

TRABAJO DE FIN DE GRADO
DE MAESTRO EN EDUCACIÓN INFANTIL

MODALIDAD: INVESTIGACIÓN

SEIS SOMBREROS PARA PENSAR: UN TRABAJO EN EDUCACIÓN
INFANTIL

LETICIA GONZÁLEZ BARROSO

TUTOR/A:

MARIA TERESA RODRIGUEZ BLANCO

CURSO ACADÉMICO 2015/2016

CONVOCATORIA: JUNIO

SEIS SOMBREROS PARA PENSAR: UN TRABAJO EN EDUCACIÓN INFANTIL

Resumen

Este trabajo de investigación tiene como objetivo observar la capacidad de los escolares de Educación Infantil en el aprendizaje de distintos tipos de pensamiento, utilizando para ello la técnica de los seis sombreros de Edward de Bono.

Hasta ahora esta técnica solo se ha aplicado en jóvenes y adultos, por lo que en este trabajo se aplicará con los más pequeños ya que en estas edades es muy importante trabajar las emociones, las consecuencias de los actos, y la creatividad tanto por parte del profesorado como del alumnado.

Debido a la edad del alumnado con el que se ha desarrollado la investigación (4 años), se ha optado por trabajar solamente tres tipos de pensamiento, de la teoría de Edward De Bono. Concretamente la identificación de las emociones (sombrero rojo), la consecuencia de un acto (sombrero negro) y la creatividad (sombrero verde).

Para el desarrollo de esta investigación se elaboraron diez actividades adaptadas a las características evolutivas de los niños/as familiarizándose así con los tipos de pensamientos citados anteriormente.

El entrenamiento de las emociones (sombrero rojo), generó en el alumnado la identificación de la emoción tanto individual como grupal en las situaciones asignadas al azar. Creando de manera voluntaria la participación del niño/a en las actividades destinadas para tal fin, en sus ratos libres.

La ejecución de actividades destinadas a trabajar el pensamiento de la consecuencia de un acto (sombrero negro), facilitó su desarrollo al verse reflejados en actos cotidianos para el alumno/a.

El enseñar el pensamiento creativo (sombrero verde), dando la libertad de expresión sin ninguna indicación logró la motivación del alumnado en el desarrollo de las actividades, observándose diferencias entre el alumnado que fue capaz de crear por si solo una respuesta y el alumnado que simplemente reprodujo o imitó las ejecutadas por otros compañeros.

Palabras claves: tipos de pensamientos, elaboración de actividades y Educación Infantil.

Abstract

This research work has as purpose the ability of school Early Childhood Education in learning different ways of thinking, using the technique of the six hats Edward De Bono.

Until now this technique only has been applied in teenagers and adults, so in this work we apply to with the smallest since at these age, is very important to work the emotions, the consequences of the acts, and creativity from both by teachers and students.

Because of the age of the students with whom it has developed research (4 years), it has chosen to work only three types of thought, the theory of Edward De Bono. Specifically identifying emotions (red hat), the consequences of an act (black hat) and creativity (green hat).

For the development of this research work ten activities are developed tailored to the developmental characteristics of children o girls well familiar with the kinds of thoughts mentioned above.

The training of emotions (red hat) generated in students identifying both individual and group emotion in situations randomized. Creating voluntarily child and girls participation in efforts to this end, in his spare time.

The execution of activities to work thinking of the consequence of an act (black hat), facilitated their development to be reflected in daily acts for the student.

Teaching creative thinking (green hat), giving freedom of expression without any indication accomplished student motivation in the development of activities, observed differences between students who was able to create for itself an answer and students who simply reproduced or imitated and other classmates.

Key words: types of thoughts, preparation of activities and Childhood Education.

ÍNDICE

1. Marco teórico.....	5
2. Objetivos.....	14
3. Hipótesis.....	14
4. Metodología.....	15
4.1 Diseño.....	15
4.2 Muestra.....	15
4.3 Instrumentos.....	15
4.4 Procedimiento.....	15
5. Resultados.....	20
6. Discusión.....	25
7. Conclusión.....	27
8. Referencias bibliográficas.....	29
9. Anexo.....	30

1. MARCO TEÓRICO

Uno de los aspectos más complejos del comportamiento humano es la creatividad, que durante muchos años ha sido estudiada por filósofos, artistas, historiadores y psicólogos. La creatividad se considera como un rasgo personal de fluidez y originalidad, todo el mundo, en mayor o menor medida es creativo.

En las dos últimas décadas del siglo XX el interés por este tema ha sido creciente. Los investigadores de la creatividad establecen diversas definiciones sobre la misma, pero se acepta de manera universal que todos los seres humanos son creativos en diferentes grados y ha sido considerado como un atributo bastante especial y misterioso.

La creatividad es ese conjunto de capacidades y disposiciones que hacen que una persona produzca con frecuencia productos creativos. El pensamiento crítico, es una condición necesaria, aunque no suficiente, de la creatividad. La creatividad es un rasgo complejo que implica una serie de cualidades en la persona creativa. Una de ellas es la fluidez de ideas que se relacionan con la capacidad de producir gran cantidad de ideas apropiadas con rapidez y soltura, mediante asociaciones extendidas y el otro componente es la intuición.

Las personas creativas valoran y buscan la originalidad, practican la autonomía y toleran la ambigüedad. Para la creatividad parecen necesitar actitudes que favorezcan la originalidad y complejidad, así como un compromiso con el problema y una apertura a la exploración de enfoques. Un estilo cognitivo flexible de detección del problema puede conducir más que otros al pensamiento creativo.

El trabajo creativo implica mucha persistencia y trabajo duro en este sentido la creatividad es una actividad cotidiana. Esto se contraponen a la visión que muchos tienen del artista creativo, percibido popularmente como un individuo insensible y que trabaja sin comer, ni dormir cuando la inspiración lo visita.

En las formas de trabajo creativo se encuentran elementos de inspiración inconscientes como de esfuerzo consciente. Wallas (1926) propuso una teoría del proceso creativo de cuatro etapas:

La preparación, conlleva la recopilación de información importante para el problema que depende del proceso de la educación intelectual.

La incubación, la atención consciente se desvía del problema y predominan los procesos inconscientes, condiciones y estímulos. Es importante que la mente tenga espacio para organizar, ordenar y sintetizar la información.

La iluminación, en la cual se define una solución creativa específica que aparece de repente. Es el momento en el que se encuentra la solución.

La verificación consiste en la formulación de la verificación.

Para que una respuesta sea creativa debe ser útil al mismo tiempo que original. Para mejorar la capacidad de innovación deberemos desarrollar la curiosidad, que es el deseo de conocer el cómo, por qué y para qué de las cosas. Debemos de mirar más allá de las cosas eficientes y satisfactorias, teniendo la confianza de que todos los problemas tienen alguna solución y buscarla hasta alcanzarla.

Edward de Bono prolífico escritor maltés, psicólogo por la Universidad de Oxford, entrenador e instructor en el tema del pensamiento, aportó una visión innovadora sobre el pensamiento humano en general. De Bono diferencia entre el pensamiento lateral y el pensamiento vertical, son dos procesos distintos e imprescindibles.

En el pensamiento vertical, las informaciones son fundamentales para conseguir las soluciones, es selectivo y lo más importante es la exactitud para seleccionar un camino y excluir otro. Una vez elegido el camino que más promete en la solución del problema se busca el mejor ángulo para ver el problema, se evalúan los procedimientos y se busca la mejor solución al problema.

En el pensamiento lateral las informaciones sirven para conseguir el orden de las causas. El pensamiento vertical es selectivo mientras que el pensamiento lateral es generativo. En el pensamiento vertical lo fundamental es exactitud, mientras que en el pensamiento lateral es fundamentalmente la riqueza de posibilidades.

El pensamiento lateral tiende a encontrar más posibles caminos o posibilidades a una solución. Se buscan alternativas para acercarse lo más posible al problema, siendo provocativo y permitiendo no seguir un orden secuencial y frecuentemente no excluye lo insignificante, buscando nuevos caminos y nuevas soluciones menos frecuentes y menos convencionales. El pensamiento lateral es un proceso de posibilidades de llegar a la solución en el que las informaciones sirven como provocaciones para crear un nuevo camino.

Edward de Bono estudió el pensamiento infantil como base para entender los procesos que a los adultos nos permite recuperar esa capacidad que algún día tuvimos. En sus investigaciones constata que la capacidad de los niños para generar ideas les convierte en grandes pensadores, por el increíble uso que hacen con el limitado material que disponen.

María del Pilar Álvaro, licenciada en pedagogía infantil, realizó una investigación sobre el pensamiento creativo en niños y niñas de 6 y 7 años a partir de la propuesta de Edward de Bono (1989) quien afirma que el pensamiento creativo o pensamiento lateral es importante porque da al ser humano la capacidad de encontrar conocimientos e ideas nuevas.

Para la implantación de la metodología se propusieron tres fases, cuyos objetivos fueron el diagnóstico, el diseño y la validación de la guía lúdica – pedagógica para el pensamiento creativo basado en el autor Edward de Bono.

Primera fase: diagnóstico general sobre el desarrollo del pensamiento creativo en niños y niñas de 6 y 7 años.

Antes de aplicar las actividades diseñadas, se realizó una exploración sobre las características del pensamiento creativo que poseían los niños y niñas participantes en el proyecto.

Segunda fase: elaboración de la guía lúdico – pedagógica según los planteamientos de Edward de Bono.

Para la elaboración de las actividades se acudió al diseño en la acción, estrategia que consiste estructurar y tomar decisiones sobre las actividades al tiempo en que estas se iban aplicando a los niños, para ir estimulando el pensamiento creativo.

Primero se realizó un diagnóstico que consistía en 4 actividades; cada actividad estimulaba una de las características del pensamiento propuestas por Guilford (1977), la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración.

Seguido a esto se analizó la información y se pasó a diseñar las 10 actividades correspondientes a la guía, y por último se aplicó un pos diagnóstico que consistía en las mismas 4 actividades de diagnóstico inicial, realizando un análisis comparativo de los resultados arrojados por la guía al inicio y al final del proceso.

Para la realización de las actividades se tuvo en cuenta la teoría de los sombreros de De Bono (1985). Los sombreros trabajados fueron el verde y el rojo. Se realizaron 10 actividades que corresponden a cada uno de los sombreros nombrados anteriormente, que permiten estimular el pensamiento creativo (sombrero verde) y el pensamiento que se relaciona con los sentimientos (sombrero rojo).

Tercera fase: validación de la guía lúdico – pedagógico.

Después de haber diseñado y aplicado cada una de las actividades, se realizó nuevamente la prueba usada al inicio del proceso, con el fin de contrastar los resultados del diagnóstico inicial con el final.

Del análisis se extrae que las actividades diseñadas afectaron de manera positiva el rendimiento del desarrollo del pensamiento creativo de los niños, y que si se hubieran realizado más actividades posiblemente se tendría mayor evidencia en el cambio. Estos resultados se presentan en las tablas a continuación referenciadas.

Tabla n°1. Resultados de la fase del diagnóstico.

	Alto	Medio	Bajo	Muy bajo
Fluidez	0%	20%	0%	80%
Originalidad	60%	40%	0%	0%
Elaboración	20%	80%	0%	0%
Flexibilidad	0%	20%	0%	80%

Tabla n°2: Resultados de la fase del pos diagnóstico.

	Alto	Medio	Bajo	Muy bajo
Fluidez	20%	20%	0%	80%
Originalidad	0%	100%	0%	0%
Elaboración	0%	100%	0%	0%
Flexibilidad	0%	100%	0%	80%

Al comparar el resultado inicial con el final se observa que las actividades diseñadas estimularon un poco más el pensamiento creativo de los niños y niñas, mostrando una mejoría en los resultados de las pruebas que se habían realizado con anterioridad.

El desarrollo de la creatividad se hace realidad en la práctica en la medida que se posibilita al niño y a la niña expresar su imaginación, sus ideas y emociones obteniendo de ello un grado de satisfacción (Bean, 1994).

A lo largo de los años de educación, se sufre un deterioro de la capacidad innata del pensamiento. Este efecto es la consecuencia de un sistema educativo que básicamente se limita a transferir conocimientos.

Ken Robinson (2006) explica que todos los niños tienen un talento pero son pocos los que lo desarrollan, un talento bien aplicado puede ayudar a un país, y en Colombia hay personas con mucho talento y que sólo necesitan apoyo para surgir. Un talento que no se descubra se pierde, si se descubre pero no se aprovecha también se pierde, si se descubre y se aprovecha para actividades ilegales es un gran perjuicio, pero si se aprovecha es un beneficio para ese joven, para su familia, para la comunidad, para el país, y si son muchos los talentos el impulso para el país sería espectacular, en este presente nos necesitan pero en el futuro los vamos a necesitar a ellos, depende de todos nosotros si los apoyamos y cómo lo hagamos.

Ken Robinson asegura que la creatividad es tan importante como la alfabetización y que esto no se está teniendo en cuenta en la mayoría de las escuelas. Asegura que todos los niños tienen sus propios talentos y habilidades que nos estamos encargando de aniquilar. Los niños no tienen miedo a equivocarse, prueban, experimentan, intentan, pero en el mundo de los adultos equivocarse no está bien visto. “Si no te equivocas no crearás nada original”.

De Zubiría, (2006) explica que los países más ricos y desarrollados del mundo no son, en general, los que tienen más recursos naturales, si así fuera Colombia sería uno de los países líderes del primer mundo, al contrario Japón y Suiza, son pequeños, con pocos recursos naturales pero muy ricos, lo diferente es que han invertido en educación, en la buena formación de los niños, se dedican a cultivar el futuro en vez de desperarlo. El talento infantil tiene 4 grandes enemigos: la familia porque lo desalientan, el colegio primario por no tener en cuenta las aptitudes individuales y todos deben seguir el mismo currículo, el bachillerato por la falta de tutores adecuados, compañeros con los mismos intereses y recursos apropiados para desarrollar su talento, y cuarto, si ha superado los anteriores, en la adultez la incompreensión general hacia su talento.

Para Edward de Bono el pensamiento es una técnica que cualquiera puede dominar. Pensar es una técnica operativa mediante la cual la inteligencia actúa sobre la experiencia. Pero esto no quiere decir que las personas inteligentes automáticamente saben pensar. Algunas de las trampas de la inteligencia son el razonamiento rápido, el exceso de brillantez, la facilidad para analizar de forma superficial o el pensamiento reactivo puede impedir un pensamiento más creativo y eficaz.

El objetivo de la percepción es organizar la información elaborando esquemas que posteriormente serán utilizados para facilitar el pensamiento. Nuestra mente es capaz de reconocer esquemas familiares, extraer esquemas ocultos, clasificar las cosas según las características y analizar una situación compleja. Ser consciente de nuestro repertorio de esquemas es esencial para mejorar todas las facultades del pensamiento.

Según Sternberg la inteligencia exitosa está integrada por el conjunto de habilidades necesarias para alcanzar el éxito en la vida, una variable que depende de la perspectiva de cada persona y de su contexto sociocultural. Las personas tienen inteligencia exitosa sí reconocen sus fortalezas y las desarrollan al máximo al mismo tiempo que reconocen sus debilidades y encuentran formas de corregirlas o compensarlas. Por su parte la inteligencia práctica para Sternberg "se ocupa de la actividad mental implicada en conseguir ajuste al contexto". Con los tres procesos de la adaptación, conformación o transformación y selección, los individuos producen un ajuste ideal entre sí mismos y su ambiente. La adaptación ocurre cuando uno hace un cambio en sí mismo para ajustarse mejor a lo que le rodea; y la conformación o transformación ocurre cuando uno cambia su ambiente para que encaje mejor con sus necesidades. El proceso de selección se emprende cuando se encuentra un ambiente alternativo totalmente nuevo para sustituir un ambiente anterior que era insatisfactorio para las metas del individuo (Sternberg, 1985).

Para que el pensamiento se desarrolle como una capacidad útil debe de tener cuatro aspectos importantes: deliberado, centrado, confiado y divertido. Una de las cosas más importante es transformar la imagen del yo "inteligente" o "torpe" por la imagen operativa de "pensador" Es preciso una estricta disciplina horaria, que aumente la eficacia al liberarnos de la angustia de pensar hasta encontrar una respuesta o solución. Incluso en un breve período de tiempo se habrá cosechado algo, hay que ser consciente de lo que se ha logrado. El pensamiento sobre el pensamiento utilizado también aporta importantes observaciones: bloqueos, recurrencias de ciertas ideas, puntos emocionantes, dificultades en la generación de alternativas, puntos en blanco, nuevas maneras de pensar y la probabilidad de una conclusión (De Bono, 1997).

De acuerdo con Piaget (1947), nuestros procesos de pensamiento cambian de manera radical, aunque con lentitud, del nacimiento a la madurez. Piaget identificó cuatro factores: maduración biológica, actividad, experiencias sociales y equilibrio.

La maduración es una de las influencias más importantes, siendo el desenvolvimiento de los cambios biológicos que están programados a nivel genético en cada ser humano desde la concepción.

La actividad con la maduración física se presenta con la necesidad de actuar en el entorno y aprender de éste. Conforme nos desarrollamos también interactuamos con las personas que nos rodean. Según Piaget, nuestro desarrollo cognoscitivo se ve influido por transmisión social o el aprendizaje de otros. Sin la transición social, necesitaríamos volver a inventar todo el conocimiento que nuestra cultura ya nos ofrece.

Como resultado de sus investigaciones Piaget concluyó que todas las especies heredan dos tendencias básicas o “funciones invariables” la primera de estas tendencias es hacia la organización: combinar, ordenar, volver a combinar y volver a ordenar las conductas y pensamientos en sistemas coherentes; la segunda tendencia es hacia la adaptación o ajuste al entorno.

Las personas nacen con una tendencia a organizar sus procesos de pensamiento en estructuras psicológicas. Estas estructuras psicológicas son nuestros sistemas para comprender e interactuar con el mundo. Las estructuras simples se combinan y coordinan para ser más complejas y, como consecuencia más efectivas. Es evidente que también pueden utilizar cada estructura por separado. Piaget denominó a estas estructuras esquemas. Los esquemas son elementos de construcción básicos del pensamiento. Son sistemas organizados de acciones o pensamiento que nos permiten representar de manera mental o pensar acerca de los objetos y eventos de nuestro mundo.

Las personas heredan la tendencia de adaptarse al entorno. Piaget creía que desde el momento del nacimiento una persona comienza a buscar maneras de adaptarse de modo más satisfactorio. En la adaptación participan dos procesos básicos: asimilación y acomodación.

La asimilación implica tratar de comprender algo nuevo arrojándose a lo que ya sabemos; es decir el sujeto actúa sobre el ambiente que lo rodea, lo utiliza para sí y entonces ese medio se transforma en función del sujeto.

La acomodación sucede cuando una persona debe cambiar esquemas existentes para responder a una situación nueva; es decir, el sujeto a sus esquemas se transforman en función del medio, el organismo debe someterse a las exigencias del medio. Reajusta sus conductas en función de los objetos: el resultado es la imitación. La asimilación y la acomodación actúan

siempre juntas, son complementarias, se entrelazan y se equilibran, según la etapa del desarrollo.

Hay ocasiones en que no se utiliza ni la asimilación ni la acomodación. Si las personas encuentran algo que no es muy familiar, tal vez lo ignoren. La experiencia se filtra para ajustarse a la clase de pensamiento que una persona tiene en un momento determinado.

Cuando una persona se enfrenta a un proceso de toma de decisiones, su mente comienza a contemplar una serie de razones y emociones que le llevan a optar por una alternativa. Este extraño proceso mental en el que individuo coteja las ventajas, los inconvenientes, los hechos, los sentimientos y otra serie de informaciones relevantes resulta muy difícil de explicar o de simular. Lo que se da de forma natural en el cerebro resulta complejo cuando intentamos aplicarlo a una decisión colectiva. En estos casos puede surgir la confrontación, que cada participante tira para su lado y no asuma las ideas de otras personas (De Bono, 1985).

El método de los seis sombreros creado por Edward de Bono para desarrollar el pensamiento creativo, reproduciendo de forma más sencilla, los procesos que tienen lugar en nuestra mente cuando tomamos decisiones, convirtiéndolos en algo sistemático y público. Para simplificar el pensamiento, este método propone que las cosas se atiendan una por una, y que todos los participantes se concentren coordinadamente en la que se está siendo estudiada, así no solo se facilita el cambio de actitud, sino que intenta vislumbrar lo que está por venir. El uso de los sombreros permite expresar libremente aquello que la racionalidad lógica tiende a censurar. Asignándole un sombrero de diferente color a cada uno de los seis modos fundamentales del pensamiento.

El sombrero blanco: se ocupa de hechos objetivos, cifras y de una mirada a los datos y a la información “los hechos son los hechos”. Cuando se usa el sombrero blanco el pensador no hace interpretaciones ni da opiniones. El pensador se esfuerza por ser más neutral y objetivo al presentar la información.

El sombrero rojo: da el punto de vista emocional. Legitiman las emociones, los sentimientos, presentimientos, e intuiciones sin necesidad de justificarse y como una parte importante del pensamiento. El uso del sombrero rojo permite que el pensador exprese sus sentimientos y conocer los sentimientos de los demás cuando se les pide que se pongan el sombrero rojo.

El sombrero negro: se ocupa del juicio negativo, señala lo que está mal, lo incorrecto y erróneo, significa la crítica, la lógica negativa, el juicio y la prudencia. El pensador del sombrero negro señala porque algo no va a funcionar, los riesgos, los peligros y las imperfecciones de un diseño.

El sombrero amarillo: es positivo y constructivo, simboliza el optimismo, la lógica positiva, factibilidad y beneficios. El pensamiento del sombrero amarillo trata de manifestar un optimismo bien fundado, es constructivo y generativo. Se ocupa de la operatividad y de hacer que las cosas ocurran, la eficacia es el objetivo del pensamiento constructivo del sombrero amarillo.

El sombrero verde: la persona que se lo pone va a usar el lenguaje del pensamiento creativo. La búsqueda de alternativas es un aspecto fundamental del pensamiento del sombrero verde. El pensador procura avanzar a partir de una idea para alcanzar otra nueva.

El sombrero azul: es el sombrero del control, organiza el pensamiento mismo. Pensar con el sombrero azul es pensar acerca del pensamiento necesario para indagar un tema.

Las ventajas de esta técnica son:

- ✓ Ahorro de tiempo al proporcionar un marco de participación en reuniones productivas de “pensamiento en grupo”, en las que se consiguen los resultados necesarios, se reducen los conflictos de personalidad, se esquivan los egos que estorban en el rendimiento, se separan los hechos de las emociones y se consigue mayor concentración y enfoque en los análisis.
- ✓ Aumento del rendimiento al proporcionar un marco para tomar mejores decisiones, estar mejor preparado para aplicar cambios, percibir una situación desde todas las perspectivas, generar una comunicación clara y precisa, saber clasificar múltiples datos, pensar a fondo y diseñar planes de medidas factibles y respaldadas por el grupo.
- ✓ Aumento del rendimiento creativo e innovador al proporcionar un marco para generar nuevas ideas convincentes, seleccionar las oportunidades que se aprovecharán, ampliar el abanico de soluciones, desarrollar planes de medidas para reducir los riesgos y promover ideas para la gestión y para generar confianza entre los clientes.

Con esta técnica, se aprende a ir más allá de lo evidente, a reconocer oportunidades, a mantener los egos al margen y a generar resultados dinámicos.

2. OBJETIVOS

Para el presente trabajo se han formulado los siguientes objetivos:

- Observar la capacidad de los escolares de Educación Infantil en el aprendizaje de distintas formas de pensamiento.
- Diseñar e implementar actividades enfocadas a desarrollar el pensamiento creativo en Educación Infantil.
- Observar si existen diferencias en el entrenamiento de distintas formas de pensamiento función del género y la edad.
- Identificar las emociones y pensamientos asociados a diferentes situaciones.

3. HIPÓTESIS

1. El entrenamiento en la técnica de los seis sombreros de Edward de Bono, ayudará al alumnado aprender a pensar.
2. La utilización del sombrero rojo enseñara al alumnado a identificar las emociones asociadas a diferentes situaciones.
3. Decidir la consecuencia de un acto genera una respuesta positiva al ser vinculado a situaciones cotidianas para el alumnado.
4. Las niñas obtendrán mejores respuestas que los niños en el entrenamiento del pensamiento creativo, debido a la imaginación que se muestra en el juego simbólico.
5. La capacidad madurativa del alumnado modulará los resultados del entrenamiento del pensamiento.

4. METODOLOGÍA

4.1 Diseño

Se trata de un estudio de tipo cualitativo para el que se ha utilizado la observación y el registro de sesiones como método de recogida de información y posterior análisis de los resultados.

Para facilitar la comprensión por parte del alumnado del contenido de las actividades elaboradas para cada sesión, se parte de un cuento de vocabulario sencillo y adaptado a las características evolutivas de los niños/as mediante el que se les familiariza con los tipos de pensamiento trabajados a través de la teoría de los seis sombreros. Hemos de señalar que para ese trabajo y debido a la edad del alumnado, solamente se trabajan tres de los seis tipos de pensamiento, plantados en la teoría de Edward de Bono, y por tanto tres sombreros (sombrero rojo para expresar emociones, sombrero negro que ayudará a ver las consecuencias de los actos y el sombrero verde con el que se trabaja la creatividad). Se han diseñado para ello un total de 10 sesiones.

4.2 Muestra

La muestra está compuesta por 20 alumnos del segundo ciclo de Educación Infantil de un colegio público de la zona de Tegueste de la isla de Tenerife, de los cuales el 50% son niños (10) y el otro 50% niñas (10) y llevan escolarizados juntos desde el primer curso del citado nivel educativo. Este último aspecto hace que se perciba entre ellos un ambiente de confianza y seguridad. Se caracteriza por ser un alumnado participativo, que manifiesta curiosidad por el aprendizaje, aunque existen diferencias madurativas entre ellos/as.

4.3 Instrumentos

Para el desarrollo de esta investigación se han elaborados diez actividades con el fin de enseñar varias formas de pensar de manera lúdica y adaptadas a las características del alumnado (Anexo). Se utilizará el sombrero rojo de las emociones, el sombrero negro de las consecuencias y el sombrero verde de la creatividad.

4.4 Procedimiento

Una vez seleccionado el tema a desarrollar en el presente trabajo y que supone la aplicación de la teoría de los seis sombreros de Edward de Bono, en alumnado de Educación

Infantil, se plantea el diseño de una serie de actividades mediante las que desarrollar algunos de los tipos de pensamiento basados en la mencionada teoría.

Seguidamente comienza la realización de una búsqueda bibliográfica y de investigación relacionada con los objetivos del presente trabajo. Dicha búsqueda ha sido necesaria para conocer en profundidad no solo la teoría de los seis sombreros De Bono, sino ser conscientes de que el trabajo en Educación Infantil ha sido escaso, no siendo así en niveles educativos superiores. Este hecho hizo reflexionar acerca de la complejidad que supondría trabajar los seis sombreros con alumnado de estas edades. Por ello se decidió seleccionar tres de ellos. Concretamente el sombrero rojo para expresar las emociones, el negro para pensar las consecuencias de los actos, y el verde para entrenar la creatividad.

Ello supuso un reto ya que la creatividad es un aspecto importante para trabajar desde la teoría de los seis sombreros teniendo que ser estimulada en el alumnado. Por ello se diseñó una serie de actividades lúdicas y creativas, basadas en las características cognitivas y emocionales del alumnado de Educación Infantil.

Para el desarrollo de este trabajo, se solicitó la colaboración de un centro público de la zona de Tegueste en la isla de Tenerife, a cuyo equipo directivo y profesorado se informó de los objetivos de la investigación. Señalar al respecto, la disposición mostrada para ello, facilitando así en todo momento su desarrollo.

Una vez culminado este proceso, se diseñaron diez actividades para ser llevadas a cabo durante dos semanas en el mes de mayo, que quedan reflejadas en el cronograma que se presenta a continuación (Tabla 3).

Tabla 3

SENTIMIENTOS 	Martes 3	Miércoles 4	Jueves 5	Viernes 6
CONSECUENCIAS 	Cuento “El juego del payaso”	La ruleta.	Cariñograma.	Señor y Señora cara.
CREATIVIDAD 	  			
Lunes 9	Martes 10	Miércoles 11	Jueves 12	Viernes 13
Caja del peligro. 	Nunca más 	¿Qué le paso al caracol? 	Cuento de Flora y el flamenco. Imaginamos con regletas 	Hoy somos magos. 

Para la realización de todas las actividades se realizaron diferentes manualidades, con el objetivo de facilitar la comprensión por parte del alumnado de cada una de ellas. Ello responde al hecho de ajustar este tipo de entrenamiento en habilidades de pensamiento a las características madurativas propias del alumnado (4 años).

Por otro lado y partiendo de que la motivación del alumnado es un aspecto muy importante, se indagó sobre los conocimientos previos del alumnado en cuanto a lo que significaba para ellos pensar. Para ello se partió de hacerles preguntas sencillas y cercanas relacionadas con su vida cotidiana. Así se les sugirió que pensasen en aspectos como sus comidas favoritas o estar en la playa.

Antes de iniciar el desarrollo de las actividades diseñadas para trabajar los tipos de pensamiento, se realizó una visita al museo de los cuentos en Los Realejos, en la que los alumnos tuvieron la oportunidad de asistir a una sesión de cuentacuentos sobre las emociones, convirtiéndose así en una introducción al tema.

Para recoger los resultados del entrenamiento de los sombreros desde el inicio hasta el final, se elaboró una ficha como instrumentos de evaluación. (Anexo tabla 4)

La introducción de las actividades elaboradas para trabajar los seis sombreros (De Bono) en el aula, comenzó presentando dos marionetas; una el Payaso Risitas y la otra una niña que no tenía nombre, para quien se solicitó al alumnado que le dieran nombre, decidiendo entre todos llamarla *Pepa*. El cuento introducía los tres sombreros pasando por distintas escenas. Así el Payaso Risita propuso un juego a Pepa para averiguar qué le pasaba, utilizando el sombrero rojo para conocer los sentimientos, el sombrero negro para saber la consecuencia de no tener un juguete y con el sombrero verde al payaso, se le ocurrió una idea. En todo momento se solicitó la ayuda del alumnado para conseguir una motivación e implicación en el tema.

“La ruleta” es el nombre asignado a la actividad elaborada para trabajar el sombrero rojo, como es la tristeza, la alegría y el enfado. El alumnado de forma individual se colocó el sombrero rojo, al girar la flecha de la ruleta se le asignaba una situación, teniendo que ponerse en ese lugar expresando sus sentimientos.

“El cariñograma”, es una actividad basada en la elaboración de un buzón destinado a trabajar los sentimientos que se siente hacia otro compañero, utilizando el sombrero rojo de las emociones. Para crear motivación, el propio alumnado fue el encargado de decorar sus

propios buzones. La actividad consistió en dibujar los sentimientos que sienten respecto a otro compañero, teniendo que enseñar el dibujo de su emoción sentida y depositarla en el buzón correspondiente.

Para llevar a cabo la actividad “Señor y Señora cara”, los alumnos/as se reunieron en grupos de trabajo. A cada grupo se le asignó la silueta de una cara con diferentes expresiones, teniendo el alumnado que llegar a un acuerdo sobre la emoción que sentían de forma grupal. Un voluntario/a de cada grupo se colocó el sombrero rojo y explicó la emoción elegida.

Para comenzar con la utilización del sombrero negro y motivar al alumnado se ofreció la oportunidad de salir un voluntario/a para contar el cuento de iniciación descrito, para recordar la forma de pensar de cada sombrero.

“La caja del peligro”, es otra de las actividades, destinada en este caso, al sombrero negro. Para comenzar se presentó una caja blanca con señales de peligro, preguntando al alumnado su significado, encontrándose en su interior diferentes situaciones destinadas a reflexionar sobre la consecuencia de un acto.

“Nunca más” es el nombre de la actividad elaborada para el trabajo del también sombrero negro. En ella, se ofreció la libertad de expresar el pensamiento a través de la expresión plástica de las consecuencias de los actos que viven en el colegio o en la propia clase, facilitando así la introducción del sombrero verde para buscar una solución creativa.

Para seguir trabajando con el sombrero negro y observar las consecuencias de los actos, se utilizó el cuento digital titulado “¿Qué le pasó al caracol?”, que fomenta el respeto hacia los compañeros. El alumnado expresaba a través del mencionado sombrero, la consecuencia de la situación vivida por el protagonista (el caracol).

Para comenzar con el entrenamiento del sombrero verde se enseñó un libro al alumnado “Flora y el Flamenco” explicando que es un libro sin letras y no hay forma de contarlo, proponiéndole a los niños/as la oportunidad de formar un cuento entre todos siguiendo las ilustraciones.

“Jugamos a las regletas” es una actividad destinada para el sombrero verde, con el fin de generar ideas y trabajar la creatividad. Se comenzó colocando las regletas en el suelo y elaborando cada alumno una figura. A partir de ahí el alumno/a describió el dibujo o la silueta elaborada.

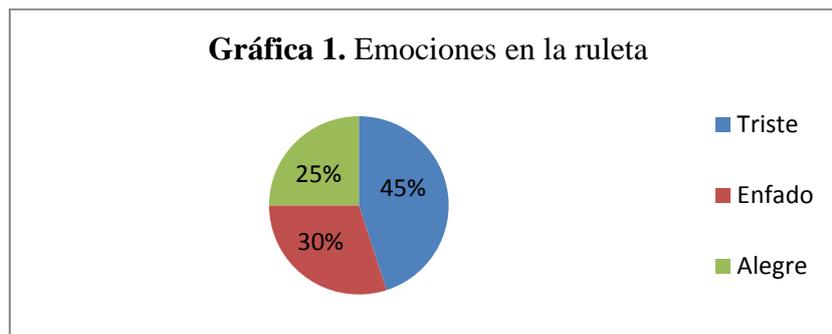
“Hoy somos magos” es el nombre asignado a una actividad de expresión plástica para trabajar el pensamiento del sombrero verde, teniendo el alumnado que decorar su sombrero de forma libre, llegando a pensar en la utilidad de su sombrero.

Para concluir con las actividades desarrolladas para la teoría de los sombreros (De Bono) se le pidió al alumnado que eligiese el sombrero que más le había gustado trabajar.

5. RESULTADOS

Antes de comenzar con el desarrollo de las actividades se realizó una pregunta inicial, concretamente *¿qué es pensar para ti?* Observamos que el nivel de complejidad de esta pregunta provocó que el alumnado no supiese dar respuesta a ella. Por ello se modificó la pregunta vinculándola a situaciones de su vida cotidiana como pensar en su comida favorita. Ante este cambio, el alumnado respondió correctamente al asociar un concepto tan abstracto para niños/as de esta edad, a situaciones cercanas a su vida cotidiana.

En la realización de la actividad del cuentacuentos en la que los niños/as debían de poner nombre a la marioneta protagonista (la niña), señalar que la participación de los niños/as fue muy alta para acordar asignarle el nombre de *Pepa*. La atención del alumnado fue muy positiva, implicándose en el cuento, destacando que el 85% se ofreció voluntario para recordar y contar que tipo de pensamiento indicaba cada sombrero en las marionetas.

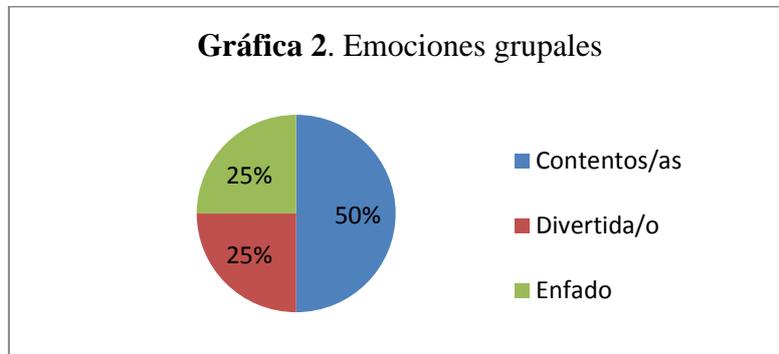


En la gráfica 1, se puede observar las diferentes emociones mostradas por los alumnos/as mediante la actividad “La ruleta”, como son la tristeza el 45%, la alegría el 25% y el enfado un 30%, todas ellas vinculada a las situaciones gráficamente representadas en la ruleta.

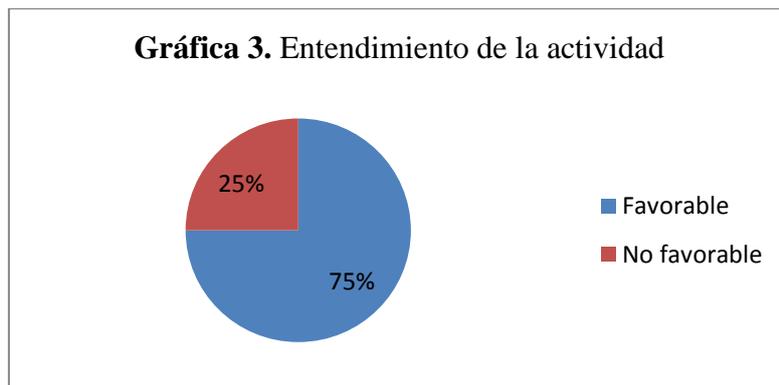
La capacidad para expresar la emoción representada, fue favorable por la mayoría de los niños/as (99%), utilizando para ello, el uso del sombrero rojo.

El alumnado mostró de forma favorable los sentimientos hacia los compañeros, expresando con total libertad sus sentimientos tanto a través de expresión plástica como la oral, y sin llegar a dudar de su emoción sentida, mediante la actividad titulada “cariñoograma”.

Asimismo, la actividad mencionada anteriormente, fomentó en un grupo reducido de alumnado (1,4%), la participación de forma voluntaria, elaborando individualmente unas cartas para los compañeros a través de las que quisieron mostrar sus sentimientos hacia ellos.



En la gráfica 2, se pueden observar las emociones grupales que se expresaron en la actividad “El señor y señora cara”. El 50% construyó una cara contenta al valorar la amistad, un 25% una cara divertida al sentirse cómodos con la actividad realizada y el otro 25% una cara enfadada al no saber asignar una emoción al grupo.

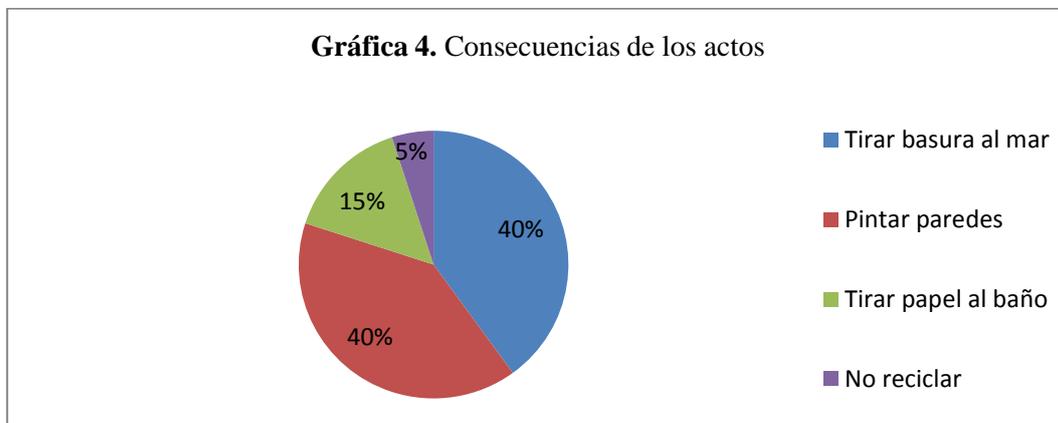


La gráfica 3, refleja el nivel de comprensión observado en el alumnado en la actividad señalada anteriormente. Así, el 75% de los niños/as fueron capaces de pensar con el sombrero rojo de forma grupal y reflejarlo en la construcción de la cara, mientras que el 25% restante no tuvo la capacidad para pensar la emoción que representaba al grupo.

Con respecto a los resultados de las tres gráficas anteriores se puede concluir que el entrenamiento del pensamiento de las emociones (sombbrero rojo) generó en el alumnado la capacidad para identificar la emoción correspondiente a cada situación, afirmando esto la hipótesis número 2 (*La utilización del sombrero rojo enseñara al alumnado a identificar las emociones asociadas a diferentes situaciones*).

Para comenzar con el pensamiento del sombrero negro se ofreció la oportunidad de un voluntario para contar el cuento del payaso (introducción), ofreciéndose el 75% del alumnado. La participación fue favorable, recordando con facilidad el tipo de pensamiento trabajado con cada sombrero, llegando incluso a verlo como un juego.

Con la actividad titulada “La caja del peligro” se consiguió que el alumnado se identificara fácilmente con las situaciones expresadas gráficamente (en las tarjetas) debido a que reflejaban situaciones cotidianas, facilitando así la capacidad para pensar la consecuencia de los actos (sombrero negro), afirmando esto la hipótesis número 3 (*Decidir la consecuencia de un acto genera una respuesta positiva al ser vinculado a situaciones cotidianas para el alumnado*). Obteniendo unas respuestas favorables del 100%



Como se puede observar, la gráfica 4, recoge los resultados obtenidos en relación a los temas aportados por el alumnado en relación a las consecuencias que tienen los actos, y que se trabajaron a través de la actividad “Nunca más” (sombrero negro). Los porcentajes más altos con un 40% cada uno de ellos, hacen referencia por un lado a temas trabajados en la escuela (tirar basura al mar), y por otro, a los relacionados con las normas establecidas en el centro, o transmitidos por el docente (pintar paredes).

Esta actividad anteriormente señalada sirvió como ayuda para la introducción del sombrero verde, dando la oportunidad al alumnado para pensar en alguna idea encaminada a la búsqueda de soluciones, observándose además, una respuesta favorable a ello por parte del alumnado.

Con la actividad “¿Qué le pasó al caracol?” el 99% del alumnado pensó con el sombrero negro la consecuencia de no valorar la amistad. Ello indica que la actividad fue comprendida por el alumnado.

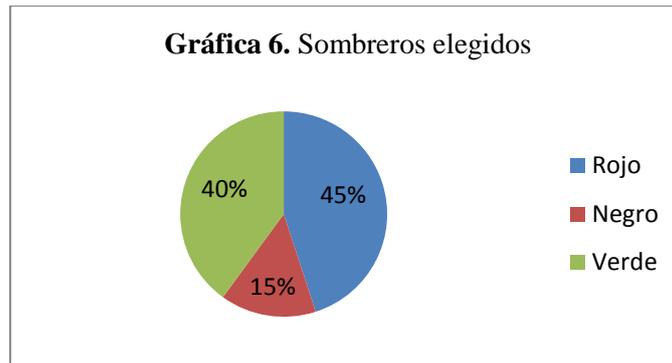
Para comenzar con el pensamiento creativo, trabajado mediante el sombrero verde, se presentó un cuento sin letras, donde se le ofreció la oportunidad al alumnado de crear el cuento, teniendo como guía las ilustraciones. El 100% del alumnado participó en la actividad, siendo muy imaginativos en la creación de la historia, y utilizando el sombrero verde para ello.

También observamos como la actividad de la construcción de formas libres (sin indicaciones) utilizando el material de las regletas y diseñada para trabajar en pensamiento creativo (sombbrero verde), resultó muy positiva para la totalidad de los alumnos/as y ayudó a trabajar este tipo de pensamiento con facilidad (100%).



A través de la gráfica 5, se puede observar que el 45% del alumnado optó por asignarle su sombrero el mismo nombre de la actividad, presentada, es decir “Hoy somos magos”, lo que indica que el alumnado de esta edad tiende a reproducir de forma generalizada lo que podríamos llamar “indicación dada”. La observación del desarrollo de la actividad nos permite comentar que se observó la influencia, en este tipo de actividad ejercida por el grupo. Ante este resultado podemos afirmar que se cumple la hipótesis número 5 (*La capacidad madurativa del alumnado modulará los resultados del entrenamiento del pensamiento*).

En el entrenamiento del pensamiento creativo (sombbrero verde) se observó que tanto los niños como las niñas respondieron igualmente de forma favorable, por lo que podemos afirmar que no se cumple la hipótesis número 4 (*Las niñas obtendrán mejores respuestas que los niños en el entrenamiento del pensamiento creativo, debido a la imaginación que se muestra en el juego simbólico*).



En la gráfica 6, se refleja la preferencia del alumnado a la hora de elegir entre uno de los tres sombreros trabajado, siendo el sombrero rojo el preferido (45%), seguido del verde (40%) y ocupando el tercer lugar en preferencia el sombrero negro (15%).

Independientemente del sombrero elegido por el alumno/a podemos inferir de las graficas expuestas hasta aquí, (se puede observar en las gráficas) la implicación manifestada por el alumnado en las actividades trabajadas para cualquiera de los sombreros, confirmando esto, la hipótesis número 1 (*El entrenamiento en la técnica de los seis sombreros de Edward de Bono, ayudará al alumnado aprender a pensar*).

6. DISCUSIÓN

La motivación es uno de los aspectos fundamentales para la implicación del alumnado en el entrenamiento de las distintas formas de pensar, para ello la realización de actividades lúdicas adaptadas a las características del niño/a creó un clima de participación favorable, ayudando al alumnado a aprender distintas formas de pensar a través de los tres sombreros. Aquí podemos ver como se ha cumplido la hipótesis número 1: *(El entrenamiento en la técnica de los seis sombreros de Edward de Bono, ayudará al alumnado a aprender a pensar.)*

Con el entrenamiento del sombrero rojo el alumnado identificó en las diferentes actividades sus emociones tanto individuales como grupales. Destacando la expresión del enfado o la tristeza antes que la alegría en “la ruleta” siendo consecuencia de no fomentar en el aula la alegría ante ciertas situaciones que se pueden cambiar.

Ofrecer la libertad de pensar en sus sentimientos hacia otro compañero hizo que surgiera la motivación del niño/a de forma voluntaria llegando a entender el pensamiento del sombrero rojo. Concluyendo aquí la fiabilidad de la hipótesis número 2: *(La utilización del sombrero rojo enseñara al alumnado a identificar las emociones asociadas a diferentes situaciones.)*

El entrenamiento con el sombrero negro generó en el alumnado el pensar en las consecuencias de un acto, viéndose reflejado en las respuestas dadas al realizarse con temas cotidianos del colegio o el aula, confirmando esto la hipótesis número 3. *(Decidir la consecuencia de un acto genera una respuesta positiva al ser vinculado a situaciones cotidianas para el alumnado).* Destacando los valores inculcados por la docente en el aula, con respecto a temas que tiene consecuencia en el mundo, viéndose reflejados en las respuestas del alumnado.

Enseñar a pensar con el sombrero verde, generó en el alumnado un sentimiento de autoconfianza en ellos mismos al tener la libertad de expresar de forma oral o plástica su pensamiento creativo sin ninguna corrección.

La capacidad de asignar la utilidad al sombrero elaborado por el propio alumno/a en la actividad “Hoy Somos Magos” (elaborada para trabajar la creatividad) se reflejó de dos formas entre el alumnado: el alumnado que creó por sí solo una respuesta, y el alumnado que no supo dar una respuesta generada por sí mismos, sino ya reproducida por otros compañeros. Confirmándose así la hipótesis número 5 *(La capacidad madurativa del alumnado modulará*

los resultados del entrenamiento del pensamiento), ya que fueron los alumnos de más edad, los que generaron respuestas más creativas u originales.

En cuanto a la creatividad cabe destacar la igualdad de respuesta entre el género femenino y masculino, no observándose diferencias en la expresión del pensamiento creativo entre ambos sexos. Por tanto no se cumple la hipótesis número 4 (*Las niñas obtendrán mejores respuestas que los niños en el entrenamiento del pensamiento creativo, debido a la imaginación que se muestra en el juego simbólico*).

La elección de trabajar solo tres de los seis tipos de pensamiento planteados en la teoría de De Bono, ayudó a conseguir los objetivos marcados desde un principio. Las emociones, las consecuencias y la creatividad son aspectos más fáciles de trabajar con el alumnado de estas edades, debido a sus características madurativas. Siendo los tres sombreros restantes más difícil de transmitir al alumnado de ésta edad; el sombrero azul trabaja el pensamiento del control, el blanco la neutralidad y el amarillo la positividad.

El entrenamiento de los distintos tipos de pensamiento generó en el alumnado una motivación para seguir aprendiendo, convirtiéndose así en una herramienta a utilizar como un recurso más para trabajar en la etapa de Educación Infantil.

7. CONCLUSIONES

La realización de esta investigación en el segundo ciclo de Educación Infantil con la aplicación de actividades lúdicas adaptadas a las características del niño/a, han confirmado con los resultados obtenidos la fiabilidad en esta etapa con la teoría de los seis sombreros para pensar de Edward De Bono.

Entendiendo así, que las características adaptadas al alumno mencionadas anteriormente, deben impartirse de una manera cercana, lúdica y dinámica para conseguir la implicación de los niños/as.

Asimismo con las actividades que se han llevado acabo se busca el enseñar distintas formas de pensar, identificando sus emociones, expresando las consecuencias de los actos y siendo creativos.

Por otro lado, como se puede observar en el presente trabajo, se basa en una muestra reducida lo que implica analizar los resultados obtenidos con cautela.

El entrenamiento de la emociones (sombrero rojo) tanto individual como grupal en situaciones asignadas al azar generó en el alumno/a la identificación rápida de su emoción. Creando la participación voluntaria del 1,4% del alumnado en el desarrollo de las actividades destinadas para este pensamiento en sus ratos libres.

La elección de temas cotidianos para el alumno/a ayudó al entendimiento del pensamiento de la consecuencia de un acto (sombrero negro), al verse reflejados antes ciertas situaciones.

El ofrecer la libertad de expresión al alumno/a en la realización de las actividades destinadas para el pensamiento creativo (sombrero verde) sin ninguna corrección, ayudó a potenciar un mayor número de respuestas en el desarrollo de las mismas. Reflejándose también que independientemente del sexo, el alumno/a tuvo la capacidad de responder ante este pensamiento. Concluyendo esto que la hipótesis número 4 (*Las niñas obtendrán mejores respuestas que los niños en el entrenamiento del pensamiento creativo, debido a la imaginación que se muestra en el juego simbólico*) no se cumple.

La ejecución de las diferentes actividades adaptadas a los distintos pensamientos dio la oportunidad de observar la capacidad del alumnado para dar una respuesta original pensada por sí mismos y como otros alumnos/as reproducían la misma respuesta de sus compañeros,

afirmandose así la hipótesis número 5 (*La capacidad madurativa del alumnado modulará los resultados del entrenamiento del pensamiento*).

Este proyecto me ha servido para poner en práctica todos los conocimientos buscados y diseñados, desarrollando mi creatividad en el desarrollo de las actividades adaptadas a las características del alumnado.

Para finalizar teniendo como referencia las actividades elaboradas para este trabajo consideramos que se podrían seguir llevando a cabo en cualquier aula de Educación Infantil, siempre y cuando se adapten al desarrollo madurativo del alumnado. Creemos también que el desarrollo de la puesta en práctica y entrenamiento en los tipos de pensamiento planteados en la teoría de De Bono puede ser una buena herramienta para enseñar distintas formas de pensamiento al alumnado de Educación Infantil.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alvarado,P (2012). Fomento del pensamiento creativo en niños y niñas entre los 6 y 7 años a partir de la propuesta de Edward De Bono. *Instituto de estudios en educación – IESE. Universidad del Norte.*

Bono, E. (1988). *Seis sombreros para pensar*. Argentina. Ediciones Granica SA.

Bono, E. D. S. (1997). *Aprender a pensar por ti mismo*. Barcelona. Editorial Paidós Ibérica.

Bustamante Estrada, A. (2014). *Qué se está haciendo por la educación del talento en la niñez*. Universidad de Manizales.

Molly Idle. (2012). *Flora y el flamenco*. Granada: Barbara Fiore.

Rodríguez, M., & Secundaria, C. Y. E. (1997). *El pensamiento creativo*. México: Editorial MC Graw Hill.

Ruesga Saiz, T. (2015). *Experiencia docente de educación emocional como herramienta de aprendizaje y motivación para la construcción de la personalidad en alumnos/as de educación infantil*. Universidad De Cantabria.

Sternberg, R. J. (1985). *La inteligencia exitosa*. Barcelona. Editorial Paidós Ibérica.

Enlaces a páginas web:

http://www.liderazgoymercadeo.com/artic_detalle.asp?id_articulo=1911.Recuperado en Febrero de 2016.

<https://robertoranz.com/2015/01/21/la-teoria-de-la-inteligencia-exitosa-de-sternberg-como-modelo-de-la-alta-capacidad/>.Recuperado en Marzo de 2016.

<https://www.youtube.com/watch?v=nPB-41q97zg>.Recuperado en Marzo de 2016.

http://www.toscana.edu.co/cms/images/cms/2c0afe_Pb3jq1Oz.pdf. Recuperado en Marzo de 2016.

<https://www.youtube.com/watch?v=xBMFyuDKRa4>.Recuperado en Abril 2016.

<http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/edublogs/cepicodeellosvinos/files/2014/06/dinamicas-de-grupo.pdf>.Recuperado en Abril de 2016.

9. ANEXO

ACTIVIDADES

Sombreros	Formas de pensar
	<p>Intuición, sentimiento y emociones.</p> <p>Expresamos sentimientos sin tener que justificarlos.</p> <p>El sentimiento es genuino, pero la lógica no es auténtica, de ahí el interés de expresar sentimientos sin tener que someterlos a un juicio lógico.</p>
	<p>Juicio y cautela.</p> <p>Aspectos negativos del tema tratado.</p> <p>No es un sombrero negativo ni inferior a los demás. Se usa para señalar por qué una sugerencia no encaja en los hechos, la experiencia disponible, el sistema utilizado y la política seguida.</p>
	<p>Creatividad, alternativas, estímulo y cambio.</p> <p>Nuevas ideas, formas distintas de abordar los problemas o los procesos.</p>

Actividad 1: Cuento “El juego del payaso”
<p>Objetivo: Comprender las diferentes formas de pensar.</p>
<p>Destinatario: 4 – 5 años.</p>
<p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dos marionetas (payaso y niña) - Tres sombreros para marioneta (verde, negro y rojo) - Tres gorros con la silueta de Goma Eva. (verde, negro y rojo) - Una imagen de una cara triste. - Una imagen de una niña que no está jugando por no tener un juguete. - Una imagen de un payaso con un globo de animal.
<p>Sombreros: Rojo, negro y verde.</p>
<p>Agrupamiento: Grupal.</p>

Duración: 15 minutos.

Desarrollo: La maestra se coloca en una silla en la asamblea con los alumnos, ésta tendrá dos marionetas, en una mano el payaso y en otra la niña.

El cuento trata sobre un payaso que ayuda a una niña que está triste, para ello recurre al juego del payaso, presentándole el sombrero rojo, el sombrero negro y el sombrero verde.

Los sombreros no solo se presentan en el cuento, sino son las propias marionetas las que se ponen el sombrero en el aula.

Una vez terminado el cuento, la maestra enseña los tres sombreros de goma eva, preguntándole a los alumnos ¿qué pasaba cuando la niña se ponía cada sombrero?, para ello se utiliza la imagen de una cara triste que le corresponde al sombrero rojo, la imagen de una niña sin juguete que le prohíbe jugar con sus amigos en el sombrero negro y por último la imagen de un payaso con un globo que se colocará en el sombrero verde.

Actividad 2: La ruleta.

Objetivo: Conocer nuestros sentimientos en diferentes situaciones.

Destinatario: 4 – 5 años.

Material:

- Cartulina en forma de círculo.
- Imágenes de situaciones que pasan en el aula.
- Una flecha hecha de cartulina.
- 1 fastener de forma circular para colocar la flecha.

Sombrero: Rojo.

Duración: 10 minutos.

Agrupamiento: Grupal.

Desarrollo: colocados en la alfombra, la maestra saca un sombrero rojo de goma eva y se coloca en la cabeza. Ésta realiza la pregunta ¿Quién se acuerda lo que pasaba en el cuento del juego del payaso con el sombrero rojo? (la niña decía cómo se sentía en ese momento).

Una vez que la respuesta esté aclarada, la maestra explica que tienen que hacer lo mismo pero

con la ruleta, éste consiste en que cada alumno deberá de mover la flecha de la ruleta, pero ante de realizar ningún movimiento debe de tener colocado el sombrero en la cabeza.

Las casillas de la ruleta son situaciones que han sucedido en el aula, donde el alumno debe de explicar lo que ve en la imagen, como se ha sentido él o ella en esa situación y si quiere puede contar como se soluciona el problema.

Actividad 3: Cariñograma.

Objetivo: Mostrar los sentimientos por un compañero.

Destinatario: 4 – 5 años.

Material:

- Una cartulina.
- Sobres de papel.
- Folios.
- Colores.

Sombrero: Rojo.

Duración: 30 minutos.

Agrupamiento: Grupal.

Desarrollo: la maestra explica que todos nos tenemos que querer porque somos compañeros pero que hay muchos días que no se lo decimos a nuestros compañeros por lo que propone jugar al cariñograma.

Cada alumno debe de dibujar en un dibujo cómo se siente cuando está con ese compañero de la clase, también se puede dar la oportunidad de hacer dos o tres dibujos a distintos compañeros.

Una vez realizado los dibujos, uno por uno se coloca el sombrero rojo en la cabeza y explica cómo se siente con su compañero y su dibujo, terminada la explicación lo depositara en el buzón correspondiente.

Terminada la explicación de todo el grupo, podrán retirar de sus buzones las cartas y llevárselas de recuerdo.

Actividad 4: Señor y señora cara.

Objetivo: Acordar los sentimientos del grupo.

Destinatario: 4 – 5 años.

Material:

- 4 siluetas de caras de goma eva.
- Diferentes formas de boca de goma eva: triste, contenta, confusa y sorprendida.
- Diferentes formas de ojos con goma eva.
- Diferentes formas de cejas.
- Velcro.

Sombrero: Rojo.

Duración: 20 minutos.

Agrupamiento: Grupos de mesa (5 personas).

Desarrollo: sentado cada alumno en su sitio, deben de pensar cómo se siente todo el grupo. Una vez pensando deberán de elegir cuál es la sonrisa, los ojos y las cejas que le corresponde a la cara.

Un miembro del grupo se coloca el sombrero rojo y será el encargado de explicar porque el grupo decidió poner esa cara.

Actividad 5: Caja del peligro.

Objetivo: Comprender las consecuencias de un mal acto.

Destinatario: 4 – 5 años.

Material:

- Una caja de cartón.
- Imágenes de actos que están mal (tirar basura en el patio del colegio, pelarse por los juguetes, no cuidar el material de la clase, gritar, etc...)

Sombrero: negro.

Duración: 30 minutos.

Agrupamiento: grupal.

Desarrollo: La maestra pregunta ¿alguien se acuerda que pasaba cuando la niña del cuento del juego del payaso de ponía el sombrero negro? Cuando la pregunta quede aclarada la maestra les enseñara una caja negra con el símbolo de peligro por fuera, preguntándole al alumnado si saben que puede ser esa señal.

Al entender que es la señal de peligro, se les explica que dentro de esa caja hay unas imágenes de cosas que no se pueden hacer porque están mal, siendo ellos los que expliquen la consecuencia de ese acto.

El alumno que salga a meter la mano en la caja deberá colocarse el sombrero negro y explicar la consecuencia de esa imagen.

Actividad 6: Nunca más.

Objetivo: Pensar en algún acto negativo que se de en el colegio.

Destinatario: 4 – 5 años.

Material:

- Folios.
- Crayones, ceras y rotuladores.

Sombrero: negro.

Duración: 30 minutos.

Agrupamiento: Individual.

Desarrollo: la maestra se coloca el sombrero negro en la cabeza y propone a los alumnos que pinten algún acto que ellos vean que se hace mal en el colegio o en el aula.

Una vez que termine el dibujo cada alumno irá saliendo a explicar porque eso no se debe hacer, el niño que vaya hablar debe de tener puesto el sombrero en la cabeza.

Actividad 7: ¿Qué le pasó al caracol?

Objetivo: Fomentar el respeto entre los compañeros.

Destinatario: 4 – 5 años.

Material:

- Video: el valor de los amigos
<https://www.youtube.com/watch?v=xBMFyuDKRa4>

Sombrero: negro.

Duración: 15 minutos.

Agrupamiento: Grupal.

Desarrollo: los alumnos ven el video del valor de los amigos, éste es un caracol que no quería prestar su juguete a los amigos y cuando se lo presta estos lo rompen sin querer por lo que él se enfada con ellos diciéndole que no quiere volver a verlos. El caracol con el tiempo se va dando cuenta que echa de menos a sus amigos y que no debía comportarse así con ellos. Al terminar el video la maestra le pide a los alumnos que piensen que no debía hacer el caracol con sus amigos, donde los voluntarios deberán decir su respuesta poniéndose el gorro en la cabeza.

Actividad 8: Cuento “Flora y el flamenco”.

Objetivo: Desarrollar la creatividad del alumnado.

Destinatario: 4 – 5 años.

Material:

- Libro: Molly Idle. (2012). Flora y el flamenco. Granada: Barbara Fiore.

Sombrero: Verde.

Duración: 15 minutos.

Agrupamiento: Grupal.

Desarrollo: el libro de Flora y el Flamenco es un libro ilustrado, es decir solo posee imágenes y no tiene letras. La maestra enseña al alumnado el cuento diciendo que no tiene palabras por lo que la maestra se coloca el sombrero verde y dice que se le ha ocurrido una idea; entre todos vamos a inventarnos el cuento con las imágenes que vemos.

Solo se podrá hablar si tiene el sombrero colocado en la cabeza, irá rotando y entre todos inventamos un cuento con lo que vemos.

Actividad 9: Imaginamos con las regletas.

Objetivo: Trabajar la imaginación del alumnado.

Destinatario: 4 – 5 años.

Material:

- Regletas.

Sombrero: Verde.

Duración: 20 minutos.

Agrupamiento: Individual o grupal.

Desarrollo: la maestra propone hacer una actividad diferente con las regletas, esta consiste en ir formando figuras y pensar en que puede ser, por ejemplo: un cuadrado puede tener forma de goma, casa y televisión.

Actividad 10: ¡Hoy somos magos!

Objetivo: Conocer la imaginación de cada alumno.

Destinatario: 4 – 5 años.

Material:

- Sombreros de cartulina.
- Tijeras.
- Pegamentos.
- Folios de colores.

- Ceras, rotuladores, crayones.
- Purpurina.
- Pegatinas.
- Sellos.
- Papel de seda.

Sombrero: Verde.

Duración: 30 minutos.

Agrupamiento: Individual.

Desarrollo: la maestra llega a la clase con el sombrero verde, donde propone a los niños, crear su propio gorro, pero ante de decorarlo deben de pensar para qué sirve ese sombrero.
Una vez terminada la decoración del gorro el alumno deberá colocarlo en la cabeza y explicar que función tiene su gorro.

Cuento “El juego del payaso”

Un día muy soleado, se podían ver a muchos niños corriendo por el parque, por las calles, jugando con las pelotas y comiéndose helados sentados en los bancos, donde se encontraba un payaso, este se acercaba a todo los niños y le daba un globo de muchos colores, le encantaba ver a los niños felices.

Pero el payaso observó que había una niña sentada en un banco, pero esta estaba mirando al suelo, por lo que el payaso se puso manos a la obra y fue a donde estaba la niña.

Payaso: Hola soy el payaso risita, ¿quieres un globo?

Niña: No.

Payaso: ¿seguro que no lo quieres? Puedo hacerte un globo muy grande.

Niña: no.

El payaso no se daba por vencido por lo que le dijo:

Payaso: tengo una gran idea, ¿jugamos al juego del payaso? Es muy divertido.

La niña: ¿al juego del payaso? yo no sé jugar a eso.

Payaso: no te preocupes yo te enseñaré.

El payaso sacó de su bolsillo un sombrero rojo y se lo colocó en la cabeza de la niña.

La niña: este juego es aburrido.

El payaso: no este juego es mágico.

La niña: ¿Cómo que mágico? Yo no noto nada.

El payaso: cuando tengas el sombrero rojo, tendrás que decir cómo te sientes, por ejemplo: yo estoy muy contento y sonriente.

El payaso: venga te toca a ti.

La niña: yo estoy triste.

El payaso: ¿solo triste?

La niña: también estoy aburrida, no tengo amigos.

El payaso: eso no puede ser tengo otra gran idea, ahora te colocarás este sombrero negro mágico.

La niña: ¡Otro más!

El payaso: cuando tengas el sombrero negro tendrás que decir porque estas triste y porque estás sola.

La niña: estoy triste y aburrida porque mis amigos no quieren jugar conmigo, ellos tienen pelotas, cuerdas y muchos juguetes y yo no tengo ninguno.

El payaso: mira mi sombrero ¿de qué color es?

La niña: verde.

El payaso: exacto el sombrero verdes de las ideas.

La niña ¿de las ideas?

El payaso: cuando me pongo este sombrero tienes que buscar soluciones a los problemas. Yo te voy hacer globos pero no un globo cualquiera sino globos de animales.

La niña se puso muy contenta, dándole las gracias al payaso y salió corriendo con los demás amiguito pero no solo les enseñó sus globos nuevos, sino les dijo a sus amigos si jugaban todos al juego del payaso.

Colorín colorado este cuento se ha terminado.

Tabla 4.

Criterios de observación	Favorable	No favorable
Muestran interés por las actividades.		
Saben expresar sus sentimientos.		
Reconocen las consecuencias de los malos actos.		
Participan en la realización de las actividades.		
Capacidad para ser creativos.		
Proponen soluciones.		
Entienden el significado de cada sombrero.		

Sombreros



Marionetas



Resumen del cuento



La ruleta



Señor y señora cara



La caja del peligro

