

Aprender a convivir en paz...
Desde la Primera Infancia

Actividades para educar ...

Curiosidad

Fascículo

16

Educación Infantil y Primaria

Actividades específicas para
Infantil, 1^a y 2^a Ciclo
de Primaria

WORLD ASSOCIATION OF EARLY CHILDHOOD EDUCATORS
ASOCIACIÓN MUNDIAL DE EDUCADORES INFANTILES
ASSOCIAÇÃO MUNDIAL DE EDUCADORES DE INFÂNCIA
C/ Estrella Polar, 7 Bajo Drch. - 28007 Madrid, España - Tel. (34) 91 501 8754 - Fax (34) 91 504 1821
Email: consultas@waece.org - Web: www.waece.org



AMEI-WAECE
www.waece.org



PROGRAMA DE ACTIVIDADES PARA CENTROS Y MAESTROS

de la

Asociación Mundial de Educadores Infantiles (AMEI-WAECE)

Volumen 16:

CURIOSIDAD

Autores:

Equipo Pedagógico de la Asociación Mundial de Educadores Infantiles (AMEI-WAECE)

Maquetación:

Juana Chinchón

Asociación Mundial de Educadores Infantiles (AMEI-WAECE)

C/ Estrella Polar, 7 Bajo Drch. - 28007 Madrid, España

Tel. (34) 91 501 8754 - Fax (34) 91 504 1821

Email: consultas@waece.org - Web: www.waece.org

Reservados todos los derechos. Está prohibido, bajo las sanciones penales y el resarcimiento civil previstos en las leyes, reproducir, registrar o transmitir esta publicación, íntegra o parcialmente por cualquier sistema de recuperación y por cualquier medio, sea mecánico, electrónico, magnético, electrónico, por fotocopia o por cualquier otro, sin la autorización previa por escrito de la Asociación Mundial de Educadores Infantiles

Copyright © Asociación Mundial de Educadores Infantiles (AMEI-WAECE)

Definición

Educamos: La Curiosidad

La curiosidad se define en los diccionarios de manera antagónica, por una parte se la conceptúa como el deseo de conocer lo que no se sabe, y desde este punto de vista se evalúa como algo positivo, pero también aparece como el deseo de saber lo que no le concierne al sujeto, y entonces es enfocada como algo malsano o negativo.

De igual manera se le suele asociar al aseo, la limpieza, el cuidado, cuando el individuo se esmera en la elaboración de algo y también como un dato interesante sobre un hecho, la tradición popular o la cultura.

La Real Academia de la Lengua confirma estas definiciones, haciendo hincapié en las descripciones negativas, señalando a la curiosidad como el deseo de saber o averiguar alguien lo que no le concierne, o el vicio que lleva a alguien a inquirir lo que no debiera importarle, aunque de igual manera destaca su referencia al aseo y la limpieza, y el cuidado en hacer algo con primor.



Particularidades Educación Infantil

La curiosidad puede decirse que es el deseo de ver, de conocer, de saber. La curiosidad tiene muchas acepciones, que van desde el fisgoneo hasta la indiscreción, desde la investigación hasta la rareza o la novedad.

Pero también significa aseo, limpieza, esmero, primor, pulcritud y cuidado, cuando se dice que algo curioso es interesante o significativo.

Más la curiosidad no es lo mismo que curiosear, que es el cuando una persona intenta averiguar lo que no le importa.

Como se ve la curiosidad tiene realmente dos aspectos, uno positivo, que conduce al saber, y otro negativo, que conduce a la cotilleo. Si esto es así, ¿se debe promover que el niño sea curioso?

La curiosidad es indispensable al pensamiento científico, y siempre en la base de toda pregunta que se hace un erudito o un hombre talentoso, hay una gran curiosidad por saber las respuestas del mundo circundante ante las preguntas que se hacen.

El niño casi desde su nacimiento, es naturalmente curioso, y es por eso que se pone en contacto con los objetos y los adultos que le rodean, para saber como son, como se mueven, porqué están ahí. En la base del conocimiento está la curiosidad del hombre por saber.

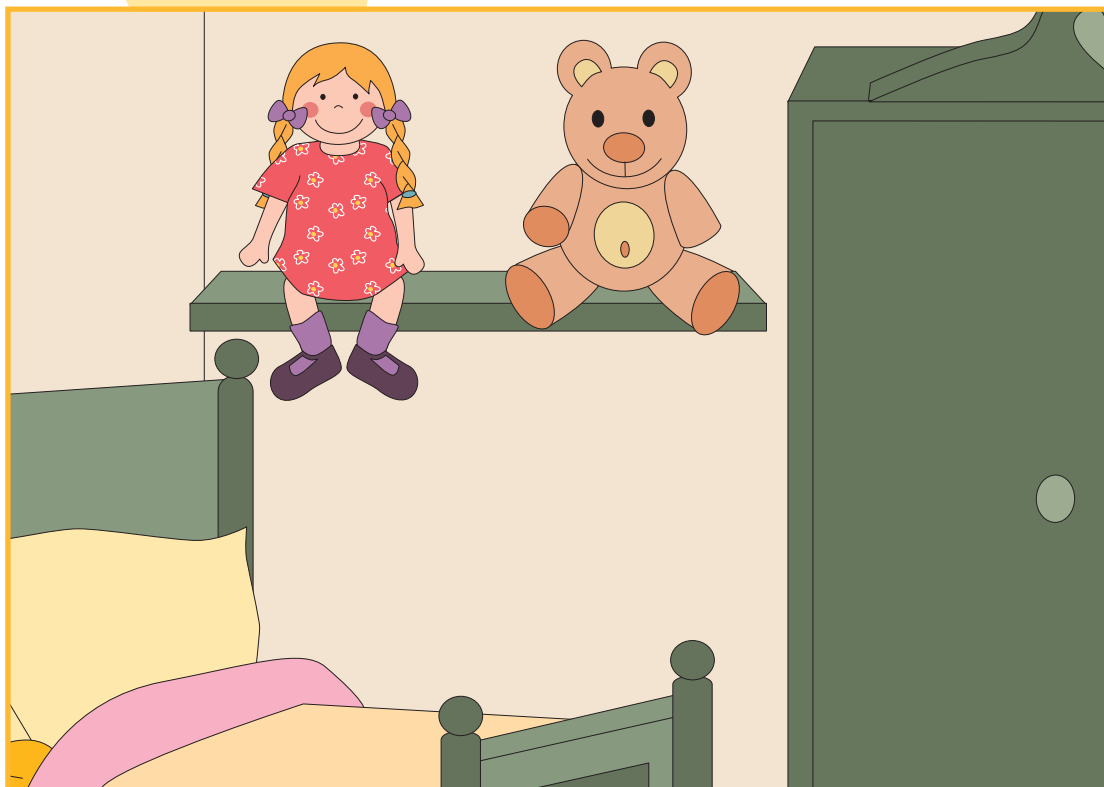
Es por eso que al niño pequeño, desde la más temprana infancia, hay que enseñarle a ser curioso desde el punto de vista positivo, y tratar de evitar la curiosidad no edificante, enseñarle las normas hasta donde es posible inquirir, y hacerle conocer la reglas que la sociedad impone al libre conocimiento.

Claro está que para el niño lo anteriormente dicho no tiene significado, y él solo quiere saber más y más. Y es tarea del educador encauzar ese deseo de conocer hacia vías que le posibiliten cada vez un mayor desarrollo intelectual.



Actividad n° 1

“El oso y la muñeca”



Resumen de la actividad:

El educador presentará a los niños mediante descripciones y explicaciones sobre que es la curiosidad, cómo es una persona curiosa y lo útil que resulta serlo para conocer las cosas del mundo. Luego hará una narración que trata sobre un personaje curioso, posteriormente se les pedirá que respondan a las preguntas que sobre el cuento hace uno de los personajes del cuento. Además en otra parte de la actividad, los niños crearán sus propios relatos, contarán anécdotas de personas conocidas o de personajes de cuentos que son curiosos.

Objetivos:

- ❖ Desarrollar en los niños nociones sobre la curiosidad.
- ❖ Despertar en los niños el afán de saber y conocer.

Procedimientos:

- ❖ Conversación
- ❖ Observación
- ❖ Preguntas y respuestas
- ❖ Elaboración

Actividad nº 1

Recursos materiales:

- Un retablo, un oso de peluche para manipular, grabadora de casetes.

Desarrollo de la actividad:

1ª Parte

Consistirá en una descripción que hará el educador sobre las personas curiosas, de esta forma explicará a los niños que ser curioso es aquella persona que quiere saber cómo son y el por qué de las cosas, y que eso es indispensable para poder estudiar, averiguar porqué la naturaleza es como es.

Pondrá ejemplos de personas curiosas (científicos, músicos, artistas, etc.) que recoge la historia del país o de la localidad, también de personas conocidas por los niños, que constituyan ejemplos para los niños, y que se destacan por su trabajo, su arte, su ciencia.

También pondrá ejemplos de personas o personajes de cuentos que son curiosas, y el daño que se hacen a sí mismos y a las demás personas cuando su curiosidad es por saber lo que no deben o no ha de interesarles. Eso perjudica las relaciones con los demás, que es muy bochornoso que nos llamen "chismosos" por querer conocer lo que no es de nuestra incumbencia.

El educador hará énfasis en esta diferenciación de la curiosidad, que lo importante es ser curioso para conocer el mundo, y poder ayudar a los demás.

Luego realizará preguntas a los niños para constatar si han comprendido lo que les explicó, tales como:

- 📎 ¿Cómo es una persona curiosa?
- 📎 ¿Conocéis alguien que es así?
- 📎 ¿Por qué es bueno ser curioso?
- 📎 ¿Por qué no se debe ser curioso sobre lo que no nos incumbe?

2ª Parte

Se realizará un encuentro con un oso de peluche, que les relatará un cuento donde hay un personaje curioso. El nombre del oso es Pomposo.

Antes de la narración el educador orientará a los niños espectadores sobre el contenido de la obra, de forma que se logre una observación dirigida hacia nuestro objetivo: la valoración de las conductas positivas y la curiosidad.

Actividad n° 1

La narración se llama **“El Oso y la Muñeca”**

Se presenta el Títere Oso Pomposo y dice: Esta es una historia para que los niños aprendan que la curiosidad es la fuente de saber todas las cosas, y que cuando algo no se sabe, hay que preguntar para saberlo. Y como todas las historias comienza con:

Había una vez... un osito. Tenía la piel parda, una nariz negra y brillante, y unos ojitos negros. (El oso narrador señala a la lámina grande que tiene dibujada la figura del osito).

El osito estaba muy orgulloso de parecer un verdadero oso del bosque y quería comportarse como tal. Pero no sabía lo que debía hacer para ello, pues era solo un juguete de peluche. Nunca había visto un bosque ni tampoco a un oso de verdad.

Entonces fue a ver a la muñeca y le preguntó: (Mostrar la lámina del osito y la muñeca conversando).

“Oye, ¿tú sabes que hacen los osos de verdad?”

“No lo sé muy bien –contestó la muñeca- pero me parece que trepan a los árboles.

El osito miró alrededor de la habitación, pero no encontró ningún árbol, sino solamente un armario muy grande.

“Este armario puede ser un verdadero árbol, pensó el osito, solamente que está cortado en tablas, armado y pintado. Voy a trepar a él.”

¿Cómo jadeaba y gruñía al, trepar, pues el armario era muy alto y el osito pequeño. Casi había llegado a la parte superior cuando de pronto... Se le deslizó su patita y ¡Pum! se cayó. (Mostrar lámina del oso escalando y cayendo). Se golpeó poco, pero se asustó mucho más.

Volvió entonces el osito donde estaba la muñeca y le dijo:

“No voy a trepar más a los árboles. ¿Qué otra cosa hacen los osos de verdad?”

La muñeca pensó y recordó: “Los osos comen miel”

El osito fue entonces a la despensa y que mala suerte tuvo, porque adentro todo estaba oscuro.

“Bueno, pensó, voy a meter mi garra en el primer pomo que encuentre de este lado. Seguro que ahí habrá miel”

Actividad nº 1

¡Pobrecito el osito! Cuando lamió comenzó a estornudar y a jadear. Le ardía horriblemente su hociquillo. Y no era nada extraño, pues en el pomo no había miel, sino salsa picante (Enseñar lámina del oso ardiendo con el pomo de picante).

De nuevo el osito fue donde la muñeca y le dijo:

“No quiero ya buscar más miel. ¿Qué otra cosa hacen los osos de verdad?”

La muñeca dijo finalmente: “Me parece que los osos de verdad pescan en los arroyos de las montañas”.

Por lo tanto, el osito decidió buscar un arroyo. Se dirigió al baño, se trepó al lavabo, y se agarró de la llave del agua.

Gruñó: Siempre de aquí sale agua, tal vez junto con ella haya peces también, y entonces los agarro.”

De la llave salió un ruido y de pronto saltó el agua. Antes de que el osito pudiera escapar, ya estaba completamente mojado, y de los peces, ni rastro. (Escena del osito siendo mojado por la llave del agua).

De nuevo el osito se acercó a la muñeca y le dijo: “Estos arroyos montañosos que hay en este departamento son terriblemente húmedos y no tienen ningún pez. ¿Qué otra cosa hacen los osos del bosque?”

Y la muñeca dijo: “Los osos duermen en el invierno y esperan a la primavera”.




“Creo que eso será lo que más me guste –respondió el osito- y es lo mejor que imitaré.”

Entonces se acomodó en un rincón como si fuera un ovillo pequeño y color marrón, bostezó y se durmió. (Imagen del osito en un sueño tranquilo y reparador.

Traducción libre de un cuento de M. Lastowiecka

3ª Parte

Una vez finalizada la narración del cuento el Oso Pomposo le preguntará a los niños:

-  ¿Por qué creéis que el osito quería saber de los osos del bosque?
-  ¿Por qué es bueno ser tan curioso como el osito?
-  ¿Es correcto que el osito quisiera ser como los osos de verdad?

Actividad n° 1

-  ¿Qué nombre le podríamos poner al Osito?
-  ¿Tenéis un amiguito como el Osito Curioso?

El educador cerrará la actividad con un comentario sobre la necesidad de ser curiosos, para poder conocer como son las cosas del mundo, y recalcará la ayuda que la muñeca le brindaba al osito porque su curiosidad era positiva: ser como los osos de verdad.

4ª Parte

En esta parte, los niños basados en las nociones adquiridas en las actividades anteriores, en cuentos conocidos y en sus propias experiencias y vivencias, han de hacer un relato propio sobre “La importancia de ser curiosos” o algún otro título sugerente similar.

El educador debe tratar de que los niños construyan el relato por sí mismos, pero al que no pueda lo ayudará con preguntas para que lo logren. Y procurará que dichos relatos versen sobre el aspecto positivo de la curiosidad.

Valoración Criterial			
Conducta observada	Si	No	Comentarios
Supieron dar una sencilla explicación sobre que es la curiosidad y cómo es una persona curiosa.			
Dieron ejemplos de personas curiosas.			
Supieron decir porque es necesario ser curioso.			
Alabaron el comportamiento positivo de los personajes.			
Realizaron un relato coherente sobre la importancia de ser curiosos.			

Actividad nº 2

“¿Quién ha dicho Miao?”



Resumen de la actividad:

Se trata de una dramatización adaptada de un cuento ruso. En la primera parte el educador ha de reunir al grupo para distribuir los personajes, aclarar los diferentes parlamentos de los niños, y situar el objetivo principal de la historia. En una segunda los niños realizarán la dramatización, finalmente harán una dinámica grupal para extraer las enseñanzas principales sobre la base de los hechos dramatizados.

Objetivos:

- Reforzar la utilidad de la curiosidad positiva.
- Enseñar a los niños otra variante de la curiosidad.

Procedimientos:

- Dramatización
- Observación
- Preguntas y respuestas
- Conversación

Actividad n° 2

Recursos materiales:

- Escenario o tablado, materiales y vestuario de los diferentes personajes, texto de la dramatización.

Desarrollo de la actividad:

1ª Parte

Al inicio el educador debe aprenderse bien el cuento, y una vez lo conozca, que estudie a cada uno de sus personajes y que se prepare adecuadamente para la actividad, seleccionará a los niños que van a realizar la dramatización, en esta selección ha de tener en cuenta que cada uno de los niños escogidos represente al personaje que más le haya gustado.

A los niños que van a actuar se les leerá el cuento tantas veces como sea necesario para que lo conozcan bien y se aprendan el personaje que van a dramatizar, que se haya identificado con él, que lo quiera y lo comprenda, que lo sienta como si fuera él mismo.

2ª Parte

El escenario para la dramatización ha de haber sido preparado de antemano, poniendo énfasis en que el decorado esté de acuerdo con el ambiente en que se desarrolla la trama del cuento.

Dramatización del cuento **"¿Quién ha dicho Miao?"**

Antes de comenzar la dramatización el educador explicará a los niños espectadores, lo que van a ver, para lo cual deben prestar mucha atención porque después deberán contestar preguntas sobre lo que han visto y escuchado.

El educador relatará el cuento:

"Cierta vez había un perrito que estaba durmiendo sobre una alfombra, al lado de un sofá (el personaje del Perrito aparecerá dormido en escena). De pronto, entre sueños oyó que alguien decía "¡Miau"! (Debe escucharse una voz en off con el maullido de un gato).

El Perrito alza la cabeza y mira: "Debe haber sido un sueño". (Mira a su alrededor y se acuesta dormir de nuevo).

Y en aquel momento se oyó de nuevo ¡"Miau!" (voz en off).

Actividad n° 2

El Perrito se levanta y dice "¿Quién anda ahí? Se mueve por la habitación, mira debajo de la cama, debajo de la mesa. "¡No había nadie!"

"Que cosa más rara. Voy a mirar por la ventana (Se encarama en la ventana y ve paseando a un gallo, que es otro niño).

"¿Has sido tú el que ha dicho "Miau"? le pregunta al gallo, quien responde:

No, que va. Yo digo ¡quiquiriquí! (Canta con voz alta y fuerte).

"¿Y no sabes decir nada más?"

"No. Sólo quiquiriquí.

El Perrito se rasca la oreja, y regresa al cuarto, y cuando se va a sentar oye de nuevo "¡Miau!".

"Esto ha sido aquí mismo junto a la puerta" (se mueve cauteloso hacia la puerta de la habitación. Entonces vió tierra amontonada junto a la misma, y se puso a escarbar, hasta que de allí saltó un ratoncito gris, muy pequeño. (Salta un niño con el disfraz del ratón).

"¿Has dicho tú "miau?" le pregunta bravo al ratoncito.

"¿Quién?¿Yo?, chillaba el ratoncito diciendo "Hi-hi-hi". ¿Quién ha dicho eso? (El ratoncito pregunta muy atemorizado).

"Alguien ha dicho "miau."

"¿Por aquí cerca? (contesta alarmado el ratoncito. "¡Que miedo! Patitas, para que os quiero" (El ratón desaparece saliendo de escena corriendo).

El Perrito se queda pensativo. De pronto, cerca de su casa, alguien vuelve a decir "Miau". (El Perrito da tres vueltas corriendo alrededor de la casa, pero no encuentra a nadie). Pero de pronto vió que algo se movía dentro.

"¡Ajá! Ahora mismo lo atrapo." Y se acercó con cuidado, pero lo que le sale es un perrazo grande, con todo el pelo alborotado (Niño del personaje del perro grande brinca y salta alrededor del Perrito). Gruñe fuertemente: "Gr..gr..gr."

"Yo... yo... quería saber" (temblando). ¿Ha sido usted quién ha dicho miau? (en voz baja y con el rabo entre las patas).

"¿Yo?...¿Te estás burlando de mí perro malcriado?"

Actividad n° 2

Cuando el perrazo le dijo esto, le perrito arrancó a correr hasta su casa y se encerró en la misma. De repente se oyó "Miau". Se levanta de un salto y vé en la ventana a un gato de listas y de abundante pelo: "Miau" dice el gato.

"Guau guau", empezó a ladrar el perrito, pero se acordó de cómo ladraba y gruñía el perro fiero y le dice. "Gr...gr..gr."




El gato se erizó y empezó a bufar y resoplar. Y saltó de la ventana y se perdió.

El perrito volvió a la alfombra satisfecho y se acostó a dormir (el niño personaje se acuesta en el medio de la habitación y dice:

"Ahora ya sé quien dijo "Miau".

3ª Parte

Una vez terminada la dramatización del cuento el educador formulará a todos los niños las preguntas siguientes, entre otras:

-  ¿Qué personajes en este cuento son curiosos? ¿Por qué decimos que son curiosos?
-  ¿Qué haríais si de pronto se oyera decir "Miau" y no se ve a nadie?
-  ¿Por qué el perrito quería saber quien decía "miau"?

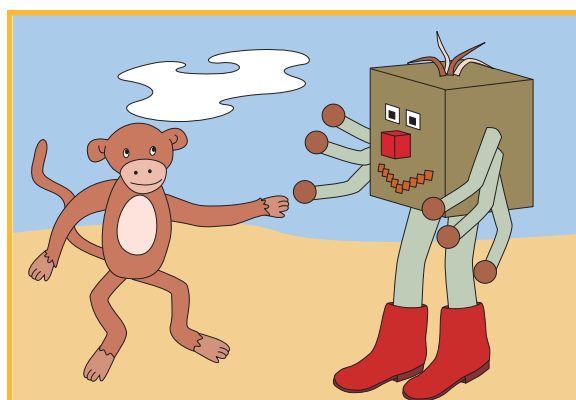
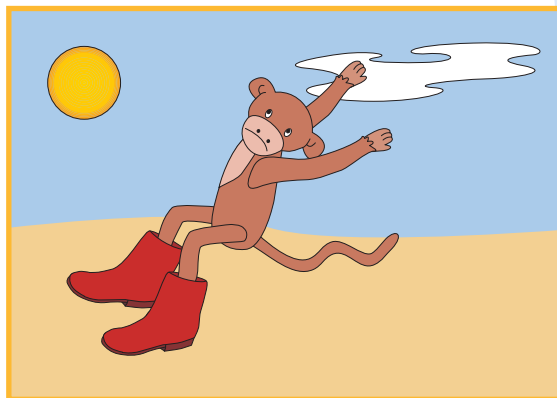
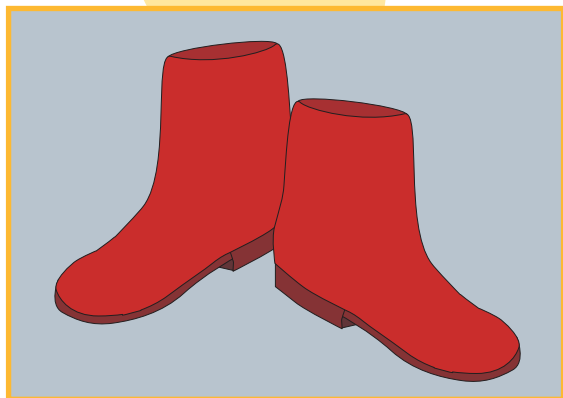
El educador dará ayuda a los niños que lo necesiten mediante preguntas de apoyo para que se expresen alrededor del tema.

Se concluirá la actividad dándoles la posibilidad a los niños de que cuenten conductas curiosas de alguno de sus compañeritos, amigos, vecinos, familiares, etc.

Valoración Criterial			
Conducta observada	Si	No	Comentarios
Identificaron los personajes con conductas curiosas.			
Supieron explicar porqué los animalitos fueron curiosos.			
Manifestaron en sus respuestas a las preguntas que entienden lo que es la curiosidad.			
Plantearon actuar como los animalitos curiosos			
Expresaron deseos de repetir la actividad.			

Actividad n° 3

“Las botas de Don Cuadrado”



Resumen de la actividad:

En una primera parte el educador hace la presentación del tema y solicita opiniones iniciales a los niños, luego en una segunda se relata el cuento seleccionado, y finalmente se realiza una asamblea para sacar conclusiones.

Objetivos:

- Demostrar a los niños que la curiosidad puede tener un aspecto negativo.
- Formar actitudes de rechazo hacia la curiosidad negativa.

Procedimientos:

- Relato
- Conversación
- Preguntas y respuestas

Actividad nº 3

Recursos materiales:

- Láminas diseñadas del cuento, grabadora de cassetes.

Desarrollo de la actividad:

1ra. Parte

El educador realiza una reunión informal en el aula o área exterior para situar el tema de la actividad: El hecho de que la curiosidad puede tener aristas negativas, cuando esta no persigue propósitos de un apropiado conocimiento. Para ello ha de preguntar a los niños:

- ✎ ¿Qué habéis aprendido ya sobre la curiosidad?
- ✎ ¿Creéis que la curiosidad siempre es buena?
- ✎ Si siempre no lo es, entonces, ¿cuándo no es buena?

El educador promoverá el intercambio de opiniones, para movilizar y motivar al grupo. Luego les dirá:

“Ahora os voy a narrar un cuento para que observemos si el ejemplo que se muestra es de una curiosidad buena, o por el contrario, de la curiosidad que conduce a problemas y disgustos.”

2ª Parte

Relato del cuento **“Las botas de Don Cuadrado”**

Don Cuadrado era de cara cuadrada, ojos cuadrados, nariz cuadrada y boca revirada. En la cabeza se veían cuatro pelitos, dos de ellos color de chocolate.

Las piernas de Don Cuadrado parecían zancos. Y sus seis brazos terminaban en otras seis bolitas de chocolate. En los pies llevaba Don Cuadrado unas botas coloradas muy famosas, pues si se las quitaba, caminaban solas.

Iban de aquí para allá como si tal cosa, subían a los árboles y trepaban las escaleras.

Pero cuando su dueño silbaba de cierto modo, el par de botas volvía a su lado corriendo.

En una ocasión, cansadas de sus andanzas, las botas se fueron a dormir dentro de un cajón y al poco rato el mono Mingolo las vio y, sin pedir permiso, se las puso muy contento.

Actividad n° 3

“¡Qué botas más buenas! - chilló el mono – ningún otro mono tiene botas como éstas”.

Y se fue al zoológico con ellas puestas para saludar a dos tíos suyos que vivían allí.

De pronto, se oyó un silbido y las botas echaron a correr arrastrando a Mingolo que, chillando y manoteando, no podía explicarse lo que pasaba.






Como por el aire iba el mono y las dos botas, sin parar, corre y corre hasta llegar al sitio donde las esperaba Don Cuadrado. Al ver lo que traían se echó a reír.

Y como era cuadrado, pero no malo, para quitarle el susto a Mingolo le dio una de las botas de chocolate, diciéndole: “Amiguito, para otra vez, pida permiso antes de usar lo que no es suyo.”

Dora Alonso

3ª Parte

Después de contar el cuento el educador promoverá una discusión para analizar el contenido. Para ello podrá apoyarse en las siguientes preguntas:

-  ¿Por qué el mono Mingolo quería caminar con las botas?
-  ¿Qué le pasó al mono por su curiosidad?
-  ¿Cómo podemos evaluar esta curiosidad de Mingolo?
-  ¿Qué es lo primero que hay que tener en cuenta cuando nos interesa saber algo?
-  ¿Cómo valoró Don Cuadrado la curiosidad de Mingolo?

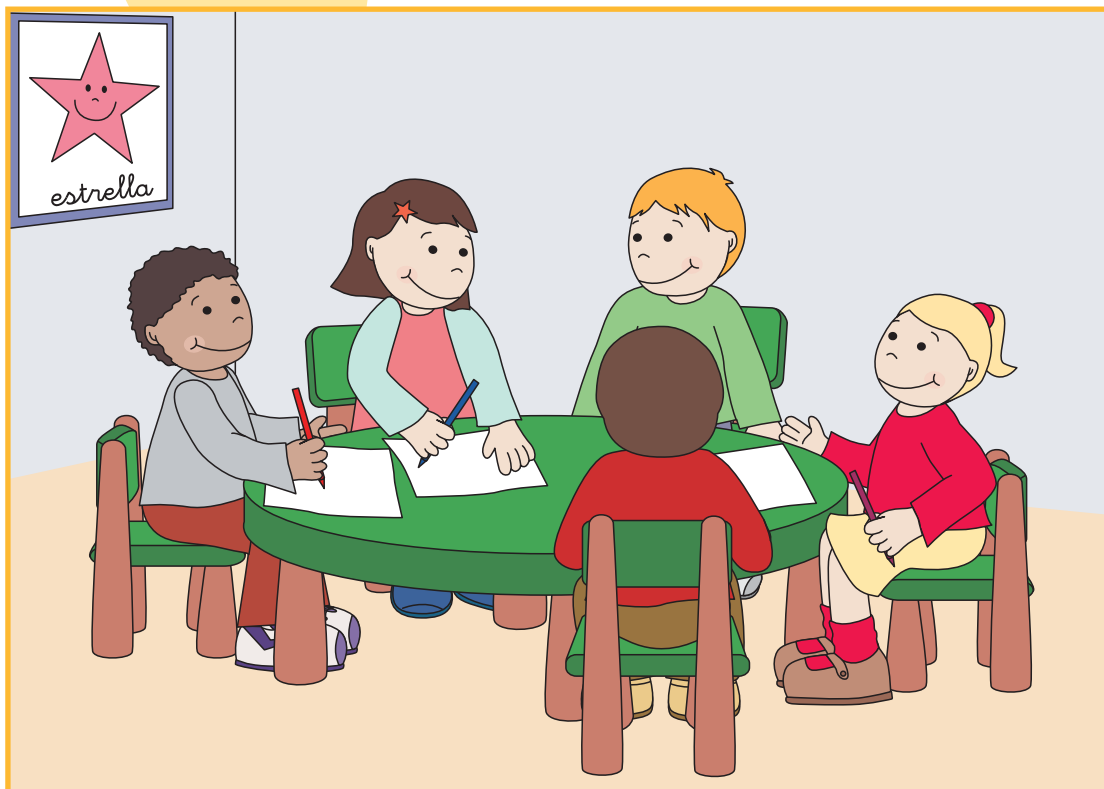
El objetivo final ha de ser que los niños lleguen por sí mismos a concluir que la curiosidad es buena mientras que sirva para saber y conocer, pero como la misma puede no ser buena cuando se abusa del derecho o la privacidad de los demás.

Actividad nº 3

Valoración Criterial			
Conducta observada	Si	No	Comentarios
Identificaron la curiosidad negativa en el personaje del cuento.			
Supieron explicar porqué esa curiosidad es negativa.			
Manifestaron en sus respuestas que saben diferenciar entre un tipo y otro de curiosidad.			
Plantearon ser como los personajes curiosos positivos.			

Actividad n° 4

“Dibujemos a los curiosos”



Resumen de la actividad:

La misma consiste en una actividad de educación plástica para dibujar escenas en las que se reflejen conductas curiosas, en la que inicialmente se plantea por el educador el contenido, luego dibujan, y con los productos de esta actividad se monta un mural de la curiosidad, que ha de permanecer varios días en exposición en el aula.

Objetivos:

- ❖ Reforzar mediante el analizador visual las nociones sobre la curiosidad.
- ❖ Desarrollar el pensamiento creador de los niños.

Procedimientos:

- ❖ Conversación
- ❖ Acciones prácticas

Actividad nº 4

Recursos materiales:

- Lápices, pinceles, hojas, cartulina, témperas, y otros materiales de educación plástica, pegamento, un mural.

Desarrollo de la actividad:

1ª Parte

El educador plantea el objetivo de la actividad y motiva a los niños a la libre creación, apoyándose en algunas preguntas y opiniones:

“Hoy vais a dibujar escenas en las que se observe un comportamiento curioso de algún personaje, podéis hacerlas de cualquier cosa que os parezca bien, luego analizaremos los dibujos, y con ellos haremos una exposición en el aula que situaremos en un mural.”

2ª Parte

Los niños hacen los dibujos de manera individual. Una vez terminados todos los dibujos se ha de pasar a su análisis, tanto de su contenido (lo principal) como de su calidad estética. El educador puede promover el análisis mediante preguntas tales como:

- 📎 ¿Por qué habéis elegido la escena que cada uno dibujó?
- 📎 ¿Por qué creéis que refleja un comportamiento curioso?
- 📎 ¿Es buena o no buena la curiosidad que aparece en el dibujo?
- 📎 ¿Cuál es la diferencia entre un dibujo de la curiosidad positiva y la que no lo es?
- 📎 ¿Os gustaría ser como el personaje que aparece en el dibujo?

3ra. Parte

Consiste en la elaboración del mural, en la que se situarán aquellos dibujos que en opinión del grupo de niños, mejor reflejan la curiosidad. Con el resto de los dibujos se hará un álbum al que se llamará “La curiosidad” y que se dejará en un estante para que cada vez que se quiera ver, se pueda hacer.

Actividad nº 5

“Una visita al centro científico”



Resumen de la actividad:

La misma consiste en una visita programada a un centro científico, en la cual se realizará una observación dirigida, se recogerán materiales impresos y se harán fotos. Posteriormente los niños contarán lo que vieron y realizarán una sesión de ciencias con los materiales que recogieron.

Objetivos:

- ❖ Desarrollar en los niños vivencias sobre las particularidades de los lugares en que existe una gran curiosidad por el conocimiento.
- ❖ Formar actitudes positivas hacia la ciencia.

Procedimientos:

- ❖ Paseo
- ❖ Observación
- ❖ Conversación
- ❖ Acciones prácticas

Actividad nº 5

Recursos materiales:

- Cámara fotográfica o de vídeo, papel, pegamento, témperas, pinceles.

Desarrollo de la actividad:

1ª Parte

El educador dirá a los niños el lugar que visitarán, cuyo objetivo es visitar un centro de investigaciones científicas, para observar que hacen los científicos, averiguar porqué son tan curiosos, ver su aspecto exterior y cómo trabajan.

Previamente el educador ha de haber enseñado a los niños algunos términos indispensables para una mejor comprensión de los objetivos de la visita a su nivel de comprensión: ciencia, científico, estudio, investigación, microscopio.

Comenzará la actividad preguntando a los niños cómo se llama el lugar que van a visitar, y lo que se hace en el mismo.

“Ahora os voy a invitar a visitar un centro científico, que es un lugar muy importante en que se hacen estudios para ayudar a curar enfermedades, hacer mejores materiales, desarrollar nuevos productos, entre otras cosas. Es necesario que observemos bien lo que allí se hace, para que después podamos hablar sobre lo que hemos visto. También podremos hacer fotos donde esté permitido para después realizar una exposición de fotos y materiales recogidos en la visita”.

2ª Parte




Consiste en el desarrollo de la visita, es importante que el educador dirija la atención de los niños hacia aquellos sitios de importancia y estimule a los niños a intercambiar con las personas que trabajan allí.

3ra. Parte

Para iniciar la conversación el educador mostrará una foto o lámina del centro científico, e invitará a los niños a que se expresen sobre los que observaron en este lugar; si esa estimulación no fuera suficiente, les preguntará:

- ✎ ¿Qué habéis visto?
- ✎ ¿Qué fue lo que más os gustó de este lugar?

Actividad n° 5

-  ¿Por qué es un lugar importante?
-  ¿Qué cosa es "ser un científico?"
-  ¿Son curiosos los científicos? ¿Por qué?

El educador procurará que los niños expresen sus opiniones, de modo que se formen una idea propia de lo que vieron. Resumirá la actividad planteando a los niños que ese lugar visitado es muy importante, porque de sus estudios saldrán muchas cosas buenas para la vida de todos.

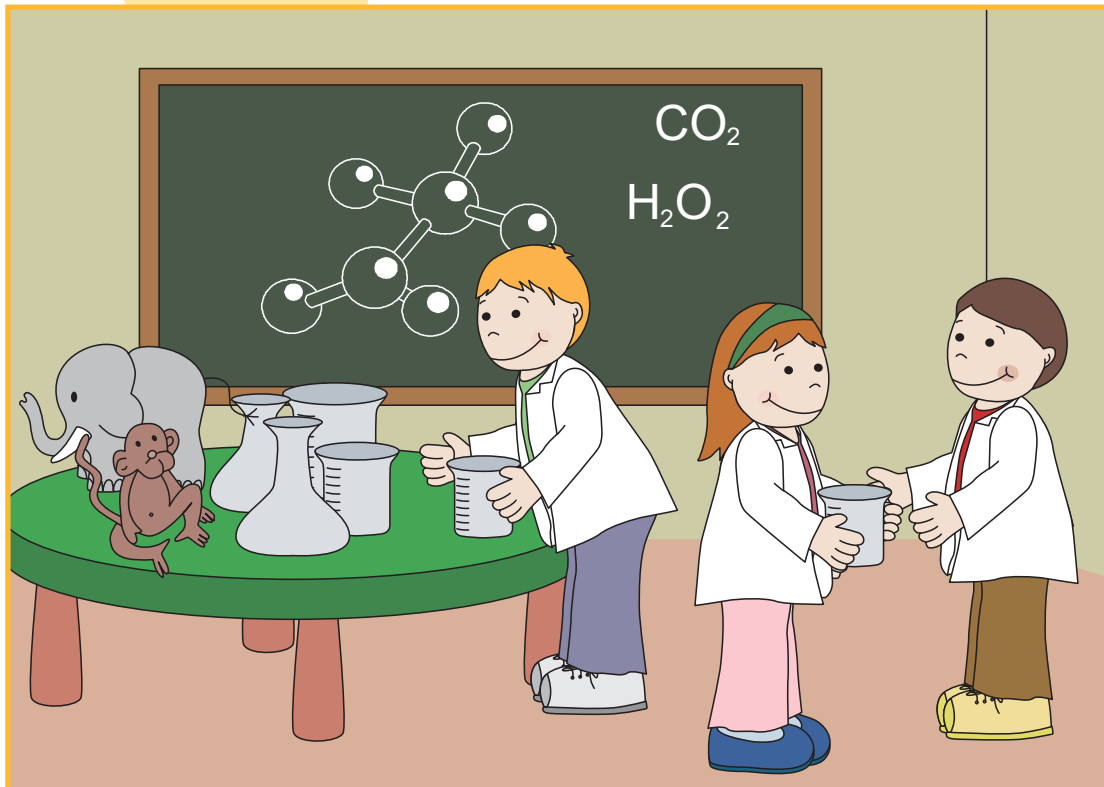
4ta. Parte

El educador invitará a los niños a organizar los materiales recogidos en la visita (folletos, fotos, vídeos, etc.) para organizar una sesión de ciencias. Los niños, de conjunto con el educador, montarán la exposición, a la cual podrán invitarse a los padres y al resto de la escuela infantil a que la visiten.

Valoración Criterial			
Conducta observada	Si	No	Comentarios
Ampliaron sus conocimientos sobre la ciencia y los científicos.			
Manifestaron sentimientos de orgullo por tener un lugar así en su ciudad.			
Mostraron interés en realizar dibujos sobre el centro científico.			
Relacionaron la labor de los científicos con el afán de saber (curiosidad).			

Actividad nº 6

“Vamos a jugar a los científicos”



Resumen de la actividad:

Se trata de un juego de roles cuyo argumento es el trabajo de los científicos, participarán todos los niños que lo deseen y realizarán algunas de las tareas que en el centro científico se realizan, como por ejemplo: mirar por los microscopios, inyectar animales, escribir en tablillas, hacer mezclas de líquidos, etc.

Objetivos:

- ❖ Desarrollar en los niños vivencias y emociones acerca de la labor científica.
- ❖ Formar nociones de la ciencia.
- ❖ Aprender relacionar la ciencia con la curiosidad por saber y conocer.

Procedimientos:

- ❖ Lúdico
- ❖ Conversación

Actividad n° 6

Recursos materiales:

- Rincónes de juego con todo lo necesario para propiciar este juego como por ejemplo, mesas, sillas, libros y libretas, lapiceros, microscopios de juguete, hojas de papel, animales de peluche utilizados en la labor científica (mono, ratón, curieles, etc.), y demás atributos que se consideren propicios.

Desarrollo de la actividad:

1ª Parte:

Como es una experiencia crítica el educador en su conversación inicial no se detendrá a hablar de la labor científica, sino que solo estimulará a los niños que deseen jugar este argumento, y les mostrará el área o rincón de juego donde pueden hacerlo, seguidamente les orientará a que ellos se pongan de acuerdo en el rol cada uno va a desempeñar. (científico o doctor, ayudante, cuidador de los animales, etc.).

Dará la oportunidad a los jugadores para que ellos mismos seleccionen los materiales que van a utilizar, según el rol seleccionado.

2ª Parte

Comenzará el juego y el educador no participará asumiendo un rol como es habitual, sino que se concretará a registrar sus observaciones, dejará que los niños se expresen libremente, y solo intervendrá en los casos necesarios, por ejemplo, si la dinámica del juego decae, si los niños se han desviado del argumento, o para ayudar a resolver algún conflicto.

3ª Parte

Al finalizar el juego se realizará una conversación final para que los niños, sin ayuda del educador, evalúen cómo han jugado, si han llevado su rol hasta el final, si han realizado las acciones que le corresponden a este rol.

Solo en caso de que no surja espontáneamente del análisis del grupo, el educador sugerirá que analicen la relación existente entre la labor de los científicos y la curiosidad por saber y conocer.

Actividad nº 6

Valoración Criterial

Conducta observada	Si	No	Comentarios
Fueron capaces de desempeñar acciones correspondientes con los roles asumidos.			
Manifestaron tener nociones de la relación entre la labor científica y la curiosidad por saber y conocer.			
Mostraron interés en realizar acciones relacionadas con la curiosidad intelectual.			
Establecieron de manera apropiada las diferencias entre la curiosidad buena y la negativa.			
Pudieron hacer una valoración elemental de por qué se puede asumir una curiosidad positiva.			

Particularidades

1º y 2º Primaria

La curiosidad se refiere a cualquier comportamiento inquisitivo natural, presente y evidente en muchas especies animales, y en los seres humanos, en los cuales se desarrolla la exploración, la investigación, y el aprendizaje.

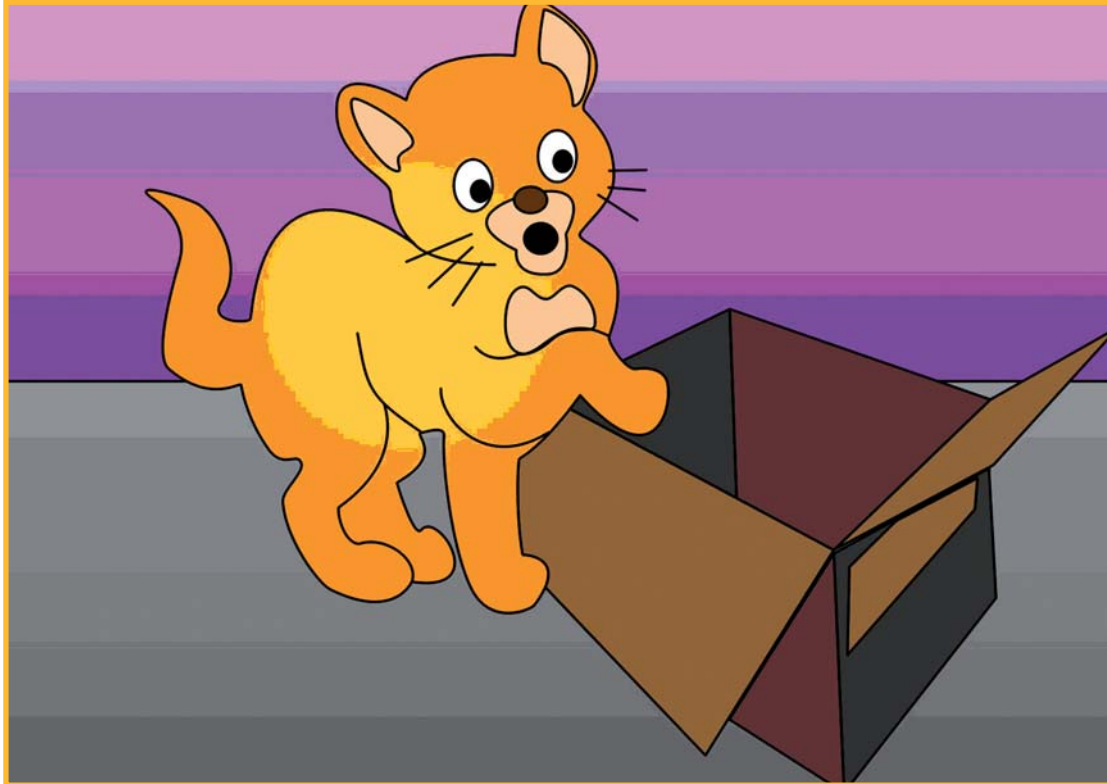
Así, en los hombres, y particularmente a partir de la edad escolar, la curiosidad se relaciona con una serie de mecanismos psicológicos, que determinan un impulso a la búsqueda de información y la interacción con su ambiente natural y con otros seres en su entorno, es por ello que los escolares son tan inquisitivos hacia las cosas que les rodean.

Si el proceso educativo ha sido apropiado los educandos llegan a la escuela primaria con una curiosidad bastante desarrollada, la cual ha sido promovida por las actividades cognoscitivas que previamente se han realizado con ellos, por lo que el maestro tiene una base sólida para hacer de esta curiosidad un componente significativo del proceso de aprendizaje.

Con los escolares del primer ciclo la consolidación del tipo de actividades cognoscitivas ya conocidas, a las que se añadan elementos de la práctica investigativa simple, constituyen medios importantes para reforzar el espíritu de la curiosidad positiva para el conocimiento de los objetos y hechos del mundo circundante, a lo que se une la realización de visitas y paseos más complejos que aquellos que se hacían en la educación infantil.



Actividad n° 1



Resumen de la actividad:

La actividad consiste en una clase en la que el maestro utilizará el conocimiento que los alumnos puedan tener de los refranes y adagios para consolidar el concepto de curiosidad, en este caso de la curiosidad negativa, para lo cual destacará un ejemplo denominado "La curiosidad mató al gato".

Posteriormente orientará a los alumnos la búsqueda de refranes respecto a la curiosidad y en los que se destaquen ambas variantes de este importante valor.

Objetivos:

- Dar nociones a los alumnos sobre el concepto de curiosidad negativa
- Entrenar en las técnicas de búsqueda de información

Procedimientos:

- Conversación
- Búsqueda de información
- Acciones prácticas

Actividad n° 1

Recursos materiales:

- Revistas y periódicos, tijeras, grabadoras.

Desarrollo de la actividad:

Fase de orientación:

El maestro motivará a los alumnos diciéndoles que van a hacer una clase sobre la curiosidad negativa, para lo cual ha de utilizar refranes y adagios que tienen que ver con este concepto de la curiosidad. Para ello ha de utilizar como estímulo el conocido refrán de "la curiosidad mató al gato".

Posteriormente los alumnos buscarán información en revistas y periódicos e indagarán con los adultos sobre el concepto de la curiosidad y su expresión en adagios y refranes.

Fase de ejecución:

El maestro motiva a los alumnos diciéndoles que van a utilizar refranes y adagios para tratar de saber sobre la curiosidad, tanto la positiva como la negativa. De inicio les plantea a los alumnos si saben lo que es un refrán.

El docente posibilita que los alumnos emitan sus criterios, sin corregirles cuando lo expresen, pues lo que persigue es aclararles el significado de lo que es un refrán. Luego de que los alumnos expresan sus opiniones el maestro lo define:

"Un refrán es un dicho agudo y sentencioso que suele contener una advertencia o enseñanza moral, y que se trasmite generalmente por tradición popular. El adagio significa más o menos lo mismo, y muchas veces se usan indistintamente."

De inmediato les expresa varios refranes:

- 📌 A buen entendedor, pocas palabras.
- 📌 No van lejos los de adelante, si los de atrás corren bien.
- 📌 El que a hierro mata, a hierro muere.
- 📌 A quien madruga, Dios le ayuda.
- 📌 Cuando veas las bardas del vecino arder, pon las tuyas en remojo.

El maestro podrá decirles cuantos refranes y adagios más considere decir, con vida reforzar el concepto.

Actividad n° 1

Hecho esto, les plantea si alguna vez han oído el refrán: "La curiosidad mató al gato." Y a continuación, les agrega si saben de donde surge este refrán.

Ante la muy probable negativa de los alumnos, el maestro les sugiere que salgan 10 minutos de la clase y con grabadora en mano, vayan a preguntarles a los adultos disponibles que hay en la escuela si saben de dónde surgió ese refrán.

Una vez de regreso los alumnos contrastan las grabaciones y como es muy probable que no hayan encontrado una respuesta aclaratoria, el maestro les señala:

"Eso pasa con mucha frecuencia con los refranes, que se usan, y nadie sabe como aparecieron, pues son un producto de la cultura popular.

En el caso de "la curiosidad mató al gato" todo parece indicar que la misma es una frase de origen inglés, que en ese idioma se dice "Curiosity killed the cat". Al principio, dicen los entendidos que se decía "Care kills a cat", para señalar que la excesiva cautela, la preocupación mató al gato.

Esta frase empezó a usarse desde el siglo XVI. donde la palabra "care" destacaba de que preocuparse es malo para la salud y podía llevar demasiado pronto a la tumba; y la frase es un reconocimiento de que los gatos son muy cautos y cuidadosos. Luego, sin saber por qué la palabra "cuidado" se cambió por la de "curiosidad"

Lo que sí es cierto es que los gatos son excesivamente curiosos, siempre están metiendo sus bigotes en todo lo que les intriga, y no es extraño pensar que pueden sufrir accidentes por ese motivo (Les enseña la lámina del gato hurgando dentro del envase o caja). Es por eso que se convirtió en un dicho popular decir que la curiosidad mató al gato."

Luego les orienta que busquen en los días sucesivos en revistas y periódicos refranes y adagios respecto a la curiosidad en cualquiera de sus dos vertientes, que les pregunten a otros adultos, y con ese material impreso y grabado harán un resumen para confeccionar un álbum relativo a este valor.

Fase de control:

El control inicial estará dado por el diagnóstico que el maestro haga del conocimiento que tienen sus alumnos de lo que son los refranes y adagios, si pueden decir algunos por sí mismos, etc.

El intermedio estará dado por los resultados de las preguntas hechas a los adultos disponibles de la escuela, y el nivel de calidad de los alumnos en la ejecución de esta tarea.

Actividad nº 1

El control final será el resultado de la búsqueda de información de adagios y refranes respecto a las dos variantes de la curiosidad, el grado en que los alumnos diferencian ambos conceptos, y la opinión personal que emiten respecto cual de estas variantes consideran es la mejor.

Actividad nº 2



Resumen de la actividad:

La misma consiste en una actividad pedagógica en forma organizativa de una clase, en la que el maestro primeramente da información para una posible explicación a los alumnos del concepto de curiosidad en su aspecto de valor positivo, donde después destaca ejemplos de hasta donde ha podido llegar el hombre mediante esta cualidad, y finalmente los alumnos traerán sus propios ejemplos para alcanzar una definición más o menos general de este valor como un componente importante para el saber científico.

Objetivos:

- ❖ Desarrollar nociones sobre el concepto de curiosidad en los alumnos
- ❖ Motivar a los alumnos acerca de la búsqueda de ejemplos de personas que se han distinguido por su curiosidad

Procedimientos:

- ❖ Explicación
- ❖ Preguntas y respuestas
- ❖ Búsqueda de información
- ❖ Definición de conceptos

Actividad n° 2

Recursos materiales:

- Revistas, libros, diccionarios, cuadernos de trabajo.

Desarrollo de la actividad:

Fase de orientación:

El maestro explicará a los alumnos que en ese día van a estudiar una cualidad muy importante: La curiosidad, que primero se analizará el concepto, para lo cual se pondrán ejemplos de hasta donde ha podido llegar el hombre gracias a esta cualidad, y finalmente ellos buscarán sus propios ejemplos de personas que se han hecho famosas por grandes descubrimientos y que los ha movido precisamente su curiosidad por conocer el medio que les rodea.

Fase de ejecución:

El maestro despierta la curiosidad de sus alumnos señalándoles que en esa actividad van a hablar precisamente de esa cualidad, la curiosidad. Para ello les plantea de inicio algunas preguntas:

- 📎 ¿Saben ustedes cómo definir la curiosidad?
- 📎 ¿Son ustedes curiosos? ¿Por qué?
- 📎 ¿Conocen alguna persona curiosa? Ejemplifiquen.




Después que los alumnos hayan respondido y el maestro tiene un diagnóstico inicial de lo que ellos conocen sobre esta cualidad, les explica que la curiosidad es una cualidad que se define como:

- 📎 El afán de saber lo que se ignora.
- 📎 El aseo, estar limpio y aseado.
- 📎 Aquello que excita el conocimiento.
- 📎 Tratar algo con particular cuidado o diligencia
- 📎 Una persona que tiene habilidad manual.
- 📎 Una persona que realiza cualquier oficio.

El docente les destaca que la curiosidad implica dos valores, uno que es la persona con curiosidad científica, son los grandes exploradores, inventores, etc., pero que también existe la curiosidad en aquella persona que trabaja con esmero y cuidado.

Actividad n° 2

Para reforzar el concepto al terminar de definir la curiosidad el maestro hará las siguientes preguntas:

-  ¿Cómo se define ahora la curiosidad?
-  ¿Existe un solo tipo de curiosidad?
-  ¿En cuáles aspectos de la vida puede observarse la curiosidad?

Como éstas el maestro puede situarles a los alumnos otras preguntas, con vista a precisar el concepto que han tratado de definir.

Luego les plantea que también ese día mostrará ejemplos de grandes personalidades en el mundo que se han caracterizado por su curiosidad científica:

Señala el caso de grandes físicos como Albert Einstein que descubrió la teoría de la relatividad, uno de los aportes más grandes que se ha hecho a la física en el mundo

Igualmente está la curiosidad de los exploradores que recorrieron el mundo en busca de otras tierras y de grandes riquezas.

Así, por ejemplo está la homónima figura de Cristóbal Colón, impetuoso marino español, que descubrió gran parte de las Américas.

Otro ejemplo del cultivo de esta cualidad está en Francisco Hernández (1517-1587), médico y botánico español; su curiosidad científica y humanística hizo que se interesara profundamente por la naturaleza, recorriendo diversas zonas de España como Andalucía y Extremadura, así como del Nuevo Mundo, en especial México, para estudiar su flora y fauna.

El gran expedicionario Marco Polo, que recorrió grandes extensiones de China siendo, por ello, su conocimiento muy directo y sus experiencias ricas. Tras diecisiete años de estancia, regresó pisando al fin tierra veneciana en 1295. No faltaron en su famoso libro páginas que ponderaban las riquezas de Oriente, de la corte del gran Khan.

Resume añadiendo que los descubrimientos y exploraciones que han aportado mucho a la humanidad se han producido gracias a la cualidad del ser humano que siente la curiosidad de explorar el mundo que le rodea. Esto, unido a la gran movilidad que le caracteriza, hace que continuamente emigre y viaje a todos los rincones del planeta.

El hombre y entre ellos los que han hecho grandes descubrimientos: los investigadores, exploradores, antropólogos, son los que tienen curiosidad y necesidad de comprender el mundo circundante.

Actividad nº 2

El maestro pregunta nuevamente a los alumnos:

- ✎ ¿Qué movió a los grandes exploradores e inventores para dotar al mundo de los descubrimientos hechos?

Después que los alumnos hayan contestado el maestro les indica que ellos tienen para la próxima clase la tarea de buscar otras grandes personalidades que por su gran curiosidad fueron exploradores, inventores, científicos, y que deben traer láminas que ilustren esta tarea.

Fase de control:

El control inicial se realizará teniendo en cuenta las preguntas iniciales que hace el maestro sobre el concepto de curiosidad.

El control intermedio sobre las preguntas que se hacen después de dada la definición de curiosidad y personas curiosas, en las que ya se valore además la posible implicación personal de cada alumno.

El control final se puede obtener a partir del análisis alcanzado del concepto por los propios alumnos, sobre el motivo que mueve a los grandes descubrimientos, tanto científicos como geográficos o de otro carácter.

Actividad n° 3



Resumen de la actividad:

La actividad consiste en un juego de roles donde los alumnos interpretarán un rol seleccionado por ellos y donde el argumento será: "Los hombres curiosos", los roles que interpretarán podrán ser: los artesanos, el científico, el explorador, etc., o aquellos otros que los alumnos escojan, relacionados con los que se ha hablado en clases anteriores.

Objetivos:

- Desarrollar en los alumnos vivencias sobre la curiosidad
- Reforzar el conocimiento de la curiosidad positiva en diversas actividades humanas

Procedimientos:

- Lúdico

Actividad n° 3

Recursos materiales:

- Todos los atributos necesarios para jugar los roles que los alumnos escojan: El artesano, explorador, científico, pintor etc., por ejemplo: sogas, faroles, palas, picos, microscopios, tubos de ensayos, pinturas, papel, papel cromado, alicates, macilla o plastilina, hornos, etc. Muchos de estos atributos pueden hacerse con papel marché.

Desarrollo de la actividad:

Fase de orientación:

El maestro conversará inicialmente con los alumnos sobre las profesiones que se han estudiado con respecto a la curiosidad positiva, aquella que conduce al hombre a hacer grandes descubrimientos y aportes al saber.

Los alumnos también participan activamente en esta conversación inicial emitiendo opiniones y criterios, de haber dudas en el concepto el maestro se las aclarará.

Posteriormente los invita a jugar a “Los hombres curiosos”, para lo cual los alumnos escogerán los roles que quieran interpretar y los atributos necesarios que tendrán su disposición en una mesa en el área exterior, y que ellos dispondrán convenientemente.

Fase de ejecución:

Una vez que los alumnos hayan escogido su rol, atributos y se hayan puesto de acuerdo entre ellos sobre los roles a interpretar, comenzará el juego. Se recomienda que el maestro participe activamente con un rol secundario, para así poder estimular a los alumnos a la interpretación correcta de las acciones que cada rol lleva, a las interrelaciones que pueda haber entre los distintos roles, como por ejemplo los exploradores y sus ayudantes, los investigadores y sus auxiliares, etc.

Además el maestro como parte del juego podrá intervenir en algún conflicto que se presente para resolverlo si los alumnos por si mismos no pueden hacerlo, aunque ya en esta fase debe ser posible por ellos mismos.

El maestro elevará la dinámica del juego cuando esta vaya decayendo, puede hacerlo con alguna pregunta o sugerencia, por ejemplo: A los exploradores, les puede preguntar si ya llegaron a descubrir la isla que buscaban, para que desembarquen, le pongan nombre y vean si está habitada y cómo son sus moradores, además de poner la bandera para que se sepa qué país la descubrió, etc.

A los investigadores, les puede preguntar si ya hallaron la formula correcta, que si eso es así, sugerirle que la escriban y le pongan nombre.






Actividad n° 3

Así, otras muchas preguntas pueden hacer el educador para que el argumento del juego no decaiga y se realicen nuevas acciones e interrelaciones.

Finalmente en la conversación final para analizar el desarrollo del juego realizado, el maestro conducirá el debate hacia la adquisición por los alumnos del concepto de la curiosidad como una cualidad indispensable al hombre para la búsqueda de la verdad científica.

Fase de control:

Como juego de roles la evaluación y control de esta actividad se realiza en la calidad de la conversación final, en la que el maestro puede introducir de modo indirecto las preguntas siguientes:

-  ¿Cómo jugaron?
-  ¿Qué roles interpretaron?
-  ¿Cómo los exploradores, investigadores, artesanos, etc. realizaron su rol?
-  ¿Supieron realizar las acciones del rol adecuadamente?
-  ¿Son los roles asumidos por ustedes representantes de hombres que practican la curiosidad? ¿Por qué?

Con las respuestas a estas preguntas y los propios comentarios de los alumnos durante esta conversación al final del juego, el maestro puede evaluar el nivel de interiorización cognoscitiva de este valor.

Actividad n° 4



Resumen de la actividad:

Esta actividad comenzará con ejemplos solicitados a los alumnos sobre las personas curiosas, para de inmediato el maestro explicar y poner ejemplos de personas curiosas por realizar trabajos con esmero y cuidado. Posteriormente se pondrá un ejemplo de curiosidad negativa: La caja de Pandora, para reforzar en los educandos la no aceptación de este tipo de curiosidad.

Para finalizar la actividad los alumnos confeccionarán un álbum con las láminas de los ejemplos traídos por ellos y por el maestro

Objetivos:

- ❖ Lograr que los alumnos conozcan la curiosidad de las personas que hacen trabajos con precisión y esmero.
- ❖ Reforzar como el concepto de curiosidad negativa conduce a grandes males

Actividad n° 4

Procedimientos:

- ❖ Búsqueda de información
- ❖ Observación
- ❖ Explicación
- ❖ Preguntas y respuestas
- ❖ Acciones estéticas: confección de un álbum

Recursos materiales:

- ❖ Láminas de objetos de arte que resulten una curiosidad, láminas de personas que se distinguen por su curiosidad y un álbum para colocarlas, láminas alusivas a la curiosidad negativa.

Desarrollo de la actividad:

Fase de orientación:

El maestro motivará a los alumnos explicándoles que ellos primero ellos expondrán los ejemplos pedidos como tarea y después se analizará otro aspecto de la curiosidad: las personas que tienen una gran habilidad manual y trabajan con dedicación y esmero joyas y artesanías pequeñas, pinturas, etc. También les mostrará un ejemplo negativo sobre la curiosidad, y finalmente ellos deberán confeccionar un álbum con las láminas recolectadas.

Fase de ejecución:

Los alumnos presentan sus ejemplos de personas curiosas con sus respectivas láminas, ellos explican porqué estas personas son curiosas.



El maestro rectifica o agrega cualquier error u omisión que los alumnos puedan tener y además estimula el trabajo de búsqueda de la información que ellos que ellos han realizado

Seguidamente a través de láminas también el maestro explica sobre las personas curiosas que tienen habilidades manuales que les permiten realizar trabajos de una esmerada calidad y terminación.

Expone los ejemplos siguientes:

- ❖ El relojero al armar el mecanismo de un reloj, y muestra la lámina correspondiente
- ❖ El artesano que hace bellas y generalmente pequeñas artesanías, y muestra la lámina correspondiente

Actividad n° 4

-  El joyero que hace joyas muy trabajadas en oro u otro metal. Muestra lámina.
-  El pintor de bellos cuadros, como por ejemplo Miguel Ángel, y enseña su foto y alguna de sus obras.

Estos son solo ejemplos, el maestro expondrá los que el estime conveniente por ser genuinos representantes de este tipo de curiosidad.

Después les habla como a veces el exceso de curiosidad es negativo, por ejemplo, les pregunta si han oído hablar de: **“La caja de Pandora”**.




Para ello les relata la siguiente historia:

“Pues resulta que la mitología griega cuenta la famosa historia de la caja de Pandora, primera mujer sobre la tierra, creada por el dios Hefesto por requerimiento del dios Zeus. Zeus deseaba contrarrestar la bendición del fuego, que el titán Prometeo había robado a los dioses para entregárselo a los seres humanos. Dotada por los dioses de todos los atributos de la belleza y la bondad, Pandora fue enviada a Epimeteo, quien se sintió feliz de tenerla como esposa, aunque su hermano Prometeo le había advertido que no aceptase nada que viniese de Zeus. Al ofrecer sus presentes a Pandora, los dioses le habían dado una caja, advirtiéndole que nunca la abriera. Su curiosidad, sin embargo, la hizo abrir la misteriosa caja, de la que brotaron innumerables males para el cuerpo y tormentos para la mente. Aterrorizada, intentó cerrarla, pero sólo quedaba dentro la Esperanza, lo único bueno entre los muchos males que contenía la caja, para confortar a la humanidad en sus infortunios. ”

Esta es la historia más conocida y significativa, pero el maestro alertará que existe también otra versión, que habla de que la caja contenía bienes que se habrían conservado si Pandora no les hubiera permitido escapar.

Sea cual fuere la leyenda, lo esencial es mostrar cómo esta cualidad a veces lleva a cometer excesos, porque no siempre se puede dar rienda suelta a la curiosidad.

Posteriormente el maestro hará a los alumnos las preguntas siguientes;

-  ¿Son estas personas curiosas? ¿Por qué?
-  ¿Conocen ustedes alguna persona que practique este tipo de oficio?
Ejemplifique
-  ¿Qué pueden decir de la Caja de Pandora?

Finalmente con los ejemplos que han traído los alumnos se confeccionará un álbum que se pondrá a la exposición de todos y será consultado cuando se precise.

Actividad nº 4

Fase de control:

El control inicial e intermedio se pueden realizar mediante los ejemplos que han traído los alumnos sobre personas curiosas, si estos se ajustan a lo explicado sobre esta cualidad.

El control final se puede llevar a cabo sobre las preguntas del maestro, en las que obtiene que los alumnos logren destacar la diferencia entre la curiosidad negativa y la positiva, sobre la base de los ejemplos puestos por él además del interés y dedicación que pongan los alumnos para que el álbum les quede bien elaborado.

Particularidades

3° o Superior

Los escolares del segundo ciclo requieren de tareas que exijan un esfuerzo mental más intenso, por lo que el planteamiento de acciones que impliquen la búsqueda de componentes de la realidad que les rodea, mediante investigaciones, análisis de conceptos y requisas bibliográficas, tienden a desarrollar su curiosidad y a encauzarla por vías apropiadas.

No obstante, como estos escolares quieren saberlo todo, puede haber aspectos de la vida común que puedan atraerles de manera excesiva, como puede ser el conocimiento incipiente de la sexualidad, por lo que se deben prever actividades dirigidas en este sentido en los que la curiosidad positiva, y no la malsana, encuentre medios de expresión plausibles.

La organización de visitas y paseos con objetivos complejos continúa siendo una vía importante de desarrollo de la curiosidad positiva, por lo que deben estimularse y realizar con una frecuencia apropiada.

El conocimiento a su vez de grandes hombres que por su curiosidad natural lograron descubrir o hacer patentes aspectos importantes del saber humano, como Isaac Newton o Cristóbal Colón, es un medio significativo de promover la curiosidad científica, por lo que el estudio y análisis de las biografías de estos grandes hombres es otro recurso valioso para estos propósitos.





Resumen de la actividad:

Esta actividad se refiere básicamente a hacer conscientes a los alumnos de que la curiosidad, como valor de la personalidad, puede tener aspectos negativos, aún dentro de lo que se conoce como curiosidad positiva, cuando la misma se lleva a un grado excesivo de manifestación.

Para esto el maestro utiliza el método del anecdotario, en el cual se reflejan aspectos de la vida de algunas personas, o parte de leyendas e historias, en las que se reflejan las consecuencias de una curiosidad excesiva.

Finalmente los alumnos hacen una búsqueda de información de biografías en las que se plasmen claramente los criterios analizados en el aula, y en un debate abierto se plantean las definiciones más apropiadas de estos conceptos.

Actividad nº 1

Objetivos:

- ❖ Interiorizar en los alumnos que la curiosidad excesiva puede conducir a serios perjuicios para el individuo
- ❖ Consolidar la curiosidad como un concepto que puede tener variantes en su significación
- ❖ Trabajar sobre la flexibilidad del pensamiento

Procedimientos:

- ❖ Conversación
- ❖ Análisis de conceptos
- ❖ Búsqueda bibliográfica
- ❖ Utilización de anécdotas

Recursos materiales:

- ❖ Libros de texto, revistas y periódicos, vídeos, cuadernos de trabajo

Desarrollo de la actividad:

Fase de orientación:

El maestro construye la motivación de los alumnos destacando que la curiosidad puede ser una cualidad muy positiva para el desarrollo del pensamiento científico, pero que a su vez, llevada al exceso puede conducir a grandes males al individuo. En este sentido les planteará alguna anécdota representativa de este planteamiento.

Posteriormente los alumnos harán una requisa bibliográfica en la biblioteca y otras fuentes de información, para buscar más anécdotas relativas al uso excesivo de la curiosidad como fuente de males, las cuales añadirán en el álbum ya elaborado del valor de la curiosidad positiva:

Fase de ejecución:

El maestro inicial la actividad recordando algunos criterios vertidos previamente sobre la curiosidad, como un valor que puede tener varias facetas. En este sentido les plantea:

“La curiosidad intensa suele ser la motivación principal de científicos famosos. De hecho, es principalmente la curiosidad la que hace a un ser humano experto en cierto campo del conocimiento, tales como muchas figuras históricas famosas que se destacaron fuertemente por la curiosidad, para explorar, conocer y para obtener beneficios, como, por ejemplo, Marco Polo, Cristóbal Colón, Vasco Núñez de Balboa, Fernando de Magallanes, Francisco Vázquez de Coronado, William Cook, Isaac Newton, entre otros muchos.

Actividad nº 1

La curiosidad es común a los seres humanos en todas las edades, de la infancia a la vejez, y también es observable en muchas otras especies animales y no solo en los gatos que dieron pie al refrán de “la curiosidad mató al gato”.

Pero la curiosidad tiene dos variantes: Hay una curiosidad malsana, no dirigida a propósitos positivos, que es deleznable, y hay otra curiosidad positiva e inquisidora, que apoya a la observación, e induce a la investigación, y que es la base del conocimiento, el bien y la verdad.

Pero aún esta variante positiva, puede resultar negativa si se lleva a un exceso. Y para ello se les ha de relatar la siguiente anécdota histórica:

En el Siglo I de nuestra era existió en Roma un gran hombre llamado Cayo Plinio Segundo, más conocido históricamente por Plinio el Viejo, para distinguirlo de su sobrino Plinio el Joven, este hombre eminente es considerado como uno de los precursores del enciclopedismo y la ciencia, tal es su fama.

Plinio era excesivamente curioso, este hecho lo llevó a tratar de conocer y escribir sobre todo lo que le rodeaba. Como era de extracción rica y acomodada Plinio el Viejo no encontró muchos obstáculos para satisfacer su curiosidad por saber, pues podía acceder prácticamente a cualquier sitio y a cualquier persona, hasta al emperador, cosa que le hubiera sido bien difícil de pertenecer a las clases pobres. Y a Plinio el Viejo le interesaba prácticamente todo, la retórica, la poesía, las leyes, la filosofía, la botánica, la astronomía, la arquitectura, y de todo aprendía y escribía.

En Roma estuvo bastantes años sirviendo a los intereses del Imperio, y se jubiló para estudiar aún más, redactando libros, de todo tipo y sin detenerse, creando una vastísima obra que fué la envidia de muchísimos otros prohombres de su tiempo.

Pero Plinio era también militar, y estando al servicio de Roma en una de sus guerras, coincidió cerca con sus barcos de guerra de la isla de Elba, donde el volcán Vesubio había empezado a hacer erupción (de la cual quedaron sepultadas durante cientos de años las ciudades de Pompeya y Herculano, que estaban cerca de sus laderas).

Así, Plinio, en su curiosidad excesiva decidió acercarse a la isla para averiguar lo que pasaba y estudiar, para observar bien de cerca el fenómeno natural. Tenía que enterarse de primera mano, anotar todo, estudiar la erupción. De ese modo llegó con sus galeras a las costas napolitanas y ordenó socorrer a las asustadas personas que allí se encontraban. Y mientras todos se iban pues el cielo estaba lleno de humo, cenizas y gases tóxicos, Plinio el Viejo permaneció excesivamente cerca del fenómeno volcánico, y por causa del aire que se volvió casi irrespirable, murió de asfixia.

Esta anécdota es un vivo ejemplo de cómo la curiosidad excesiva y no controlada puede conducir a grandes males al hombre.”

Actividad n° 1

El maestro, luego de relatada la anécdota, orienta a los alumnos hacer una búsqueda bibliográfica en busca de otras anécdotas representativas de la curiosidad excesiva, o de biografías en la que esto se destaque, tanto en la biblioteca como en otras diversas fuentes de información, aplicando los métodos ya iniciados en los alumnos de la investigación referativa (de búsqueda de información).

De su requisita bibliográfica los alumnos pueden aportar anécdotas como las siguientes:

- ✎ Un ejemplo de esta curiosidad malsana o excesiva está en la Biblia, y es la fábula de la mujer de Lot., relatada en el Génesis. Lot y su mujer vivían en una ciudad llamada Sodoma, que junto a otra denominada Gomorra, se habían caracterizado por la existencia de todos los males y pecados que el hombre podía imaginar, por lo cual decidió acabar con ellas y desaparecerlas del mapa. Lot, que era un buen hombre, fue perdonado por Dios, quien le orientó salir de la ciudad, pero con la salvedad de que nadie de su familia, ni él mismo podían mirar hacia atrás. Así, cuando el holocausto comenzó Lot advirtió a toda su gente y abandonó la ciudad, recordándoles la sentencia del Hacedor: No se podía mirar hacia atrás. Pedro la curiosidad excesiva se apoderó de la mujer de Lot, quien en un descuido de éste y desobedeciendo sus instrucciones, le dio por voltearse y mirar detrás. ¡E inmediatamente quedó convertida en una estatua de sal!
- ✎ Otra anécdota también es de la Biblia, y es la historia del rey Saúl, que quiso consultar con una adivina, alegando que Dios no le respondía, en lugar de someterse a lo que Dios había decidido hacer con él. Como consecuencia de esta tamaña curiosidad por saber lo que no le estaba permitido, y conociendo que Dios condenaba rotundamente la adivinación, no sólo perdió la unción y la corona, sino también la propia vida.

Los alumnos discutirán las numerosas anécdotas que puedan haber encontrado, y con las más significativas de acuerdo con su criterio, las organizarán y resumirán para incorporarlas al álbum que ya tienen del valor de la Curiosidad.

Fase de control:

El maestro podrá hacer diversas preguntas al principio de la actividad para valorar el grado de conocimiento de la curiosidad excesiva que puedan saber los alumnos, y con ello hacer un primer diagnóstico de los mimos en este complejo valor.

Si lo considera puede hacer un breve control intermedio recogiendo reportes verbales de forma aleatoria en una muestra de sus alumnos respecto a este mismo concepto, luego de relatadas las anécdotas de ejemplo.

Actividad nº 1

El control final se marcará principalmente por la asunción personal que cada alumno tenga de la significación de una curiosidad excesiva, y además por el producto de la actividad para la incorporación al álbum de referencia.

DE ESTA COLECCIÓN

El inicio del siglo XXI ha sido traumático para la humanidad. En apenas unos años transcurridos de los cien años del siglo, hemos visto los brutales actos terroristas de Nueva York, Madrid, Londres. Hemos asistido – casi en directo por la televisión – a crueles guerras. Casi todos los días vemos actos de auto inmolación en nombre no se sabe bien de quién, violencia de género en aumento y, descendiendo la edad, violencia y acosos en los propios colegios.

Los humanos nos hemos vuelto, aun más, insolidarios y ya sólo vivimos para nuestra propia supervivencia, sin importarnos los demás. Vivimos **en la cultura de la violencia y del menosprecio**.

Resulta evidente, tal y como decía *Jorge Sampaio*, Alto Representante de las Naciones Unidas para la Alianza de Civilizaciones, en la Sesión de Clausura del Primer Foro de la AdC, **“Se necesita actuar urgentemente para parar la degradación de las relaciones humanas”**.

Ante esta realidad todo se pide que se actúe lo antes posible y se desarrollen actuaciones preventivas para frenar comportamientos no deseados. **Se demanda que los poderes públicos y los diferentes agentes de socialización** (familia, escuela, medios de comunicación...) **se pongan de acuerdo y planifiquen propuestas que provoquen un cambio radical en nuestro modelo social**. Por desgracia, estas demandas no han producido el resultado deseado, como la propia realidad se empeña en demostrarnos. Para nada han servido las voces de muchos solicitándolo.

Se atribuye a Martin Luther King la frase:

“Los hombres hemos aprendido a volar como los pájaros, hemos aprendido a nadar por las profundidades del mar como los peces, pero no hemos aprendido el noble arte de vivir como hermanos.”

Terriblemente la frase tiene mucha razón. Si la analizamos fríamente al final llegaremos a la conclusión de que sencillamente **“no hemos aprendido el noble arte de vivir como hermanos”, porque nadie se ha preocupado de educarnos para ello**.

Sabemos que, cuando el niño nace, su cerebro, salvo una serie de reflejos que le permiten su supervivencia (reflejos incondicionados), está totalmente limpio de conductas genéticas y constitucionalmente heredadas, y lo que posee es una infinita posibilidad y capacidad de asimilar toda la experiencia social acumulada por la humanidad durante cientos de generaciones, y que le es transmitida por el adulto que lo cuida y atiende. El niño, cuando nace, no sabe *“volar como los pájaros ni nadar en las profundidades como los peces”*. *Hay que enseñarle. Sin duda lo mismo ocurre con el noble arte de vivir como hermanos. HAY QUE ENSEÑARLE. Las normas de convivencia, la asunción de la Paz como un modo de vivir no es consustancial con el ser humano. Si queremos vivir como hermanos tendremos que educar al niño para ello.*

Por ello editamos estos fascículos: para educar, desde la primera infancia, en el noble arte de vivir como hermanos. Para poner en manos de los maestros elementos que le ayuden a educar a los niños mas pequeños en el amor y respeto al prójimo.

Porque creemos profundamente que solamente con una educación desde la primera infancia conseguiremos un mundo mejor. El cambio social preciso sólo puede venir por una educación para todos, para todos los niños del mundo. Poco soluciona hacer una aislada adopción o la ayuda a unos cuantos. Solamente educando a todos tendremos un mundo mejor para todos.

Esta colección consta de los siguientes fascículos:

0	DEMOCRACIA	20	HONESTIDAD
1	AMABILIDAD	21	INDEPENDENCIA
2	AMISTAD	22	JUSTICIA
3	AMOR A LA NATURALEZA	23	LABORIOSIDAD
4	AMOR A LO NUESTRO	24	LIBERTAD
5	AMOR AL ESFUERZO Y AL TRABAJO CONJUNTO	25	OBEDIENCIA
6	AMOR FILIAL	26	ORDEN
7	AUTOCONTROL	27	PACIENCIA
8	AUTOESTIMA	28	PERSEVERANCIA
9	BONDAD	29	PERSISTENCIA
10	COLECTIVISMO	30	RESILENCIA
11	COMPASIÓN	31	RESPECTO A LA DIVERSIDAD
12	CONFIANZA EN SÍ MISMO	32	RESPECTO A LO AJENO
13	CONFIANZA MUTUA	33	RESPECTO AL BIEN COMÚN
14	COOPERACIÓN Y AYUDA MUTUA	34	RESPONSABILIDAD
15	CREATIVIDAD	35	SENSIBILIDAD
16	CURIOSIDAD	36	SINCERIDAD
17	FLEXIBILIDAD	37	SOLIDARIDAD
18	GENEROSIDAD	38	TOLERANCIA
19	GRATITUD	39	VALENTÍA
		40	VERACIDAD

Porque

LA DEMOCRACIA **LA PAZ**
LA CONVIVENCIA **LOS VALORES...**

Hay que educarlos desde la PRIMERA INFANCIA.



Estos libros de actividades puedes encontrarlos en
www.editorialdelainfancia.com

