CARTAS | PARA QUÉ |
|---|---|---|
| **En la tarea** | | |
| **Termina antes que nadie y se desconecta o molesta** | M08 Inventa el reto · M04 La regla prohibida · C08 Enséñaselo a otro | Más profundidad, no más fichas. |
| **Hace lo mínimo, aunque sabes que puede mucho más** | C10 Mi reto personal · M08 Inventa el reto · H09 Versión 2.0 | Un objetivo propio y un reto que merezca la pena. |
| **Tiene mil ideas y no termina ninguna** | H07 Termina una idea · R03 Paso a paso · R05 Aparca la pregunta | Llevar una idea hasta el final. |
| **Parece que nada le interesa** | C09 Yo propongo · M09 Conecta mundos · H10 Para el mundo real | Encontrar un motivo propio. |
| **Pregunta «¿y esto para qué sirve?»** | M09 Conecta mundos · C02 Ponte en su lugar · H10 Para el mundo real | Conectar la tarea con la vida real. |
| **Brilla al explicarlo en voz alta, pero se atasca al escribirlo** | C09 Yo propongo · H01 Dibújalo primero · M06 El experto invitado | Otra vía para mostrar lo que sabe. |
| **Se pierde en los detalles y no ve el conjunto** | H05 Mapa visual · M07 Encuentra la regla · R03 Paso a paso | Ordenar antes de profundizar. |
| **En las emociones** | | |
| **No entrega o borra todo por miedo a equivocarse** | C07 Suficientemente bueno · C04 Borrador de honor · R06 Un minuto antes | Hacer visible y valioso el error. |
| **Se frustra o explota cuando algo no sale** | R07 Bajar el volumen · R01 Tres respiraciones · H06 Ponlo a prueba | Calma antes que más exigencia. |
| **Se bloquea con los exámenes o las prisas** | R01 Tres respiraciones · R03 Paso a paso · C01 ¿Cómo llego? | Bajar la tensión y trocear la tarea. |
| **Vive con mucha intensidad las correcciones o lo que considera injusto** | C02 Ponte en su lugar · C05 El error que enseña · R07 Bajar el volumen | Poner nombre a lo que siente y darle cauce. |



MUESTRA

Muestra gratuita · Versión completa en archetalent.com

BARAJA DE RETOS · LIENZO DE DISEÑO DE ACTIVIDAD

# Una actividad, cuatro caminos

Curso _____ Asignatura _____ Fecha _____

ARCHÉ
HEAD. HEART. HANDS. HARMONY.

## 1 La actividad tal cual

La tarea que ya tenías preparada. No hace falta cambiarla.

## 2 Qué observo en el grupo

Marca lo que ves. Cada situación tiene sus cartas en la guía.

- ☐ Termina antes que nadie y se desconecta o molesta
- ☐ Tiene mil ideas y no termina ninguna
- ☐ Pregunta «¿y esto para qué sirve?»
- ☐ Se pierde en los detalles y no ve el conjunto
- ☐ Se frustra o explota cuando algo no sale
- ☐ Vive con mucha intensidad las correcciones o lo que considera injusto
- ☐ Corrige a todos o necesita tener siempre razón
- ☐ Cuestiona las normas o las explicaciones
- ☐ Le molestan los ruidos, las luces o las etiquetas
- ☐ Va a su ritmo, autónomo y con ganas
- ☐ Hace lo mínimo, aunque sabes que puede mucho más
- ☐ Parece que nada le interesa
- ☐ Brilla al explicarlo en voz alta, pero se atasca al escribirlo
- ☐ No entrega o borra todo por miedo a equivocarse
- ☐ Se bloquea con los exámenes o las prisas
- ☐ Pasa desapercibido o imita lo que hacen los demás
- ☐ Prefiere trabajar solo y le cuesta el grupo
- ☐ No para quieto, se levanta, lo toca todo
- ☐ Se queda en su mundo y desconecta

## 3 Las cuatro cartas

Una carta por área que encaje con esta actividad.

**Mente**
Código y nombre de la carta

**Corazón**
Código y nombre de la carta

**Manos**
Código y nombre de la carta

**Armonía**
Código y nombre de la carta

## 4 Las cartas de cada alumno

Para cada alumno o grupo: una carta de confort, una de reto y una abierta. Después de la sesión, rodea la que eligió.

| ALUMNO O GRUPO | QUÉ OBSERVO | CONFORT | RETO | ABIERTA | ELIGIÓ |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

## 5 Qué pasó

Qué eligieron, qué les costó, qué te sorprendió.

## 6 Qué cambio la próxima vez

Una línea: qué cartas darías ahora.

MUESTRA