

De 3 a 6 años

CURIOSIDAD PROFUNDA

Objetivo: nombrar, comparar, descubrir.

Exploradores sensoriales. A esta edad la curiosidad nace del cuerpo, de los sentidos, del juego.

“Adivina con los ojos cerrados”

Dale un alimento (zanahoria, manzana...).

Pregunta: “¿Qué textura notas? ¿A qué te recuerda?”

“¿Qué pasará si...?”

En la bañera: “¿Qué pasará si hundimos este juguete? ¿Y este otro?”

“Preguntas de paseo”

Señala un árbol, un perro, una nube.

“¿Por qué crees que esto es así?”

“El objeto misterioso”

Mete un objeto en una bolsa.

“Tócalo. ¿Qué piensas que es? ¿Por qué?”



Buscamos expresiones espontáneas, primeras hipótesis, descripciones....

EMPATÍA HUMANA

Objetivo: nombrar, identificar, imitar

Detectores de emociones. A esta edad la empatía nace del cuerpo, de la imitación, de la voz y el rostro.

“Juego del espejo”

Tú pones una emoción con la cara (alegría, enfado...). Pregunta: “¿Cómo he puesto la boca? ¿Y los ojos?” Luego les pides inventar la suya y tú imitarla.

“Peluches con emociones”

Dales un peluche. Pregunta: “¿Qué siente este muñeco hoy? ¿Y por qué?”

“Semáforo emocional”

Dibuja un semáforo con colores (rojo, amarillo, verde). Rojo = rabia, Amarillo = nervios o confusión, Verde = calma Les ayuda a reconocer estados simples.

“Cuentos con voz”

Cuentas una historia. Pregunta: “¿Con qué voz está hablando? ¿Está alegre o tiene miedo?”



Buscamos expresiones faciales, imitación, asociación de estados simples.

PROBLEMAS AMBIGUOS

Objetivo: proponer, crear, adaptar.

Problemas abiertos. A esta edad la ambigüedad nace del reto de improvisar, de aceptar restricciones y de buscar múltiples caminos.

“Inventa un juego con estos tres objetos.”

Les das tres objetos no relacionados (ej. una cuchara, un calcetín, un libro). Pregunta: “¿Cómo podemos jugar con esto? ¿Qué reglas ponemos?”

“Dibujos incompletos”

Haces un garabato o un dibujo que no está terminado. Pregunta: “¿Qué es esto? Termínalo... y haz otra versión diferente.”

“Construir con restricciones”

Reto de construir algo (torre, casa, vehículo). Pregunta: “Usa solo piezas rojas, o sin usar color azul.”

“Soluciones imposibles”

Planteas un problema sencillo que no tiene una solución obvia. Pregunta: “¿Cómo llevarías agua sin usar un vaso?”



Buscamos propuestas inesperadas, adaptación a las reglas, tolerancia a la duda.

De 6 a 9 años

CURIOSIDAD PROFUNDA

Objetivo: formular hipótesis, probar ideas.

Investigadores. Ya pueden razonar un poco más, y empiezan a querer saber “el porqué”.

“Inventemos una explicación”

Si pregunta algo (“¿por qué hay arcoíris?”), antes de responder:

Pregunta: “Dime tu teoría. ¿Qué crees que pasa?”

“Experimentos express”

Con hielo, vasos y agua:

Pregunta: “¿En qué vaso se derrite antes el hielo? ¿Por qué crees que pasa eso?”

“Diario de descubrimientos”

Una libreta sencilla para anotar: Algo que vio, Lo que cree que pasa, Lo que descubrió.

“Construye una pregunta más grande”

Si pregunta: “¿Por qué llueve?”

Invítalo a ampliarla: “¿Y de dónde viene el agua antes de ser nube?” “¿Y cómo sube tan alto?”



Aquí queremos encadenar preguntas, no buscar respuestas rápidas.

EMPATÍA HUMANA

Objetivo: analizar perspectivas, validar emociones.

Investigan sentimientos. Capaces de interpretar narrativas sociales y las necesidades ajenas.

“Historias incompletas”

Cuentas un conflicto sin final (en un cuento o una película).

Pregunta: “¿Qué siente cada personaje?”

¿Qué necesitan de verdad?”

“¿Qué harías tú en su lugar?”

Usar pequeñas situaciones reales (ej. alguien se frustra).

Fomenta la perspectiva: “Si fueras él/ella, ¿qué te gustaría que te dijeran?”

“Diario de emociones dibujadas”

Una actividad diaria: No escribir, sino dibujar cómo se sintieron hoy y por qué.

“El mediador”

En un conflicto real, invita a escuchar primero la versión de la otra persona antes de dar la suya.



Aquí queremos fomentar la perspectiva y la escucha activa, sin juzgar la emoción.

PROBLEMAS AMBIGUOS

Objetivo: usar la creatividad como herramienta, tolerar la incertidumbre.

Proyectos flexibles y decisiones pequeñas. Entrenan la adaptabilidad y el uso del criterio propio.

“Diseñar una merienda”

Reto: Diseñar una merienda especial para la familia solo con lo que haya en casa.

Pregunta: “¿Cómo la harías? ¿Qué harías si falta un ingrediente clave?”

“Crear rutas alternativas”

En una excursión o al ir al parque: “¿Qué pasaría si giramos aquí? ¿Qué riesgo asumimos?”

“Resolver un problema sin instrucciones”

Dales un reto técnico (por ejemplo, construir un puente con pajitas) y no les des el material completo (que falte celo o tijeras).

“La restricción divertida”

Inventa un juego o dibuja algo con una restricción absurda (ej. “sin usar color azul”, “solo tocando el suelo tres veces”).



Aquí queremos normalizar la falta de información y usar la creatividad como respuesta a la restricción.

De 10 a 12 años

CURIOSIDAD PROFUNDA

Objetivo: investigar, comparar fuentes, buscar patrones.

Pensadores críticos. La curiosidad puede apagarse si se asocia a la escuela o al error. Hay que transformarla en reto y autonomía.

“¿Qué opinas tú? Dame tres razones.”

Cuando digan algo (“los videojuegos son mejores que leer”), pide razones.

Pregunta: Sepáralas en: Opiniones, Datos, Ejemplos.

“Mini proyectos de 20 minutos”

Temas a elegir: volcanes, coches, planetas, música, tiburones...

El niño debe: Formular una pregunta, Buscar información, Contártelo en 2-3 minutos, Añadir algo que él mismo deduzca.

“Aprender con IA, pero al final”

Estructura: Primero, su teoría. Después, investigación humana. Último paso, comprobar con IA.



Aquí queremos autonomía intelectual: que no dependan de la respuesta inmediata.

EMPATÍA HUMANA

Objetivo: razonar la perspectiva, practicar la comunicación no hiriente.

Análisis social y ético. En esta edad, la empatía se entrena en dilemas sociales, la gestión de la amistad y la ética.

“Mediación avanzada”

Plantea un conflicto (ej. dos amigos tienen razón a la vez). Pregunta: “¿Qué necesita cada uno, aunque no lo pida?” “¿Cómo se sentiría cada persona al recibir ese mensaje?”

“Comunicación sin herir”

Entrena la comunicación humana avanzada: pedirles que digan una verdad incómoda a alguien, buscando no herir. Pregunta: “¿Cuál es la forma más amable de decir esto sin mentir?”

“Diario de gratitud y dificultad”

Anotar: Algo bueno que alguien hizo (gratitud) y algo difícil que vio hacer a otro. Fomenta la valoración del esfuerzo ajeno y el reconocimiento.



Aquí queremos vincular la emoción con el juicio ético y la responsabilidad moral.

PROBLEMAS AMBIGUOS

Objetivo: tomar decisiones sin garantías, usar el error de forma constructiva.

Pensamiento flexible. Empiezan a ser capaces de planificar escenarios y de usar el error como información.

“Plan de viaje con obstáculos”

Planificar un viaje, pero con información incompleta o contradictoria (ej. “Solo tienes el 70% del presupuesto” o “El transporte clave no funciona”). Pregunta: “¿Cómo adaptas el plan sobre la marcha?”

“El error como dato”

Cuando se equivoquen en algo (deberes, juego de mesa), en vez de corregir, preguntar: “¿Qué información te dio ese error? ¿Qué te enseña para el siguiente paso?”

“El manual incompleto”

Darles un juego o un reto de construcción con instrucciones incompletas o en otro idioma. Pregunta: “¿Cuál es el primer paso que darías para reducir la incertidumbre?”



Aquí queremos que sientan comodidad con la incertidumbre y desarrollen temple y flexibilidad mental.

De 13 a 16 años

CURIOSIDAD PROFUNDA

Objetivo: pensamiento crítico, perspectiva, cuestionamiento constructivo.

Exploradores mentales. Aquí la curiosidad se vuelve más abstracta: identidades, valores, futuro, dudas.

“Mis 10 preguntas para el mundo”

Cada mes eligen 10 preguntas difíciles: ¿Qué hace feliz a la gente? ¿Por qué hay guerras? ¿Qué pasa con mis datos en internet? ¿Qué tipo de trabajo tendrá sentido en el futuro?

“Debates de 5 minutos”

Temas sencillos pero profundos: “¿Es mejor equivocarse o tener razón?” “¿Puede una máquina ser creativa?” Después haces de “abogado del diablo” para ampliar su mirada.

“Diario de pensamientos contrastados”

Un tema = Lo que creo, Por qué lo creo, Qué piensa otra persona, Qué aprendí de ese contraste.



Aquí queremos flexibilidad mental, no rigidez.

EMPATÍA HUMANA

Objetivo: Juicio ético, comunicación avanzada, responsabilidad moral.

Exploradores mentales. Aquí la empatía se vuelve social y ética: se relaciona con la identidad, los valores y la moral.

“Dilemas morales en redes”

Plantea un caso de cancelación o juicio público en línea. Pregunta: ¿Cuál fue el costo humano para todas las personas involucradas? ¿La acción fue justa o solo efectiva?

“La verdad sin herir”

Plantea una situación donde deban decir una verdad incómoda a un familiar o amigo. Pregunta: ¿Cómo redactarías el mensaje para validar la emoción del otro antes de dar la información?

“El costo humano de una decisión”

Analiza una decisión política, empresarial o histórica con ellos. Pregunta: Describe el impacto de esa decisión en tres grupos de personas diferentes.



Aquí queremos vincular la acción con la consecuencia emocional y social.

PROBLEMAS AMBIGUOS

Objetivo: Planificación de escenarios, decisión con criterio, uso del error.

Exploradores mentales. Aquí la ambigüedad se vuelve estratégica: planificación de escenarios inciertos y toma de decisiones sin manual.

“El Plan con 3 obstáculos” Proponer un objetivo a largo plazo (ej. organizar un viaje de un día) y añadir tres obstáculos inesperados (ej. un servicio se cancela, falta la mitad del dinero). Pregunta: ¿Cuál es el nuevo plan después de cada obstáculo?

“El error más valioso” Pregúntale por un error reciente que haya tenido un impacto importante. Pregunta: ¿Cuál fue el “dato” o la información más valiosa que te dio ese error? ¿Cómo cambió la siguiente acción?

“El experto se equivoca” Comparte un caso donde un experto falló o la IA dio una solución ilógica. Pregunta: ¿Por qué la lógica de la máquina o del experto no pudo resolver la situación ambigua?



Aquí queremos que desarrollen juicio y temple ante la falta de garantías.