

Cuaderno pedagógico de Pedagoogia 3000 4000 5000

#59

Cuaderno N° 59

Inteligencia Holográfica + Habilidades Existenciales + Habilidades Blandas

Bienvenidos/as a los cuadernos pedagógicos de Pedagoogia 3000 4000 5000. Se trata de cuadernos prácticos y actualizados tomando en cuenta las nuevas necesidades de la niñez y juventud de ahora, así como los paradigmas de paz y de solidaridad de la sociedad que deseamos realmente y que estamos cocreando ahora mismo. Estos cuadernos están a su disposición... por favor siéntanse libres de compartirlos, ampliarlos y adaptarlos a su realidad cotidiana y a su situación geográfica, ecológica, económica y sociocultural.

Este cuaderno está diseñado para aprender haciendo. Su formato práctico y dinámico ofrece un sustento teórico conciso que sienta las bases necesarias para dar paso inmediatamente a una amplia variedad de ejercicios y actividades prácticas.

Gracias por transformar la Educación y con ella cocrear un nuevo mundo.

1. Introducción

Este cuaderno es una recopilación de literatura, artículos, experiencias propias y ayuda de la inteligencia artificial con la finalidad de compartir herramientas que nos sean de utilidad en el día a día. En la actualidad nos encontramos con terminología a la que aparentemente somos ajenas (os) pero si revisamos y reflexionamos sobre nuestra práctica diaria solo desconocíamos el "término" pero mucho de lo que en este cuaderno compartiremos, lo hacemos de forma intuitiva, lo cual es parte de

nuestras virtudes, habilidades y vocación como formadores de nuevas generaciones.

En el mundo científico formal así como en la neurociencia la “Inteligencia Holográfica” no está estipulada como un tipo de inteligencia cognitiva, sino como una forma de procesamiento de la información en el cerebro. Aunque la “inteligencia holográfica” como tal no es un modelo formal clásico, se apoya en varias corrientes científicas y humanistas la cual pudiera definirse así:

“Es la capacidad de comprender el mundo integrando diversas formas de percepción (racional, emocional, sensorial, simbólica y creativa) para construir una visión completa, interconectada y significativa de la realidad”

Principios Centrales

1. **El todo está en las partes:** cada experiencia contiene elementos del sistema completo.
2. **Aprendizaje multisensorial:** vista, cuerpo, movimiento, emoción y simbolismo.
3. **Conexión entre disciplinas:** ciencia, arte, naturaleza, narrativa, experiencia vivida.
4. **Comprensión circular más que lineal.**
5. **Interpretación simbólica y creativa,** no solo lógica.
6. **Integración cuerpo–mente–emoción** como unidad cognitiva.

Teorías holográficas Base: La mente funciona como un holograma: procesa patrones complejos de forma global.	Karl Pribram	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Languages of the Brain</i> (1971) • <i>Brain and Perception: Holonomy and Structure in Figural Processing</i> (1991)
	David Bohm (físico cuántico)	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Wholeness and the Implicate Order</i> (1980) • <i>Science, Order and Creativity</i> (1987, con F. D. Peat)
Inteligencias múltiples y aprendizaje integral	Howard Gardner	<i>Frames of Mind</i> (1983) – Inteligencias múltiples <i>Intelligence Reframed</i> (1999)
	Ken Wilber (modelo integral)	<i>A Brief History of Everything</i> <i>Integral Psychology</i>
	Daniel Goleman	<i>Emotional Intelligence</i> (1995)

Pedagogía holística o transdisciplinaria Estos autores sostienen la idea de aprender desde la complejidad, lo relacional y lo sistémico	Jean Piaget	<i>Pensamiento complejo, construcción del conocimiento</i>
	Edgar Morin	<i>La cabeza bien puesta; Los siete saberes necesarios para la educación del futuro</i>
	Humberto Maturana y Francisco Varela	<i>El árbol del conocimiento</i>
	Edgar Morin —Fritjof Capra	<i>The Web of Life</i> <i>The Hidden Connections</i>
Educación somática, artística y simbólica	Rudolf Steiner	Pedagogía Waldorf
	María Montessori	Aprendizaje multisensorial
	Loris Malaguzzi	Reggio Emilia, “los cien lenguajes del niño”
	Thomas Hübl	Psicología del campo relacional
Psicología humanista e imaginación simbólica	Carl Jung	Arquetipos, inconsciente simbólico
	James Hillman	Psicología arquetipal
	Alejandro Jodorowsky	Psicomagia (dimensión simbólica y creativa)
Varios pedagogos contemporáneos la usan en educación holística y neuroeducación:	Ramón Gallegos	<i>Educación Holista: Pedagogía del Amor Universal</i>
	Yubal Noah Harari	Toca el tema desde la interconexión cognitiva (aunque no usa el término literalmente)
	Neurociencia educativa Aprendizaje Somático	Existen publicaciones recientes de pedagogía alternativa

En el campo científico formal no se **postula como un tipo de inteligencia**, sino un modo de organización o procesamiento. En el campo de la neurociencia se habla de **procesamiento holográfico**, en ciertos modelos teóricos, pero no de un tipo de inteligencia.

Fuera del mundo científico estricto, el término se usa en:

- pedagogía alternativa,
- educación integral,
- enfoques holísticos,
- psicologías transpersonales,
- desarrollo humano y coaching.

Suele referirse a:

- pensamiento global,
- procesamiento simultáneo,
- intuición estructural,
- capacidad de ver interrelaciones,
- creatividad no lineal,
- síntesis de múltiples perspectivas.

Esto es válido como modelo pedagógico, pero no es un concepto neurocientífico reconocido.

2. Inteligencia Holográfica como modelo Pedagógico

La **inteligencia holográfica** es un enfoque pedagógico que concibe el aprendizaje como un proceso **integral, multisensorial y relacional**, donde se construye conocimiento conectando elementos dispersos en una estructura coherente. Aunque el término no proviene de la neurociencia clásica, resulta muy útil en educación porque permite diseñar experiencias que activan **pensamiento global, integración de saberes y comprensión profunda**.

Desde la pedagogía, se entiende como un modo de aprender donde el aprendiz:

1. Percibe el todo antes que las partes

Entiende patrones, conexiones y relaciones amplias sin necesidad de avanzar paso a paso.

2. Integra múltiples formas de saber

- razonamiento lógico,
- imaginación,
- memoria sensorial,
- intuición,
- emoción,
- expresión corporal.

Todo se combina en un solo proceso de comprensión.

3. Aprende de manera multisensorial y multidimensional

La información se recibe y se organiza usando imágenes, metáforas, sonidos, movimiento y experiencias prácticas.

4. Reconoce patrones complejos

Hace conexiones entre temas, asignaturas, contextos y experiencias personales.

5. Construye significado propio

No solo repite. Interpreta, reorganiza y transforma el conocimiento.

6. Utiliza el pensamiento no lineal

Sabe saltar entre ideas, ver múltiples perspectivas y encontrar soluciones creativas.

¿Para qué sirve en educación?

- Favorece la comprensión profunda.
- Impulsa la creatividad y la innovación.
- Facilita el aprendizaje basado en proyectos.
- Ayuda a integrar ciencias, arte, movimiento y tecnología.
- Desarrolla pensamiento crítico y flexible.
- Promueve el aprendizaje significativo y experiencial.

¿Qué actividades refuerzan esta inteligencia?

- Mapas mentales, mapas holográficos, mandalas cognitivos.
- Proyectos STEAM.
- Aprendizaje basado en retos o fenómenos.
- Experimentos multisensoriales.
- Teatro, arte, música y movimiento en el aula.
- Conexión entre diferentes asignaturas. (Transversalidad)
- Narrativas simbólicas o visuales.

3. Fundamento pedagógico

Este enfoque entiende que los estudiantes aprenden mejor cuando:

- Ven el **“panorama completo”** antes de entrar en los detalles.
- Comprenden conceptos a partir de **relaciones, patrones e interconexiones**.
- Activan simultáneamente **emociones, sentidos, memoria visual, razonamiento lógico y creatividad**. (Multisensorial y Multidimensional)
- Transforman la información en **imágenes mentales, mapas, historias, metáforas y proyectos reales**.

No se limita a una sola habilidad. Integra varias formas de pensar en un **solo acto cognitivo**.

¿Por qué “holográfica”?

El concepto se inspira en la idea de un holograma, en cada parte pequeña está contenida información del todo.

En educación, esto significa que:

- Cada **actividad** puede contener elementos del proyecto global.
- Cada **disciplina** puede iluminar aspectos de otra.
- Cada **estudiante** puede construir su propia visión del conocimiento conectando diversas experiencias.

Así, la inteligencia holográfica busca que los alumnos **reconozcan el sentido global** del aprendizaje.

¿Qué desarrolla en el estudiante?

Este enfoque fortalece:

<i>Pensamiento global y sistémico</i>	Habilidad para ver relaciones entre ideas, áreas y contextos.
<i>Comprensión integradora</i>	Capacidad de sintetizar información de diferentes fuentes.
<i>Aprendizaje multisensorial</i>	Uso simultáneo de visión, movimiento, sonido, emoción e imaginación para estructurar el conocimiento.
<i>Creatividad y flexibilidad cognitiva</i>	Soluciones innovadoras, pensamiento divergente y análisis desde múltiples perspectivas.
<i>Autonomía y significado personal</i>	El estudiante interpreta, reorganiza y recrea lo aprendido, no solo lo repite.

4. Aplicación en el aula y otros contextos

a) Presentar primero el “macro”

Antes del contenido puntual, ofrecer una visión general del tema → mapas, esquemas amplios, metáforas o una pregunta guía.

b) Activar varios canales de aprendizaje

- Visual: dibujos, diagramas, colores.

- Kinestésico: movimiento, manipulación, dramatizaciones.
- Auditivo: ritmos, explicaciones, música.
- Emocional: narrativas, casos significativos.
- Creativo: artes, proyectos, diseño.

c) Integrar asignaturas

Trabajar temas transversales en los que involucremos varias por ejemplo:
Cuidado del agua = ciencia, arte, historia, matemáticas, ciudadanía.

d) Usar proyectos y retos

Experiencias reales donde el estudiante necesita conectar saberes.

e) Invitar a transformar la información

Presentación de la información en mapas mentales, maquetas, collages, videos, historias, laboratorio, experimentación.

Beneficios para la docencia o facilitador.

- Permite planear clases o actividades más **ricas y significativas**.
- Facilita la atención sostenida de grupos diversos.
- Reduce la fragmentación del currículo.
- Promueve la creatividad docente y del facilitador.
- Aumenta la motivación y el involucramiento del estudiante.

La inteligencia holográfica es una **manera de enseñar y aprender** que conecta partes y totalidad, razón y emoción, detalle y visión global. Facilita aprendizajes más profundos, integrados y significativos, ideales para proyectos interdisciplinarios, ABP, ambientes STEAM y educación socioemocional.

Conceptos Clave

Visión global (holística)	Capacidad de comprender un tema como un todo integrado antes de descomponerlo en partes.
Patrón	Reconocimiento de relaciones, estructuras, y repeticiones dentro de la información.
Síntesis	Proceso de reunir elementos dispersos(ideas, datos, experiencias) para construir una unidad significativa .

Interconexión	Comprender que las ideas no están aisladas, sino vinculadas entre sí y con el contexto.
Procesamiento simultáneo	Integrar diferentes canales (visual, emocional, lógico, sensorial) de forma paralela no lineal.
Multisensorialidad	Aprendizaje que involucra varios sentidos y formas de expresión como la visión, movimiento, sonido, tacto, imaginación.
Multidimensionalidad	Incorpora distintas dimensiones del aprendizaje como son la cognitiva, emocional, creativa, corporal, social y simbólica.
Metáfora y simbolismo	Uso de imágenes, historias o símbolos para representar conceptos complejos y facilitar su comprensión profunda.
Mapa mental/ mapa holográfico	Representación visual que muestra cómo las ideas se conectan entre sí dentro de un sistema mayor.
Pensamiento no lineal	Habilidad para saltar entre ideas, explorar caminos alternativos y ver múltiples perspectivas.
Integración interdisciplinaria	Conectar contenidos de diferentes materias para comprender fenómenos completos.
Memoria distribuida	Trabajar el aprendizaje como una red en la que el significado se reconstruye desde múltiples piezas, no desde un solo punto.
Comprensión profunda (meaning - making)	Construcción de conocimiento con sentido personal y contextual, no repetición mecánica.
Experiencia significativa	El aprendizaje se torna vivencial, emocional, contextual y relevante.
Plasticidad y flexibilidad cognitiva	Capacidad para reorganizar información, adaptar ideas y generar nuevas soluciones.

5. Actividades

Estas actividades están diseñadas bajo un enfoque pedagógico de la inteligencia holográfica las cuales se pueden realizar en contextos educativos formales e informales. Cada actividad integra visión global, multisensorialidad, creatividad, emoción, síntesis y conexiones interdisciplinarias.

Actividad: Los colores y las emociones en un holograma de aprendizajes

Edad sugerida: 6–11 años

Área: Arte, emociones, expresión corporal y lenguaje

Objetivo: Explorar cómo los colores expresan emociones y significados, integrando creatividad, cuerpo, lenguaje y sensibilidad emocional.

1. Activación sensorial (el todo)

- El docente muestra un círculo cromático grande o proyecta imágenes de paisajes con diferentes colores.
- Se invita a los estudiantes a cerrar los ojos y recordar un momento feliz, triste o tranquilo.

Luego se les pregunta: ¿qué color lo representa?

■ *Se activa la emoción, visualización y memoria afectiva.*

2. Construcción en partes

- Cada estudiante recibe hojas, acuarelas, crayones o témperas.
- Pintan un color que represente una emoción (ej. azul = calma, rojo = energía).

■ *Se activa la creatividad, percepción sensorial y expresión individual.*

3. Síntesis holográfica

- En grupo, cada niño comparte su pintura y emoción representada.
- Se unen los trabajos en un mural colectivo: un holograma de colores y emociones.

■ *Cada obra es única, pero juntas forman un todo que refleja la diversidad emocional.*

4. Transferencia

- Pregunta guía: ¿Dónde vemos colores que transmiten emociones en la vida diaria? (en ropa, publicidad, naturaleza, cine).

- Actividad creativa: inventar una pequeña historia o poema donde un color sea el protagonista (ej. "El día en que el amarillo salvó la tristeza").

- *Se conecta arte con literatura, lenguaje simbólico y vida cotidiana.*

Resultado esperado:

Los estudiantes comprenden que los colores son más que tonos visuales: son símbolos que reflejan emociones y significados. Aprenden de manera holográfica: cada color individual refleja el todo emocional del grupo, y el mural colectivo da sentido a cada obra personal.

Reflexión del estudiante

¿Qué emoción representé con mi color?

¿Cómo me sentí al compartir mi obra?

¿Dónde encuentro colores que transmitan emociones en mi vida diaria?

Actividad: Las fracciones en un holograma de aprendizajes

Edad sugerida: 9-12 años

Área: Matemáticas, arte, lenguaje y vida cotidiana

Objetivo: Comprender el concepto de fracciones integrando cuerpo, creatividad, colaboración y aplicación práctica.

1. Activación sensorial (el todo)

- El docente reparte una pizza o un pan redondo de cartón/foamy. Pide a los estudiantes que lo imaginen completo y que piensen: ¿qué significa tener el todo?

- *Se activa la visualización global del concepto de unidad.*

2. Construcción en partes

- Cada grupo corta la pizza en diferentes partes (mitades, tercios, cuartos).
- Representan con colores y etiquetas cada fracción.

- *Se trabaja la manipulación concreta, la creatividad y la memoria visual.*

3. Síntesis holográfica

- Los estudiantes comparan: $1/2$ es igual a $2/4$, $3/6$... Se ve que cada parte refleja el todo y que diferentes fracciones representan la misma cantidad.

■ *Se integra el concepto de equivalencia y proporción.*

4. Transferencia

- Pregunta guía: ¿Dónde usamos fracciones en la vida diaria? (recetas de cocina, repartir un chocolate, medir en deportes).

- Actividad creativa: escribir una breve historia o cómic: "Un pastel se divide para una fiesta y todos reciben su parte justa".

■ *Se conecta matemáticas con arte, lenguaje y experiencias reales.*

Resultado esperado:

Los estudiantes comprenden las fracciones no solo como números, sino como experiencias cotidianas y símbolos visuales. Aprenden de manera holográfica, cada fracción refleja el todo, y el todo da sentido a cada fracción.

Reflexión del estudiante

¿Qué aprendí hoy sobre fracciones?

¿Qué fue lo más fácil o divertido?

¿Cómo puedo usar fracciones en mi vida diaria?

Actividad: El ciclo del agua en un holograma de aprendizajes

Edad sugerida: 8–12 años

Área: Ciencias naturales, arte, lenguaje y movimiento

Objetivo: Comprender el ciclo del agua integrando razón, emoción, cuerpo, creatividad y símbolos.

1. Activación sensorial (el todo)

- Proyecta un video corto con sonidos de lluvia, ríos y mar. Los estudiantes cierran los ojos e imaginan: ¿dónde está el agua ahora?, ¿qué siente?, ¿qué color tiene?, ¿qué olor?

■ *Se activa emoción, visualización y sentido auditivo.*

2. Construcción en partes

- En equipos, los estudiantes hacen un mural colectivo: cada grupo representa una parte del ciclo (evaporación, condensación, precipitación, infiltración).
- Usan colores, collage, plastilina o movimientos corporales para representarlo.

- Se activan creatividad, memoria visual y kinestesia.

3. Síntesis holográfica

- Cada grupo comparte su parte. Al unir todas las piezas se ve el ciclo completo.
- El docente resalta: "Cada parte tiene sentido por sí misma, pero solo juntas muestran el todo".

- Se entiende que cada fragmento contiene información del sistema completo.

4. Transferencia

- Pregunta guía: ¿Dónde vemos este ciclo en nuestra vida diaria? (al hervir agua, llover, regar plantas, sudar).
- Los niños escriben una breve historia o poema: "Soy una gota de agua y viajo por el mundo".

- Se conecta ciencia con literatura, vida personal y sensibilidad ecológica.

Resultado esperado:

Los estudiantes entienden el ciclo del agua no solo como un proceso científico, sino como una experiencia vivida, sentida, creada y compartida. Aprenden de manera holográfica: cada parte (mural, cuento, sonido, movimiento) refleja el todo, y el todo da sentido a cada parte.

Reflexión del estudiante

¿Qué aprendí hoy?

¿Qué fue lo que más me gustó?

¿Cómo puedo aplicar esto en mi vida diaria?

Actividad: "Detectives de pH - ¿Ácido o básico?"

Nivel: Secundaria (12-15 años)

Tema: Ácidos y bases - Indicadores naturales

Duración: 50 minutos

□ Objetivo

- Comprender qué son las soluciones ácidas y básicas.
- Usar indicadores naturales para identificar el pH de diferentes sustancias cotidianas.
- Desarrollar observación científica y pensamiento crítico.

☐ **Materiales**

- Col morada (o repollo morado)
- Licuadora o agua caliente para extraer el pigmento
- Vasos transparentes (de plástico o vidrio)
- Cucharitas o goteros
- Sustancias cotidianas seguras:
 - Jugo de limón ☐
 - Vinagre ☐
 - Bicarbonato de sodio en agua ☐
 - Jabón líquido ☐
 - Refresco gaseoso ☐
 - Agua natural ☐

☐ **Procedimiento**

1. **Preparar el indicador natural**
 - Licuar hojas de col morada con agua caliente o aplastarlas con mortero y agua.
 - Colar para obtener un líquido violeta: este será el **indicador de pH**.
2. **Probar las sustancias**
 - Colocar en vasos transparentes pequeñas cantidades de cada sustancia.
 - Agregar unas gotas del extracto de col morada en cada vaso.
3. **Observar el cambio de color**
 - El indicador cambia según el pH:
 - Rojo/rosado = ácido (pH bajo)
 - Morado = neutro (pH cercano a 7)
 - Verde/azul = básico (pH alto)
4. **Registrar resultados**
 - Los estudiantes elaboran una tabla con los siguientes registros:

Sustancia	Color con col morada	Ácido	Básico	Neutro	notas

☐ **Preguntas de reflexión**

- ¿Qué similitudes hay entre las sustancias ácidas?
- ¿Qué pasaría si mezclamos un ácido y una base?
- ¿Por qué es importante el pH en la vida diaria (salud, alimentos, medio ambiente)?

☑ **Resultado esperado**

Los estudiantes reconocen que muchas sustancias de uso cotidiano pueden clasificarse como ácidas o básicas usando indicadores naturales. Además, comprenden la **relación entre química y vida diaria**, desarrollando pensamiento científico de forma práctica.

A continuación encontrarás actividades que pueden adaptarse tanto en la educación formal y no formal (en el entendido de no estar ubicados en un plantel escolar), teniendo la flexibilidad de realizar actividades en diferentes contextos y aprovechar el momento más oportuno para un aprendizaje óptimo.

☐ **1. Mapa Holográfico Vivo (todas las edades)**

Objetivo: Comprender un tema conectando cuerpo, emoción, imágenes y pensamiento.

Materiales: Hojas grandes, colores, objetos simbólicos encontrados en el espacio.

Cómo funciona:

1. Presenta un tema amplio (ej.: "el agua", "la amistad", "mi barrio", "el bosque").
2. Los participantes eligen un objeto del entorno que *represente* un aspecto del tema.
→ Ej.: una piedra = lo que da estabilidad; una hoja = cambio; un listón azul = movimiento.
3. En una cartulina grande, crean un **mapa visual** donde cada objeto se conecta con otros.
4. Explican qué simboliza cada conexión.
5. Elaboran una conclusión grupal que represente el **todo**.

Dimensiones activadas: multisensorialidad, metáfora, síntesis, pensamiento global.

□ 2. Laboratorio de Metáforas (adolescentes y jóvenes)

Objetivo: Comprender ideas complejas mediante símbolos y creatividad.

Tema ejemplo: autoestima, paz ecológica, clima emocional, resolución de conflictos.

Procedimiento:

1. Presenta una pregunta central:
"¿Si mi emoción fuera un material, cuál sería?"
2. Cada joven elige:
 - papel = algo que se dobla
 - plastilina = algo moldeable
 - piedra = algo pesado
 - hilo = algo que conecta
3. Con ese material crean una **metáfora física** de su idea o emoción.
4. Integran todas las metáforas en una sola instalación colectiva.
5. Reflexionan sobre lo que representa el "holograma emocional" del grupo.

Dimensiones activadas: expresión simbólica, creatividad, comprensión relacional

□ 3. El Fenómeno en 360° (infancia y adolescencia)

Objetivo: Entender un tema desde varios ángulos simultáneamente.

Tema ejemplo: "Los polinizadores", "las sombras", "el reciclaje", "las lluvias", "la energía".

En equipos, exploran el tema desde diferentes dimensiones:

- **sensorial:** observar, oler, tocar, escuchar.
- **artística:** dibujar o modelar.
- **científica:** experimentar o medir.
- **emocional:** ¿qué siento sobre este fenómeno?
- **social:** ¿qué impacto tiene en la comunidad?

Al final integran todo en un mural de **visión 360°**.

Dimensiones activadas: interdisciplinariedad, percepción multisensorial, síntesis.

□ 4. Historias en Espiral (niños y adolescentes)

Objetivo: Comprender procesos o conceptos mediante narrativas circulares.

Procedimiento:

1. Cada estudiante recibe una tarjeta con un fragmento del tema (agua → nube → lluvia → río → planta → aire...).
2. Ordenan las tarjetas colectivamente para formar un **ciclo completo**.
3. Luego crean una **historia o cómic** donde ese ciclo es vivido por un protagonista.
4. Se presenta la historia en espiral, mostrando cómo todo está conectado.

Dimensiones activadas: visión cíclica, narrativa simbólica, comprensión global.

□ 5. Arte Multidimensional (infancia y juventud)

Objetivo: Integrar sentidos, emoción y pensamiento para expresar conceptos.

Ejemplos:

- Crear mandalas con materiales naturales para comprender "equilibrio".
- Pintar con los ojos cerrados lo que "escuchan" de una historia científica.
- Dibujar cómo se *sienten* las matemáticas, la música o el viento.

Dimensiones activadas: multisensorialidad, creatividad, metáfora.

□ 6. Minilaboratorio de Conexiones (todos)

Objetivo: Identificar conexiones ocultas entre ideas de distintas áreas.

Dinámica rápida:

1. Escribe en tarjetas conceptos de distintas disciplinas:
árbol, fractal, memoria, ritmo, comunidad, espiral, luz, equilibrio, ciclo.
2. Cada participante toma 3 tarjetas al azar.
3. Debe crear una idea que conecte las tres, por ejemplo:
→ "Los árboles crecen siguiendo ritmos fractales que guardan memoria del clima".
4. Se comparten en plenaria.

Dimensiones activadas: pensamiento no lineal, creatividad, síntesis.

□ 7. Dramatización Holográfica (niños y jóvenes)

Objetivo: Representar sistemas o fenómenos complejos con el cuerpo.

Ejemplo: “El cuerpo humano”, “el clima”, “la economía circular”, “la amistad”.

Metodología:

1. Cada participante representa un elemento del sistema.
2. Ensayan movimientos que simbolizan su función.
3. Conectan sus movimientos con los de otros elementos.
4. El resultado es una **coreografía-sistema** donde cada parte depende de las otras.

Dimensiones activadas: kinestesia, simbolismo, interdependencia, visión sistémica.

□ 8. Cartografía Interior (jóvenes)

Objetivo: Reconocer patrones internos y relacionarlos con el entorno.

Pasos:

1. Se diseña un “mapa interior” con territorios:
 - fortalezas
 - miedos
 - sueños
 - recursos
 - desafíos
2. Luego crean un “mapa exterior” del barrio, escuela o comunidad.
3. Comparan ambos para identificar **correspondencias simbólicas**.
4. Redactan una reflexión final.

Dimensiones activadas: autoconocimiento, conexión simbólica, pensamiento relacional.

□ 9. Proyecto “Todo Está Conectado” (todas las edades)

Objetivo: Descubrir cómo un mismo fenómeno afecta diferentes áreas de la vida.

Tema ejemplo: *el agua, la luz, la ciudad, la comida, la energía.*

Se trabaja en estaciones:

- Estación científica
- Estación artística
- Estación emocional
- Estación social
- Estación tecnológica

Luego el grupo une las conclusiones para construir un **mural holográfico** del fenómeno.

Dimensiones activadas: interdisciplinariedad, construcción global

6.La Inteligencia holográfica y proyectos ABP

El ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos) es una forma de aprender en el que se trabaja durante un tiempo en un proyecto real o significativo para resolver un reto o responder a una pregunta importante. Durante el proceso investigan, crean, toman decisiones y presentan una solución o producto final.

Proyecto ABP

“Guardianes del Terreno Vacío”

Tema: Ambiente, ciudadanía, creatividad

Duración: 2-4 semanas

Edad: 8-14 años (flexible)

□ **Pregunta guía**

¿Cómo podemos transformar un terreno vacío o un espacio descuidado en un lugar más vivo, útil y bello para nuestra comunidad?

□ **Producto final**

Un **diseño colaborativo** (maqueta + mural + plan de acción) para mejorar un espacio real cercano.

□ **Objetivos**

- Desarrollar pensamiento crítico y solución de problemas.
- Practicar habilidades de investigación y observación.
- Fomentar la colaboración, la creatividad y la corresponsabilidad ambiental.
- Integrar perspectiva de "inteligencia holográfica": ver las partes, el todo y las relaciones.

□ **Fases del proyecto**

1. Exploración del problema

- Salida al espacio elegido: observar, fotografiar, hacer notas.
- Preguntas generadoras:
 - ¿Qué necesita este lugar?
 - ¿Cómo afecta a los vecinos?
 - ¿Qué oportunidades ofrece?
- Mapa holográfico:
 - **Partes:** suelo, basura, plantas, tránsito, personas.
 - **Relaciones:** ¿qué causa qué?, ¿qué impacta a quién?
 - **Ecosistema social:** emociones, memorias, deseos de los vecinos.

2. Investigación y diálogo con la comunidad

- Mini-entrevistas a vecinos o comerciantes.
- Búsqueda de soluciones similares (jardines comunitarios, murales, juegos reciclados).
- Registro en bitácora.

3. Ideación creativa (Design Thinking)

- Lluvia de ideas con límites creativos: "ideas pequeñas", "ideas locas", "ideas sin recursos".
- Selección democrática de 3 ideas más viables.
- Dibujo de bocetos y primeros planos.

4. Construcción del producto

- **Maqueta** del espacio ideal usando materiales reciclados.
- **Mural o póster** con el concepto general.

- **Plan de acción** realista para implementar partes del proyecto.

5. Presentación pública

- Exposición comunitaria (padres, vecinos).
- Explicación del proceso, aprendizajes y propuesta.

6. Cierre y reflexión

- ¿Qué aprendimos sobre resolver problemas reales?
- ¿Qué conexiones vimos entre lo ecológico, lo social y lo creativo (visión holográfica)?
- ¿Qué pequeños cambios podemos iniciar de inmediato?

□ 1. PROYECTO ABP – CIENCIA FICCIÓN

“Colonias Sustentables en Otros Mundos”

Enfoque: Ciencias + Humanidades + Diseño

Duración: 4–6 semanas (flexible)

Edad: 12 a 17 años

□ **Pregunta guía**

¿Cómo podríamos diseñar una colonia humana sostenible en un planeta desconocido usando conocimientos reales de ciencia y tecnología?

□ **Propósitos**

- Aplicar investigación científica real para resolver un problema ficticio.
- Integrar biología, física, geografía, ética y diseño.
- Fomentar pensamiento crítico, toma de decisiones y trabajo colaborativo.

□ **Secuencia del proyecto**

FASE 1 – Introducción al reto (1 sesión)

- Presentación del caso: “La Tierra enfrenta una crisis y necesitamos crear una colonia humana en un nuevo mundo.”
- Cada equipo recibe un **planeta ficticio con características científicas reales** (gravedad, atmósfera, temperatura, recursos).
- Generan primeras hipótesis: ¿es habitable?, ¿qué necesitaríamos?

Producto: Diagrama inicial “*Condiciones de vida posibles*”.

FASE 2 – Investigación científica (3–5 sesiones)

Cada equipo investiga:

1. **Biología:** ¿qué necesitamos para sobrevivir? (agua, oxígeno, alimentos).
2. **Física:** cómo afecta la gravedad y la radiación al cuerpo.
3. **Energía:** opciones sustentables para el planeta asignado.
4. **Arquitectura:** tipos de refugios adaptados al clima extremo.
5. **Ética:** reglas y acuerdos necesarios en una colonia.

Actividad clave:

Crear fichas científicas comprobables (basadas en datos reales).

Producto: Dossier científico del planeta.

FASE 3 – Diseño y creación (3 sesiones)

Los estudiantes diseñan la colonia:

- Planos del asentamiento.
- Sistemas de energía, ambiente y producción de alimentos.
- Esquema de convivencia y leyes básicas.
- Paisaje visual del planeta (ilustración).

Producto: Plan maestro de la colonia + arte conceptual.

FASE 4 – Construcción del prototipo (2-3 sesiones)

- Maqueta en 3D (física o digital con TinkerCad/SketchUp).
- Modelo de un edificio principal o sistema ecológico.

Producto: Prototipo 3D.

FASE 5 – Presentación pública (1-2 sesiones)

- Feria interplanetaria: cada equipo presenta su colonia.
 - Debates entre colonias: ¿qué planeta es más viable?
 - Evaluación por criterios científicos + creatividad.
-

FASE 6 – Reflexión final (1 sesión)

- Bitácora personal:
“Si tuviera que vivir en esa colonia, ¿qué me preocuparía? ¿Qué me fascinaría?”
-

□ Productos finales del ABP

- Dossier científico
- Maqueta / modelo 3D
- Presentación pública
- Bitácora reflexiva

□ **1. PROYECTO ABP INFANTIL**

"Rescatemos El Rinconcito Secreto"

(Un proyecto para cuidar y transformar un espacio de la comunidad)

□ **Objetivo para los niños**

Que descubran un lugar que necesita ayuda, investiguen qué ocurre ahí y trabajen juntos para imaginar cómo podría verse más bonito, limpio y feliz.

□ Pasos del Proyecto Edad: 7 a 11 años

1. Descubrimos el problema

Actividad:

- Caminata para encontrar "El Rinconcito Secreto".
- Observar: ¿qué vemos?, ¿qué huele raro?, ¿qué está bonito?, ¿qué falta?
- Dibujar el lugar en una hoja.

Producto: Dibujo del "Antes".

2. Investigamos

Actividad:

- Preguntar a 2 o 3 personas: "¿Cómo era antes este lugar?"
- Hacer una lluvia de ideas: ¿por qué se ensucia?, ¿cómo afecta a los animales o a las personas?

Producto: Cartel "Lo que descubrimos".

3. Soñamos soluciones

Actividad:

- Dibujar cómo les gustaría que fuera el lugar.
- Hacer equipos:
 - Equipo naturóptero (plantas)
 - Equipo decoradores
 - Equipo cuidadores
- Elegir una idea favorita por votación.

Producto: Dibujo del "Después" + lluvia de ideas.

4. Creamos una maqueta

Actividad:

- Usar cajas, cartón, hojas secas, piedras, papel, colores.
- Crear una **maqueta del lugar soñado**.

Producto:

Maqueta infantil.

5. Presentamos

Actividad:

- Cada quien explica qué parte del lugar mejoraron.
- Contar la historia: "Antes era... ahora podría ser..."

Producto:

Presentación oral.

6. Cierre y reflexión

Actividad:

- Un círculo de "cosas que aprendí".
- Completar una tarjetita:
"Yo puedo mejorar mi comunidad cuando..."

□ PROYECTO (ABP):

“El Archivo Perdido de la Humanidad”

Narrativa para jóvenes

El año es **2149**.

La Tierra aún sigue recuperándose de décadas de crisis ecológicas, guerras digitales y migraciones planetarias. En medio del caos, los científicos descubrieron algo inesperado: una cápsula luminosa oculta bajo lo que antes fue un bosque. Su nombre en clave: **El Archivo Perdido de la Humanidad**.

Dentro contiene fragmentos de memoria holográfica: mini-universos proyectados en 360°, escenas del pasado, posibles futuros y mensajes encriptados destinados a una nueva generación... *ustedes*.

La misión:

reconstruir el Archivo y responder una pregunta que determinará el destino del planeta:

¿Qué debe recordar la humanidad para no repetir sus errores?

Para lograrlo, los estudiantes deberán formar equipos, investigar problemas reales (agua, energía, convivencia, planeta sostenible), crear **micro-historias holográficas o narrativas inmersivas** y diseñar una propuesta para el Consejo Global: una guía ética futurista basada en ciencia y conciencia ecológica.

□ Etapas del Proyecto ABP

1. El desafío inicial

- Presentación de la cápsula y de los fragmentos holográficos (videos breves, imágenes misteriosas, sonidos espaciales).
- Pregunta rectora:
¿Qué memoria necesita la humanidad del futuro para sobrevivir?

2. Investigación

Cada equipo elige un eje:

- Agua y recursos
- Inteligencia emocional en sociedades tecnológicas
- Derechos digitales
- Biodiversidad y terraformación
- Convivencia interplanetaria

Buscan:

- Información científica actual.
- Ejemplos de ciencia ficción relevantes (Dune, Martian, Foundation, Wakanda, Wall-E, etc.).
- Perspectivas éticas.

3. Creación del producto

Los equipos diseñan:

- Una **Narrativa Holográfica Futurista** (puede ser cuento, corto videográfico, maqueta 3D, escena interactiva o mural digital).
- Un **Informe del Consejo del Futuro** explicando qué problema eligieron y qué soluciones proponen.

4. Presentación pública

El salón se convierte en un **Observatorio Interplanetario**.

Cada equipo proyecta o muestra su archivo holográfico y defiende sus ideas ante el "Consejo" (compañeros + docentes).

5. Reflexión final

Diálogo sobre:

- Qué aprendieron.
- Qué cambiarían.
- ¿Qué mensaje dejarían al futuro?

7.La Inteligencia holográfica y ambientes STEAM

STEAM es un enfoque educativo que integra cinco áreas: Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas, para que los estudiantes aprendan resolviendo problemas, creando proyectos y conectando el pensamiento científico con la creatividad.

□ **PROYECTO STEAM:**

“Laboratorio de Inventos Bioinspirados”

Tema: Ciencia + Tecnología + Ingeniería + Arte + Matemáticas

Duración: 3–6 sesiones

Edad: 7–15 años

□ **Pregunta guía**

¿Cómo podemos crear un invento que resuelva un problema cotidiano inspirándonos en la naturaleza?

□ **Producto final**

Un **proto-invento bioinspirado**, funcional o conceptual, más una presentación de su diseño científico.

□ **Objetivos**

- Comprender principios biomiméticos y su relación con la ingeniería.
- Desarrollar pensamiento científico: observar, formular hipótesis, experimentar.
- Aplicar arte y diseño para modelar soluciones creativas.
- Integrar matemáticas de forma aplicada (medir, comparar, optimizar).

□ **Secuencia STEAM**

1. Ciencia – Observación bioinspirada

- Explorar modelos de la naturaleza:
 - Flores → **estructuras radiales**
 - Huesos → **resistencia con poco peso**
 - Piel del tiburón → **aerodinámica**
 - Nidos → **arquitectura ecológica**
- Microscopios simples, lupas, tabletas para registrar.

2. Tecnología – Investigación de materiales

- Probar propiedades: flexibles, resistentes, impermeables, absorbentes.
- Crear una tabla comparativa (matemáticas integradas).

3. Ingeniería – Diseño del invento

- Identificar un problema:
 - “El agua se desperdicia”,
 - “Las mochilas pesan mucho”,
 - “Falta sombra”, etc.

- Prototipo con materiales accesibles (cartón, clips, popotes, plastilina, telas, sensores básicos si tienes acceso).

4. Arte – Estética + narrativa

- Diseño del invento como si fuera un objeto de exposición:
 - Color, forma, textura (basado en la naturaleza elegida).
- Crear un **póster** del invento como si fuera una pieza de museo.

5. Matemáticas – Optimización

- Medir peso, estabilidad, altura, capacidad.
- Comparar versiones del prototipo.
- Registrar resultados en una mini tabla.

6. Presentación final

- “Mi invento está inspirado en...”
- “El problema que resuelve es...”
- “Funciona gracias al principio de...”
- “Los datos muestran que...”

□ 2. PROYECTO STEAM INFANTIL

“Inventos Inspirados en la Naturaleza”

□ **Objetivo infantil**

Que los niños descubran ideas de la naturaleza para inventar algo que ayude a resolver un problema del día a día.

□ Pasos del proyecto Edad: 7 a 11 años

1. Miramos la naturaleza

Actividad:

- Explorar semillas, hojas, conchas, flores o fotos.
- Encontrar formas interesantes: espiral, alas, pelitos, espinas.
- Dibujar la forma que más les guste.

Producto:

Dibujo de “Mi forma favorita de la naturaleza”.

2. Pensamos en un problema

Actividad:

- Decir problemas simples:
 - “Mi mochila pesa mucho.”
 - “Mi lápiz se pierde.”
 - “Nos mojamos cuando llueve.”
- Elegir uno.

Producto:

Cartelito: “Quiero resolver...”

3. Inventamos soluciones

Actividad:

- Inspirarse en la forma de la naturaleza elegida.
- Dibujar 2 o 3 ideas.
- Elegir la más útil y divertida.

Producto:

Dibujo del invento.

4. Construimos el invento

Actividad:

- Usar material reciclado: botellas, cartón, palitos, botones.
- Decorarlo con colores, texturas y nombre del invento.

Producto:

Prototipo infantil.

5. Probamos y mejoramos

Actividad:

- Probar: ¿funciona?, ¿se mueve?, ¿cabe en la mochila?, ¿ayuda?
- Pensar cómo hacerlo más fuerte o bonito.

Producto:

Invento versión 2.

6. Presentamos

Actividad:

- Exponer como feria de inventos.
- Contar: "Mi invento está inspirado en..."

Producto:

Presentación oral + mini póster.

2. PROYECTO STEAM – CIENCIA FICCIÓN

“Construyendo Tecnología del Futuro”

Enfoque: Robótica + Arte + Programación + Física

Duración: 6–10 sesiones

Edad: 12 a 17 años

□ Desafío STEAM

Crear un prototipo funcional de tecnología futurista inspirado en una obra de ciencia ficción, pero basado en principios científicos reales.

□ Posibles tecnologías a elegir

- Un dron explorador de atmósferas extrañas
- Un dispositivo de comunicación cuántico (versión simplificada)
- Un robot asistente para misiones planetarias
- Un traje de exploración con mejoras biomecánicas
- Un vehículo que combina energía alternativa futurista
- Un holograma educativo (Pepper’s ghost)

□ Secuencia del proyecto STEAM

1. Sesión 1 – Exploración sci-fi

- Análisis de clips o textos de ciencia ficción.
- Identificación de tecnologías posibles, imposibles y “aún no creadas”.
- Elección de un dispositivo futurista a desarrollar.

Producto: Tarjeta “Mi tecnología del futuro”.

2. Sesión 2 – Ciencia detrás de la ficción

Los estudiantes investigan:

- Principios físicos o biológicos que permitirían su tecnología.
- Limitaciones reales actuales.
- Ejemplos de prototipos modernos similares.

Producto: Mapa conceptual “Lo que es real – lo que es ficción”.

3. Sesión 3 – Ingeniería del prototipo

- Bocetos y planos.

- Materiales a usar (reciclados, electrónicos básicos, sensores, LEDs).
- Función principal + funciones secundarias.

Producto: Plano técnico del dispositivo.

4. Sesiones 4-7 – Construcción del prototipo

Opciones según recursos:

- **Baja tecnología:** cartón, motores, engranes simples, LED.
- **Media:** Arduino básico / Micro:bit / sensores.
- **Digital:** modelado 3D + animación.
- **Arte:** estética futurista, paneles luminosos, interfaces ficticias.

Producto: Prototipo funcional o semidecorativo.

5. Sesión 8 – Matemáticas aplicadas

- Medición de componentes.
- Cálculos de energía, distancia, capacidad o velocidades estimadas.
- Registro de datos del funcionamiento (si hay sensores).

Producto: Cuadro de datos y gráficas.

6. Sesión 9 – Presentación científica

- Presentación tipo feria de ciencia.
- Explicar:
 - inspiración
 - ciencia real
 - funcionamiento
 - mejoras posibles

7. Sesión 10 – Reflexión creativa

- Miniensayo o video:
“¿Qué parte de nuestro invento podría volverse real en el futuro?”
-

□ Productos finales del STEAM

- Plano técnico
- Prototipo futurista
- Cuaderno de cálculos / datos
- Presentación

Este es un Proyecto STEAM con una narrativa para jóvenes en la que se aplican todos los principios de la inteligencia holográfica.

□ PROYECTO (STEAM)

“Nexia: Ciudad en el Horizonte Cuántico”

(Narrativa para jóvenes)

Año 2235

La humanidad ha colonizado un nuevo planeta: **Nexia**. Una esfera azulada con mares cristalinos y vientos cargados de energía lumínica. Los primeros asentamientos están listos, pero falta lo más importante: **una ciudad sostenible que pueda sobrevivir a las tormentas cuánticas**, fenómenos extraños que alteran la gravedad y la luz.

Los jóvenes han sido convocados como parte del programa **STEAM Young Builders 2.0**.

Su misión: diseñar y prototipar una ciudad futurista capaz de resistir las tormentas cuánticas, con soluciones científicas reales inspiradas en ciencia ficción.

□ Etapas del Proyecto STEAM

1. Ciencia (S)

- Comprender qué fenómenos del mundo real podrían equivaler a tormentas cuánticas (tormentas solares, fallas electromagnéticas, radiación).
- Estudiar:
 - energía renovable,
 - materiales resistentes,
 - sistemas de emergencia.

2. Tecnología (T)

- Simulación digital de clima extremo (apps sencillas).
- Prototipos con sensores básicos (si se cuenta con materiales: LED, motores, alarmas).

3. Ingeniería (E)

- Diseño de estructuras resistentes con materiales simples (cartón, madera, impresión 3D si se puede).
- Planificación de movilidad, salud, agua y comunicación.

4. Arte/Diseño (A)

- Crear el estilo visual de la ciudad:
 - arquitectura futurista,
 - colores neón y bio-materiales,
 - narrativas sobre sus habitantes.

5. Matemáticas (M)

- Proporciones de la maqueta.
- Cálculos básicos de energía, iluminación, distribución espacial.

Producto final

- **Maqueta o ciudad digital.**
- **Informe de diseño** explicando cómo responde a los fenómenos cuánticos.
- **Historia breve:** la vida de un habitante nexiano durante una tormenta.

Secuencia Didáctica ABP

Proyecto: “Guardianes del Terreno Vacío”

Duración: 2–4 semanas (flexible)

Modalidad: Educación no formal / Taller

Enfoque: ABP + pensamiento ecológico + inteligencia holográfica

Edad: 8 a 15 años

A. Propósito general

Que los estudiantes identifiquen un problema real en su entorno, investiguen sus causas y consecuencias, diseñen una propuesta de mejora y la presenten a su comunidad, integrando pensamiento crítico, creatividad y colaboración.

B. Competencias

- Investigación básica (preguntas, observación, registro).
- Creatividad y solución de problemas.
- Trabajo colaborativo y habilidades socioemocionales.
- Ciudadanía ecológica y responsabilidad comunitaria.
- Pensamiento sistémico / holográfico.

C. Aparato pedagógico

- **Estrategia:** Aprendizaje Basado en Proyectos

- **Metodología transversal:** design thinking + mapas holográficos (todo-partes-relaciones)
-

D. Secuencia paso a paso

1. FASE 1 – Exploración (2 sesiones)

Objetivo: comprender el problema y su contexto.

Actividades:

1. Caminata exploratoria al espacio elegido.
2. Observación guiada (ver, escuchar, percibir olores, emociones).
3. Registro en bitácora (dibujos, fotos, notas).
4. Elaboración de un **Mapa Holográfico:**
 - **Partes:** basura, suelo, clima, personas, plantas.
 - **Relaciones:** causa y efecto, impacto social y ambiental.
 - **Significados:** cómo se siente y qué representa para el grupo.

Producto:

Mapa holográfico + notas de campo.

2. FASE 2 – Investigación (2-3 sesiones)

Objetivo: obtener información real y diversa.

Actividades:

1. Mini-entrevistas a vecinos o autoridades (presencial o grabada).
2. Clasificación de problemas detectados:
 - ambientales
 - sociales
 - estéticos
 - de uso
3. Consulta de ejemplos de espacios recuperados.
4. Pregunta guía:
“¿Qué tendría que pasar para transformar este lugar?”

Producto:

Informe visual simple (cartulina o diapositiva).

3. FASE 3 – Ideación (2 sesiones)

Objetivo: generar muchas soluciones y seleccionar la más viable.

Actividades:

1. Tormenta de ideas con tres categorías:
 - ideas pequeñas
 - ideas locas
 - ideas con pocos recursos
2. Votación democrática.
3. Diseño de bocetos y primeros planos.
4. Definición de roles:
 - diseñadores
 - modeladores
 - comunicadores
 - investigadores

Producto:

Dossier de diseño (dibujos + explicación).

4. FASE 4 – Creación (2-4 sesiones)

Objetivo: producir el prototipo final.

Actividades:

1. Construcción de una **maqueta** del espacio ideal (cartón, reciclaje).
2. Elaboración de un **poster/mural** con el concepto visual.
3. Redacción del **Plan de Acción Comunitaria**.
4. Simulación: “¿Qué pasaría si lo implementáramos mañana?”

Producto:

Maqueta + mural + plan de acción.

5. FASE 5 – Presentación (1 sesión)

Objetivo: exponer públicamente.

Actividades:

1. Presentación a padres, vecinos o comunidad.
2. Explicación del proceso y la propuesta.
3. Recepción de retroalimentación.

Producto:

Presentación pública.

6. FASE 6 – Reflexión (1 sesión)

Objetivo: integrar aprendizajes.

Actividades:

1. Círculo de cierre: ¿Qué aprendí del proyecto?
2. Diario reflexivo: ¿qué parte del sistema comprendí mejor?
3. Conclusión holográfica: “Así se conectan las partes con el todo...”

Producto:

Reflexión escrita o en audio.

Secuencia Didáctica STEAM

Proyecto: “Laboratorio de Inventos Bioinspirados”

Duración: 3–6 sesiones (flexible)

Modalidad: Educación no formal / Taller

Enfoque: Ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas

Edad: 8 a 15 años

A. Propósito general

Que los estudiantes creen un prototipo inspirado en la naturaleza para resolver un problema cotidiano, aplicando ciencia, diseño, arte y matemáticas en un proceso integrado.

B. Competencias

- Observación científica.
 - Formulación y prueba de hipótesis.
 - Diseño e ingeniería básica.
 - Expresión artística y visual.
 - Razonamiento matemático aplicado.
 - Comunicación oral y multimodal.
-

C. Secuencia paso a paso

1. SESIÓN 1 – Ciencia: Exploración bioinspirada

Actividades:

1. Observación de elementos naturales (material real, imágenes o microscopio).
2. Identificación de patrones: simetría, eficiencia, resistencia.
3. Pregunta guía:
“¿Qué maravilla de la naturaleza podríamos imitar?”

Producto:

Fichas de observación.

2. SESIÓN 2 – Tecnología y materiales

Actividades:

1. Prueba de materiales: peso, flexibilidad, resistencia, absorción.
2. Comparación matemática (tablas simples).
3. Relación con ejemplos reales de biomimética (velcro, tren bala, termiteros).

Producto:

Tabla de propiedades.

3. SESIÓN 3 – Ingeniería: Diseño del invento

Actividades:

1. Detectar un problema cotidiano del grupo.
2. Bocetar tres soluciones posibles inspiradas en la naturaleza.
3. Seleccionar la más viable.
4. Crear el esquema funcional (cómo, por qué, para qué).

Producto:

Dossier de diseño del invento.

4. SESIÓN 4 – Arte: Modelo y estilo

Actividades:

1. Construcción del **prototipo**.
2. Elección de colores, texturas y narrativa (de qué especie se inspira).
3. Elaboración de un póster tipo “exposición científica”.

Producto:

Prototipo + póster.

5. SESIÓN 5 – Matemáticas + Evaluación

Actividades:

1. Medición y ajustes del prototipo (altura, peso, estabilidad).
2. Comparación con la versión inicial.
3. Optimización (qué mejorar).

Producto:

Registro matemático + versión 2 del prototipo.

6. SESIÓN 6 – Presentación final y reflexión

Actividades:

1. Presentación tipo feria de ciencias.
2. Explicación del principio biológico imitado.
3. Reflexión sobre qué aprendimos y cómo lo aplicaríamos en la vida real.

Producto:

Presentación oral.

8. Habilidades blandas + Habilidades existenciales

Las habilidades blandas o "soft skills" son competencias interpersonales y de comunicación que permiten a una persona interactuar y relacionarse eficazmente con su entorno como el pensamiento crítico, la empatía o el trabajo en equipo.

En contraste, no existe una sola persona que haya "inventado" las habilidades existenciales como concepto, es más un constructo emergente del cruce entre filosofía existencial y teorías contemporáneas de competencias/educación. El término podría referirse a aspectos más personales como la capacidad de enfrentar desafíos vitales y encontrar significado en la vida.

Habilidades blandas (Soft skills)

Definición:

Son cualidades de carácter y competencias interpersonales que se relacionan con el comportamiento y la identidad de una persona, y no son fácilmente cuantificables como las habilidades técnicas. Se consideran transversales por ser muy útiles en diferentes contextos laborales o de vida, no dependen de una profesión técnica específica.

Función:

Facilitan la comunicación, la resolución de conflictos y la adaptación a diferentes entornos.

• Ejemplos comunes:

- **Comunicación efectiva:** Expresar ideas claramente y escuchar activamente.
- **Trabajo en equipo:** Cooperar y colaborar con otros para alcanzar metas.
- **Pensamiento crítico:** Analizar y evaluar información para tomar decisiones.
- **Liderazgo:** Influir positivamente en los demás y dirigir equipos.
- **Empatía:** Entender y compartir los sentimientos de otras personas.
- **Gestión del tiempo:** Organizar y planificar actividades para ser más productivo.
- **Inteligencia emocional:** Reconocer y comprender las propias emociones y las de los demás.

Te compartimos una clasificación en diferentes categorías para su identificación y las fuentes recomendadas para ampliar la información.

1. Soft skills cognitivas

- Pensamiento crítico
- Solución de problemas
- Metacognición
- Toma de decisiones

Fuentes recomendadas: Frontiers (2024), OECD (2024), Learning & Instruction (2024)

2. Soft skills socioemocionales

- Empatía
- Manejo emocional
- Comunicación
- Resiliencia

Fuentes: CASEL (2023), Child Development (2022), Positive Psychology (2023)

3. Soft skills creativas

- Creatividad
- Pensamiento divergente
- Innovación
- Juego estructurado

Fuentes: Project Zero, Journal of Creativity (2024), Teaching & Teacher Education (2023)

4. Soft skills de convivencia

- Trabajo en equipo
- Colaboración
- Negociación
- Paz ecológica (pertinente a tu trabajo)

Fuentes: UNESCO (2023), American Educational Research Journal (2023)

5. Soft skills digitales

- Ciudadanía digital
- Comunicación online
- Gestión de emociones digitales
- Interpretación de símbolos / emojis

Fuentes: British Journal of Educational Technology (2024), Redalyc (2023)

Desde un enfoque educativo, las **habilidades blandas** son un conjunto de competencias personales, sociales, comunicativas y cognitivas que permiten a niños y jóvenes relacionarse mejor consigo mismos, con los demás y con su entorno. La bibliografía reciente muestra que:

1. **Son entrenables:** desde la infancia hasta la universidad, mediante juegos, proyectos, arte, actividades socioemocionales y entornos digitales críticos.

2. **Impactan el bienestar y el aprendizaje:** fortalecen regulación emocional, comunicación, motivación y pensamiento crítico.
3. **Se potencian con metodologías activas:** ABP, gamificación, trabajo colaborativo, aprendizaje artístico y ciudadanía digital.
4. **Son esenciales para el futuro:** la UNESCO, la OCDE y múltiples estudios coinciden: creatividad, colaboración, resiliencia y pensamiento crítico son claves en el siglo XXI.
5. **Pueden integrarse en cualquier currículo:** como asignaturas, módulos, talleres o prácticas transversales.

Habilidades Existenciales.

La mayoría no usa exactamente la frase “**habilidades existenciales**”, pero describen, definen o analizan las capacidades internas que hoy agrupamos bajo ese nombre. El término podría referirse a las capacidades internas que nos ayudan a navegar el sentido, el propósito, la incertidumbre y nuestra relación con la vida misma. Se refieren más al ámbito personal y de desarrollo individual. Estas habilidades son útiles en la filosofía, la psicología, el crecimiento espiritual y la educación. En ciertos estudios educativos, se habla de “worldview competencias” (competencias de cosmovisión) que ocupan un lugar intermedio entre soft skills y hard skills; esas competencias incluyen autoconocimiento, formación de valores, conciencia ciudadana, sentido de responsabilidad social, participación cívica entre otras.

El término está emergiendo, especialmente en:

- coaching
- educación
- desarrollo de liderazgo
- ciencias del bienestar

En la psicología existencial tradicional, estos conceptos aparecían como:

- temas existenciales
- capacidades humanas
- modos de ser
- tareas existenciales
- madurez existencial

El marco de “habilidades” es moderno, pero muy consistente con estas tradiciones.

Habilidades Existenciales Fundamentales.

<p>Autoconciencia profunda (self-awareness)</p>	<p>La capacidad de observar tus pensamientos, emociones y motivos con honestidad. “¿Quién soy en este momento?”</p>
--	---

Creación de sentido	La capacidad de construir un propósito personal a partir de experiencias, desafíos y relaciones. <i>"¿Qué es importante para mí?"</i>
Autenticidad	Vivir en alineación con tus valores, más que siguiendo expectativas externas. <i>"¿Estoy siendo fiel a mí mismo?"</i>
Libertad y responsabilidad	Reconocer que tus decisiones moldean tu vida y asumir la responsabilidad por ellas. <i>"¿Qué elijo?"</i>
Tolerancia a la incertidumbre	Sentirte enraizado incluso cuando el futuro es incierto. Implica fortaleza interior, flexibilidad y resiliencia. <i>"¿Puedo permanecer abierto en lo desconocido?"</i>
Profundidad emocional	La habilidad de sentir emociones plenamente, sin abrumarte ni anestesiarte. <i>"¿Qué me está enseñando esta emoción?"</i>
Coraje existencial	Enfrentar miedos, la mortalidad y las grandes preguntas de la vida con apertura, no con evitación. <i>"¿Qué estoy dispuesto a explorar?"</i>
Presencia relacional	Conectarte con otros de manera profunda y vulnerable. <i>"¿Puedo encontrarme con esta persona tal como es?"</i>
Trascendencia	Sentir conexión con algo más grande: la naturaleza, la comunidad, la creatividad o lo sagrado. <i>"¿Dónde pertenezco en el panorama más amplio?"</i>
Sensibilidad ética	Comprender cómo tus acciones afectan a otros y actuar con integridad. <i>"¿Cuál es la manera correcta de avanzar?"</i>

Diferencia clave

Las **habilidades existenciales** se relacionan con el sentido interno y la identidad. **Moldean tu relación contigo mismo, con la vida y con la existencia.**

Las **habilidades blandas** se relacionan con la interacción externa y el funcionamiento social. **Moldean tu relación con las personas, las tareas y los entornos.**

En resumen, las habilidades **blandas** son herramientas de trabajo y sociales muy valoradas, mientras que las habilidades **existenciales** se centran en el desarrollo personal y la búsqueda de sentido vital, sin ser un concepto laboral establecido. En muchos marcos estos dos se superponen.

¿Como se conectan?

Las habilidades existenciales son las **raíces** (profundidad, propósito, autenticidad).
Las habilidades blandas son las **ramas** (comunicación, colaboración, liderazgo).

□ **Raíces más fuertes → ramas más sanas.**

Muchos problemas de habilidades blandas reflejan tensiones más profundas a nivel existencial.

Modelo de Integración Interior → Exterior

1. Habilidades Existenciales (Trabajo Interno)

- Explorar narrativas de identidad
- Trabajar miedos subyacentes
- Clarificar significado y valores
- Aumentar tolerancia a la complejidad
- Integrar la "sombra" personal
- Desarrollar contención emocional

2. Habilidades Blandas (Trabajo Externo)

- Prácticas de comunicación
- Retroalimentación y manejo de conflictos
- Empatía en la relación
- Delegación e influencia
- Construcción de cultura de equipo

3. Integración (Liderazgo Profundo)

Los líderes aprenden a:

- Comunicar desde la autenticidad, no la reactividad
- Decidir desde valores alineados, no desde la ansiedad
- Sostener la incertidumbre sin perder presencia
- Liderar desde la profundidad relacional, no desde la autoridad posicional

Esto genera líderes psicológicamente estables, éticamente sólidos y hábilmente relacionales. Líderes con habilidades existenciales desarrolladas crean culturas de:

- Seguridad (porque se autorregulan)
- Sentido (porque modelan propósito)
- Claridad ética (porque actúan desde valores)
- Resiliencia (porque metabolizan la incertidumbre)
- Madurez (porque fomentan relaciones adulto-adulto)

Así, las **habilidades blandas** se vuelven expresiones auténticas del carácter, no técnicas superficiales.

Tabla comparativa entre Hard skills – Soft skills – Existencial skills

Categoría	Qué son	Ejemplos típicos	Cómo se desarrollan	Enfoque (profundo o práctico)
Hard Skills (habilidades técnicas)	Competencias técnicas y específicas para una tarea, oficio o profesión.	Programación, contabilidad, diseño gráfico, reparación técnica, idiomas, uso de software.	Formación formal, cursos, práctica técnica, certificaciones.	Práctico-operativo (lo que haces).
Soft Skills (habilidades blandas)	Capacidades sociales, emocionales y comunicativas para interactuar y trabajar con otras personas.	Comunicación, empatía, trabajo en equipo, liderazgo, adaptabilidad, gestión del tiempo.	Experiencia, relaciones humanas, educación socioemocional, retroalimentación.	Relacional-emocional (cómo te relacionas).
Existential Skills (habilidades existenciales)	Competencias profundas vinculadas a identidad, propósito, valores, sentido de vida y coherencia interior.	Autoconciencia, propósito vital, ética interna, resiliencia existencial, manejo de la incertidumbre, sentido de significado.	Reflexión, acompañamiento, experiencias vitales, espacios de diálogo interior, prácticas contemplativas.	Profundo-ontológico (quién eres y por qué eliges).

Como podemos observar al desarrollarse paralelamente facilita la formación integral de las personas para su crecimiento y desarrollo personal, profesional y laboral.

MAPA CONCEPTUAL DE HABILIDADES EXISTENCIALES

A continuación te compartimos **13 habilidades existenciales** (las más usadas en psicología existencial, logoterapia, educación humanista y coaching existencial).
Con fuentes, conceptos psicológicos y ejercicios por edad

Cada habilidad incluye:

1. **Definición simple**
2. **Fundamento teórico** (autores + tradición)
3. **Ejercicios por edad:**
 - **6–10 años (niños)**
 - **11–16 años (adolescentes tempranos)**
 - **17–25 años (jóvenes)**

1. Autoconciencia Existencial

Definición: Capacidad de observar tus pensamientos, emociones, decisiones y motivaciones desde adentro. *(Notar lo que siento, pienso y necesito sin juzgarme.)*

Fuentes:

- Yalom (*conciencia / responsabilidad*)
- Rollo May (*presencia*)
- Humanismo (*Carl Rogers*)
- Existencial Coaching (*awareness*)

Conceptos: presencia, observación interna, identidad en proceso, awareness

Importancia en jóvenes

Base de identidad, regulación emocional y toma de decisiones.

Ejercicios por edad

Niños (6–10)

□ *Semáforo de emociones:* cada quien dibuja un semáforo y escribe 3 emociones recientes en sus colores. Hablan de qué las encendió.

- Verde: lo que me hace sentir bien
- Amarillo: lo que me confunde
- Rojo: lo que me lastima

Adolescentes (11–16)

□ *“Mapa interno” ¿Qué estoy sintiendo/pensando/necesitando sobre una situación actual?.* 5 minutos de escritura libre sin juzgar, solo nombrando emociones.

Jóvenes (17-25)

" Daily Inner Check-in"

Durante 7 días responder:

1. ¿Qué estoy sintiendo realmente?
2. ¿Qué lo está causando?
3. ¿Qué necesito cuidar hoy?

"Diálogo interno"

Escribir una conversación entre "yo hoy" y "yo más profundo" preguntándose qué necesitan

2. Sentido y Propósito

Definición: Saber que tus acciones pueden tener significado y dirección. (*Conectar la vida con algo que importa para mí*)

Fuentes:

- Viktor Frankl (*búsqueda de sentido*)
- Logoterapia contemporánea (*significado cotidiano*)
- May (*propósito y vocación*)

Conceptos: valores, propósito, elección significativa.

Importancia para lo jóvenes

Protege contra vacío, apatía, ansiedad y desmotivación.

Ejercicios

Niños (6 - 10)

Mi superpoder bueno: cada niño identifica una acción pequeña que da sentido (ayudar, cuidar una planta, abrazar).

"Mi misión secreta"

Cada niño inventa una misión que haga el día más bonito para alguien

Adolescentes (11-17)

✦ *Mapa de cosas que me importan:* dibujar un mapa personal con intereses, causas y actividades que "encienden" energía.

Jóvenes (18 - 25)

Propósitos semilla: identificar 3 cosas que les gustaría aportar al mundo, aunque aún no tengan forma.

“Mapa de sentido”

Explorar: talentos + valores + impacto deseado.

3. Responsabilidad Personal

Definición: Reconocer que tus elecciones tienen impacto. (*Reconocer que siempre tengo alguna elección*)

Fuentes:

- Sartre (elección+ libertad interior+actitud)
- Yalom (responsabilidad existencial)
- Sartre (libertad + responsabilidad)
- Coaching (ownership)

Conceptos: agencia, intención, consecuencia.

Importancia para los jóvenes.

Ayuda a salir del modo víctima y fortalecer agencia. (autonomía y empoderamiento)

Ejercicios

Niños (6-10)

Cadena de decisiones: inventan una historia donde una pequeña decisión cambia el final.

Adolescentes (11-17)

Mi decisión – mi impacto: eligen una decisión reciente, reflexionan qué efecto tuvo en ellos y en otros.

“La parte que sí depende de mí”

Tomar un conflicto real y separar a) Lo que puedo hacer y b) Lo que no depende de mí

Jóvenes (18-25)

Mis zonas de control: dibujar 2 círculos —lo que controlo / lo que no— para tomar decisiones intencionales.

“Diario de decisiones”

Registrar decisiones pequeñas y grandes por una semana y reflexionar sobre su impacto.

4. Tolerancia a la Incertidumbre

Definición: Capacidad de mantenerse estable sin saber qué va a pasar. (*Poder vivir procesos sin tener todas las respuestas*)

Fuentes:

- Kierkegaard (angustia como posibilidad)
- Psicología contemporánea del estrés
- Existencialismo → la vida es incierta
- Heidegger → ser-en-el-mundo
- Terapia existencial → ampliar capacidad de sostener ambigüedad

Conceptos: resiliencia, yo soy, yo puedo.

Importancia para los jóvenes.

Reduce ansiedad y fortalece resiliencia.

Ejercicios

Niños (6-10)

Exploradores valientes: caminan por el salón con los ojos semicerrados siguiendo una pista. Reflexión: “¿cómo se siente no saber?”

“El cuento incompleto”

Se cuenta un cuento sin final y cada niño inventa diferentes desenlaces.

Adolescentes (11-17)

Caja de la incertidumbre: escriben una duda o miedo; luego escriben 2 posibles aprendizajes que podría traer.

“Plan A, B, C” toman una situación incierta y diseñan 3 modos sanos de enfrentarla.

Jóvenes (18-25)

“Mi relación con la incertidumbre”

Escribir: ¿qué me provoca?, ¿cómo la sostengo?, ¿qué me ayuda ¿

5. Autenticidad y Congruencia

Definición: Ser coherente entre lo que eres, sientes y haces. (*Ser quien soy, incluso cuando me da miedo.*)

Fuentes:

- Existencialismo (Sartre, Heidegger)
- Humanismo (Rogers: congruencia)

- May (coraje existencial)

Conceptos: yo soy, auto-reconocimiento, alineación.

Importancia en los jóvenes.

Clave en autoestima, identidad y relaciones sanas.

Ejercicios

Niños (6-10)

Yo soy yo: crear una máscara por fuera (cómo me ven) y por dentro (cómo me siento realmente).

“Mi rareza favorita”

Cada niño comparte algo que lo hace único.

Adolescentes (11-17)

Lo que muestro / lo que soy: dividir una hoja; izquierda: “lo que enseño”, derecha: “lo que realmente siento”. Reflexión escrita.

Jóvenes (18-25)

Mi verdad incómoda: escribir una situación donde no fueron auténticos y qué necesitaban para serlo.

“Audit de autenticidad”

Revisar áreas: estudio, trabajo, amigos, pareja, familia.

6. Cuidado Existencial (auto y otros)

Definición: Reconocer el valor de uno mismo y del otro.

Fuentes:

- Humanismo (Rogers: consideración positiva)
- Buber (relación Yo-Tú)

Ejercicios

Niños

Círculo de cariño: decir algo amable de sí mismos y algo amable de un compañero.

Adolescentes

Autocuidado inteligente: diseñar una rutina pequeña de cuidado emocional (5 min).

Jóvenes

Límites sanos: escribir "lo que doy" y "lo que necesito" en sus relaciones.

7. Coraje Existencial

Definición: Actuar a pesar del miedo. (*Hacer lo correcto incluso cuando siento miedo*).

Fuentes:

- Rollo May (coraje de ser)
- Psicología del afrontamiento
- Tillich → valor de ser
- Psicología moral y resiliencia

Conceptos: autoregulación, autoreconocimiento

Importancia para los jóvenes

Reconocer y vencer apegos, ego, miedos

Ejercicios

Niños (6-10)

Mi acto valiente: narrar un momento pequeño donde hicieron algo difícil.

Adolescentes (11-17)

↳ "Mi miedo + mi acto valiente"

Un miedo – una acción pequeña: elegir un miedo y una acción diminuta para enfrentarlo.

Jóvenes (18-25)

Coraje alineado: identificar una acción valiente que acerque a un valor importante.

"Diálogo con mi miedo"

Escribir una conversación imaginaria entre "mi miedo" y "mi yo futuro".

8. Aceptación de la Vida Real

Reconocer que la vida incluye luz y sombra.

Raíces

- Existencialismo → finitud, límites
- Terapia existencial → aceptación profunda
- Mindfulness juvenil integrado

Ejercicios

Niños (6–10)

“Luz y sombra del día”

Una cosa buena / una difícil.

Adolescentes (11–17)

“Lo que no puedo controlar”

Lista de cosas que sí y no dependen de mí.

Jóvenes (18–25)

“Inventario de aceptación”

Áreas donde necesito soltar lucha excesiva.

9. Conexión Humana

Definición: Sentir que pertenecemos y nos relacionamos desde lo auténtico.
(*Reconocer que necesitamos a otros y que otros nos necesitan a nosotros*).

Fuentes:

- Buber (relación Yo–Tú)
- Psicología interpersonal
- Yalom → aislamiento existencial
- Psicología comunitaria

Concepto: relaciones humanas, convivencia, reconexión

Importancia para los jóvenes

Tejer redes ser parte de una comunidad

Ejercicios

Niños (6-10)

□ *Mi tribu:* dibujar a las personas que los apoyan.

"Te agradezco porque..."

Rueda de agradecimientos breves.

Adolescentes (11-17)

Conexiones sanas: analizar una relación que les hace bien y por qué.

"Mapa de mi tribu"

Personas que me sostienen y por qué.

Jóvenes 18-25)

Conversación honesta: practicar una conversación significativa con alguien cercano.

"Círculos de influencia"

Revisar relaciones: nutritivas, tóxicas, neutrales.

10. Libertad Interna

Definición: Capacidad de elegir la actitud aun cuando el contexto no cambia.

Fuentes:

- Frankl (libertad interior)
- Existencialismo

Ejercicios

Niños

Elige tu nube: "si este día fuera una nube, ¿cuál elegirías?", y por qué.

Adolescentes

Actitud elegida: narran una situación difícil y eligen una actitud alternativa.

Jóvenes

Mi elección fundamental: identificar una actitud que quieren cultivar este mes.

11. Aceptación de la Impermanencia

Definición: Aceptar que todo cambia y que eso no es malo.

Fuentes:

- Existencialismo (ser-para-el-cambio)

- Psicología de duelo y transición

Ejercicios

Niños

- Las cosas cambian*: mirar cómo una hoja seca se quiebra y hablar de cambios naturales.

Adolescentes

- Momentos que ya no soy*: escribir 3 cosas que ya no forman parte de ellos.

Jóvenes

- Transiciones*: reflexionar sobre una etapa que terminó y lo que dejó.
-

12. Creatividad Existencial

Definición: Capacidad de crear respuestas únicas a los desafíos de la vida.
(*Responder a la vida con imaginación, no solo reacción*).

Fuentes:

- Rollo May (creatividad como acto de ser)
- Educación expresiva
- Humanismo → potencial creativo del individuo

Ejercicios

Niños (6-10)

- Invento algo que me ayude*: dibujar un objeto imaginario que les da valentía, calma o alegría.

“Transformar el problema”

Dibujar un problema y convertirlo en algo gracioso o mágico.

Adolescentes (11-17)

- Reescribe tu historia*: tomar un evento complicado y reescribirlo desde un “yo más sabio”.

“Soluciones improbables”

Inventar soluciones creativas para un problema real.

Jóvenes (18-25)

- Proyecto creativo existencial*: elegir un texto, canción, dibujo o foto que represente quiénes son hoy.

“Reencuadre existencial”

Elegir un evento y reinterpretarlo con 3 significados diferentes.

13.Trascendencia Cotidiana

Conectar con algo más grande: belleza, naturaleza, valores, espiritualidad.

Raíces

- Frankl → autotrascendencia
- Psicología positiva existencial
- Humanismo espiritual

Ejercicios

Niños (6–10)

“Cositas hermosas”

Recolectar objetos que les recuerden belleza o calma.

Adolescentes (11–17)

“Mi lugar sagrado”

Describir un lugar donde se sienten más completos.

Jóvenes (18–25)

“Ritual breve diario”

Un acto pequeño que conecta con sentido: agradecer, caminar, respirar, escribir.

ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS (SOFT SKILLS)

Actividades para niños de 6 a 11 años.

Soft Skills clave:

- Comunicación emocional
- Trabajo en equipo
- Resolución de conflictos
- Empatía
- Autorregulación
- Pensamiento creativo

□ **Actividad 1: "Semáforo de Emociones"**

Habilidad: Autorregulación + Comunicación emocional

Cómo funciona:

1. Cada niño recibe un semáforo en papel: rojo, amarillo, verde.
2. El docente dice una situación (ej.: "Se te perdió tu juguete favorito").
3. Los niños levantan el color que represente cómo se sentirían.
4. Luego dicen una forma sana de manejar ese sentimiento.

Objetivo: reconocer emociones + expresar lo que necesitan.

□ **Actividad 2: "Construyamos el Puente"**

Habilidad: Trabajo en equipo

Materiales: palitos, papel, cinta.

Cómo funciona:

1. En equipos, construir un puente que soporte una pelota.
2. Cada miembro tiene un rol: diseñador, constructor, probador, narrador.
3. Presentan su puente y explican cómo resolvieron los problemas.

Objetivo: coordinación, escucha y colaboración.

□ **Actividad 3: "La Silla de la Empatía"**

Habilidad: Empatía

Cómo funciona:

1. Coloca una silla especial.
2. Un niño dice una situación que le ocurre.
3. Otro niño se sienta en la "Silla de la Empatía" y dice:
"Si yo fuera tú, sentiría..."

Objetivo: ponerse en el lugar del otro de forma guiada.

□ **Actividad 4: "Inventores Locos"**

Habilidad: Creatividad + Comunicación

1. Crear un invento fantástico.
2. Dibujarlo y explicarlo.

3. Los compañeros hacen preguntas.

Objetivo: desarrollar imaginación y claridad al hablar.

Actividades para adolescentes de 12 a 17 años

Soft Skills clave:

- Pensamiento crítico
- Manejo de conflictos
- Comunicación asertiva
- Colaboración y liderazgo flexible
- Autoconocimiento
- Gestión del tiempo
- Creatividad aplicada

□ Actividad 1: "El Debate Imposible"

Habilidad: Pensamiento crítico + Asertividad

Cómo funciona:

1. Se plantean temas neutrales o divertidos (¿los gatos dominan el mundo?).
2. Se asignan posiciones al azar.
3. Deben argumentar sin atacar.

Objetivo: aprender a defender ideas con respeto.

□ Actividad 2: "Misión de Escape"

Habilidad: Resolución de problemas + Colaboración

Cómo funciona:

1. Se plantea un reto tipo escape room con pistas.
2. El equipo solo puede avanzar si coopera.
3. Deben documentar cómo tomaron decisiones.

Objetivo: aprender a coordinar roles, gestionar desacuerdos y tomar decisiones bajo presión.

□ **Actividad 3: “Mi Yo del Futuro”**

Habilidad: Autoconocimiento + Toma de decisiones

Cómo funciona:

1. Cada joven dibuja o escribe cómo imagina su vida en 10 años.
2. Reconoce 3 metas y 3 obstáculos.
3. Diseña un pequeño plan de acción realista.

Objetivo: introspección + propósito.

□ **Actividad 4: “Te presento a mi equipo”**

Habilidad: Liderazgo flexible

Cómo funciona:

1. Cada equipo elige un proyecto.
2. El liderazgo rota cada 10 minutos.
3. Cada líder decide qué estrategia seguir.

Objetivo: entender que liderar también es escuchar, motivar y delegar.

Actividades para jóvenes de 18 a 25 + años.

Soft Skills clave:

- Comunicación profesional
- Liderazgo colaborativo
- Inteligencia emocional
- Pensamiento estratégico
- Adaptabilidad
- Toma de decisiones
- Ética y responsabilidad

□ **Actividad 1: “Resolución de Conflictos 4D”**

Habilidad: Manejo de conflictos

Cómo funciona:

1. Presentar un conflicto típico de vida adulta (compañero difícil, desacuerdo laboral, proyecto atrasado).
2. Deben analizarlo en 4 dimensiones:
 - o Datos
 - o Dinámica emocional
 - o Dilema
 - o Decisiones
3. Proponer una solución negociada.

Objetivo: pensamiento profesional y regulación emocional.

□ **Actividad 2: "Project Sprint"**

Habilidad: Gestión del tiempo + Organización + Liderazgo

Cómo funciona:

1. Elegir un objetivo concreto.
2. Trabajar 30 minutos en sprints:
 - o Planificación
 - o Acción
 - o Ajuste
3. Documentar avances y obstáculos.

Objetivo: aprender métodos ágiles aplicables al trabajo real.

□ **Actividad 3: "El Mapa de Mis Decisiones"**

Habilidad: Autoconciencia + Toma de decisiones éticas

Cómo funciona:

1. Los jóvenes hacen una lista de decisiones importantes del último año.
2. Para cada decisión:
 - o ¿qué valor estaba en juego?
 - o ¿cómo influyó la emoción?
 - o ¿cuál fue la consecuencia?

Objetivo: toma de decisiones madura y con sentido.

□ **Actividad 4: "Hablar claro, hablar profundo"**

Habilidad: Comunicación profesional + Empatía

Cómo funciona:

1. Trabajo en parejas.
2. Uno habla 2 minutos sobre algo personal o académico.
3. El otro escucha y refleja:
 - o “Lo que entiendo que dices es...”
 - o “Lo que imagino que sientes es...”
4. Se invierten roles.

Objetivo: escucha activa y comunicación respetuosa.

□ □ ACTIVIDADES DE ARTE + CIENCIA FICCIÓN PARA NIÑOS (6-11 AÑOS)

En esta edad funcionan muy bien actividades visuales, corporales, lúdicas y de narración breve. Son prácticas y divertidas.

□ Actividad 1: “Crea tu Criatura del Futuro”

Habilidades: creatividad, comunicación, pensamiento simbólico

Cómo funciona:

1. Los niños imaginan un ser del futuro (año 3000).
2. Lo dibujan o construyen con plastilina o materiales reciclados.
3. Responden:
 - o ¿Dónde vive?
 - o ¿Qué come?
 - o ¿Cómo ayuda al planeta?
4. Presentan a su criatura al grupo.

Objetivo: integrar arte, imaginación y ciencia (hábitat, ecosistemas, funciones)

□ Actividad 2: “Mi Ciudad Fantástica del Espacio”

Habilidades: pensamiento espacial, colaboración, innovación

Cómo funciona:

1. En equipos crean una maqueta de una ciudad en otro planeta.
2. Deben decidir:
 - o ¿Cómo respiran los habitantes?
 - o ¿Cómo obtienen agua y energía?
 - o ¿Qué formas tienen las casas?

3. Decoran con colores, texturas y luces.

Objetivo: arte + principios simples de STEAM (energía, hábitat, recursos).

□ **Actividad 3: "Postales del Futuro"**

Habilidades: narrativa, expresión artística, empatía

Cómo funciona:

1. Cada niño hace una tarjeta postal "enviada desde el futuro".
2. Dibuja el lugar y escribe un mensaje corto:
"Querido yo del presente, te cuento que en el futuro..."

Objetivo: combinar dibujo + escritura creativa + imaginación temporal.

□□ **ACTIVIDADES DE ARTE + CIENCIA FICCIÓN PARA ADOLESCENTES (12-17 AÑOS)**

Con estas actividades lo que se busca estimular reflexión, tecnología, diseño, ética y creación de historias complejas.

□ **Actividad 1: "Diseño de Personajes Cyberpunk"**

Habilidades: creatividad, diseño conceptual, análisis de identidad

Cómo funciona:

1. Analizan elementos del estilo cyberpunk: luces, tecnología, mezcla orgánico-sintético.
2. Crean un personaje del futuro:
 - ¿Qué partes son humanas?
 - ¿Qué partes son tecnológicas?
 - ¿Qué conflicto interno tiene?
3. Lo dibujan y lo presentan.

Objetivo: explorar identidad, ética y diseño visual.

□ **Actividad 2: “Artefacto del Futuro: Prototipado Rápido”**

Habilidades: resolución de problemas, creatividad aplicada, innovación

Cómo funciona:

1. Los jóvenes eligen un problema del futuro (clima, energía, salud).
2. Diseñan un objeto o invento que lo solucione.
3. Lo fabrican con materiales simples (cartón, cable, objetos reciclados).
4. Explican cómo funciona.

Objetivo: integrar ciencia ficción + diseño + pensamiento crítico.

□ **Actividad 3: “Cortometraje de Mini Ciencia Ficción”**

Habilidades: comunicación, colaboración, storytelling

Cómo funciona:

1. En equipos escriben un guion de 1–2 minutos.
2. Filman con celular usando efectos simples (linternas, filtros, sombras).
3. Editan con una app sencilla (CapCut, iMovie).
4. Exhiben su mini película.

Objetivo: arte audiovisual + narrativa + trabajo en equipo.

□ **Actividad 4: “Dibujando Otros Mundos”**

Habilidades: observación, anatomía inventada, diseño de paisajes

Cómo funciona:

1. Se les dan elementos de planetas reales: gravedad, clima, atmósfera.
2. Deben crear un paisaje coherente con esas condiciones.
3. Lo representan con acuarela, lápices o collage digital.

Objetivo: arte + principios científicos reales + worldbuilding.

□ □ ACTIVIDADES DE ARTE + CIENCIA FICCIÓN PARA JÓVENES MADUROS (18–25+ AÑOS)

Para esta etapa, se integran temas filosóficos, futurismo crítico, ética y diseño avanzado.

□ Actividad 1: “Diseño Especulativo: Arte de un Futuro Posible”

Habilidades: pensamiento estratégico, creatividad, ética, diseño visual

Cómo funciona:

1. Los jóvenes seleccionan un escenario futuro (2050–2100).
2. Crean una obra de arte especulativo:
 - póster
 - ilustración digital
 - instalación sencilla
3. Debe responder a una pregunta ética, como:
 - ¿Qué pasa si los robots cuidan niños?
 - ¿Qué pasa si las emociones se pueden programar?

Objetivo: arte como herramienta de pensamiento crítico.

□ Actividad 2: “Metaverso en Papel”

Habilidades: diseño UX básico, pensamiento futurista, creatividad técnica

Cómo funciona:

1. Diseñan un “espacio virtual” ideal usando papel:
 - zonas, funciones, estética
 - cómo interactúan los usuarios
2. Luego justifican el propósito del espacio.

Objetivo: prototipar conceptos digitales sin tecnología compleja.

□ Actividad 3: “Crónicas del Fin del Mundo”

Habilidades: escritura creativa, narrativa profunda, filosofía personal

Cómo funciona:

1. Redactan una historia breve donde exploran:
 - el sentido de la vida

- decisiones extremas
 - dilemas éticos
2. La historia debe incluir un elemento artístico visual (dibujo, collage, foto conceptual).

Objetivo: conectar arte + reflexión existencial + ciencia ficción.

□ **Actividad 4: "Performance Futurista"**


Habilidades: expresión corporal, voz, creatividad, trabajo grupal

Cómo funciona:

1. En equipos crean una pieza escénica de 3–5 minutos:
 - androides
 - civilizaciones posthumanas
 - viajes en el tiempo
2. Utilizan iluminación, gestos y objetos mínimos.

Objetivo: arte performativo + narrativa futurista.

A lo largo de este cuaderno hemos hablado de integrar conocimiento. Hemos mencionado formación integral con que fin? Como seres integrales por lo que la unidad, el todo es uno y el uno lo es todo. Así que compartiremos en esta parte final algunas actividades que favorezcan esta integración de una forma orgánica y consciente en donde vinculemos e integremos los conceptos de inteligencia holográfica + soft skills + existencial skills.

□  **"El Guardián de Mis Emociones"**

Habilidad: autorregulación emocional, autoconciencia, expresión emocional

Edades: 6–11 años

Duración: 25–35 minutos

Materiales: hojas, colores, tijeras, pegamento, cartulina (opcional)

□ **1. Introducción (3 min)**

Explica a los niños que las emociones son como **guardianes mágicos** que aparecen para avisarnos algo importante.

Cada guardián tiene una forma, un color y una misión.

□ **2. Crear su “Guardián Emocional” (10 min)**

Cada niño dibuja un guardián que represente una emoción específica.
Pueden elegir entre:

- alegría
- tristeza
- enojo
- miedo
- sorpresa
- calma

Guía para que diseñen:

- ¿Qué forma tiene tu guardián?
- ¿De qué color es?
- ¿Qué dice cuando aparece?
- ¿Qué poder tiene para ayudarte?

Pueden hacerlo como:

- criatura mágica
- animal
- robot
- nube, estrella, planta, etc.

□ **3. La voz del Guardián (5 min)**

Preguntas para que escriban o dicten:

- “Cuando yo aparezco, le digo a mi humano...”
- “Mi misión es...”
- “Yo necesito que mi humano haga...”

Ejemplos:

- *Guardián del enojo:* “Necesito que respires y te alejes un momento.”
- *Guardián de la alegría:* “Es un buen momento para compartir algo bonito.”

□ 4. Compartir en círculo (7 min)

En voz baja o alta según la confianza del grupo.
Cada niño presenta a su guardián y explica:

- por qué lo diseñó así
- cuándo suele visitarlo
- cómo lo puede ayudar

Esto fortalece:

- ✓confianza
- ✓empatía
- ✓comunicación emocional

□ 5. El "Kit de Ayuda al Guardián" (5-8 min)

Ahora agregan un pequeño recuadro bajo su dibujo:
"Cuando este guardián aparezca, yo puedo..."
(Acciones reguladoras simples).

Ejemplos:

- respirar 3 veces
- pedir ayuda
- tomar agua
- abrazar un peluche
- mover el cuerpo
- hablar con alguien

□ 6. Cierre reflexivo (2 min)

"Cada emoción tiene un guardián que te cuida. No son enemigos: son aliados."

Extensión opcional: crear un mural colectivo con todos los guardianes del grupo para fomentar sentido de comunidad emocional.

Cómo vincular Inteligencia Holográfica + Habilidades Existenciales + Habilidades Blandas

Pensemos en estas tres dimensiones como **capas complementarias** del desarrollo humano:

- **La inteligencia holográfica** da el *modo de mirar y aprender*, ver conexiones, comprender desde lo multisensorial, integrar partes en un todo.
- **Las habilidades existenciales** dan el *sentido*, quién soy, cómo me relaciono con el mundo, cómo encuentro propósito.
- **Las habilidades blandas** dan el *cómo actuar*, comunicar, resolver problemas, colaborar, adaptarse.

Unidas, crean un enfoque educativo integral.

Marco conceptual		
Inteligencia holográfica	Aprender conectando cuerpo, emoción, imaginación, razón y experiencia multisensorial.	Clave: ver la totalidad , no solo las partes.
Habilidades existenciales	La capacidad de reflexionar sobre la vida, el propósito, la identidad, las decisiones importantes y el sentido personal.	Clave: preguntas profundas .
Habilidades blandas	Competencias para convivir, trabajar en equipo, comunicar y regular emociones	Clave: acción social .

Cómo integrarlas de manera natural.

★ La inteligencia holográfica

Activa **formas múltiples de significar**: visual, corporal, simbólica, emocional, cognitiva.

Esto crea el escenario perfecto para que:

- Se desplieguen las habilidades existenciales (reflexión profunda),
- Se practiquen las habilidades blandas (colaborar, comunicar).

Ejemplo simple:

- Un proyecto que pide observar un fenómeno desde lo visual, auditivo, cognitivo, emocional y simbólico (inteligencia holográfica),
- Mientras reflexionan sobre "¿qué significa para mí este fenómeno?" (existencial),
- Y trabajan en equipos para crear un producto que lo explique (blandas).

Modelo de integración en 3 pasos

1. Entrada multisensorial (Inteligencia Holográfica)

Propón experiencias donde el estudiante observe un tema desde varios ángulos:

- dibujos
- sonido
- metáforas
- movimiento corporal
- mapas visuales
- dramatizaciones
- experimentación manual

Se abre la mente a “lo holográfico”.

2. Pregunta significativa (Habilidad Existencial)

Conecta la experiencia inicial con una pregunta vital:

- ¿Qué nos dice esto sobre cómo vivimos?
- ¿Qué tiene que ver conmigo?
- ¿Qué tipo de mundo queremos?
- ¿Qué decisiones humanas se reflejan en este fenómeno?

Aquí aparece el “sentido”.

3. Acción colaborativa (Habilidades Blandas)

El grupo crea un **producto significativo**, aplicando:

- comunicación
- empatía
- liderazgo colaborativo
- negociación
- creatividad
- pensamiento crítico

El aprendizaje “se encarna”.

Aquí te mostramos algunos ejemplos de integración para utilizar.

Proyecto de Medio Ambiente

Tema: Contaminación del agua

Inteligencia holográfica:

- mapa sensorial del agua (textura, color, sonido, metáfora visual)
- dramatización del ciclo del agua
- collage simbólico de causas-consecuencias

Habilidad existencial:

- ¿Qué significa el agua en mi vida?
- ¿Qué mundo deseo transmitir a los demás?

Habilidades blandas:

- diseño de una campaña colaborativa
- roles y toma de decisiones
- presentación pública

Adolescencia y emociones

Tema: Autoreconocimiento emocional

Inteligencia holográfica:

- mapa del cuerpo-emoción-color
- creación de un tótem emocional
- narrativa personal simbólica

Habilidad existencial:

- ¿Qué estoy aprendiendo sobre mí?
- ¿Qué decisiones emocionales quiero mejorar?

Habilidades blandas:

- comunicación asertiva
- empatía en parejas
- resolución de conflictos

Ciencia ficción + STEAM + sentido

Tema: "Mi futuro posible"

Inteligencia holográfica:

- diseño de una ciudad futura en 360°
- mezcla de arte, ciencia y metáfora visual
- creación de personajes simbólicos

Habilidad existencial:

- ¿Cómo imagino mi propósito en 20 años?
- ¿Qué problemas del futuro me gustaría resolver?

Habilidades blandas:

- equipo de diseño
- pensamiento crítico
- creatividad e innovación
- prototipado y presentación

[Plantilla lista para usar](#)

1. Activación holográfica:

Explora el tema usando sentidos + metáforas + arte + cuerpo.

2. Pregunta existencial:

Conecta el tema con significado personal o social.

3. Desafío colaborativo:

Crea un producto/prototipo/acción en equipo.

4. Reflexión final:

Qué aprendí sobre:

- ✓el tema
- ✓mi mismo
- ✓cómo trabajar con otros

PROYECTO COMPLETO PARA JÓVENES

En este proyecto aplicaremos *ABP + STEAM + Inteligencia Holográfica + Existencial + Habilidades Blandas*

“Futuros Posibles: Diseña el Mundo del 2050”

□ 1. Descripción General

Los estudiantes crean una **visión holográfica** (integral y multisensorial) de un mundo posible en el año 2050, combinando ciencia, arte, tecnología, emociones, ética y creatividad.

El proyecto concluye con una **Expo 2050**, donde presentan sus prototipos, narrativas, mapas y reflexiones existenciales.

□ 2. Propósito Formativo

- Comprender fenómenos científicos y tecnológicos del futuro.
- Promover pensamiento crítico y creativo (STEAM).
- Integrar emociones, cuerpo e imaginación (inteligencia holográfica).
- Desarrollar autoconciencia y sentido de propósito (existencial).
- Fortalecer las habilidades blandas —comunicación, colaboración, adaptabilidad y liderazgo.

□ 3. Etapas del Proyecto

□ Etapa 1: Apertura Holográfica — “Ver el futuro desde todos los ángulos”

Duración: 1 sesión

Actividades:

- Proyección de imágenes y sonidos futuristas.
- Activación sensorial:
 - ¿A qué podría “oler” o “sonar” el futuro?
 - ¿Qué colores lo representan?
- Collage metafórico: “El futuro es como...”.
- Mapa 360° del fenómeno: ciencia, sociedad, emociones, ética, tecnología, naturaleza.

☐ Aquí entra la *inteligencia holográfica* (multisensorial, simbólica, cognitiva).

□ Etapa 2: Pregunta Existencial — “¿Qué futuro quiero y para qué?”

Duración: 1 sesión

Actividades:

- Rueda reflexiva:
 - ¿Qué me preocupa del futuro?
 - ¿Qué deseo cambiar?
 - ¿Qué papel me gustaría jugar?
- Diálogo: impacto, propósito, decisiones personales.

☐ Aquí se activan las *habilidades existenciales* (sentido, propósito, reflexión profunda).

□ Etapa 3: Laboratorio STEAM — “Construye el mundo del 2050”

Duración: 3–4 sesiones

Los equipos diseñan:

- Un prototipo (maqueta, experimento, modelo 3D, artefacto tecnológico).
- Un sistema (energía, salud, comunicación, transporte, hábitat).
- Una narrativa: historia de un ciudadano del 2050.
- Un mapa holográfico que combine ciencia, arte y metáfora.

Posibles productos STEAM:

- Casas autosustentables.
- Robots ecológicos.
- Biotecnología para purificar agua.
- Algoritmos éticos.
- Parques-biblioteca sensoriales.

☐ Aquí se integran *habilidades blandas* (colaboración, creatividad, resolución de problemas).

□ Etapa 4: Integración Holográfica — “Mundos completos”

Duración: 1–2 sesiones

Los estudiantes crean un “panel holográfico” que reúna:

- Visual (dibujo, esquema, collage).
- Sensorial (texturas, sonidos, movimiento).
- Cognitivo (datos científicos, modelos).
- Emocional (cómo se sentiría vivir ahí).
- Narrativo (historia o poema del futuro).

□ Etapa 5: Expo 2050 — Presentación Final

Duración: 1 sesión

Cada equipo presenta su mundo futuro ante otros grupos, docentes o familias.

□ Etapa 6: Cierre Existencial — “¿Qué aprendí sobre mí?”

Duración: 1 sesión

Preguntas guía:

- ¿Qué descubrí sobre mis talentos?
- ¿Qué preguntas me dejó el futuro?
- ¿Qué tipo de persona quiero ser para construir ese mundo?

Epílogo

A lo largo de nuestra práctica como educadores, docentes, facilitadores, acompañantes, madres, padres, psicólogos, orientadores, pedagogos, etc., hemos aplicado de forma natural muchas de estas ideas. Tal vez hemos desarrollado el ¿“know how intuitivo”? Eso es lo bello de las personas y lo más hermoso de todo esto, el que lo hemos hecho, que nuestro compromiso es fuerte, que somos resilientes, creativos, conscientes, con coraje existencial, responsabilidad, sentido de permanencia y sabemos que la vida y las cosas cambian y no nos asustamos. Felicidades!!!! Hemos desarrollado e integrado todas estas habilidades bajo la tutela de la gran maestra de maestras, la VIDA! Con el deseo de que lo que aquí encuentres te sea de utilidad, y que tu luz alumbré el camino de quienes acompañas para que a su vez repliquen y siempre brillen con toda intensidad, igual que tú. □□

Respiro.
Me escucho.
Me encuentro.

Siento lo que llega.
Aprendo lo que toca.
Suelto lo que pesa.

Soy camino.
Soy pregunta.
Soy verdad en movimiento.

Miro hacia dentro.
Brillo hacia afuera.
Sigo creciendo,
paso a paso,
con el corazón despierto

Con cariño,
Rosario. ✨

Bibliografía y Recursos

González, S. (2014). *Inteligencia holográfica: Una propuesta educativa*. Editorial Académica Española.

Escamilla, A. (2012). *Didáctica holográfica: Un enfoque integral para la educación*. Editorial CCS.

Martínez Ruiz, M. del C. (2010). *El enfoque holográfico en la educación*. Universidad Autónoma del Estado de México.

Bohm, D. (1980). *Wholeness and the implicate order*. Routledge.

Bruner, J. (1990). *Acts of meaning*. Harvard University Press.

Dewey, J. (1934). *Art as experience*. Minton, Balch & Company.

Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic Books.

Immordino-Yang, M. H. (2015). *Emotions, learning, and the brain: Exploring the educational implications of affective neuroscience*. W. W. Norton & Company.

Immordino-Yang, M. H., & Damasio, A. (2007). We feel, therefore we learn: The relevance of affective and social neuroscience to education. *Mind, Brain, and Education*, 1(1), 3–10. <https://doi.org/10.1111/j.1751-228X.2007.00004.x>

Jensen, E. (2008). *Brain-based learning: The new paradigm of teaching*. Corwin Press.

Morin, E. (1999). *La cabeza bien puesta: Repensar la reforma, reformar el pensamiento*. Gedisa.

Pekrun, R. (2014). Emotions and learning. *Educational Practices Series*, 24, 1–31.

Perkins, D. (2010). *Making learning whole: How seven principles of teaching can transform education*. Jossey-Bass.

Pribram, K. H. (1971). *Languages of the brain: Experimental paradoxes and principles in neuropsychology*. Prentice-Hall.

Varela, F. J., Thompson, E., & Rosch, E. (1991). *The embodied mind: Cognitive science and human experience*. MIT Press.

Artículos de Investigación

Musha, T. (2012). A holographic view of the brain memory mechanism based on evanescent superluminal photons. *Information*, 3(3), 344–350.

Pribram, K. H., & Martín-Ramírez, J. (1981). El funcionamiento holonómico del cerebro. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 13(2), 187–246.

Nishiyama, A., Tanaka, S., Tuszynski, J. A., & Tsenkova, R. (2024). *Holographic Brain Theory: Super-Radiance, Memory Capacity and Control Theory*. *International Journal of Molecular Sciences*, 25(4), 2399.

Soft Skills + Existencial Skills

1. Goleman, D. (1995). *Emotional intelligence*. Bantam Books.

El clásico más influyente sobre inteligencia emocional, base de muchas soft skills educativas.

2. Gardner, H. (2011). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences* (3rd ed.). Basic Books.

Fundamental para comprender competencias socioemocionales y cognitivas diversas.

3. Claxton, G. (2018). *The learning power approach: Teaching learners to teach themselves*. Crown House.

Excelente para escuelas: enseña cómo desarrollar habilidades blandas a través de pedagogía cotidiana.

4. Duckworth, A. (2016). *Grit: The power of passion and perseverance*. Scribner.

Clave para resiliencia, perseverancia y autocontrol.

5. Dweck, C. S. (2006). *Mindset: The new psychology of success*. Random House.

Obra esencial sobre mentalidad de crecimiento, base educativa para habilidades blandas.

6. Frankl, V. E. (2006). *Man's search for meaning*. Beacon Press.

La obra más influyente sobre propósito, libertad interior y sentido.

7. Yalom, I. D. (1980). *Existential psychotherapy*. Basic Books.

Base conceptual de conciencia, libertad, responsabilidad y propósito (existential skills).

8. van Deurzen, E. (2010). *Everyday mysteries: A handbook of existential psychotherapy* (2nd ed.). Routledge.

Muy claro: habilidades para la vida, autenticidad y toma de decisiones.

9. Wong, P. T. P. (Ed.). (2012). *The human quest for meaning: Theories, research, and applications* (2nd ed.). Routledge.

El libro académico más sólido sobre significado, propósito y bienestar existencial.

10. May, R. (2007). *Man's search for himself*. W. W. Norton.

Un clásico accesible sobre identidad, autenticidad, coraje y responsabilidad.

Artículos Publicados

- Bayram, Y., & Artan, T. (2024). *Investigating the relationships of free will belief, presence of meaning in life, and self-consciousness with authenticity: A mixed-methods study*. **Current Psychology**, 43, 22611–22625. <https://doi.org/10.1007/s12144-024-06047-9> (SpringerLink)
- (2025). *From 'Know thyself!' to 'Be your true self': Free will belief as a mediator in the relationship between internal state awareness, appearance consciousness, style consciousness, and social anxiety with authenticity*. **Current Psychology**, 44, 4791–4805. <https://doi.org/10.1007/s12144-025-07521-8> (SpringerLink)
- (2025). *Educating future psychologists in exploring meaning in life: A qualitative study of existential communication*. **European Journal of Psychology of Education**, 40, Article 101. <https://doi.org/10.1007/s10212-025-01002-z> (SpringerLink)
- van Deurzen, E., et al. (2023). *Existential psychological therapies: An overview of empirical research*. **Pratiques Psychologiques**, 29(4), 211–229. <https://doi.org/10.1016/j.prps.2023.06.001> (ScienceDirect)
- (2024). *Meaning-Seeking, Self-Transcendence, and Well-being*. **Journal of Humanistic Psychology**, (2024). <https://doi.org/10.1177/00221678241273353> (OUCI)

Autora

María del Rosario Sánchez Vallín, México
rosario.heftye@gmail.com

Contactos de Pedagoogia 3000

Email: info.pedagoogia3000@gmail.com

Webs

www.P3000.info

www.P40005000.info

www.pooortal.info

www.multiU3000.info

YouTube

<https://www.youtube.com/@Pedagoogia>

En Facebook

<https://www.facebook.com/Pedagoogia3000oficial/>

Instagram

[Pedagoogia.3000](https://www.instagram.com/Pedagoogia.3000)

Tiktok

<https://www.tiktok.com/@pedagoogia.3000oficial>

¿Qué es Pedagoogia 3000 o P3000?

Pedagoogia 3000 es una invitación y sinergia mundial para cocrear juntos y juntas una Educación con consciencia, que impulse un espacio/tiempo pedagógico de aprendizaje mutuo, que sea cooperativo, integral, proactivo, multicultural, ecológico, humano, cariñoso, divertido y multidimensional, desembocando así en una verdadera cultura de Paz y hermandad para el Planeta.

¿Quiénes somos?

Somos un equipo solidario multidisciplinario internacional que, en sinergia, impulsa el desarrollo integral del ser humano transformando la educación en sus diferentes niveles a través de los nuevos paradigmas de paz y solidaridad del Tercer Milenio. Concebimos la Educación (con E mayúscula) como un proceso *reconectivo* integral que eleve el nivel de consciencia. Nuestra meta es una mejora sustancial del sistema

educativo en general, con un desarrollo integral proactivo que pueda así ayudar concretamente a todos los sectores de la nueva sociedad que estamos co creando en equipos.

Pedagoogia 3000® / Educatiooon 3000 (P3000) fue iniciado en 2001 y está presente a la fecha en más de 50 países. Está representado por organizaciones no gubernamentales sin fines de lucro, con 4 Fundaciones y 6 asociaciones legalmente constituidas en 9 países. La Fundación principal se encuentra en Uruguay y está aprobada por el Ministerio de Educación y Cultura del Uruguay mediante RESOLUCION MEC 1360/021.

Copyright

El copyright de este cuaderno corresponde a Pedagoogia 3000 ® y el autor del presente cuaderno.

Es posible reproducir este material libremente para fines pedagógicos y no comerciales, mencionando al autor y la fuente.

Gracias.

[CP3000-10-12-2025-RSV](#)

10 de diciembre del 2025