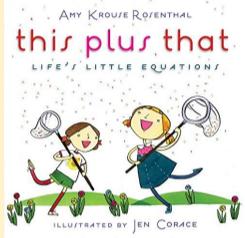


# Pensamiento crítico y creativo para las familias

## (Volumen 10)

→ Instrucciones: Selecciona al menos una actividad que te interese para completar cada semana.

<h3>Hábitos mentales - Respondiendo con asombro</h3>	<h3>Encapsulamiento</h3>						
<p>¿Dónde encuentras asombro entre las cosas simples y cotidianas de la vida?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Toma algunas fotografías de cosas que parecen simples, pero que también te parecen asombrosas... cosas que son simplemente increíbles.</li> <li>• Usa tus cinco sentidos para explorar el mundo que te rodea.</li> </ul> <p>Comparte tus fotografías y anima a otros a darle un título corto. Presta atención a las similitudes y diferencias en la forma en que otros ven tus fotografías.</p>	<p>Usamos la encapsulación para ayudar a identificar la esencia de una idea. Una encapsulación es breve y concisa.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p><b>Vamos a comenzar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica las cosas de tu vida por las que estamos agradecidos: personas, lugares, experiencias, recuerdos y / o tradiciones.</li> <li>• Utiliza palabras, frases e imágenes para crear un conjunto de tus propias "Pequeñas ecuaciones de la vida".</li> </ul>						
<h3>Positivo - Menos - Interesante</h3>	<h3>Cuestionamiento</h3>						
<p><b>La situación:</b> Te despiertas una mañana y te das cuenta de que sólo puedes responder a los demás de manera amable y considerada. ¿Cuáles serían las ventajas, desventajas y cosas interesantes de esto?</p> <table border="1" style="margin: 10px auto; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="padding: 5px;">Positivo</th> <th style="padding: 5px;">Menos</th> <th style="padding: 5px;">Interesante</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="height: 30px;"></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p><b>Si no te gustan estas opciones, considere usar P-M-I para explorar otras ideas.</b></p> <p><b>Qué pasaría si...</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tu hermano te gana en un juego</li> <li>• Alguien te culpa por algo que no hiciste</li> <li>• Te sientes de mal humor</li> </ul>	Positivo	Menos	Interesante				<p>La respuesta fue <b>"un poco más de la mitad"</b>. ¿Cuál podría haber sido la pregunta? ¿Cuántas preguntas diferentes puedes desarrollar?</p> <p style="text-align: center;">***</p> <p>Las preguntas a continuación están diseñadas para ser divertidas. Al plantear preguntas que no tienen una respuesta correcta o incorrecta, podemos desarrollar el hábito de asumir riesgos responsables con nuestro pensamiento.</p> <p><b>Preferirías ser un:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• una bola de nieve o chocolate caliente?</li> <li>• una bufanda o un par de guantes?</li> <li>• un tornado o tsunami?</li> </ul> <p><b>Preferirías tener:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• unas alas o cola?</li> <li>• ¿un trampolín o un tobogán de agua?</li> <li>• ¿un superpoder o un millón de dólares?</li> </ul>
Positivo	Menos	Interesante					



## Respondiendo con asombro

El mundo que nos rodea puede ser un lugar hermoso, poderoso y misterioso. Al permitirnos pensar en lo que nos asombra, nuestros corazones y mentes permanecen abiertos a todas las sorpresas de la vida.



## Encapsulación

Cuando pensamos en lo que significa encapsular algo, pensamos en llegar a la esencia de una idea, objeto o quizás un período de tiempo. Necesitamos pensar profundamente y sintetizar la información para captar el corazón de la idea, el objeto o el período de tiempo.



## Positivo-menos-interesante

Los estudiantes usan la estructura PMI para mantener una mentalidad abierta y considerar un tema desde múltiples perspectivas. Los alumnos más jóvenes pueden considerar qué hace interesante a una idea (es decir, ¿qué pasaría si los libros fueran redondos?), Los alumnos mayores pueden usar la "I" para considerar las implicaciones.



## Cuestionamiento

Aprender a formular buenas preguntas puede apoyar a los estudiantes a explicar, interpretar y aplicar lo que saben. Las preguntas abiertas pueden aumentar el interés y apoyar el desarrollo de una variedad de habilidades de pensamiento crítico y creativo.



## S.C.A.M.P.E.R.

SCAMPER es un modelo que nos ayuda a crear pensamientos únicos, explorar relaciones y buscar combinaciones nuevas o diferentes. SCAMPER involucra una variedad de técnicas (Sustituir - Combinar - Ajustar o Adaptar - Modificar - Darle otro uso - Eliminar o Elaborar - Invertir o Reorganizar) que ayudan a cambiar y mejorar algo al cambiar una o más partes de la idea original.

**Recuerda, puedes hacer un S.C.A.M.P.E.R. de cualquiera de estas actividades en la primera página.**