

DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD Y EL PENSAMIENTO INFANTIL



CUADERNO DE APOYO

PhD. Zila Isabel Esteves Fajardo

MSc. Zuhellen Belén Campi Ortega

MSc. Galo Humberto Ramos Bajaña

MSc. Elsa Mercedes Salinas Ramírez

DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD Y EL PENSAMIENTO INFANTIL

Autores:

Ph.D. Zila Isabel Esteves Fajardo
MSc. Zuhellen Belén Campi Ortega
MSc. Galo Humberto Ramos Bajaña
MSc. Elsa Mercedes Salinas Ramírez

TÍTULO: DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD Y EL PENSAMIENTO INFANTIL

Autores:

Ph.D. Zila Isabel Esteves Fajardo

MSc. Zuhellen Belén Campi Ortega

MSc. Galo Humberto Ramos Bajaña

MSc. Elsa Mercedes Salinas Ramírez

REVISIÓN TÉCNICA

PhD. Frank Ángel Lemoine Quintero

Dr. Pedro Miguel Alcocer Aparicio

DISEÑO Y MAQUETACIÓN:

Ana Matango

© de los textos: los autores

© de la presente edición: CEO Editorial

PRIMERA EDICIÓN: 6 de septiembre 2024

ISBN: 978-9942-663-11-5

Publicado por acuerdo con los autores

Capacitación y Estrategia Online

CEO Editorial

Guayaquil – Ecuador

Fecha: 04- 09-2024 Cámara Ecuatoriana de Libro

NOTA EDITORIAL: Las opiniones y contenidos publicados en esta obra son de
Responsabilidad exclusiva de sus autoras

ÍNDICE

PRÓLOGO	6
JUSTIFICACIÓN DEL CONOCIMIENTO DEL SÍLABO EN EL CAMPO DE FORMACIÓN.....	7
UNIDAD 1	8
Pensar, razonar, crear.....	9
• Teorías de la creatividad: definición, tipos y proceso creativo	14
CREATIVIDAD.....	19
Barreras de la creatividad	25
Educar en la creatividad	32
Actividad 11:.....	37
Actividad 13.....	38
Actividad 14.....	39
Actividad 15.....	39
La historia y la creatividad.....	40
• La ética y la creatividad.....	41
UNIDAD 2	44
NOCIONES Y DESTREZAS NOCIONALES EN LA EDUCACIÓN INFANTIL	45
La gamificación.....	45
• La experimentación.....	47
• Aprendizaje basado en proyectos.....	57
Principios del ABP.....	58
A continuación, te compartimos algunos ejemplos de aprendizaje basado en proyectos e ideas de actividades:.....	62
UNIDAD 3	63
Destrezas del pensamiento	64
Actividad 1.....	66
Actividad 2.....	68
Actividad 3.....	69
Actividad 4.....	71
Actividad 5.....	73
Actividad 6.....	73
Actividad 7.....	75
Actividad 8.....	77

Actividad 9.....	78
Actividad 10.....	79
Actividad 11.....	81
Actividad 12.....	82
Actividad 13.....	82
Actividad 14.....	82
Actividad 15.....	83
Actividad 16.....	83
Actividad 17.....	84
Actividad 18.....	84
El pensamiento visible.....	85
Cultura del Pensamiento.....	87
Tipos de pensamientos	88
La ética y el pensamiento.....	92
UNIDAD 4	94
Desarrollo de hábitos de la mente.....	95
Para ayudar en casa	95
Actividad 1.....	99
Actividad 2.....	100
Actividad 3.....	101
Actividad 4.....	101
Rutinas del Pensamiento.....	102
Actividad 5.....	102
Actividad 6.....	103
Mentefactos	104

PRÓLOGO

En un mundo en constante cambio, donde la innovación y la adaptabilidad son más importantes que nunca, el desarrollo de la creatividad y el pensamiento infantil se erige como un pilar fundamental para el futuro de nuestras sociedades. Desde los primeros años de vida, los niños son exploradores innatos, llenos de curiosidad y asombro. Cada pregunta que hacen, cada juego que inventan y cada historia que cuentan son manifestaciones de su capacidad creativa, una chispa que, si se cultiva adecuadamente, puede iluminar el camino hacia un mundo lleno de posibilidades.

Este libro se adentra en la fascinante travesía del desarrollo creativo en la infancia, explorando cómo los entornos, las experiencias y las interacciones influyen en la forma en que los niños piensan, sienten y se expresan. A través de sus páginas, descubriremos estrategias y enfoques que no solo fomentan la creatividad, sino que también nutren el pensamiento crítico y la resolución de problemas, habilidades esenciales en la vida moderna.

Invitamos a padres, educadores y todos aquellos interesados en el bienestar y el desarrollo de los más pequeños a sumergirse en este viaje. Juntos, podemos aprender a valorar y potenciar la creatividad infantil, entendiendo que cada niño es un artista en su propio derecho, capaz de contribuir con ideas únicas y soluciones innovadoras. Al final, el verdadero objetivo es crear un espacio donde la imaginación florezca, permitiendo que nuestros niños se conviertan en los pensadores y creadores del mañana.

JUSTIFICACIÓN DEL CONOCIMIENTO DEL SÍLABO EN EL CAMPO DE FORMACIÓN

Es una asignatura del campo Praxis Profesional (Teórico-metodológico) que se relaciona con la unidad profesional. El objetivo de esta asignatura es implementar en los ambientes de aprendizaje estrategias para el desarrollo creativo y del pensamiento en los niños de Educación Infantil. En un ambiente post moderno en el que se trata de anular la realidad por lo subjetivo, es necesario formar desde infantil pensadores capaces, que observen las situaciones con espíritu crítico y objetivo. Capaces de valorar el sentido común y que con base a la riqueza del conocimiento de nuestra civilización sean capaces de reconocer lo bueno de lo tradicional, de nuestras raíces, y audaces y creativos para proponer innovaciones que lleven al desarrollo integral del ser humano, la familia y de la sociedad en general.

UNIDAD 1

PENSAR, RAZONAR, CREAR



Pensar, razonar, crear

Pensar creativamente es la capacidad para idear algo nuevo, relacionar algo conocido de forma innovadora o apartarse de esquemas de pensamiento o conducta habituales. Usar la razón y la “pasión” (emociones, sentimientos, intuiciones, fantasías.) para ver la realidad desde perspectivas diferentes que permitan inventar, crear y emprender con originalidad (Martín Ezpeleta et al, 2022).

Esto permite cuestionar hábitos, abandonar inercias y abordar la realidad de formas novedosas. Pensar y actuar creativamente en la vida cotidiana es aprender a estrenar ideas, costumbres, maneras de ser y hacer la vida. Una persona requiere creatividad para pensar distinto sobre sí misma, para refrescar las relaciones que mantiene, para intervenir de maneras nuevas y distintas en su contexto vital. La creatividad permite y enseña a llenarse de “primeras veces” para recuperar la curiosidad y el asombro, que se opacan cuando recorremos una ruta única, cuando nos dejamos llevar por la rutina.

La creación puede ser vista como un proceso de indagación. Sin guiarse por ese vértigo identitario que define nuestro tiempo, es inevitable que parta de una reflexión del sí, para luego pasar a la construcción colectiva. La creación está motivada por la imaginación, y es el lenguaje metafórico el que nos permite desvelar realidades muchas veces innombrables (Felicetti & Delgado, 2024).

Un razonamiento es un proceso mental en el que se parte de una cantidad determinada de premisas para llegar a una conclusión inferida sobre estas.

Razonamiento inductivo y deductivo

Como ciencia del razonamiento, la lógica distingue entre dos tipos formales de razonamiento:

- Razonamiento deductivo:** Un razonamiento deductivo es aquel en el que la conclusión se infiere necesariamente de las premisas.

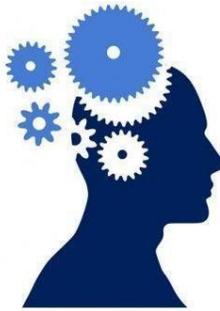
Por ejemplo: si todos los perros muerden, y Bobby es un perro, la conclusión será que

Boby muerde.

Razonamiento **inductivo**. Un razonamiento inductivo es aquel en el que la verdad de las premisas apoya pero no garantiza su conclusión (Newman, 2006).

Por ejemplo, si cada vez que el perro Bobby ladra, llueve, se induce que siempre que Bobby ladre lloverá, aunque exista la probabilidad de que ello no ocurra.

Generar pensamiento crítico y creativo requiere en primera instancia conocer las creencias que poseen los alumnos sobre determinados conocimientos, tomar en cuenta que la mayor parte de los conocimientos adquiridos por los estudiantes son producto de las interacciones sociales y culturales en que los estudiantes se han desenvuelto. Dichos conocimientos se han interiorizado de manera errónea, por ello es necesario el análisis de las creencias con el afán de modificarlas y que se instauren en la mente de una manera más cualitativa.



Actividad 1: Sopa de letras

EDUCACIÓN- RECREACIÓN- AMIGOS –COMPENSIÓN- FAMILIA -AMOR PAZ -CARIÑO -
PROTECCIÓN –VIVIENDA- PADRES -SALUDO

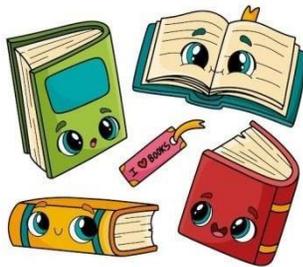
C	E	L	A	M	I	G	O	S	L	M	S
O	P	T	L	O	A	U	A	A	R	M	A
A	C	O	M	P	R	E	N	S	I	O	N
T	O	N	Ñ	O	E	E	Z	P	O	H	O
N	O	R	T	T	A	N	R	A	N	P	K
O	R	E	C	R	E	A	C	I	O	N	A
I	A	L	A	F	A	M	I	L	I	A	V
C	N	A	T	L	N	M	F	L	G	N	T
A	C	C	S	Z	A	P	O	O	N	S	Ñ
C	A	A	E	E	I	D	D	R	A	I	R
U	R	P	R	O	T	E	C	C	I	O	N
D	V	I	V	I	E	N	D	A	M	N	N
E	C	N	R	S	Ñ	S	E	R	D	A	P
D	S	A	L	U	D	O	Ñ	G	R	S	O



ACTIVIDAD 2: Creación de una Revista

1. Crear un medio de comunicación escolar adecuado para desarrollar la sensibilidad hacia la importancia de los valores.
2. Fomentar en los niños y las niñas un espíritu creativo, reflexivo y crítico que los inspira a trabajar valores.
3. Estimular la inventiva y la participación en la confección de cuentos, versos, dibujos, entre otros.
4. Promover la convivencia interpersonal entre toda la comunidad estudiantil, como medio para disminuir la violencia.

Áreas Todas las áreas de estudio además del estudio de valores.



Instrucciones Mensualmente se recopila la información que con anterioridad se les ha solicitado a los alumnos (as) con el fin de crear una revista de interés para los niños, niñas y padres de familia de la institución. La revista puede contar con algunos de los siguientes elementos aportados por los alumnos:

- Un pensamiento u oración (inédita o de algún libro)
- Una sección deportiva (en caso de que la escuela participe o haya participado en juegos deportivos).
- Una página de fechas conmemorativas del mes.

- Un horóscopo que le manifieste a los alumnos y demás personas actitudes y cualidades positivas.
- Un cuento elaborado por algún alumno de la institución.
- Saludos (para los amigos, padres de familia, docentes,)
- Una página de “chistes y más” (pueden ser adivinanzas, bombas, trabalenguas, versos).
- Una página de inglés (la cual será utilizada por la docente como apoyo didáctico)
- Varias páginas de entretenimiento (palabra-grama, crucigramas, juegos de razonamiento, entre otros) los cuales involucrarán el desarrollo y utilización de actitudes positivas o de algún valor.
- Una página especial (en esta página se le da espacio mensual a algún docente de asignatura especial para que expresen algún comentario sobre su materia a los alumnos)
- Una página especial (en esta se le da espacio mensual a algún docente de asignatura especial para que exprese algún comentario sobre su materia a los alumnos). · Una página mensual de orientación.
- Una página mensual para la dirección.
- Una página con una fotografía de algún docente (cuando era más joven, para que los alumnos adivinen, ¿quién es?).
- Origamis (para confeccionar con sus alumnos en el aula).

- **Teorías de la creatividad: definición, tipos y proceso creativo**

Existen varias teorías de la creatividad que han sido propuestas por diversos psicólogos e investigadores. Estas son algunas de las principales teorías:

Teoría asociacionista: Esta teoría sugiere que la creatividad está relacionada con la capacidad de los individuos para realizar asociaciones entre diferentes ideas o conceptos. Estas asociaciones pueden basarse en la casualidad, la apariencia o la mediación a través de símbolos.

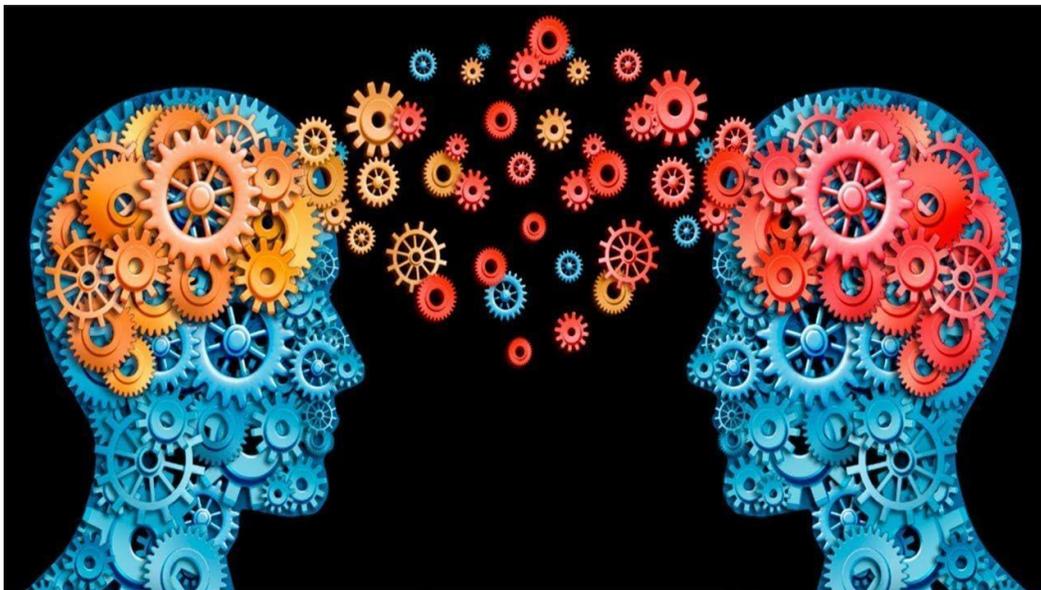


Teoría Gestalt: Esta teoría define la creatividad como una acción que produce o moldea una idea o visión. La creatividad se considera un proceso repentino e imaginativo, más que lógico. Enfatiza la importancia de encontrar el propio mundo, incluido el entorno y el contexto social, para ser creativo.

Teoría existencialista: Esta teoría sugiere que la creatividad está vinculada a la percepción que tiene el individuo de su propia existencia y del mundo que lo rodea. Enfatiza la importancia de las experiencias personales y la capacidad del individuo para encontrar significado a su existencia.



Teoría de la transferencia: esta teoría, propuesta por Guilford, sugiere que la creatividad está motivada por un impulso intelectual para estudiar posibles problemas y encontrar soluciones. Destaca la importancia del aprendizaje y la transmisión de conocimientos a través de la semejanza o semejanza.



Teoría interpersonal o cultural: esta teoría sugiere que la creatividad está influenciada por factores sociales y culturales. Enfatiza la importancia de la interacción con los demás y la capacidad del individuo para crear su propia personalidad en función de sus experiencias y antecedentes culturales.



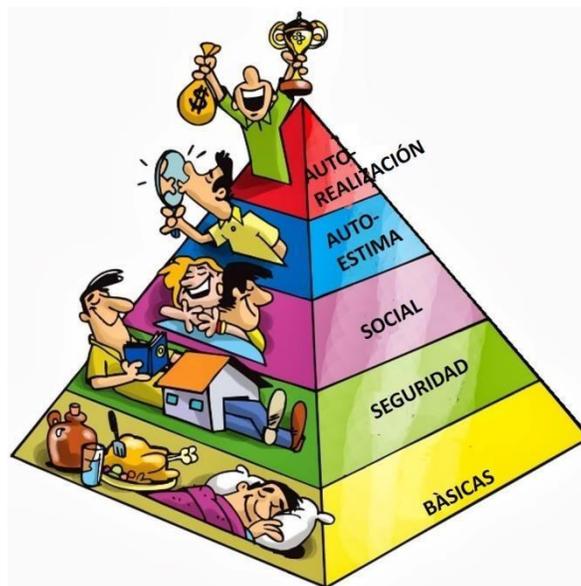
Teoría Psicoanalítica: Esta teoría, propuesta por Freud, sugiere que la creatividad está relacionada con el concepto de sublimación. La sublimación es el proceso de derivar energía sexual hacia objetivos no sexuales y socialmente valorados. La creatividad se ve como una forma de expresar deseos e impulsos inconscientes de una manera socialmente aceptable.



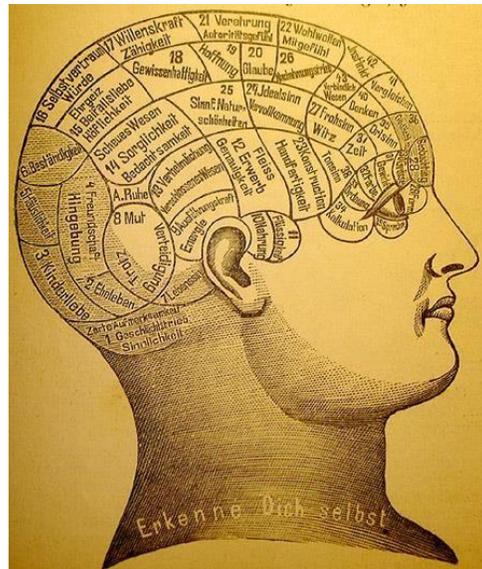
Teoría Sociocultural: Esta teoría sugiere que la creatividad es una función que se desarrolla a través de la interacción social y está vinculada a procesos cognitivos y afectivos. Destaca la importancia de los factores sociales y culturales en el desarrollo de la creatividad (Negueruela-Azarola & Escandón, 2023).



Teoría Humanista: Esta teoría, propuesta por Maslow, sugiere que la creatividad está vinculada a la personalidad del individuo y al potencial de autorrealización. Enfatiza la importancia de las experiencias personales y la capacidad del individuo para encontrar significado a su existencia (Sepúlveda, 2023).



Teoría factorial: esta teoría sugiere que la creatividad está relacionada con ciertos rasgos de la personalidad, como la introversión, el amor a la soledad, la intuición y la inteligencia. Destaca la importancia de las diferencias individuales en el proceso creativo.



Teoría Triárquica: Esta teoría, propuesta por Sternberg, sugiere que la creatividad se compone de tres partes: componencial (la capacidad de generar ideas), experiencial (la capacidad de sintetizar e intuir) y práctica (la capacidad de aplicar habilidades creativas en un contexto). Forma)



Creatividad Social: Esta teoría enfatiza la importancia de un entorno social favorable para el desarrollo de la creatividad, así como la presencia de obstáculos que puedan estimular el pensamiento creativo.

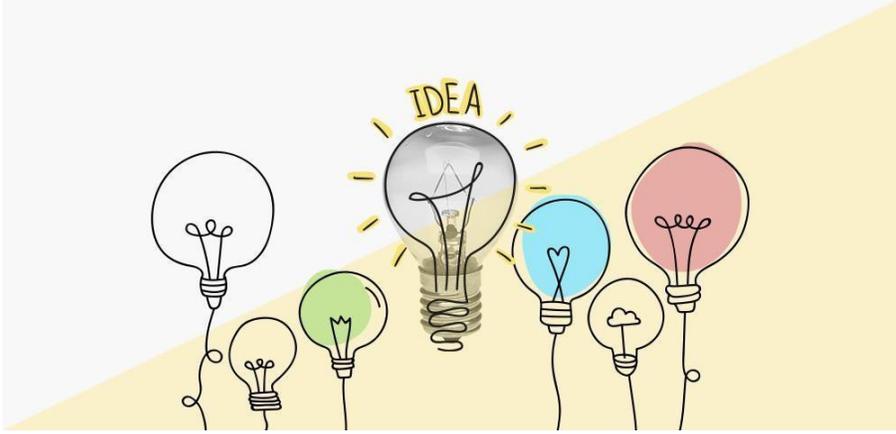
ACTIVIDAD 3

Anagramas: es la conformación de una palabra o frase obtenida mediante la transposición de las letras de otra palabra o frase. Ejemplo de Anagrama de Creatividad:

Con la palabra creatividad, sacar 8 palabras

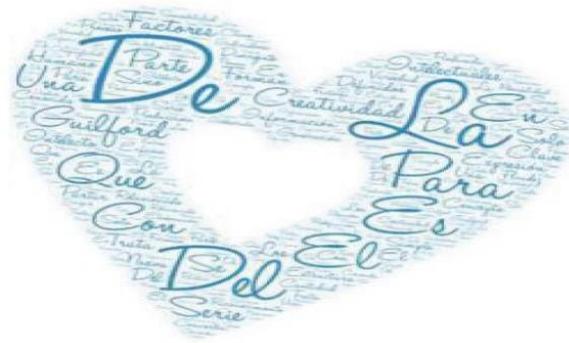
Ejemplo: Divertida

CREATIVIDAD

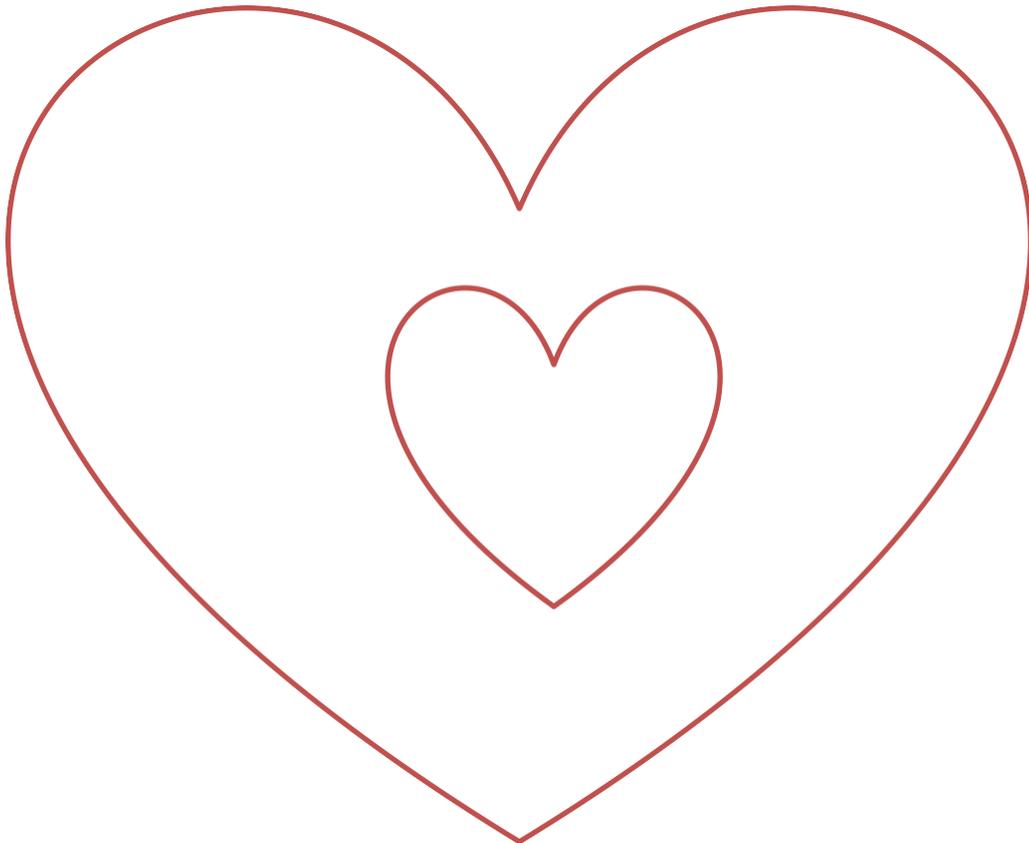


ACTIIVDAD 4

Caligramas: su origen procede del francés calligramme y consiste en un escrito, donde la disposición de las letras o caligráfica con su arreglo gráfico representan el contenido del texto. Ejemplo de Caligrama de Creatividad



Los estudiantes realizaran un poema a un amigo (a) sin salirse de las líneas del corazón



Actividad 5

Acrósticos: son una estructura que puede estar escrita en verso o no, en la cual ciertas letras, sílabas o palabras de cada verso o de cada frase (generalmente las primeras) forman una palabra o un mensaje cuando se leen de manera vertical. Ejemplo de Acróstico Creativo:

Cuando nos	N
Reinventamos	A
Estamos	T
Adentrándonos	U
Tímidamente, pero	R
Innovando para	A
Vernos desde otra	L
Óptica	E
	Z
	A

Actividad 6

Lipograma: es un pasaje en que se omite metódicamente alguna letra (o varias) del alfabeto. La letra excluida suele ser una letra muy común, por lo general vocales. Particularmente, algunos lipogramas ingeniosos omiten todas las vocales salvo una, con lo que se reduce mucho el conjunto de palabras que se pueden escribir y los textos pueden quedar muy forzados Parellada Rius, E. (2023).

Nosotros no somos como los Orozco Yo los conozco, son ocho los monos:

Poncho, Toto, Cholo, Tom Moncho, Rodolfo, Otto, Pololo.

Yo pongo los votos sólo por Rodolfo,

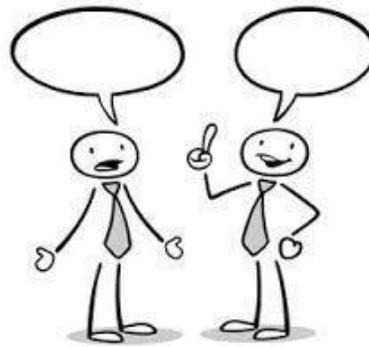
Los otros son locos, yo los conozco, no los soporto.

(Canción de León Gieco 1997)

Realizar un párrafo empleando una vocal como letra principal

Actividad 7

Caricaturas: Es una técnica que invita, y se puede desarrollar de dos maneras, en primer lugar, se le puede decir a los participantes que elaboren caricaturas en función a un tema específico y en segundo lugar, se les puede entregar una tira de caricaturas sin diálogos escritos y solicitar escribir los diálogos en función al tema que se va a desarrollar.



Mapas Conceptuales: tienen su origen como una técnica Creada por Novak y Godwin (1988) quien propone los Mapas Conceptuales como estrategia para la enseñanza, aprendizaje y evaluación del desempeño estudiantil, la cual está sustentada en la teoría del Aprendizaje Significativo.

Actividad 8: Los estudiantes realizaran un mapa conceptual

Mapas Mentales: son una técnica gráfica que potencia el cerebro y que se pueden aplicar a todos los aspectos de la vida, su asunto o motivo cristaliza una idea central, de donde surgen diferentes ramificaciones que comprenden una imagen o una palabra clave asociada a una línea (Buzán, 1996). El siguiente esquema muestra un ejemplo de Mapa Mental:



Barreras de la creatividad

Hay muchas formas de obstruir el pensamiento creativo o impedir que algo nuevo sea traído del mundo de la imaginación al mundo real, sin embargo, son las siguientes 15 formas las más comunes de impedir o dificultar que se dé el proceso creativo.

1. Falta de tiempo

Como todas las cosas en este mundo, el proceso creativo requiere su tiempo.

Primero hay que disponer de un momento de calma en el que se puede poner en marcha la mente, luego, hay que tomarse su tiempo para ir moldeando la idea, haciendo sus mejoras y descartar sus posibles defectos y, después, materializarlo. Por ejemplo, si queremos pintar un cuadro, primero necesitaremos pensar qué queremos hacer, luego, con más detenimiento, iremos haciendo un boceto de lo que queremos pintar, en este caso, un paisaje otoñal.

Luego vamos pintando, haciendo los elementos de la pintura y, mientras vamos pintando, también tendremos nuevas ideas e improvisando algunos aspectos de la pintura.

2. Falta de autoestima

La falta de autoestima es en muchas ocasiones el principal factor que mata la creatividad. Puede pasar que se sea muy original y se tengan muy buenas ideas, pero esto nunca es materializado debido a que se cree que son malas ocurrencias.

Tanto si se han tenido ya ideas como si aún no, lo que hay que hacer es dejar fluya la imaginación, esperando a que la gente juzgue las ideas por lo que son, no por quien las ha hecho.



3. Todo está inventado

Mucha gente, a la hora de tratar de algo nuevo, se desmotiva porque llega a la conclusión de que todo ya está inventado. Es cierto que hay tantas ideas como estrellas en el firmamento, pero esto no quiere decir que ninguna de ellas pueda mejorarse.

A veces, una pequeña modificación puede suponer un matiz importante entre lo nuevo y lo viejo. Siempre hay algo que puede reformularse o mejorarse.

4. Miedo a fracasar

A nadie le gusta equivocarse, pero lo cierto es que si no se intenta ya de por sí el fracaso está asegurado.

Tratar de hacer cosas nuevas y diferentes siempre es un riesgo, dado que no hay garantías de que la gente logre entender nuestra visión del mundo o que la idea que originalmente veíamos como muy innovadora al final resulte ser algo poco convincente.

Si lo pensamos en profundidad, ¿qué riesgo hay en intentar algo nuevo y que al final no funcione? Si funciona, entonces estupendo, pero si no, igualmente sacamos como beneficio el aprender una valiosa lección que nos servirá para tratar otras opciones.

Debe quedar claro un mensaje de este punto: todo proceso creativo es arriesgado, porque hay cierta incertidumbre. Si no hubiera esa incertidumbre, es decir, que ya se conocieran los resultados, ¿qué habría de nuevo a ofrecer al mundo?

5. Perfeccionismo

Siempre se podrá mejorar lo que hayamos hecho pero, en ocasiones, el tratar de hacer que lo que hemos hecho sea perfecto puede estropear una buena idea y, además, hacernos perder el tiempo. La perfección es, en muchas ocasiones, el enemigo de lo bueno.

6. Incapacidad de autocrítica

De la misma manera que no hay que tener miedo al fracaso, se debe ser crítico con lo que se hace. El dar por supuesto que lo que se ha creado es indudablemente bueno y que los demás están equivocados es un gran límite a la creatividad.

Primero porque no se motiva a tener nuevas ideas, y segundo porque se puede estar defendiendo una idea que no es vista como algo creativo, ya sea porque ya se ha hecho antes o porque, simplemente, es mala.

Se deben detectar los defectos de lo que se ha hecho y, a partir de ellos, reformular lo hecho. Esto activa el proceso creativo, dado que tratamos de superarnos constantemente, potenciando el pensamiento divergente.

7. Reglas rígidas

Las normas son algo fundamental para la vida en sociedad, además de servir para reconfortarnos al saber que existe un código de conducta y leyes que nos garantizan derechos y obligaciones. Generan una zona segura.

Sin embargo, hay otro tipo de normas, que varían de individuo en individuo, y que pueden limitar bastante nuestras acciones, sobre todo cuando estas están relacionadas con lo novedoso. Son las reglas no dadas.

Pueden definirse términos de creencias rígidas y conductas automáticas que, para cambiarlas, es necesario cierto esfuerzo. Un ejemplo de ello sería el ir siempre en metro al trabajo, el ponerse el mismo tipo de ropa siempre, no probar comida vegana...

Las reglas no dadas pueden afectar a todos los aspectos de la persona y, aunque no es algo patológico de por sí, limita mucho ser original. La creatividad surge cuando se rompen estas normas no escritas.

Pero romperlas no es tan fácil, porque son invisibles, es decir, son comportamientos automatizados que se hacen inconscientemente. Para romperlas, primero es necesario plantearse el porqué de hacer las cosas como se están haciendo.

8. Aferrarse a la primera idea que aparece

Suele pasar que, si se encuentra una idea buena o da la casualidad que lo primero que se pensó acabó siendo exitoso, entonces no hay necesidad de cambiarlo y probar cosas nuevas.

Está bien tener en cuenta esa primera idea, pero no se deben ignorar las posibles mejoras que requiera u otras opciones de hacer las cosas que pueden llegar a ser mucho más beneficiosas que la idea original.



9. Dificultad para aislar

Esta barrera de la creatividad impide la aparición del pensamiento lateral, y se podría traducir en el lenguaje mundano con la expresión de „un árbol no nos deja ver el bosque“.

No poder aislar un problema concreto del resto o del contexto en el que se ha formulado puede ser un aspecto que dificulte la búsqueda de nuevas alternativas.

Las personas tendemos a clasificar las cosas en categorías, dándoles un orden que, por defecto, difícilmente podemos cambiar.

Si se quiere ser creativo se debe tratar de separar los elementos para poder darles una nueva organización o relacionarlos con otros aspectos que, de normal, no se les encontraría relación alguna.

10. Lo obvio es lo obvio

Normalmente, las personas simplificamos la realidad y no nos planteamos ciertas cuestiones. Hay aspectos de nuestro día a día que siempre se han vivido de una forma concreta, con lo cual, dudar de ellas es algo impensable.

Sin embargo, se debe entender que lo que es entendido como lo obvio es, en verdad, un constructo social. A cada cosa se le ha asignado una función, pero esto no quiere decir que no se les pueda dar otros usos.

Aunque no cuestionarse las cosas obvias de la vida puede indicar el poseer una mente normal y sana, con un estilo de pensamiento bien organizado, también puede implicar cierta limitación creativa.

Por ejemplo, una vieja silla puede ser vista como algo que servía para sentarse pero que ya no sirve, o, con un poco de imaginación, puede convertirse con un par de cuerdas y un cojín en un cómodo y divertido columpio.

Si se quiere ser creativo, no se deben dar las cosas por sentado. Todo admite una nueva función.

11. Dificultad para relacionar ideas remotas

La creatividad radica en encontrar relaciones anteriormente nunca vistas de dos conceptos o más. Es por ello que es muy importante entender que dos aspectos que aparentemente puedan parecer muy poco relacionados, pueden ser explotados de tal forma que den como resultado una idea totalmente transgresora.

Es normal que intentemos asociar dos aspectos que están muy relacionados a simple vista, pero se debe hacer un esfuerzo y tratar de ir un poco más allá adquirir una visión más holística de la realidad.

Recurrir a lo más lejano puede ser una muy buena forma de evitar los bloqueos, dado que se tiene una mayor cantidad de posibilidades creativas.

12. Falta de motivación

La falta de motivación y voluntad para llevar a cabo algo nuevo es un gran enemigo de la creatividad. Hay personas que tienen una gran mente, la cual es generadora de grandes ideas pero, por pereza de quienes la tienen, nunca llegan a materializarse.

Además, si no se tiene curiosidad e interés por el mundo que nos rodea,

¿de dónde van a salir las preguntas que harán que se cuestione la realidad

preestablecida? Para ser creativo se debe tener gran convicción, dudar de todo y sacar las fuerzas de donde sea para ofrecerle al mundo una nueva forma de hacer las cosas.

13. Parálisis por análisis

Cuando se trata de ser original, siempre es recomendable tratar de ver qué se ha hecho con anterioridad, para ver en qué manera se puede mejorar y evitar el repetir algo que ya ha sido creado.

Sin embargo, a veces, esta búsqueda se vuelve demasiado extensa, sobresaturando al genio creativo viéndose bombardeado de cientos de ideas cada cual más original que la anterior.

Al tratar de sacar cosas de ellas, la mente se bloquea al hacerse un gran esfuerzo por seleccionar y analizarla, dándose la parálisis creativa.

La mejor manera de evitar esto es seleccionar unas fuentes de información concretas y olvidarse del resto. Ciertamente se correrá el riesgo, poco probable, de poder repetir una idea ya hecha, sin embargo se iniciará el proceso creativo.

14. Envidia

Muchas personas se sienten celosas de aquellas que muestran un pensamiento diferente, innovador y claramente creativo. Así pues, mediante comportamiento ciertamente tóxico, pueden hacer que no sintamos mal por haber creído que podíamos ser diferentes.

La envidia puede ser muy malvada, tirando al suelo todas nuestras ideas más originales. Es por esto que, para evitarlo, debemos estar convencidos de nuestra visión del mundo y tratar de materializarla.

15. Consumismo

Puede parecer algo un tanto rebuscado, pero lo cierto es que las tendencias de consumo de la población han definido lo que se entiende como una idea buena y una mala.

La productividad prima por encima de cualquier factor, lo cual puede suponer una gran carga de estrés para los trabajadores, quienes ven que no tienen libertad para expresarse. A su vez, se ven fatigados, lo cual inhibe también el pensamiento creativo.

Educar en la creatividad

“En momentos de crisis sólo la imaginación es más importante que el conocimiento.” Albert Einstein

La creatividad es una facultad que no sólo sirve, como piensan algunos, para desarrollar actividades artísticas como pintar o escribir. Educar en la creatividad es educar para el cambio y formar personas ricas en flexibilidad, visión futura, iniciativa, confianza, dispuestas a asumir riesgos, sin miedo a equivocarse y listas para afrontar los obstáculos y problemas que se les vayan presentando en la vida.

Cinco dimensiones de la mente creativa

Inquisitiva: preguntarse y preguntar, explorar e investigar, desafiar los supuestos.

Persistente: enfrentarse a la dificultad, atreverse a ser diferente, tolerar la incertidumbre.

Imaginativa: jugar con las posibilidades, establecer relaciones, usar la intuición.

Colaborativa: compartir el producto, dar y recibir feedback, cooperar adecuadamente.

Disciplinada: desarrollar técnicas o habilidades, reflexionar críticamente, trabajar prestando atención a los detalles y en la búsqueda de una mejora continua.

Pero más allá de lo que ocurra en las escuela, ¿cómo podemos los padres ayudar a que los hijos conserven su creatividad natural e incluso a fomentarla?

Tres pautas para ayudar a que los niños conserven su creatividad natural y fomentarla

Respetar el juego infantil. Atiborrar a los menores de actividades extraescolares y llenar su agenda de obligaciones y actividades no es lo más apropiado para potenciar su creatividad. Los pequeños necesitan disfrutar de tiempo prolongado de juego libre, en el que su imaginación sea la que guíe sus actuaciones e impulse su capacidad de ser creativo.

Proporcionar un entorno inspirador. ¿Por qué no crear un espacio para que los niños den rienda suelta a su creatividad en un rincón de su habitación? Algunas ideas son colocar murales en los que puedan pintar con libertad, contar con cajas en las que guardar los tesoros que encuentren y recopilar todos los juegos y juguetes que inspiren su creatividad.

No dirigir sus juegos. A los pequeños les gusta saltarse las normas e idear nuevas formas de jugar, como construir una torre en vez de la figura prediseñada con los bloques de un puzzle. Esa es su creatividad natural. Hay que dejar que prueben. Los adultos no deben intervenir si el pequeño quiere utilizar sus juguetes de un modo diferente (siempre que no haya peligro de hacerse daño o romperlos). Al contrario, es importante valorarle y animarle a idear y crear otras maneras de divertirse.

Cuatro juegos y actividades para niños creativos

Visitar museos y exposiciones. Ver a través de los ojos de un niño una obra de arte u otro objeto de una muestra puede ser toda una aventura para un adulto. La visita al es una ocasión idónea para entrenar su capacidad creativa.

Los pequeños pueden ser invitados a inventarse una historia sobre una imagen u objeto que observen o a que expliquen a su manera lo que ven en un cuadro.

Leer y leer cuentos. Los cuentos divierten y entretienen a los niños, pero además potencian su capacidad creativa y su imaginación. Los adultos pueden proponer a los pequeños que imaginen otros finales para sus historias favoritas o pedirles que relaten una nueva si cambian alguno de los acontecimientos de la narración.

Creatividad en grupo. Además de fomentar el espíritu creativo y la imaginación del menor, los juegos grupales les ayudan a desarrollar otras habilidades, como la expresión oral y la memoria. Una propuesta consiste en iniciar una narración con dos pequeñas frases («Érase una vez un niño llamado Pablo que salió una mañana a navegar en un barco»). El siguiente participante debe continuar el relato con otras dos nuevas frases que continúen el hilo de la historia (cuando estaba en alta mar, divisó a lo lejos una isla desierta) y así de forma sucesiva. Poco a poco, entre todos conseguirán crear un divertido cuento para el que solo habrán necesitado derrochar imaginación.

Interpretar figuras. Un interesante ejercicio creativo para practicar con los niños es tumbarse en la hierba o recostarse en una butaca para contemplar las nubes y que el pequeño interprete qué representa cada una de ellas.

Otra actividad divertida para estimular la creatividad es el juego de las sombras. Tan solo es necesario un foco de luz y una pared donde reflejar diferentes sombras creadas con las manos. El siguiente paso es pedirle al niño que cuente qué supone para él.

Actividad 9: Obras de arte con material reciclado

Hacer obras de arte y manualidades es muy beneficioso para los niños. Estas son actividades que ayudan al desarrollo de la psicomotricidad, enseñan a compartir, aumentan la autoestima y, a través de la creatividad, permiten la expresión de sentimientos. Por otro lado, utilizar materiales reciclados fomenta la conciencia ecológica y los valores relacionados con la sostenibilidad



Actividad 10 Dibujar en familia

Con diferentes materiales y técnicas pueden hacer un dibujo “colaborativo” que todos ayuden a completar. Se pueden utilizar diferentes modelos: mandalas, figuras de animales, personajes de historietas o paisajes. En cuanto a los materiales y las técnicas, la variedad es casi infinita:

- Acuarelas.
- Pinturas de sellos o manos.
- Decoupage.
- Lápices de colores.
- Marcadores.
- Ceras, tizas.

La ventaja de esta actividad es que pueden participar niños desde pequeños. Ellos pueden pintar con sus deditos y divertirse mientras hacen sus creaciones.



Actividad 11:

Cuentos “sobre la marcha”

Inventar cuentos en familia es una de las actividades para niños que favorece la fluidez verbal y adquisición de nuevo vocabulario. Para eso, utiliza una palabra como disparador, eligiendo un tema que a los niños les atraiga y que ellos conozcan. Luego armen una historia de fantasía en torno a ese término.

Actividad 12 Juegos de palabras

Si tienes niños pequeños, el tradicional “veo, veo” es uno de los juegos con el que la creatividad se pone a funcionar con toda la energía. La mecánica es sencilla: una persona elige un objeto en secreto, y al grito de “veo veo” comienzan a adivinar:

- ¿Qué ves?
- Una cosa
- ¿Qué cosa?
- Maravillosa
- ¿De qué color? ¿Está cerca? ¿Dónde?

Mientras jugamos en familia van a aparecer palabras nuevas, objetos, colores, historias y definiciones locas.



Actividad 13

Escribir historias

Inventar historias, imaginar personajes, relatar situaciones reales o de fantasía activan los pensamientos interiores. Y, al trasladar todo eso en palabras, permiten expresar emociones, canalizar la angustia y poder decir cosas que de otra forma sería imposible. Algunas ideas para esta tarea pueden ser:

- Un diario personal en el que combinen historias de cada día con dibujos y fotos.
- Redactar cartas a la familia, ya sea a los que viven en el mismo lugar o a aquellos que no han visto por mucho tiempo.
- Inventar cuentos de ficción con más o menos dibujos, dependiendo de la edad de los niños.
- Realizar una guía de viaje, recordando las últimas vacaciones y todo lo que hicieron en ellas.



Actividad 14

Caminatas al aire libre

Las **actividades para niños** al aire libre deben llevarse a cabo con los cuidados necesarios para resguardar nuestra salud y la de toda la comunidad (tapabocas, distancia social, lavado de manos).

La idea es hacer un recorrido por algún sendero de un parque cercano o por la playa y activar los sentidos. Por ejemplo, pueden escuchar atentamente los sonidos, observar la belleza natural, respirar y sentir el aroma del aire libre, tocar el suelo y degustar alguna delicia en el camino.

Con toda esa información los niños construyen nuevos conocimientos. Y si les propones que cuando lleguen a casa escriban y dibujen sobre su paseo, estarás estimulando su creatividad en base a experiencias personales.



Actividad 15

Huerta familiar

Esta actividad combina ciencias, conciencia ambiental, aprendizajes sobre el consumo y creatividad en la ejecución de la tarea. Pide a los pequeños que aporten ideas sobre cómo debería ser la huerta casera, dónde colocarla, por qué elegirían tal lugar y qué plantas les gustaría tener.

Las actividades para niños que están relacionadas con la Tierra también ayudan a generar conciencia y respeto por la Naturaleza. Lo bueno de esta tarea es que vas a entretener a los niños por bastante tiempo. Desde la planificación hasta que puedan consumir los vegetales.



La historia y la creatividad

La historia de la creatividad se remonta a los antiguos griegos, quienes creían que la creatividad era una inspiración divina. Platón, por ejemplo, creía que los poetas eran seres sagrados que sólo podían crear lo que dictaban sus musas. Durante la Edad Media la creatividad no estaba de moda y muchos creadores ni siquiera firmaban sus propias obras.

Sin embargo, el Renacimiento vio un aumento significativo en la producción creativa, gracias al surgimiento de grandes científicos como Newton y Copérnico, que creían que los humanos podían resolver sus problemas a través de la ciencia.

En el siglo XIX, el término "creatividad" se convirtió en sinónimo de arte y se aplicó a cualquier manifestación cultural, incluidas la ciencia, la política y la economía. No fue hasta el siglo XX que los investigadores descubrieron que cualquier persona podía desarrollar la creatividad, independientemente de su campo de estudio.

La creatividad es un aspecto fundamental del desarrollo humano y ha estado presente en todas las culturas y sociedades a lo largo de la historia. Se ha expresado a través del arte, la ciencia y la tecnología, y ha contribuido al progreso y bienestar de la humanidad.

En los últimos años, el estudio de la creatividad ha ganado importancia en diversos campos, como la psicología, la educación y la empresa. Los investigadores han tratado de comprender los factores cognitivos, emocionales y sociales que influyen en el comportamiento creativo, así como las formas en que se puede estimular y desarrollar la creatividad.

El concepto de creatividad ha evolucionado con el tiempo, desde una inspiración divina hasta una capacidad humana que puede desarrollarse y potenciarse. Hoy en día, la creatividad se reconoce como un factor clave para el éxito personal y profesional, y se considera un activo valioso en un mundo que exige innovación y adaptación.

- **La ética y la creatividad**



La relación entre ética y creatividad es que la ética juega un papel fundamental en el desarrollo del comportamiento creativo. La creatividad no es sólo la capacidad de generar nuevas ideas, sino también la capacidad de transformarlas en realidad, lo que requiere una actitud responsable y ética.

En la antigua Grecia, Sócrates, considerado el mayor maestro de la retórica y el lenguaje, también era conocido como el "maestro de la invención" de ideas, demostrando la importancia de la creatividad en la reflexión filosófica. La actitud creativa de Sócrates propició el desarrollo de diferentes corrientes filosóficas, destacando la importancia de la creatividad en el desarrollo humano.

En el mundo moderno, la creatividad es fundamental para el éxito personal y profesional, y está estrechamente relacionada con la ética. La dimensión ética de la creatividad se refleja en la responsabilidad de los creadores hacia la sociedad, ya que sus obras contribuyen a la educación y al desarrollo cultural de la sociedad. Los creadores deben asumir un papel clave en la evolución cultural y procurar que sus obras estén abiertas a la participación de la sociedad, promoviendo la colaboración y la búsqueda de soluciones a los problemas actuales.

En este sentido, ética y creatividad no son opuestas, sino complementarias. La ética proporciona un marco para el comportamiento creativo, garantizando que la creatividad se utilice de manera responsable y en beneficio de la sociedad. La creatividad, por otra parte, enriquece la reflexión ética, aportando nuevas perspectivas y enfoques a las cuestiones éticas.

Por lo tanto, la relación entre ética y creatividad es de refuerzo mutuo, donde la ética proporciona una base para el comportamiento creativo y la creatividad enriquece la reflexión ética. Esta relación es esencial para el desarrollo de sociedades responsables e innovadoras, capaces de afrontar los desafíos del mundo moderno.



UNIDAD 2

NOCIONES Y DESTREZAS
NOCIONALES EN LA
EDUCACIÓN INFANTIL



NOCIONES Y DESTREZAS NOCIONALES EN LA EDUCACIÓN INFANTIL

La gamificación

Es el proceso mediante el cual se aplican técnicas propias de juegos a otros procesos, como la educación, con el fin de facilitar su desarrollo y mejorar la motivación y participación de los participantes. Esta estrategia implica integrar elementos del juego en contextos no lúdicos para fomentar la interacción, el aprendizaje, y la resolución de problemas, creando así un ambiente más dinámico y atractivo para los estudiantes. La gamificación se basa en la utilización de dinámicas, mecánicas y componentes propios de los juegos para motivar a los participantes, recompensar logros, fomentar la competencia, y promover la colaboración.

Para gamificar un proceso, se pueden utilizar diferentes tipos de juegos que involucren a los participantes y fomenten la motivación y el aprendizaje. Algunos de los tipos de juegos que se pueden utilizar incluyen:

Juegos de retos: Estos juegos plantean desafíos a los participantes que deben superar para avanzar en el proceso gamificado. Los retos pueden ser de diversa índole y pueden incluir pruebas de conocimiento, habilidades, o resolución de problemas.

Juegos de roles: En estos juegos, los participantes asumen roles específicos que les permiten interactuar de manera diferente en el proceso gamificado. Los juegos de roles pueden fomentar la colaboración, la creatividad, y la empatía entre los participantes.

Juegos de preguntas y respuestas: Estos juegos consisten en formular preguntas a los participantes que deben responder correctamente para avanzar en el proceso gamificado. Los juegos de preguntas y respuestas pueden ser una forma efectiva de evaluar el conocimiento y reforzar el aprendizaje.

Juegos de simulación: Los juegos de simulación permiten a los participantes experimentar situaciones o escenarios específicos de manera virtual.

Estos juegos pueden ser útiles para desarrollar habilidades prácticas, tomar decisiones, y enfrentar desafíos de la vida real.

Juegos de colaboración: Estos juegos fomentan la interacción y el trabajo en equipo entre los participantes. Los juegos de colaboración pueden incluir actividades que requieran la cooperación de varios jugadores para lograr un objetivo común.

Ventajas de desarrollar la gamificación en el aula

Motivación: una de las características principales del juego es la competitividad, y es evidente que se trata de un aspecto motivador para cualquier persona.

Rendimiento: cuando la motivación está servida, el rendimiento aumenta de manera indiscutible. Y es que somos mucho más productivos cuando algo nos gusta y nos divierte.

Cooperación: la unión hace la fuerza y el trabajo en común multiplica las capacidades y aptitudes de las personas. Si bien algunos de los juegos que se llevan a cabo en la gamificación en el aula no tienen en cuenta este factor, existe una gran cantidad de prácticas que requieren de la cooperación de sus participantes para desarrollarse.

Superación personal: la competitividad también hace que uno intente superarse constantemente a sí mismo.



- **La experimentación**

Según Del Niño y Maldonado (2007), en el preescolar la enseñanza de la ciencia requiere conocer al niño y orientarlo en la búsqueda de respuestas de todo aquello que lo inquieta en su entorno. Es importante considerar que el niño toma conciencia del mundo físico y biológico que lo rodea, a partir de la observación y de la exploración del medio ambiente inmediato.



Actividad 1

HABITANTES MINÚSCULOS

Aprendizajes esperados: Participar en el cuidado y preservación de los seres vivos, de su entorno familiar, escolar, comunitario.

Materiales:

- 1 pote de vidrio
- 1 pala pequeña
- 1 trozo o pedazo de tela negra.
- 1 liga (goma elástica)
- Un poco de tierra.
- Medio vaso de agua.
- Azúcar.
- Trocitos de fruta.

Procedimiento:

- 1- Se echa la tierra en el pote de vidrio dejando un espacio vacío en la parte superior. Luego se introducen en el bote unas cuantas hormigas.
- 2- Se mezcla la tierra con trocitos de frutas. Se disuelven 5 o 6 cucharadas de azúcar en el agua y se rocía la tierra del pote con el agua azucarada.
- 3- Se tapa el pote con la tela negra, sujetándola con la liga. Se guarda el pote en un lugar oscuro y se espera un par de días.
- 4- Si las hormigas han tenido bastante oscuridad, habrían escavado túneles junto a las paredes de vidrio. Ello permite ver su hormiguero.

Inicio: Se les presentara a los estudiantes, una lámina ilustrada con los contenidos a trabajar. Con el fin de explicarles con imágenes la actividad a ejecutar. Activando los conocimientos previos e invitándolos a la formulación de preguntas abiertas, de acuerdo a su curiosidad.

Desarrollo: Llevar los niños al patio exterior e invitarlos a observar las áreas verdes y pedirles que con una rastrillo pequeño, ciernen la tierra y con una lupa busquen hormigas y preguntarles ¿Cómo se comunican, cómo trabajan, cuál es color y el tamaño de las mismas? Con la ayuda y supervisión de la maestra se van a transporta las hormigas en el recipiente hacia el salón y proceder a realizar el hormiguero. Solicitarles que se paren o se sienten alrededor de la mesa y así puedan observar paso a paso. Para luego dibujar todo el procedimiento.

Cierre: Luego de haber dibujado el proceso de ejecución. Se va a realizar una línea de tiempo donde se registre todo el proceso evolutivo, de dicho hormiguero a través de imágenes hechas por ellos mismos.



ACTIVIDAD: 2

EN BUSCA DE LA LUZ

Aprendizajes Esperados:

Identificar los fenómenos naturales que ocurren por la influencia del sol.

Materiales:

- 1 planta (mata) que tenga un crecimiento rápido y espigado.
- 1 caja de zapatos
- Cartulina
- Cinta adhesiva
- Tijeras

Procedimiento:

- 1- Se recorta un recuadro de cartulina que de lado mida aproximadamente la mitad de

la anchura de la caja de zapatos que se ha elegido.

2- El recuadro de la cartulina se fija en el interior de la caja con cinta adhesiva para que el recuadro quede bien adherido.

3- Se coloca la caja vertical y se hace un agujero con las tijeras en la parte superior. El agujero no debe ser demasiado grande. Luego, se introduce la planta.

4- Se tapa la caja y se sitúa en un lugar donde haya mucha luz. No hay que olvidarse de quitar la tapa para poder regar la planta con un poco de agua.

Inicio: En una ronda la maestra conversará con los niños, respecto el valor de la naturaleza. Que las plantas y los árboles son como un pulmón para nuestro planeta. Que sin ellas, los animales y los seres humanos no podrían habitar en la tierra. Los invitará al espacio exterior para que observen el huerto escolar y puedan evidenciar que hay diferentes tipos de plantas, pero que todas son importantes para todos los seres vivos de nuestro planeta.

Desarrollo: Unir dos mesas para presentarle los materiales a trabajar. Juntarlos alrededor de las mesas. Solicitar la colaboración de 2 niños para que sirvan de asistentes y puedan pasar los materiales de trabajo. Con la ayuda de la maestra se cortará el recuadro, para que la planta pueda tener salida, hacia la superficie. A medida que se va desarrollando el procedimiento.

Cierre: entregarles hojas blancas, lápiz y creyones. Para que dibujen todo el proceso del trabajo elaborado



Actividad 3

¿POR QUÉ SALE MOHO EN EL PAN?

Aprendizaje esperado: Formular algunas hipótesis para anticipar efectos en los experimentos que realiza u observa.

Materiales:

- 1 pote con tapa
- 1 paño con polvo.
- 1 rebanada de pan duro
- 1 vaso con agua
-



Procedimiento:

- 1- Se introduce la rebanada de pan en el vaso con agua. pasados unos segundos, se saca del vaso, antes de que se humedezca demasiado.
- 2- Se sacude en el paño con polvo sobre la rebanada de pan y se pone está dentro del pote. No hay que olvidar cerrarlo! Al cabo de unos días, la rebanada cambia de aspecto.

Inicio: En reunión de grupo la maestra va a conversar con todo el grupo, que no todos los hongos tienen el mismo tamaño, que crecen al pie de los árboles y no todos son comestibles. Invitándolos a descubrir y así poder desarrollar la actividad

Desarrollo: Ubicar al grupo en el espacio de experimentar y descubrir y sentarlo alrededor de la mesa para que se integren y participen en la actividad.

Se les debe explicar que este experimento no es para comerlo, solo servirá como observación y experimentación.

Cierre: Luego de terminar el experimento, la maestra debe ubicar el recipiente en un lugar visible pero lejos del alcance de los niños. Es importante recordar que todo el proceso debe ser registrado, por los estudiantes en hojas blancas.



Actividad 4

AGUA DULCE /AGUA SALADA

Aprendizaje esperado: Conocer los distintos estados de la materia: líquidos, sólidos, gaseosos en situaciones naturales y de experimentación sencilla.

Materiales:

- 1 jarra de agua.
- 1 cucharilla.
- 1 vaso
- Colorante
- 1 recipiente para los cubos de hielo

Procedimiento:

1- Se llena la jarra de agua y se añade el colorante. Hay que remover bien con la cucharilla hasta conseguir que el agua quede coloreada. Se vierte la mezcla en los cubitos y se pone en el congelador.

2- Mientras se espera a que se congelen los cubitos. Se llena el vaso con agua. Luego se agregan 2 o 3 cucharaditas de sal. Se mezcla con energía para que la sal se disuelva por completo.

3- Cuando los cubitos de hielo estén hechos, se retira uno del recipiente y se echa en el vaso de agua con sal.

4- Una vez desecho el cubito, se observa que el agua dulce con colorante del cubito sube a la superficie.

Inicio: En la ronda de bienvenida la maestra, les explicará a todo el grupo que la mayor parte del agua que cubre la tierra es salada. Pero la misma no solo se le distingue del agua dulce por el sabor. Invitándolos a realizar el experimento y así descubrir el efecto de las aguas juntas.

Desarrollo: Trasladar al grupo al comedor del colegio. Pedir una mesa y presentar todos los materiales de trabajo y explicarles el procedimiento, para que ellos realicen todo el proceso con la guía y orientación de la maestra.

Cierre: Explicarle que el agua dulce, el agua salada y el cubo de hielo del experimento representa las diferentes formas que puede adoptar el agua en el planeta. La más abundante es el agua salada de los mares y océanos, mientras que el resto es el agua dulce de los ríos y lagos. El agua se hiela en el polo norte y en el polo sur.



Actividad 5

FUERZA DE EMPUJE

Aprendizaje esperado: Conocer el concepto de densidad y fuerza de empuje.

Materiales:

- Tres vasos grandes
- 1 huevo
- Agua

- Sal
- Azúcar

Procedimiento:

1. Identificar con una etiqueta cada vaso: uno con la etiqueta de azúcar, otro de sal y otro de agua.
2. Se llenan con agua los tres vasos hasta la mitad.
3. Al vaso con la palabra escrita “sal” añadir una cucharada rebosada de sal y disolverla.
4. Al vaso con la palabra escrita “azúcar” agregar una cucharada de este ingrediente.
5. Colocar un huevo en el vaso que tiene la palabra “agua” escrita. Observar que el huevo se hunde.
6. Luego sacar el huevo y colocarlo en el vaso con azúcar, observar qué sucede.
7. Sacar el huevo y colocarlo en el vaso con sal, ¿qué sucede?
8. Ahora en el vaso de agua salada agregar más agua natural, observar qué sucede.

Inicio: En la ronda de bienvenida la maestra, les explicará a todo el grupo que sobre el huevo actúan dos fuerzas: su peso y el empuje (la fuerza que ejerce hacia arriba el agua). Si el peso del huevo es mayor que el empuje del agua, el huevo se hundirá. En caso contrario, flotará si el peso del huevo y el empuje del agua son iguales, el huevo quedará así entre dos aguas.

Al añadir sal al agua logramos un líquido más denso, lo que hace que el empuje del huevo sea mayor.

Se invita a los niños a realizar el experimento y así descubrir el efecto de las aguas.

Desarrollo: Trasladar al grupo al comedor del colegio. Pedir una mesa y presentar todos los materiales de trabajo y explicarles el procedimiento, para que ellos realicen todo el proceso con la guía y orientación de la maestra.

 este experimento nos muestra por qué es más fácil flotar en agua de río o piscinas. La respuesta está en que el agua de mar, por la sal que posee es más densa que el agua del río o piscina.



- **Aprendizaje basado en proyectos**

El **Aprendizaje basado en proyectos** (ABP en adelante) es una estrategia metodológica de diseño y programación que implementa un conjunto de tareas basadas en la resolución de preguntas o problemas (retos), mediante un proceso de investigación o creación por parte del alumnado que trabaja de manera relativamente autónoma y con un alto nivel de implicación y cooperación y que culmina con un producto final presentado ante los demás (difusión). Una sociedad en continuo cambio requiere educar desde la incertidumbre a través de la experiencia y construyendo conocimientos compartidos generados desde la interacción y fomentando la autonomía. Quizás aquí radica la receta.

El aprendizaje relevante y sostenible se desarrolla mediante el intercambio cultural con la creación compartida de la cultura en múltiples direcciones implementar una educación más activa centrada en “saber hacer”.



¿Por qué?

Si la realidad es compleja, no podemos pretender aprender a base de simplificaciones. Los proyectos permiten que los estudiantes se acerquen al currículo con sentido y significado. Se ejerce la democracia porque se entiende la enseñanza como diálogo. Los proyectos permiten que los docentes promuevan

el desarrollo competencial del alumnado y su propia capacitación profesional. El ABP abre la escuela al entorno e incorpora materiales y fuentes de información diversos. Se trabaja con variados tipos de conocimiento y saberes. En la práctica, el alumnado aprende, hace y comunica proceso y producto, y además, atiende a la diversidad porque la integra desde una perspectiva cultural pero también personal.

El ABP permite la elección y la implicación de los estudiantes, facilita el empoderamiento de los mismos y los hace protagonistas de su propio proceso de aprendizaje. Pero quizás lo más importante es la socialización, algo que en una metodología más directa no se trabaja y que a todas luces resulta necesario potenciar desde la escuela. El desarrollo de un proyecto permite una socialización más rica porque comporta movimientos no sólo en el aula, sino hacia dentro (participaciones de agentes expertos o de las propias familias) y hacia fuera de la misma (dirigido a la comunidad a lo que está fuera del centro mediante la propia difusión).

Principios del

ABP

1. Currículum integrado



Se abordan diferentes disciplinas del contenido a través de un tema relevante y un eje conductor, incluyendo aprendizajes formales y no formales.

2. Protagonismo compartido



El Profesorado es aprendiz y no experto, y su función principal es crear los escenarios de aprendizaje que permitan que los estudiantes puedan desarrollar el proyecto.

3. Inclusivo



Se da respuesta a diferentes ritmos de aprendizajes, intereses y capacidades.

4. Parte de un reto



Se parte de un tema atractivo que conecte los intereses del alumnado con los aprendizajes esperados para garantizar su motivación.

5. Evaluación y reflexión continúa



El alumnado aprende a evaluarse y a ser evaluado para mejorar la calidad de los

procesos y de los productos en los que trabaja.

6. Socialización y difusión



La experiencia de socialización se produce entre el alumnado y del alumnado con otros agentes educativos. El proyecto finaliza con la difusión pública de los productos.

A la hora de aplicar el aprendizaje por proyectos en clase, se recomienda hacerlo de esta forma:

1. Seleccionar el tema y plantear la pregunta guía.
2. Crear grupos de trabajo pequeño y heterogéneo, además de asignar un rol a cada miembro.
3. Definir el producto o reto final: un folleto, una presentación, una maqueta, etc.
4. Planificar el proyecto.
5. Investigar y recopilar la información necesaria para responder al reto que se ha planteado.
6. Analizar y sintetizar toda esta información con el objetivo de encontrar la mejor respuesta a la pregunta inicial.
7. Elaborar el proyecto aplicando los conocimientos y las habilidades adquiridos en esa y/o en otras materias.

8. Presentar los resultados al resto de los compañeros.
9. Encontrar una respuesta colectiva de todos los grupos a la pregunta inicial.

A continuación, te compartimos algunos ejemplos de aprendizaje basado en proyectos e ideas de actividades:

Portafolio digital. Juego de cartas.

Juego de pistas o pruebas.

Cuestionarios y juegos online.

Elaboración de una guía.

Línea del tiempo mural. Reportaje fotográfico. Vídeos

Programa de radio o entrevista ficticia.

Representación, simulación o juego de roles.

Visita-taller escolar.



UNIDAD 3

DESTREZAS DEL PENSAMIENTO



Destrezas del pensamiento

El desarrollo del pensamiento es la capacidad propia que tiene el ser humano, que se va desarrollando despacio y naturalmente con la maduración. Puede ser estimulada por la acción externa, que es la educación, para orientarlos y potenciarlos; utilizando estrategias que estimulan la comprensión y el aprendizaje.

El pensamiento en los niños está estrechamente ligado a la actividad práctica. Los primeros actos racionales se manifiestan en los primeros contactos del niño con los objetos que tienen a su alrededor, cuando despiertan su atención y aunque algunos de ellos no son conscientes, supone una generalización de las relaciones y conexiones correspondientes de los objetos y fenómenos reales.



Para desarrollar el pensamiento en niños de 2 a 5 años se debe realizar actividades donde logre:

☐ **La expresión verbal de un juicio lógico:**

- Utilizando poesías, cuentos relatos, adivinanzas, rimas.
- Formulación de preguntas y respuestas sobre temas tratados, vivencias y situaciones creadas.
- Dramatizar personas y hechos de la vida cotidiana, de juegos y cuentos. Etc.

☐ **La expresión simbólica de un juicio lógico.**

- Imitar acciones, roles, animales.
- Memoria de sonidos, acciones, secuencias, historias etc.

☐ **La noción de conservación, seriación, clasificación.**

- Conservación: cantidades de sustancias, peso, volumen y longitud.
- **Seriar:** ordenar elementos según un criterio de mayor a menor, de grande o pequeño de largo o corto.
- **Clasificar según forma,** colores, categorización por criterios de inclusión o relación.

Pueden ser ejemplos de pensamiento creativo:

Las obras de arte y representaciones estéticas. Pinturas, relatos, poemas, canciones, danzas, piezas teatrales.

Las recetas originales. Gastronómicas, de fabricación de ingredientes, de elaboración de materiales.

Actividad 1

Mini pizzas con pan de molde

Qué idea tan práctica y sabrosa, pizza con pan de molde. Esta receta fácil para niños, resulta ideal para iniciar a los pequeños en el mundo culinario. ¿Lo mejor de todo? Ellos pueden añadir los ingredientes extras que se les antojen, transformando esta pizza en un producto de su creatividad.

Ingredientes

- 2 rebanadas de pan de molde
- 1 vaso pequeño de tomate frito (salsa)
- 50 gramos de queso mozzarella
- 3 unidades de filete de anchoa (opcional)
- 1 cucharada sopera de jamón en cuadritos
- 1 cucharada sopera de bacon en cuadritos
- 1 pizca de especias al gusto (albahaca, orégano u otras)

Preparación

1. Precalienta el horno a 180 °C.
2. Cubre una bandeja con papel de horno.
3. Deja que los niños acomoden sobre la bandeja las rebanadas de pan de molde. Indícales que dejen espacio entre ellas, aproximadamente 5 centímetros. ¡Todo listo para el ensamblaje!
4. Unta cada rebanada con la salsa, empleando una espátula o brocha de cocina. Si lo prefieres, puedes cambiar la salsa de tomate frito por salsa de tomate.
5. Agrega una capa fina de queso mozzarella.
6. Ya tienes las bases de las mini pizzas, ahora agrega los ingredientes complementarios: jamón, bacon y anchoas. Si prefieres otros sabores, puedes cambiar estos ingredientes por aquellos que te gusten más.
7. Añade más queso sobre las mini pizzas.
8. Finaliza el montaje espolvoreando las especias sobre ellas. Estos aperitivos tienen pimienta y hierbas provenzales, pero puedes sustituirlas por orégano y/o albahaca.
9. Introduce las mini pizzas al horno ya precalentado. Esto te toca a ti: caliéntalas durante 10 minutos hasta derretir el queso.
10. Corta las rebanadas de pizza. Puedes darle la forma tradicional de pizza o una forma original con corta galletas.



Actividad 2

Espaguetis de colores

¿Quién dijo que con la comida no se juega? Se juega, se come y... ¡se pinta! Si quieres comprobarlo, prepara esta **receta para que hagan los niños** de espaguetis de colores. Eso sí, acláralos antes que no todas las pinturas se pueden comer.

Ingredientes

- 150 g de espaguetis
- 12 salchichas pequeñas
- 1 chorro de aceite
- 1 cda sopera de mantequilla
- 25 gotas de colorante alimenticio azul (para repostería)
- 15 gotas de colorante alimenticio rojo (para repostería)
- Queso rallado o queso para fundir



Preparación

1. Cocina la pasta como de costumbre. Opcionalmente, puedes agregar al agua hojas de albahaca u orégano.
2. Una vez que esté al dente, agrega un chorrito de aceite en la cazuela y remueve (así no se pegarán).
3. Cuela los espaguetis y dales un baño rápido debajo del grifo y con abundante agua.
4. Divide la pasta en dos partes y resérvalas en bolsas plásticas. En este caso pintaremos en dos colores, pero puedes dividir la pasta en todos los colores que quieras agregar.

5. A partir de aquí, ya puedes trabajar con los niños. Para la pasta azul, agreguen en una de las bolsas: un par de cucharadas de agua y 20 gotas de colorante azul. Mientras que para la pasta violeta, viertan en la otra bolsa: un par de cucharadas de agua, 15 gotas de colorante rojo y 5 de colorante azul.
6. Cierren muy bien las bolsas y agiten. Aunque al principio queden partes disparejas o blancas, poco a poco verás cómo los espaguetis se tiñen por completo.
7. Agrega mantequilla, queso rallado o queso para fundir.
8. Corta las salchichas en forma de tentáculos de pulpos. Si consideras que los niños están en edad de usar un cuchillo (poco filoso), puedes dejarlos que te ayuden. Corten cada mini salchicha a partir de la mitad hacia abajo y de forma vertical, en ocho partes o tentáculos.
9. Calienta un chorrito de aceite en una sartén. Deposita los pulpos de salchicha allí y, si te parece bien, deja que los niños los remuevan mientras tú supervisas. Ya verán como los pulpos se cocinan mientras abren sus tentáculos.
10. Sirve la pasta. Deja que los peques dispongan sus platos como les apetezca.

Actividad 3

Trufas de galleta María y chocolate

Es ideal para iniciar a los peques en el mundo de la repostería. Prepararlas parece un juego culinario, gracias a su simplicidad y sus divertidos pasos. Si quieres maximizar esta experiencia, compra muchos confetis de diferentes formas y colores para decorar, ¡mientras más colores mejor!

Ingredientes

1. 2 paquetes de galletas María (400 g)
2. 1 tarro de leche condensada (aprox. 400 g)
3. 1 tableta de chocolate para postre (para fundir)
4. Virutas de chocolate o cacao en polvo

Preparación

1. Tritura las galletas María. Indícales a los niños como aplastar las galletas dentro de una bolsa plástica, empleando un rodillo. Si no encuentras galletas María, sirve cualquiera parecida.
2. Por tu parte, pica el chocolate lo más fino que puedas y reserva.
3. Vacía dentro de un bol la leche condensada y el chocolate troceado. Deja que los niños remuevan la mezcla, hasta que se integren los ingredientes.
4. Agreguen las galletas trituradas. Mezclen hasta obtener una pasta homogénea que se pueda trabajar.
5. Dale forma redonda a las trufas empleando una cuchara. Muéstrales como se hace y déjales que hagan las bolas del tamaño que les apetezca. También puedes hacerlas con las manos, como si fuera plastilina o arcilla.
6. Decora con virutas. Prepara un bol lleno de virutas de chocolate y otro con chocolate en polvo (o mejor aún cacao en polvo). Los peques podrán elegir donde sumergir sus trufas.
7. Coloca las trufas en una bandeja y refrigera antes de consumirlas, así adquieren más consistencia.

8. Sírvelas dentro de capacillos o moldes. Esta presentación cautiva la vista y resulta más higiénica. Elige los capacillos con los peques, les encantará esta misión.



Actividad 4

Mini hamburguesas para niños

Prepara esta deliciosa cena para niños siguiendo estos pasos:

Ingredientes

- 250 g de carne molida
- 1 cda postre de mostaza
- 1 limón (el zumo)
- 1 cda postre de salsa de soja
- 3 rodajas de tomate rojo
- 2 cdas soperas de cebolla blanca
- 1 cda sopera de azúcar
- 3 hojas de lechuga
- 3 unidades de pan pequeño
- 30 mililitros de aceite
- 1 pizca de sal



- 1 pizca de pimienta
- 3 lonchas de queso (opcional)

Preparación

1. Mezcla dentro de un cuenco los siguientes ingredientes de la lista: carne molida, salsa de soya, zumo de limón, mostaza, sal y pimienta. Amasa un poco la mezcla hasta que se integren todos los ingredientes.
2. Forma hamburguesas pequeñas. Muéstrales a los niños cómo se moldea la carne con las manos. Reserva las piezas terminadas sobre un plato llano grande.
3. Calienta un chorrito de aceite en una sartén. Este paso y el siguiente, hazlos tú. Cocina las hamburguesas por 5 minutos en cada cara y resévalas en un plato llano grande.
4. Corta las cebollas en plumas y sofríelas. Agrégales azúcar, sal y pimienta, mientras las cocinas a fuego bajo, hasta caramelizarlas.
5. Lava la lechuga y el tomate muy bien para luego cortarlos. Corta el tomate en rodajas. Mientras tanto, los niños pueden cortar varios trozos de lechuga con las manos. Reserva por separado.
6. Monta las hamburguesas. Antes que nada, dispón todos los ingredientes reservados sobre la mesa de trabajo, incluyendo las salsas. Monta la primera hamburguesa como muestra y deja que los niños armen el resto.

Actividad 5

Pizza de sandía

Si no encuentras la manera de crearles gusto a los peques por las frutas, prepara esta sabrosa, original y nutritiva pizza de sangría. Ya verás, disfrutarán muchísimo armar este rompecabezas frutal, al igual que degustarlo. Además, esta es una excelente **receta para hacer con niños en clase**, pues no necesita cocinarse ni refrigerarse por largo tiempo.

Ingredientes

- 1 mango
- ½ sandía
- 1 nectarina
- 1 kiwi
- 1 cda sopera de moras



Preparación

1. Lava las frutas, escúrrelas muy bien y reserva.
2. Pela las frutas y córtalas. El kiwi en rodajas, el mango en cuñas imitando el queso y la nectarina en trozos irregulares. Las moras se quedan enteras. Reserva todo por separado.
3. Corta una rodaja plana de sandía. El grosor debe ser de 1 o 2 centímetros. Si tiene semillas, retíralas. Después, pica la rodaja, en parte iguales como si dividieras una pizza. Déjala en un plato llano grande o en una tabla de madera redonda.
4. Dispón sobre la mesa todas las piezas de frutas reservadas. Al ensamblar, indícales a los niños que primero deben colocar el mango, luego el kiwi, seguido de la nectarina y por último las moras. Para el toque final, pueden añadir sobre la pizza queso fresco o cereales. Una vez listas, ¡todos a degustar!

Actividad 6

Pinchos dulces para niños

¿A qué niño no le gustan las golosinas? Como ya sabes la respuesta, invítalos a elaborar estos coloridos y gustosos pinchos en familia, una excelente receta para hacer con niños sin horno. Ya verás que se mantendrán entretenidos por un buen rato. Eso sí, cómprales chuches de muchos colores y formas para que den rienda suelta a su creatividad.

Ingredientes

1. Palillos de madera para brochetas
2. 1 paquete de chuches de colores
3. 1 paquete de cintas de gominola

Preparación

1. Compra gominolas de toda clase. Mientras más variedad mejor, así los niños podrán hacer muchos tipos de combinaciones. Basa tu elección en variedad de colores, formas, tipos y sabores. Otra opción es preparar en casa tus propias gominolas caceras.
2. Separa las gominolas por formas, tipos y colores. Pídeles a los niños que te ayuden a clasificarlas y disponerlas sobre la mesa de trabajo, también coloca los palillos de madera. Recuerda, las chuches deben estar a temperatura ambiente, así se montan más fácilmente.
3. Monta las brochetas con formas similares, pero con diferentes colores y tamaños. Por ejemplo, si tienen gominolas de corazones, preparen brochetas con corazones de todos los colores y tamaños, ¡se verán geniales!



4. Usa cintas de gominola para darle diversas formas a los pinchos. Ponlas en zigzag solas o intercaladas con otras golosinas. Intercambia ideas con los peques, así saldrán una piruletas geniales.

Actividad 7

Sushi para niños

¿Un sándwich americano con apariencia de platillo japonés?, ¡qué divertido! A grandes y chicos les fascinará el sabor clásico de la crema de cacahuets y la mermelada de fresas, en forma de un divertido y fácil roll de sushi para niños.

¿Y qué será lo mejor? Prepararlo y degustarlo en equipo.

Ingredientes

- 3 rebanadas de pan de molde
- 1 tarro de mantequilla de maní o crema de cacahuete
- 1 tarro de mermelada de fresa
- Sirope de fresa (opcional)

Preparación

1. Trabaja las rebanadas de pan de molde. Junto a los niños, aplánalas y extiéndelas, empleando un rodillo. Deben quedar bien planas y compactas.
2. Unta las rebanadas de pan con mantequilla de maní. Deja que los peques sean generosos con la mantequilla, pero repártela uniformemente. Si te animas, también puedes preparar crema de cachuate casero, ¡te encantará!

3. Agrega una capa de mermelada de fresas. También puedes combinar la crema de cacahuete con chocolate, nutella, mermelada de durazno, moras u otras.

¿Quieres preparar tu propia mermelada?, aquí tienes la receta de mermelada de fresa casera.

4. Enrolla las rebanadas untadas (forma rollos de pan). Indícales a los peques que lo hagan poco a poco, de lo contrario, pueden romperse. Apriétalos bien y refrigéralos durante 10 minutos antes de servirlos.
5. Saca de la nevera los rollos de pan y córtalos. Antes de emplatar este aperitivo dulce, corta las piezas de sushi de un tamaño más o menos grueso. Dales algunas indicaciones a los niños para evitar que se corten o hazlo tú.
6. Sirve el sushi bañado en sirope de fresas. Y para cerrar con broche de oro, disfruta con palillos chinos, ¡será divertidísimo!



Actividad 8

Espaguetis con salchichas para niños

¡Salchichas peludas! Estos fáciles y divertidos espaguetis serán más memorables aún si se preparan en familia. Un platillo infalible porque une dos ingredientes muy utilizados en la **cocina** para niños: salchichas y pasta.

Ingredientes

- 4 salchichas tipo Frankfurt
- 150 g de pasta
- 1 chorro de aceite
- 20 gotas de colorante (opcional)

Preparación

1. Corta las salchichas en rodajas más o menos gruesas y reserva.
2. Prepara la mesa de trabajo para los peques. Coloca las salchichas picadas y un manojo de espaguetis crudos.
3. Coloca dos salchichas picadas en la mesa, una sobre otra y atraviéshalas con tres varas de espaguetis. Arrastra las salchichas hacia arriba, hazlo con cuidado sin romper la pasta. Coloca dos salchichas más en la mesa y repite la operación. Ya montadas las cuatro piezas de salchicha, acomódalas a lo largo de la vara, dejando una separación entre ellas de aproximadamente 10 centímetros.
4. Mientras los peque arman las demás piezas, calienta el agua y añádele un chorrito de aceite.

5. Una vez listas todas las piezas, cocínalas durante 7-10 minutos. Deben quedar al dente.

6. Escurre la pasta. Cerciórate de que los espaguetis se cocinaron uniformemente, especialmente aquellas partes que quedaron dentro de las salchichas. Manipula la pasta con cuidado para que no se rompa.

7. Si quieres impresionar más a los niños, puedes pintar la pasta. Métela de nuevo en la cazuela y agrega una cucharada de agua caliente y 20 gotas de colorante del color que elijan los niños.

8. Finalmente, sirve la pasta. Agrégale la salsa favorita de los niños y mucho queso.



Actividad 9

Pizza de nutella y plátano

La pizza es una de las comidas favoritas de los niños pequeños y grandes, así que es perfecta para animarlos a que practiquen sus habilidades con preparaciones de cocina fácil para niños.

Ingredientes

- 4 tortillas de harina
- 1 tarro de nutella
- 100 g de fresas frescas
- 20 g de almendras picadas
- 20 g de coco rallado



Procedimiento

1. Pon todos los ingredientes sobre la mesa: el plátano en rodajas, la nutella, las fresas frescas rebanadas, las almendras picadas, el coco rallado, las tortillas y una espátula o cuchillo de plástico (sin filo). Recuerda lavar muy bien las fresas.
2. Unta la nutella en cada tortilla. Repártela equitativamente.
3. Pon las rodajas de plátano y fresa al gusto.
4. Finalmente, espolvorea con coco rallado y almendras. Este será el toque final para la pizza dulce. También podrías completar o reemplazar con virutas de chocolate o de colores.

Consejo: Si te apetece, prueba otras combinaciones de frutas.

Actividad 10

Brochetas de fruta con gelatina

Quando prepares estas brochetas de frutas con gelatina rica, saludable y divertida, los niños comenzarán a amar las frutas. Esta combinación de gelatina y frutas resultará irresistible para los más pequeños.

Ingredientes

- Palillos de madera para brochetas
- 2 tazas de fresa
- ½ piña
- 3 mangos
- 3 tazas de agua (720 ml)
- ½ sobre de gelatina de uva (en polvo)
- ½ sobre de gelatina de limón (en polvo)
- ½ sobre de gelatina de uva (en polvo).

Preparación

1. Prepara las gelatinas de los tres sabores y reserva en la nevera. Si te parece adecuado, puedes involucrar a los niños en esta parte de la receta, indícales cómo se hace. Recuerda, emplea preferiblemente un envase cuadrado, ancho y medio profundo para que luego puedas recortar más fácilmente la gelatina.
2. Lava las frutas, pélalas y córtalas en cubos (aproximadamente de 2x1cm o 2x2 cm) o rebánalas (puedes dejar las fresas enteras). También puedes cortar las frutas empleando corta galletas con formas. Sea cual sea tu elección, al final, reserva cada fruta por separado.
3. Desmolda la gelatina y córtala en cubitos o formas. Reserva las piezas por color.
4. Prepara la mesa de trabajo junto con los niños. Coloca todos los ingredientes y utensilios necesarios sobre el espacio de trabajo.

5. Ensambla las brochetas como más gustes. Prueba combinando formas, colores y tamaños.
6. Si quieres, puedes impregnar las brochetas con chocolate fundido y virutas de chocolate (también sirve coco rallado).

Consejo: Si te antoja, emplea otras frutas y otros sabores de gelatina.



Las soluciones científicas. Teoremas matemáticos, ideas revolucionarias, perspectivas innovadoras.

Actividad 11

Cómo hacer un arcoíris líquido con los niños

¡Sencillo, divertido y mágico! Para hacer este experimento de arcoíris líquido, solo necesitarás reunir vasos, aceite y colorantes. Aprende y enseña este experimento de ciencia a tus hijos y crea en casa este bonito fenómeno de la naturaleza con ellos.



Actividad 12

Cómo elaborar una lámpara de lava con los niños

Una lámpara de lava es una botella llena de agua en la que puedes ver como burbujas de colores suben y bajan; en función del color, pueden parecer lava volcánica. Aprende a hacer este experimento en casa con los niños. Una experiencia mágica y económica.



Actividad 13

El agua que camina. Experimento curioso para niños

Te proponemos una actividad divertida y sorprendente para los niños. El agua que camina es un experimento con el que los niños aprenderán a mezclar colores para crear colores secundarios. Para ello solo necesitarán agua, vasos plásticos, servilletas de papel absorbente y colorante.



Actividad 14

Una nube en una botella. Experimento fascinante para niños

Se trata de un experimento fantástico y mágico para los niños. Para crear una La nube en una botella solo necesitarás una botella, alcohol, un corcho y una

bomba de aire. Usa este experimento para explicar a los niños cómo se forman las nubes.



Actividad 15

Cómo inflar un globo sin aire. Experimento sorprendente para los niños

A los niños les sorprenderá elaborar este experimento con globos. Se trata de Inflar un globo sin aire, es decir, sin tener que soplar y soplar. ¿Te lo imaginas?



Actividad 16

Cómo hacer nieve de colores para jugar en casa con los niños

Te enseñamos con este experimento a crear Nieve de colores con apenas 5 pasos muy fáciles, en casa, con los niños. Con unos sencillos pañales y colorante alimenticio, los niños podrán hacer nieve casera de distintos colores, texturas y aspectos. ¡Lo pasarán en grande!

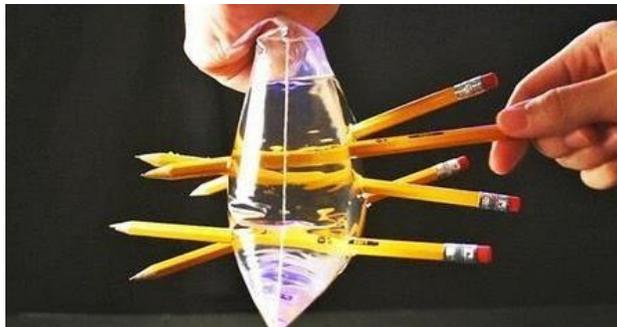


Actividad 17

Experimenta hacer con tus hijos una Bolsa antifugas

Un divertido experimento para despertar la creatividad de tus hijos, en casa. Para elaborar la Bolsa antifugas solo se necesita una bolsa transparente de plástico, agua y lapiceros muy afilados. Se trata de introducir los lápices en la bolsa llena de agua, sin que se rompa. ¿Te atreves a hacerlo?

Actividad 18



Volcán en erupción casero. Experimento de ciencia para niños

Te enseñamos cómo fabricar un volcán en erupción en casa con los niños. Usando arcilla o plastilina, los niños podrán elaborar un volcán casero y hacerlo entrar en erupción. Un experimento con el que los niños aprenderán jugando. Muy fácil de hacer y sorprendente.

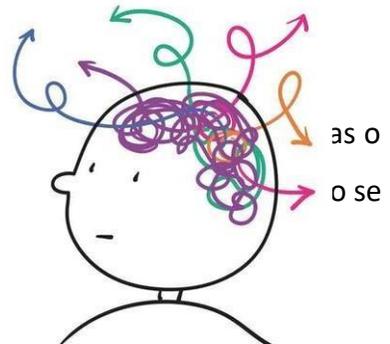


Las fantasías. Los sueños e incluso los juegos infantiles.



El pensamiento visible

El Pensamiento Visible busca que exterioricemo verbal
conceptos que tenemos en nuestra mente. De esta manera
está ´ comprendiendo. Ello se logra mediante ayudas
o andamiajes llamados **Rutinas de Pensamiento**.



QUÉ ES UNA RUTINA DE PENSAMIENTO?

Las rutinas de pensamiento son estrategias breves con pasos sencillos que

- Activan los conocimientos previos,
- Orientan las preguntas de los alumnos y
- Estructuran las discusiones en el aula.

Si se practican con frecuencia, las rutinas de pensamiento pueden convertirse en hábitos que ayuden a los alumnos a pensar de manera lógica y a mejorar su capacidad de comprensión.

Además, las rutinas de pensamiento son una de las cuatro estrategias que componen el pensamiento eficaz. Se entiende por pensamiento eficaz la elección meditada de una estrategia para escuchar mejor, resolver un problema o tomar una decisión. Así, se pueden distinguir estos cuatro procesos:



Veo, pienso, me pregunto

Veo	Pienso	Me Pregunto
Párate y mira. ¿Qué ves?	¿Qué es? ¿Cómo es el objeto? ¿Qué piensas? ¿Qué te parece el objeto? ¿Te recuerda a algo?	Hazte preguntas. ¿Por qué es así? ¿Por qué piensas eso sobre él?

El semáforo

Esta rutina de pensamiento es muy útil para que, en primaria, los alumnos aprendan a prepararse para un examen. Se puede usar en mitad de un trimestre para adquirir el hábito de la autoevaluación, porque el semáforo despierta la conciencia para desarrollar la metacognición. En el verde anotan lo

que han entendido y llevan bien. El ámbar para lo ambiguo y confuso. Rojo para lo que no han entendido o aún no han estudiado.

		
¿Qué entiendo?	¿Algo me genera dudas?	¿Qué no se?

Cultura del Pensamiento

Una cultura de pensamiento se crea en aquellos lugares en los que el pensamiento individual y de grupo es valorado y se hace visible, y se promueve de forma activa como parte de las experiencias cotidianas y habituales de los miembros del grupo (Ritchhart, 2002). Se relaciona directamente con el aprendizaje y en el marco del enfoque por competencias, con la competencia de aprender a aprender. Realizar tareas que requieran utilizar el pensamiento no necesariamente obtiene como resultado que los alumnos piensen.

Es necesario enseñarles a utilizar habilidades y destrezas. Los buenos pensadores no sólo tienen habilidades de pensamiento, sino que tienen algo más (motivaciones, actitudes, valores y hábitos mentales) que juegan un papel importante en el buen pensamiento y son los que determinan el buen uso de las habilidades cuando es necesario.

Según Ritchhart, existen ocho claves que ayudan a desarrollar una cultura del pensamiento en el aula:

Tiempo Oportunidades Rutinas Lenguaje

Creación de modelos Interrelaciones Entorno físico Expectativas



Tipos de pensamientos

Analítico
Lógico Crítico
Reflexivo
Sistémico
Analógico
Creativo
Deliberativo
Práctico



- **Etapa sensoriomotora (hasta los 2 años):** los pequeños conectan con su alrededor a través del cuerpo y almacenan esa información sensorial en su cerebro.
- **Etapa preoperacional (de 2 a 7 años):** forman imágenes mentales. Por eso, aquí empiezan a desarrollar el lenguaje oral y escrito, su capacidad espacial, su creatividad, la imaginación y la memoria histórica.

- **Etapa de las operaciones concretas (de 7 a 12 años):** tienen pensamientos concretos y utilizan la lógica para llegar a conclusiones.
- **Etapa de las operaciones formales (a partir de 12 años):** utilizan la lógica para llegar a conclusiones abstractas. En este caso, ya no tienen que estar ligadas a casos concretos o reales.

El pensamiento empieza a desarrollarse desde el nacimiento y, conforme va creciendo, las habilidades y aptitudes del niño van aumentando. Aquí vamos a centrarnos en las etapas del desarrollo cognitivo hasta los 5 años.

Desde el nacimiento hasta los 6 meses: A estas edades, los pequeños no tienen noción del tiempo ni tampoco de la frecuencia, por tanto, cada cosa que es percibida lo hace como algo único. A pesar de esto, los niños en esta etapa tienen necesidades cognitivas muy fuertes y enseguida aprenden a comprender y procesar la información.

Alrededor de los 4-5 meses empieza a desarrollarse el pensamiento visual- motor, que está relacionado con la captación de los objetos con los que estarán relacionadas las acciones del bebé. Lentamente, comienzan a reconocer objetos y caras familiares, lo que da comienzo al desarrollo de la memoria.

Aunque durante este periodo el niño todavía no tiene la capacidad para la comunicación verbal, sí que **tiene habilidades para el lenguaje no verbal, expresiones faciales, llanto, gestos.**

De los 6 a los 9 meses: En esta etapa **comienza el desarrollo del pensamiento lógico,** es decir, el niño comienza a comprender que una determinada acción va a llevar a un resultado definido.

También comienza a **relacionar las palabras con los objetos que le rodean.** Esto es un paso muy importante para el desarrollo del lenguaje.

De los 9 a los 12 meses, una de las etapas más importantes en cuanto al desarrollo del pensamiento en los niños: Aquí comienza el pensamiento abstracto, el pequeño empieza a **categorizar**, aunque de una manera muy simple, asignando cualidades y propiedades a los objetos con los que se encuentra. Por ejemplo, llama coche a todos los medios de transporte que ve, o gato o perro a todos los animales con cola.

A los 12 meses: En torno al año, el niño ya puede decir de forma consciente alrededor de 5 o 10 palabras. **El desarrollo lógico sigue avanzando y comienza a entender las relaciones causa-efecto**, tanto en acciones simples como en otras más complejas.

A los 18 meses: Ya es capaz de categorizar objetos por su tamaño, color o forma. Alrededor del año y medio, comienza el desarrollo de la imaginación. Muestra interés por los juegos de rol, como jugar a que va de compras a la tienda o a darle de comer a sus muñecos.

Con respecto al lenguaje, también hay un avance importante, ya que el niño empieza no solo a referirse a objetos y acciones, sino que **es capaz de describir situaciones**. Intenta, poco a poco, formar frases cada vez más completas.



A los 2 años, un nuevo comienzo en el desarrollo del pensamiento en los niños: A esta edad ya empieza a tener una imagen más razonable del mundo y empezará a preguntarse el porqué de todo. **Los padres deben fomentar su interés, explicando y contestando todas las preguntas** que hagan de una forma clara y sencilla.

Para ir aumentando el desarrollo de su lenguaje, es importante animar al niño a expresar su opinión sobre las cosas de su alrededor. Además de fomentar su lenguaje, le ayudará a desarrollar a un nivel más avanzado su pensamiento lógico.

De los 3 a los 5 años: El niño ya puede hablar de sus recuerdos sin problemas. Durante esta etapa **se desarrolla totalmente la capacidad visoespacial y su imaginación**, sobre todo mediante el uso técnicas como la escultura, la pintura, etc. Esto ayudará a ir aumentando su creatividad.

El desarrollo de la conciencia también va en aumento y ya son conscientes de sus cualidades, características y de su propia personalidad.



La ética y el pensamiento



¿Qué es la ética?

La ética es una **disciplina filosófica que se ocupa de estudiar y analizar los conflictos morales y los principios que guían el comportamiento humano**. La ética explora estos conflictos y brinda un marco teórico para tomar decisiones sobre cómo actuar en situaciones éticas. Sin embargo, la ética no busca discernir entre lo bueno y lo malo, sino pensar cuál es la naturaleza de esa distinción y **ayudar a las personas a formar sus propias opiniones** a través de un ejercicio crítico de la moralidad Houtart, F. (2023).

La ética se divide en cuatro campos de estudio propios: la metaética, que es la que estudia los principios éticos; la ética normativa, que se encarga de revisar los criterios normativos de la moral; la ética descriptiva, enfocada en la práctica y los comportamientos morales, y la ética aplicada, conocida como aquella que investiga cómo se aplican los principios éticos a situaciones concretas.

Las teorías estructuralistas

Estas teorías asumen que el niño desarrolla su sentido ético a través del cumplimiento de determinadas fases secuenciales y programadas, que forman parte de la estructura del niño mismo, y que son de carácter universal (están presentes en todos los niños) (Fernández, 2023).

El primero en estudiar el desarrollo del sentido ético científicamente fue Jean Piaget, psicólogo investigador de la Universidad de Ginebra, Suiza, fallecido en 1980. Piaget quiso estudiar las ideas y actitudes de los niños hacia las reglas que rigen el comportamiento.

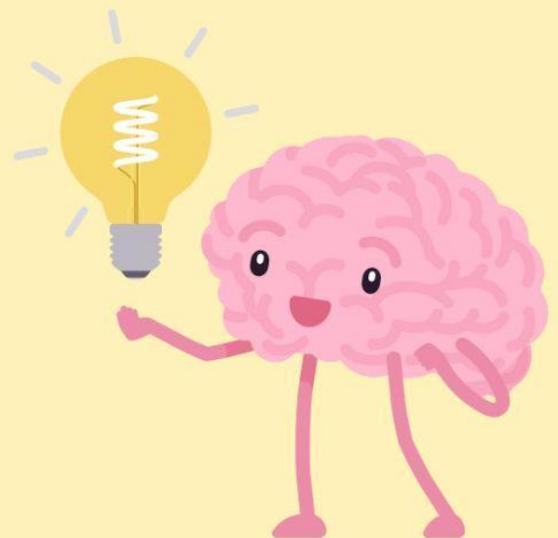
Pero con razón, pensó que no debía estudiar las actitudes de los niños frente a las reglas impuestas por los adultos, sino que debía estudiar las reglas creadas por los mismos niños. Consecuentemente, Piaget eligió el juego de la bolita: hay una raya que marca el límite más allá del cual no se puede tirar la bolita.

No pasarse de la raya es una regla fundamental de este juego. Piaget le preguntaba a niños de 12 años: "¿se puede traspasar la raya?", obteniendo siempre una respuesta similar: "¡No, no se puede pasar!" Pero: "¿por qué?" "Porque es la regla". A lo que Piaget preguntaba: "¿acaso, se puede cambiar la regla?" "¡Nooo, no se puede!" Y "¿por qué no se puede, quién puso esa regla?" Aquí la respuesta dependía un poco de quién era el padre del niño. Un hijo de un miembro del gobierno del Cantón de Ginebra contestó que la regla la había puesto "el Consejo Deliberante".



UNIDAD 4

DESARROLLO DE HÁBITOS DE LA MENTE



Desarrollo de hábitos de la mente

Para ayudar en casa

1. Arreglar su ropa: Desde clasificar calcetines, hasta doblarla y/o colgarla.
2. Ayudar en la cocina: Poner la mesa, recoger los platos sucios, lavarlos, guardar las compras del supermercado, etc.
3. Recoger su cuarto: ordenar sus juguetes, tender su cama.

Estos hábitos les forjarán a los niños habilidades para el orden, clasificación de objetos, formas y colores, actitud de servicio a los demás, empatía, trabajo en equipo, etc. Y recuerda que por muy sencilla que parezca la tarea, es muy valioso que la realicen y entiendan que su trabajo ayuda a la familia y al hogar a funcionar adecuadamente, aun cuando contamos con la ayuda externa para realizar estas tareas (servicio doméstico u otro).



Para aprender algo nuevo o reforzar:

1. Intentar y aprender juegos nuevos.
2. Realizar o probar actividades nuevas (cocinar con papá y mamá, ayudarle a papá a reparar algo, ya sea un mueble, algún aparato del hogar o con las herramientas).
3. Leer o escuchar algo nuevo.

Tener la mente abierta para las cosas nuevas ayuda mucho a enfrentar los cambios a lo largo de la vida, además de activar áreas cognitivas que tal vez no estaban ejercitándose tanto. Estas actividades estimulan la absorción de información nueva, en forma de juego.

Para jugar:

1. Escondite
2. “Veo, veo”
3. Teléfono descompuesto

Tener actividades recreativas como estas permiten desarrollar el uso del pensamiento, la creatividad y la imaginación, pero también estimulan la convivencia con los demás, el trabajo en equipo, la observación del entorno, la actividad física.



Los hábitos y las rutinas también ayudan a que la convivencia en casa sea más sencilla y agradable. Por ello, estos son algunos de los hábitos que no pueden faltar en casa.

Hábitos alimenticios saludables. Los bebés tienen el paladar 'virgen' por lo que los primeros años de vida deben sentarse las bases de la alimentación saludable.

Buen hábito de sueño. Los hábitos y las rutinas también ayudan al sueño, ya que predisponen a que los niños vayan bajando el ritmo hasta que llega el momento de irse a la cama.

Buenos hábitos de higiene. Es en la infancia cuando debes enseñar a los niños la importancia de ducharnos, de cepillarnos los dientes, de lavarnos las manos... En definitiva, buenos hábitos de higiene.

Hábitos de orden. Cada cosa tiene su sitio en casa y todos debéis participar en su organización. Para que este hábito funcione, puedes proponer a los niños un horario para el orden y el desorden. Por ejemplo, el salón será una sala de juegos para todos, hasta las 19 horas. Llegado ese momento, tenéis que recoger todos los juguetes (ese es el hábito que vas a establecer) para que todos podáis utilizar la sala de estar para cenar en familia.

El hábito de hablar bajito. Si sueles hablar a tus hijos en un volumen 8 (en una escala de 0, que es silencio, y 10 que es chillidos tronadores), cuando os enfadéis utilizaréis un volumen 9 o 10. Casi sin darte cuenta, puedes estar hablando a los niños en un volumen demasiado alto. E, igual que ocurre con la gota que cae constantemente del grifo o los pasos de los vecinos de arriba, cuando el oído se acostumbra a oír algo, deja de escucharlo. ¿Quieres que esto ocurra en tu hogar?

¿Y cómo se pueden establecer los hábitos y las rutinas de mejor forma? Te damos las claves y, a continuación, las desarrollamos con detalle:

Escuchar a tu hijo para adecuar los hábitos que estableces en casa. Establecer rutinas según los valores que buscas transmitir.

Implementar los hábitos paso a paso, de forma progresiva.

Fomentar diálogo activo, aunque los padres deciden las normas.

Promover la colaboración y responsabilidad en los niños.

Buscar que los niños empaticen con nosotros.

Ser estables pero flexibles en un 80/20.

Plantear hábitos como retos lúdicos y desafíos. Respirar y beber agua ante situaciones de nervios.

El lenguaje, estrategias.



Se debe iniciar por un vocabulario relacionado con el entorno inmediato del niño, lo cual implica, no sólo añadir nuevas palabras, sino profundizar en el significado de las que ya van adquiriendo. La recomendación es hacerlo de manera natural y con simples preguntas. Por ejemplo se puede empezar con la cocina y lo que hay dentro de ella:

Vamos a hacer una ensalada de frutas,

¿Qué frutas tenemos en la cocina?

De esta manera, hacemos que el menor responda al nombrarlas, agruparlas y categorizar las palabras progresivamente por “familias” o “clases” semánticas.

Actividad 1

Busca y descubre con el dado

Esta actividad consiste en tres momentos deben tirar el dado, al caer identifica el animal dicen cómo se llama el animal del lado donde cae el dado, buscan una ficha igual a la imagen que les cae en el dado en una caja cerrada, la retiran de la caja, pegan la ficha en una lámina grande donde están todas las imágenes e imitan el sonido del animal para finalizar el turno.

Todos los niños y niñas participan y esperaron turno, como se les orienta en las reglas de oro.

Al finalizar toda la actividad realizar una evaluación con los niños y niñas, se les pregunta que si les ha gustado la actividad y responden que “si” también se les pregunta cómo se sentían.



Actividad 2

Trabalenguas

Esta actividad se realiza en las actividades de iniciales después de los cantos, les gusta a los niños y niñas todos se ríen cuando escuchan las rimas de los trabalenguas, les llama mucho la atención la actividad porque todos participan.

Al terminar la actividad se realizó una evaluación donde les pregunta a los niños y niñas que si les ha gusta, posteriormente los niños y niñas pasan a su tiempo de juego libre en el patio y muchos niños andaban repitiendo algunas palabras de los trabalenguas.

La actividad permite la concentración, mejora la pronunciación y memorización en los niños y niñas.

El ajo pico a la col
la col picó al ajo
ajo, col, caracol
caracol, col, ajo.



Actividad 3

Caja mágica

Esta actividad la realizamos solo con los niños de nuestra muestra debido a que la docente estaba dando contenido nuevo y necesitaba trabajar con los demás niños y niñas. Antes de realizar la actividad canta “La espumita” es un canto corto e igual les gusta a los niños y niñas (Serrano & De Luque, 2019).

Al momento de comenzar la estrategia les explica las reglas de oro que deben de esperar su turno, levantar la mano para pedir la palabra y guardar silencio, luego juega la bola caliente para seleccionar el turno de cada niño, cuando les tocó el turno cada uno saco tres objetos y dijeron como se llamaban y para qué sirven, fue muy emocionante que los niños reconozcan los objetos y su funcionalidad.



Actividad 4

Bartolito y sus amigos

Esta estrategia los niños y niñas la disfrutan, la oportunidad de experimentar, interpretar, y jugar, utilizas mascararas según los personajes del canto, a los niños y niñas les gusta emitir sonidos y les divierte cuando lo repiten varias veces.

En esta estrategia los niños y niñas fueron protagonistas de su propio aprendizaje, se les da la oportunidad de que todos sean el personaje principal (Bartolito) los amigos de Bartolito son, la vaca, el gato, el perro y el pollo.

Se obtiene buena concentración, participación y se respetaron las reglas de oro. Al finalizar la estrategia los niños están contentos, se siente una buena satisfacción cuando se ve que lo que las estrategias que se realizan favorecen el aprendizaje del niño y niña.

Rutinas del Pensamiento

Todos nacemos con la capacidad de pensar, pero es necesario un entrenamiento focalizado del pensamiento para que se desarrolle y no se quede limitado a una función inconsciente, sino que se haga visible y se comparta (Gómez Rubio, 2023).

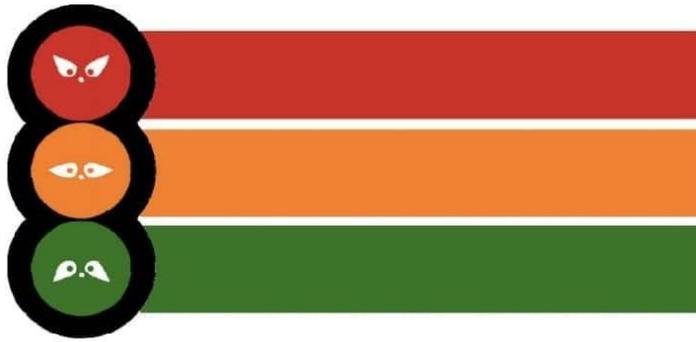
Las rutinas de pensamiento buscan ampliar y profundizar el pensamiento del alumnado. Según Perkins, Tishman y Jay (1998), son patrones sencillos de pensamiento que pueden ser utilizados una y otra vez, hasta convertirse en parte del aprendizaje.

Actividad 5

El Semáforo

Esta rutina resulta útil para organizar las ideas y los contenidos de las asignaturas, en función del grado de conocimientos que se tenga sobre ellos. En color verde, se marcará todo aquello que se domine con soltura y que no suponga un problema.

En amarillo, irá todo el contenido que se conozca más o menos bien, pero que genere duda en algunas ocasiones y que deba reforzarse para que pueda pasar a verde, y en color rojo, se situará todo aquello que no se sepa, no se maneje, suponga problemas o esté pendiente de aprender. De este modo, el alumnado puede tener una mejor percepción de sus conocimientos, que les ayude a dar prioridad a las cosas que llevan peor y así optimizar su tiempo de estudio.



Actividad 6

3, 2, 1, Puente

Antes y después de la lección, el alumnado deberá escribir tres preguntas, dos ideas y una metáfora sobre el tema que se esté tratando. Una vez terminado este proceso, todos los estudiantes pondrán en común lo que han escrito y, en pequeños grupos, se realizarán actividades relacionadas con la lección, con el objetivo de encontrar nuevas direcciones de pensamiento. Tras esta fase, los alumnos rellenarán la tabla del 3, 2, 1 de nuevo y comprobarán cómo ha cambiado su pensamiento desde el inicio.

Mentefactos

Es la representación gráfica que se utiliza para reflejar la estructura de los valores y pensamientos. El término está formado por la unión de “mente” y “facto”; el primero hace referencia al cerebro y el segundo a los hechos.

Tipos de mentefacto

Existen varios tipos de mentefactos, cada uno con una función y estructura específica. Algunos de los más comunes son:

Mentefacto conceptual: es utilizado para organizar y relacionar conceptos a través de jerarquías, definiciones y relaciones, facilitando la comprensión de estructuras complejas de conocimiento.

Mentefacto argumental: está diseñado para estructurar argumentos, presentando premisas, conclusiones y relaciones lógicas entre ellas, ideal para el desarrollo del pensamiento crítico y la argumentación (Aymes, 2012).

Mentefacto procedimental: se centra en la secuencia de pasos o procedimientos necesarios para realizar una tarea o resolver un problema, mostrando el flujo de acciones de manera clara y ordenada.

Mentefacto nocional: permite representar y explorar nociones o ideas, sus características, tipos y relaciones, proporcionando una vista global de conceptos abstractos.

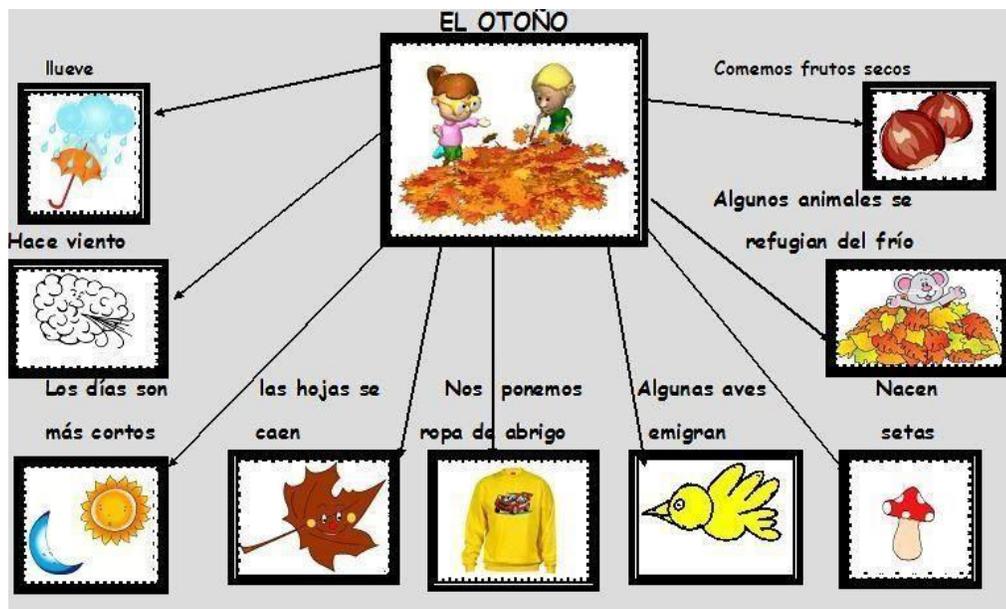
Mentefacto causal: este tipo de mentefacto se enfoca en identificar y representar las relaciones de causa y efecto entre diferentes elementos o eventos, útil para el análisis de situaciones y la toma de decisiones.

Mentefacto de comparación: se usa para comparar y contrastar elementos, características, ventajas y desventajas de dos o más objetos o conceptos, facilitando la evaluación y el análisis crítico.

Mentefacto de clasificación: ayuda a organizar la información en categorías o clases, basándose en criterios definidos, lo que permite una comprensión más clara de grandes volúmenes de datos o conceptos.

Mentefacto integrador: combina varios tipos de mentefactos o información para proporcionar una visión integral de un tema o problema, resaltando conexiones, relaciones y perspectivas diversas.

Mentefacto de síntesis: se utiliza para resumir y condensar información importante, destacando los puntos clave y las ideas principales de un tema de estudio.



BIBLIOGRAFÍA

Aymes, G. L. (2012). Pensamiento crítico en el aula. *Docencia e investigación*, 37(22), 41-60

Serrano, P., & De Luque, C. (2019). Motricidad fina en niños y niñas: Desarrollo, problemas, estrategias de mejora y evaluación (Vol. 84). Narcea Ediciones.

Jacobson, R. (1998). Teachers improving learning using metacognition with self-monitoring learning strategies. *Education*, 118(4).

Buzan, T. (2016). Mapa mental. Recuperado de: http://cmapspublic.ihmc.us/rid=1N8841163-11GRD37-4DMX/Mapa_mental.pdf.

Newman, G. D. (2006). El razonamiento inductivo y deductivo dentro del proceso investigativo en ciencias experimentales y sociales. *Laurus*, 12(Ext), 180-205.

Felicetti, V. L., Robayo, A. P., & Delgado-Troncoso, J. E. (2024). De grupo de investigación a red de conocimiento: Una construcción colectiva de saber interdisciplinar. *Revista Ibero-Americana de Estudios en Educação*, e024021-e024021.

Sepúlveda, M. (2023). LA COMPRESIÓN LECTORA DESDE LA TEORÍA HUMANISTA CON HERRAMIENTAS TIC EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE. TRABAJO DE GRADO DE MAESTRÍA.

Gómez Rubio, M. I. (2023). Trabajar con rutinas de pensamiento en Educación Infantil.

Fernández, A. G. (2023). Fuentes estructuralistas en la teoría traductológica de John C. Catford (1965). *Onomázein*, (61), 94-123.

Houtart, F. (2023). *La ética de la incertidumbre en las Ciencias Sociales*. RUTH.

Parellada Rius, E. (2023). Las constricciones oulipianas en *Diario de un viejo cabezota* (Reus, 2066) de Pablo Martín Sánchez: análisis del bicuadrado latino.

AUTORES:

PhD. Zila Isabel Esteves Fajardo

Doctora o PhD. en Educación en la Universidad Cesar Vallejo de Perú. Doctora Honoris causa en Pedagogía. Doctora Honoris Causa en Andragogía. Magister en Diseño Curricular por Competencias por la Universidad de Guayaquil, Ecuador. Magister en Formación Internacional en Profesorado Especialidad Educación Infantil por la Universidad Complutense de Madrid, España. Magister en Inclusión Educativa Universidad Casa Grande. Diplomada en Diseño Curricular de la Universidad Guayaquil. Licenciada en Educación Primaria de la Universidad Guayaquil. Docente Bachiller Normalista. Profesora Educación Primaria IPED RITA LECUMBERRI. Profesora Educación Primaria Universidad de Guayaquil. Exrectora de la Unidad Educativa Ciudad de Esmeraldas. Docente del MINEDUC-Ministerio de Educación por 27 años de Servicio. Docente de 15 años de servicio en la Universidad de Guayaquil. Docente Invitada de la Universidad Martin Luther King de Nicaragua. Directora y coordinadora de proyectos FCI. Miembro activo de la Red de Investigación Koinonia –Venezuela. Miembro de red de Investigación REDI. Directora de la Red de Investigación RIMEIL Representante en Ecuador de la RED DELFIN de apoyo universitario Latinoamericano. Revisora internacional de tesis de Maestría y Doctorado. Ponente y Conferencista internacional. Comisionada de los Derechos Humanos Versión Ecuador. Postdoctorado en Investigación Social. Postdoctorado en Derechos Humanos. Docente investigadora acreditada AGREGADA 1 SENECYT



MSc. Zuhellen Belén Campi Ortega

Contador Bachiller en Ciencias de Comercio y Administración.
Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Parvularia.
Master Universitario en Atención a Necesidades Educativas Especiales en Educación Infantil y Primaria.



MSc. Galo Humberto Ramos Bajaña

Ciencias de la Informática
Profesor de Educación Primaria Nivel Tecnológico
Lcdo. en Ciencias de la Educación Mención Educación Básica.
Master en Educación Básica Universidad Bolivariana.



MSc. Elsa Mercedes Salinas Ramírez

Auxiliar del Jardín Escuela Fiscal Atahualpa.
Profesora de la Escuela "Páginas Libres" primer grado.
Profesora de la Escuela General Básica "Nuevos Horizontes" nivel inicial.
Profesora de la Unidad Educativa "Jose Pedro Varela".



ISBN: 978-9942-663-11-5



9 789942 663115