



# Maestras

*de infancia*

El socio constructivismo  
desde la inspiración

*Reggio Emilia*

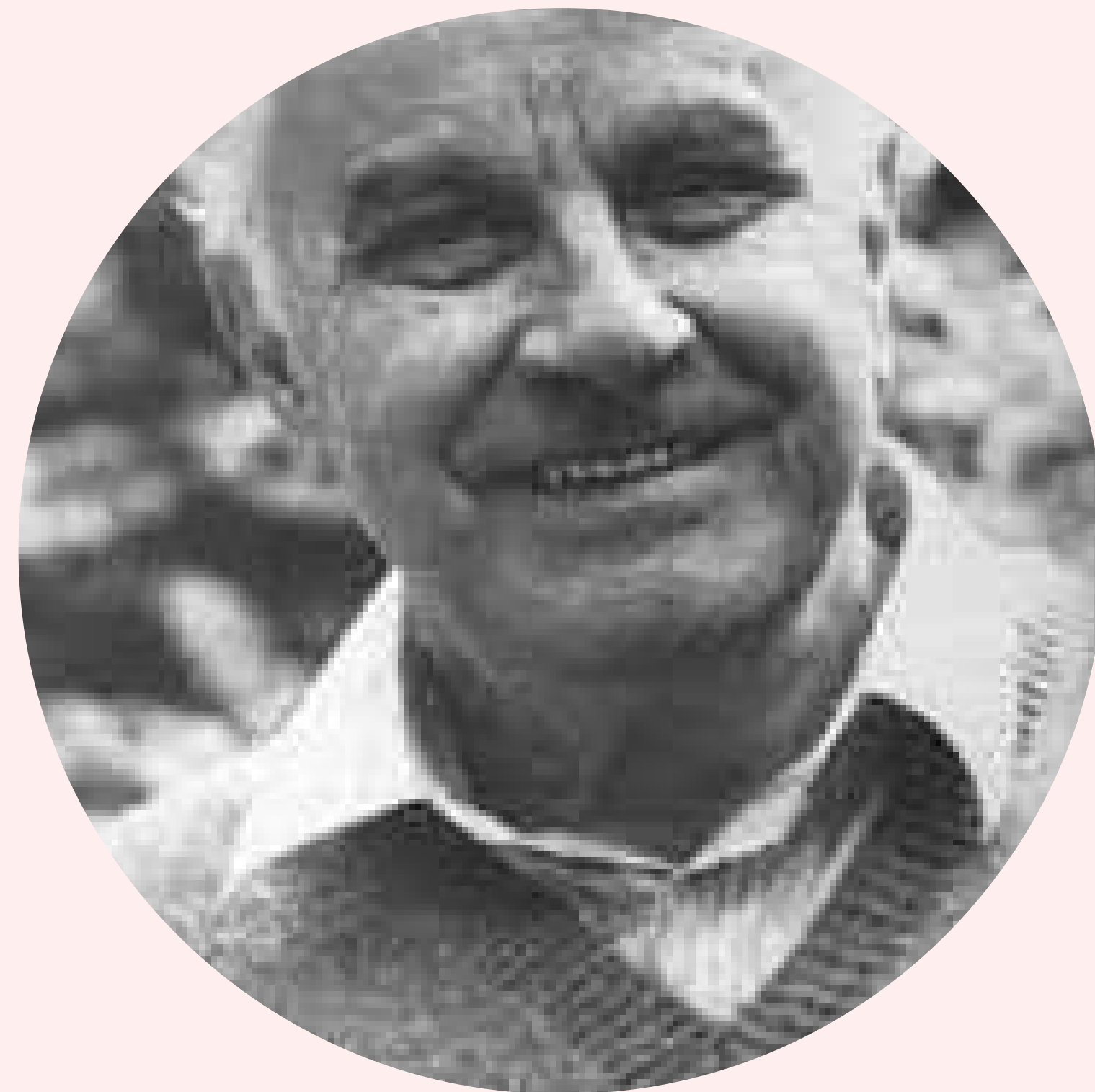
La arcilla como lenguaje  
plástico en la *pedagogía*



# Loris Malaguzzi

Cultural, social, histórico  
Los cien lenguajes del niño

Primer maestro  
Segundo maestro  
Tercer maestro



El espacio como tercer  
maestro



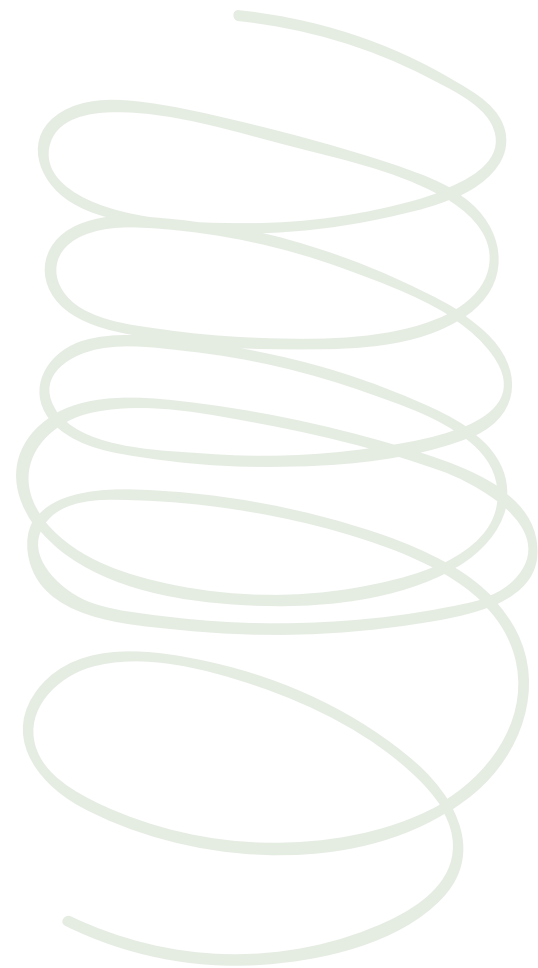
# El atelier

estético

invitación

poético

arte



sensorial

fluidez

sustancia



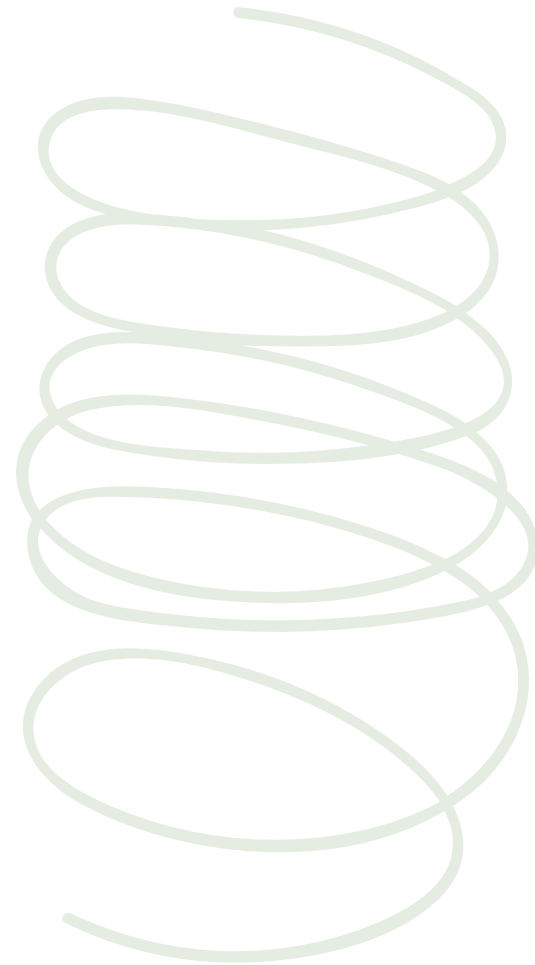
# Beneficios de hacer *arcilla*

muscular - manual

literacidad

matemático

emocional



# Etapas de las propuestas de *arcilla*

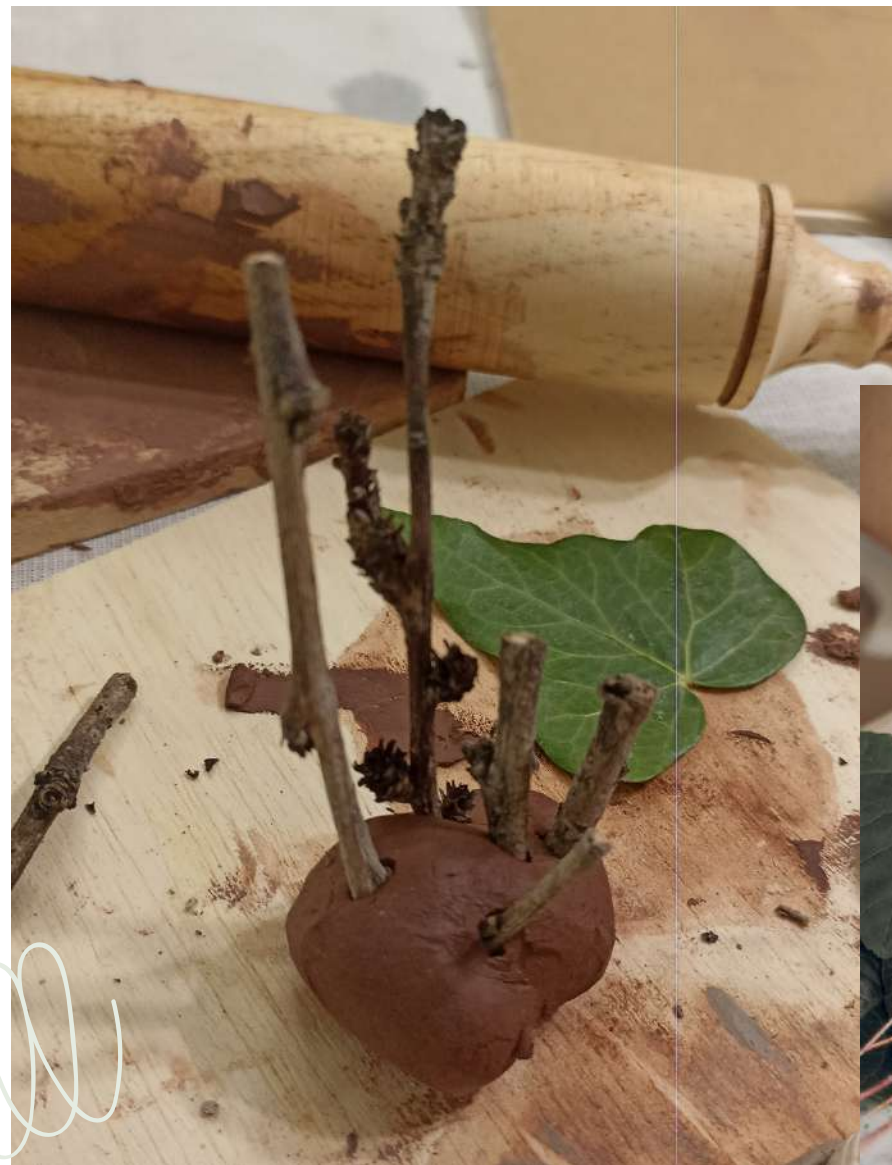
llll



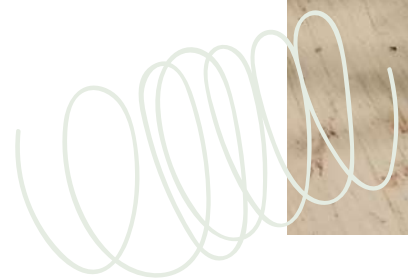
físico global

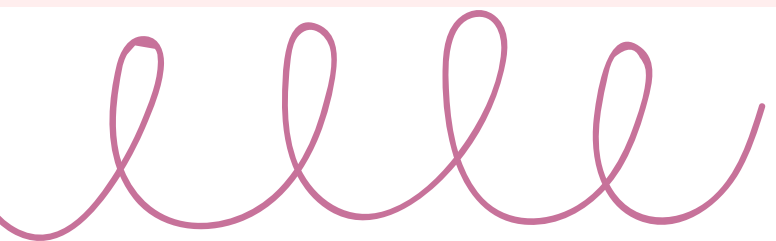
llllllll

# Etapas de las propuestas de *arcilla*



formas de  
pensamiento  
abstracto

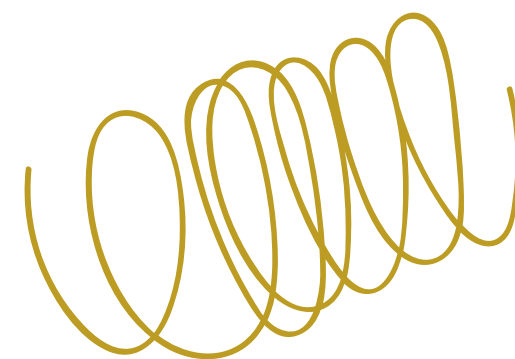


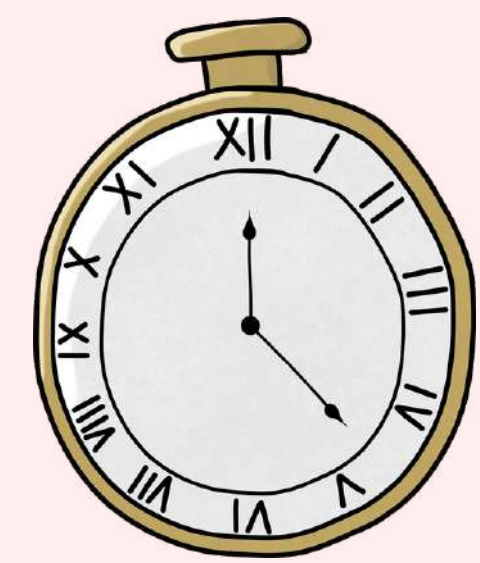


# Etapas de las propuestas de *arcilla*



etapa escultórica





hasta 3 veces por  
semana de 1 hora y  
media cada sesión





Rociadores, estecas,  
devastadores, mortero,  
espátula, rodillos, entre  
otros.

En la sesión de

 *arcilla*

# Cómo cuidar la arcilla



muy seca

muy húmeda

# Cuidado de mobiliario



# Etapas I

A chocolate cake with a textured brown frosting. Four white seashells are arranged in a row on top. Five colorful candles (yellow, orange, blue, green, blue) are in the background. The text 'Etapa I' is written in white script across the front. There are also some dark blue and purple gelatin decorations on the sides.

# Etapa I

# Etapas I



# Proyecto de identidad con arcilla



# Proyecto de identidad con arcilla



# Pensamiento reflexivo con arcilla



# Ejercicio 1:

Utilizar los bloques de arcilla para  
formar un degradé de color

# Ejercicio 2:

Técnicas cerámicas

rollo y bola

pellizco

barbotina

plancha





# Propuestas para sesiones de arcilla





invitar al juego

composición

estético



investigar

observar

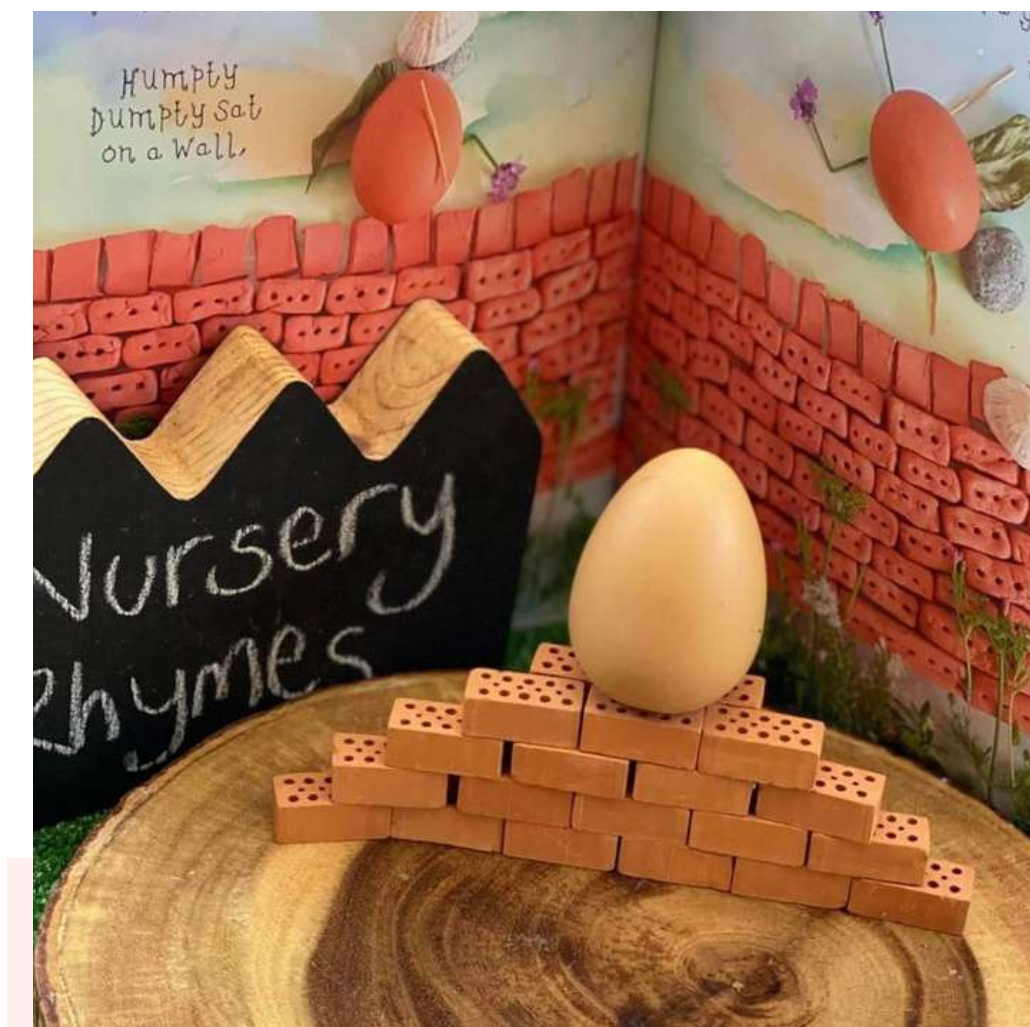
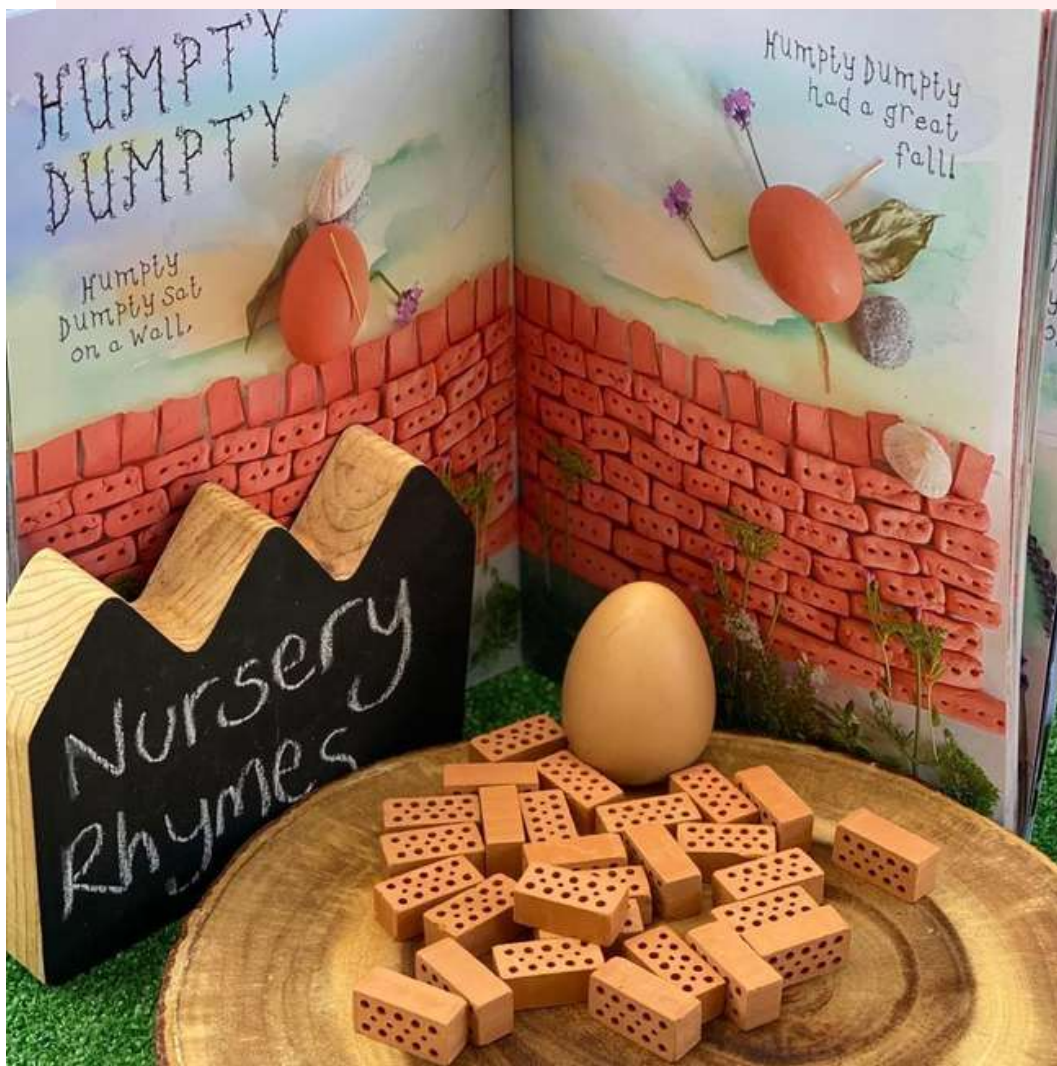
hipótesis



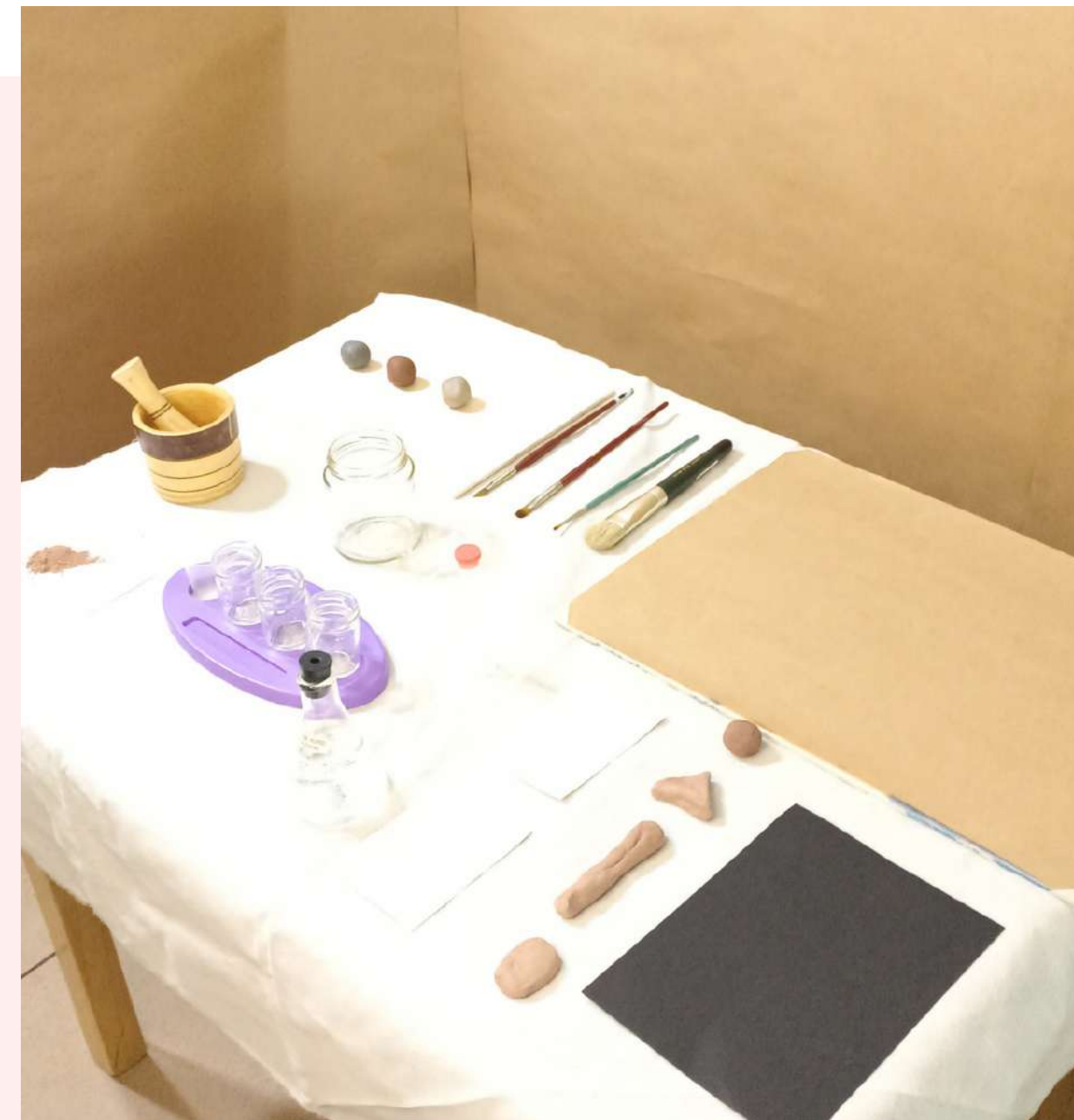
# INVITACIONES DE JUEGO CON *arcilla*



# INVITACIONES DE JUEGO CON *arcilla*



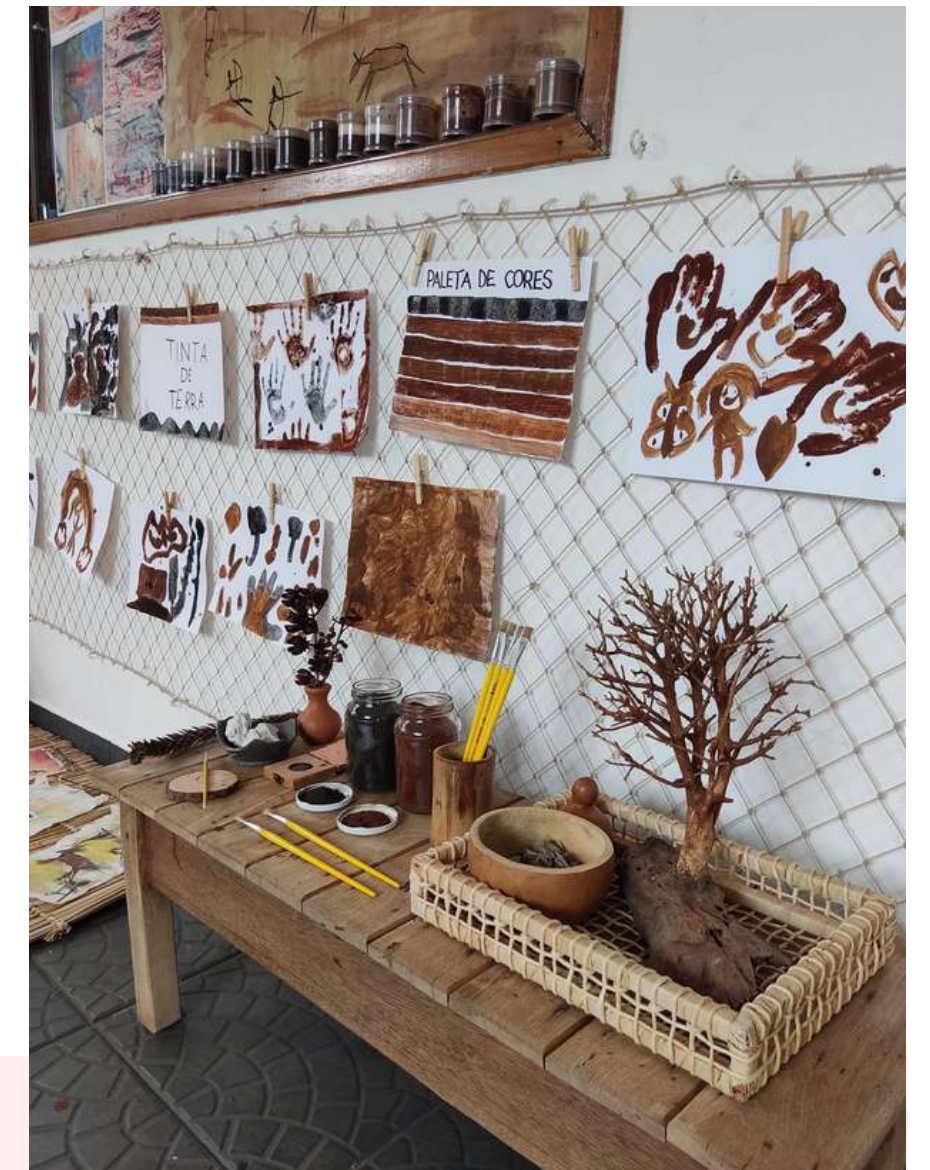
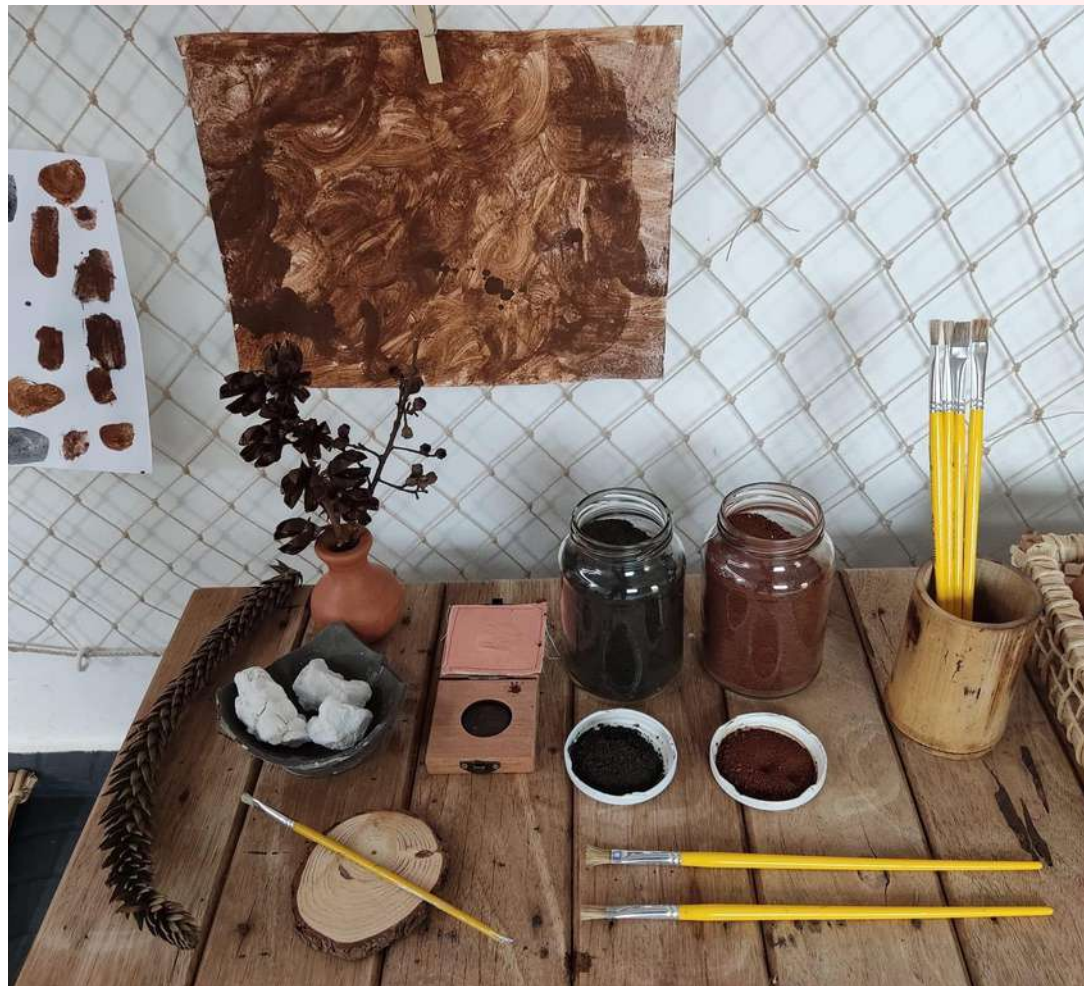
# INVITACIONES DE JUEGO CON *arcilla*



# INVITACIONES DE JUEGO CON *arcilla*



# INVITACIONES DE JUEGO CON arcilla



A photograph of two young children holding up their hands, which are covered in thick, brown clay. The clay has been shaped into handprints, with fingers spread. The child on the left is wearing a green vest over a white shirt, and the child on the right is wearing a blue sleeveless top. The background is blurred, showing what appears to be a workshop or classroom setting. The entire image is framed by a light orange border with faint, wavy lines.

# Stem del atelier de arcilla





## Método científico

preguntas  
investigación  
hipótesis  
experimentación  
analizar y concluir  
reportar resultados

el niño como  
investigador

## Proceso creativo

formulación del problema  
(primera impresión)  
preparación (intento de  
solución )  
incubación (esfuerzo no  
consciente )  
iluminación (idea )  
verificación (desarrollo  
consciente )

# El niño como investigador



Thiago: "Esta arcilla roja está más suave que estas, porque están duras, se siente bien, se aplasta muy suave."

"Mira cómo puedo hacer huecos y pintar."

"Vamos a hacer el experimento, con número dos de agua (vaso medidor) y polvillo."

Luego toma el pincel redondo: "Este me gusta, se siente muy gordo el color."

Después de experimentar con los diferentes tamaños y trazos de pincel, observa las piezas duras de arcilla, toma una pipeta con agua y las moja para luego garabatear en una gran pared, escribir su nombre y finalmente medir su estatura.



# Mindset del stem

¿en el QUÉ?

¿QUÉ pasaría  
si...?

¿QUÉ  
observas...?

¿QUÉ  
podemos  
hacer...?

# Mindset del stem

observación ¿qué ves?

Vocabulario del stem

descripción de  
lo que ves...

expandimos nuestros  
intereses

estructura del stem

# Vocabulario en el stem

Sentidos, conciencia, recordar,  
observar.

# La ciencia como pensamiento

observar, preguntarse,  
experimental, predecir,  
cuestionar, descubrir,  
identificar, describir.



# La tecnología como vocabulario en el stem



rodillo, devastadores, agua,  
arcilla, pinceles, pintura,  
atomizador, mesa de luz.

# La ingeniería como vocabulario en el stem



construir, nivelar,  
halar, pulir,  
estructura,  
enrollar, pegar.



# Las matemáticas como vocabulario en el stem



secuencias, volumen,  
medición, patrones,  
comparación, velocidad,  
peso, tiempo, tamaño,  
forma, color.

# Abrazando el stem en clase

# Abrazar el stem

reflexión

vocabulario

preguntas  
dirigidas

# Vocabulario del stem en el atelier

## CIENCIA

- observar
- maravillarse
- experimentar
- predecir
- cuestionar
- descubrir
- identificar
- describir

## TECNOLOGÍA

- mesa de luz
- espejo
- linterna
- mortero
- herramientas de arcilla
- herramientas de pintura
- alambre
- herramientas de arte

## INGENIERÍA

- construir
- diseñar
- hacer
- nivelar
- maquinar
- empujar
- halar

## MATEMÁTICA

- medir
- formular
- cuantificar
- forma
- tamaño
- color
- comparación
- igualdad
- peso
- tiempo
- velocidad



Nutre al investigador y nutrirás el stem

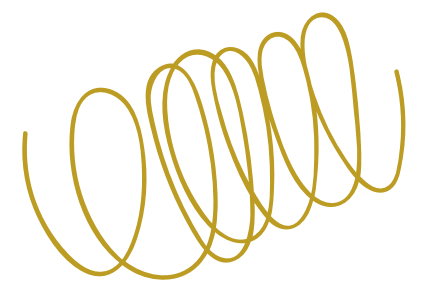
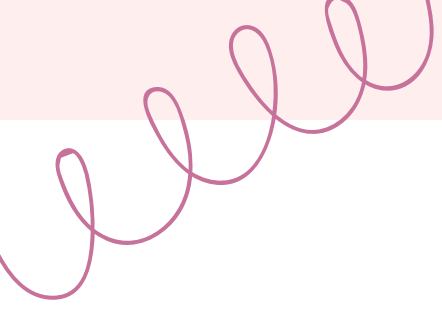


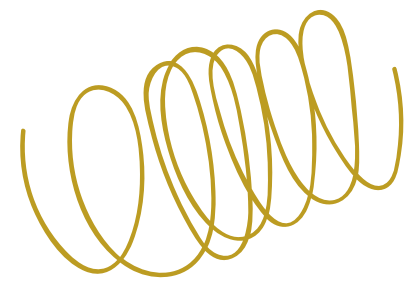
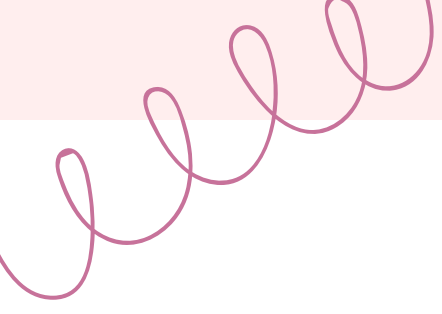
## Ejercicio 3:

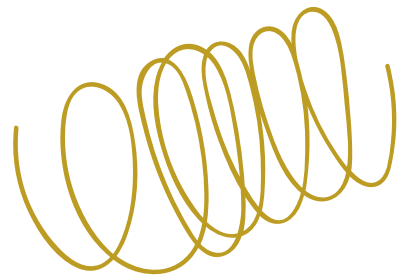
Prepara una invitación de juego  
con el lenguaje de la arcilla

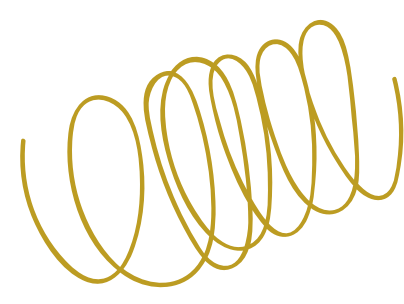
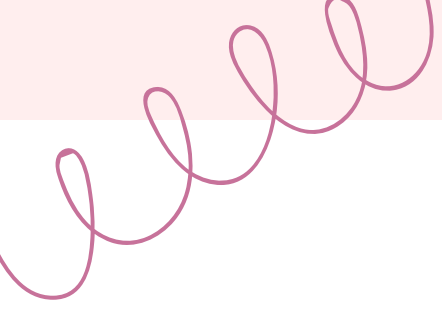
# La documentación pedagógica

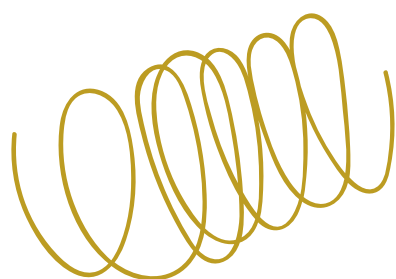
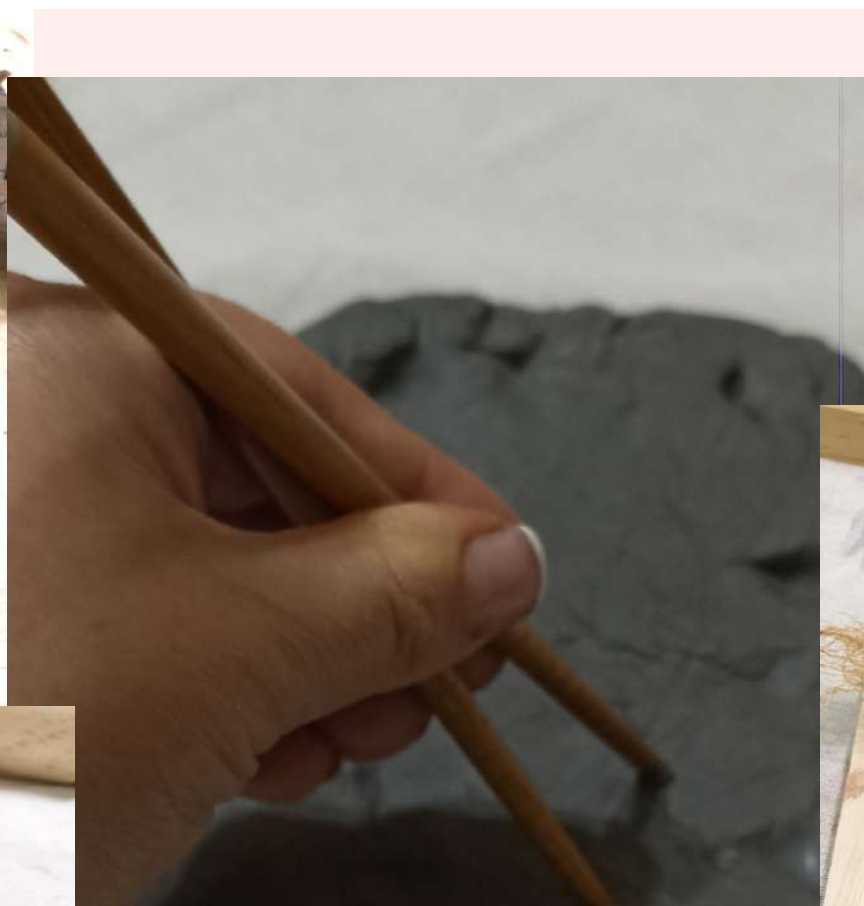
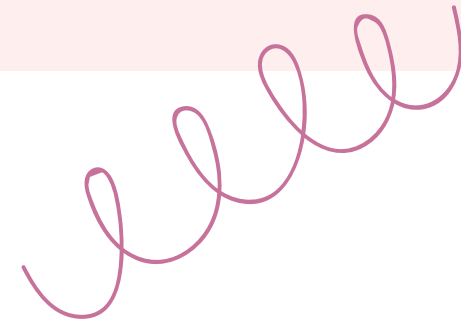


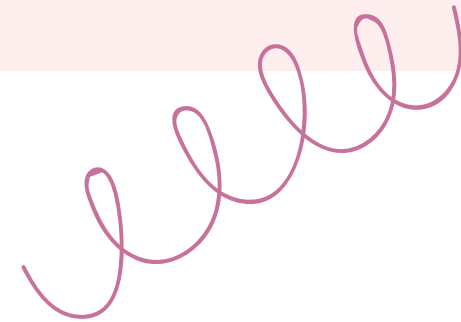


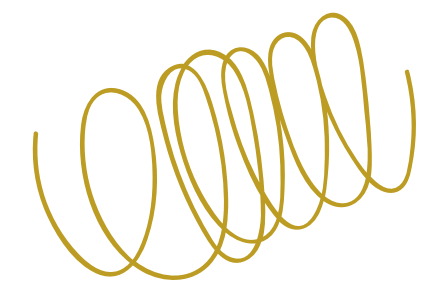
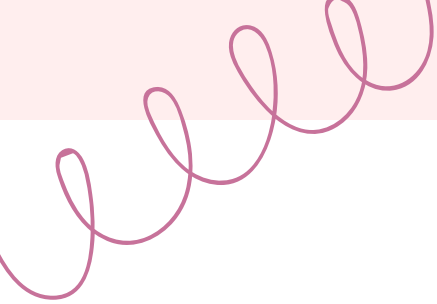


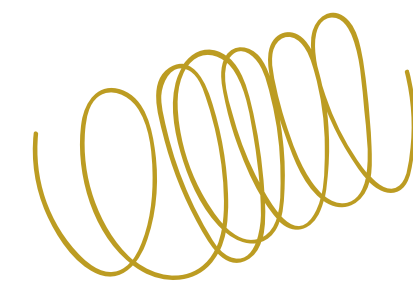
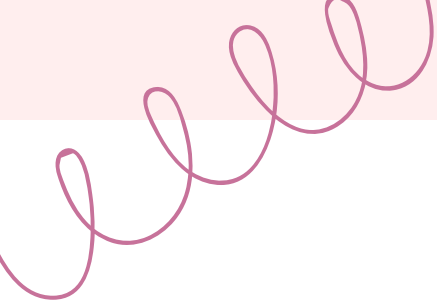


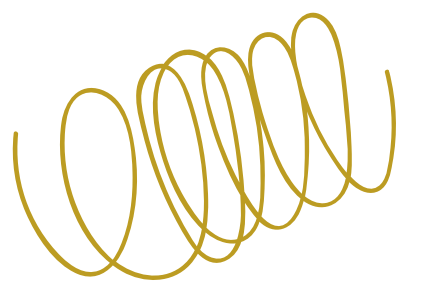
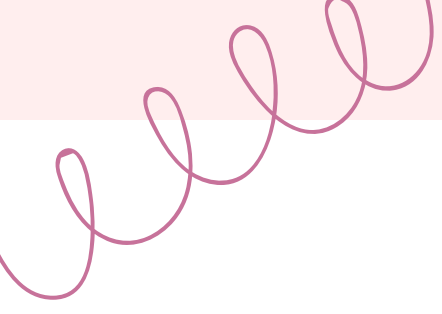


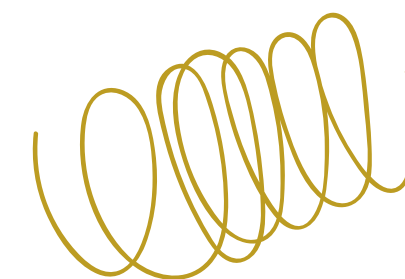


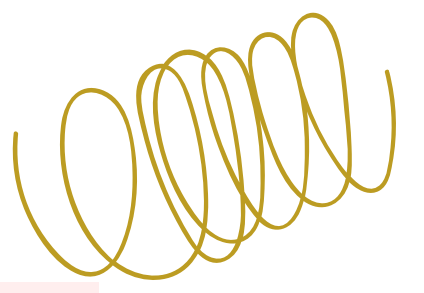
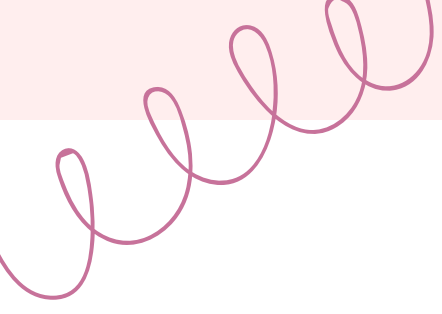


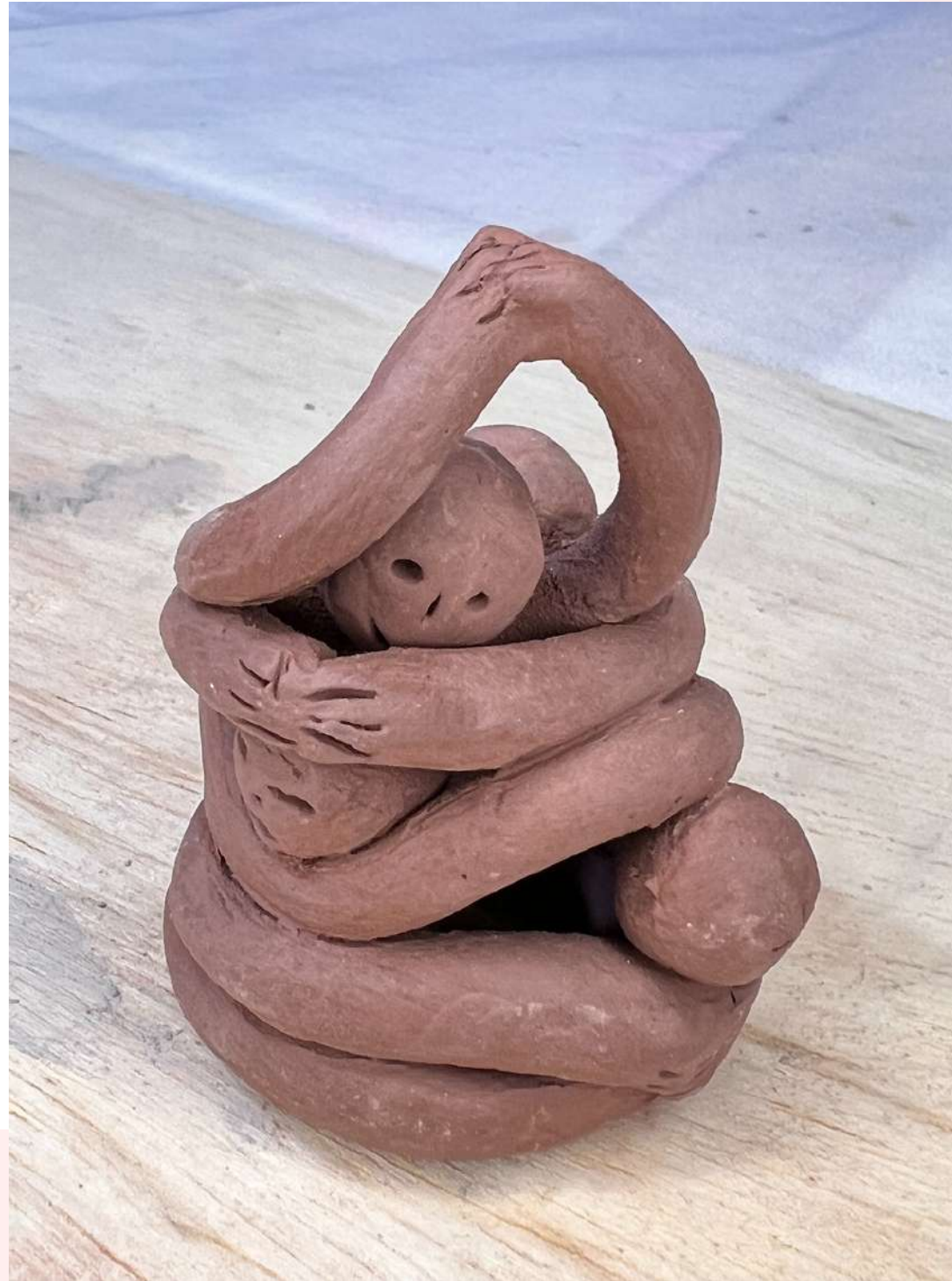
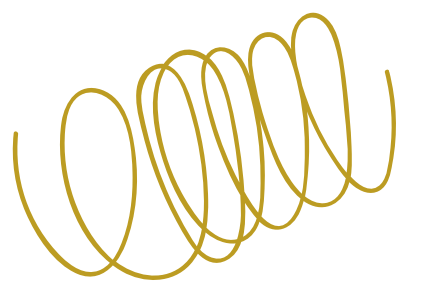
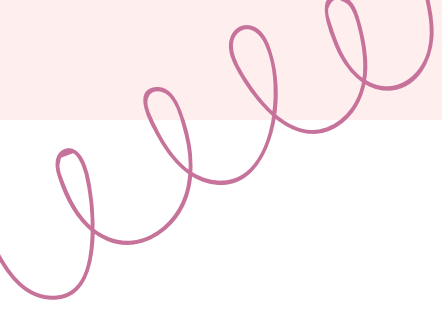






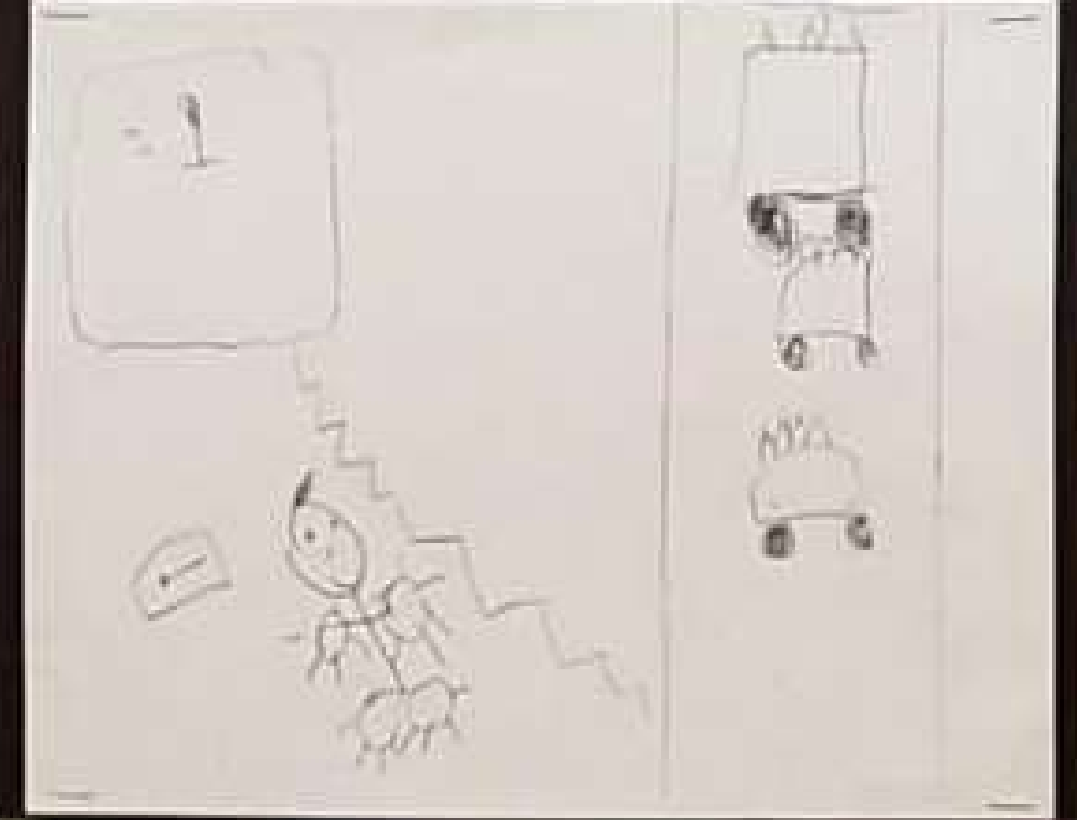
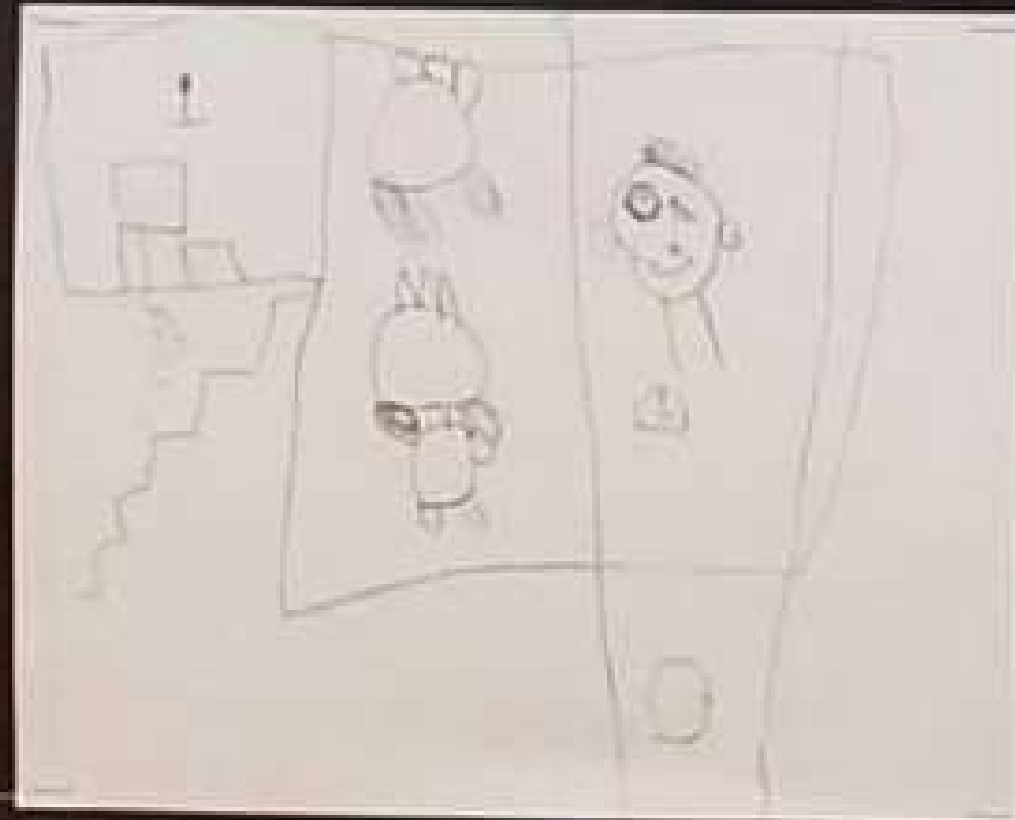
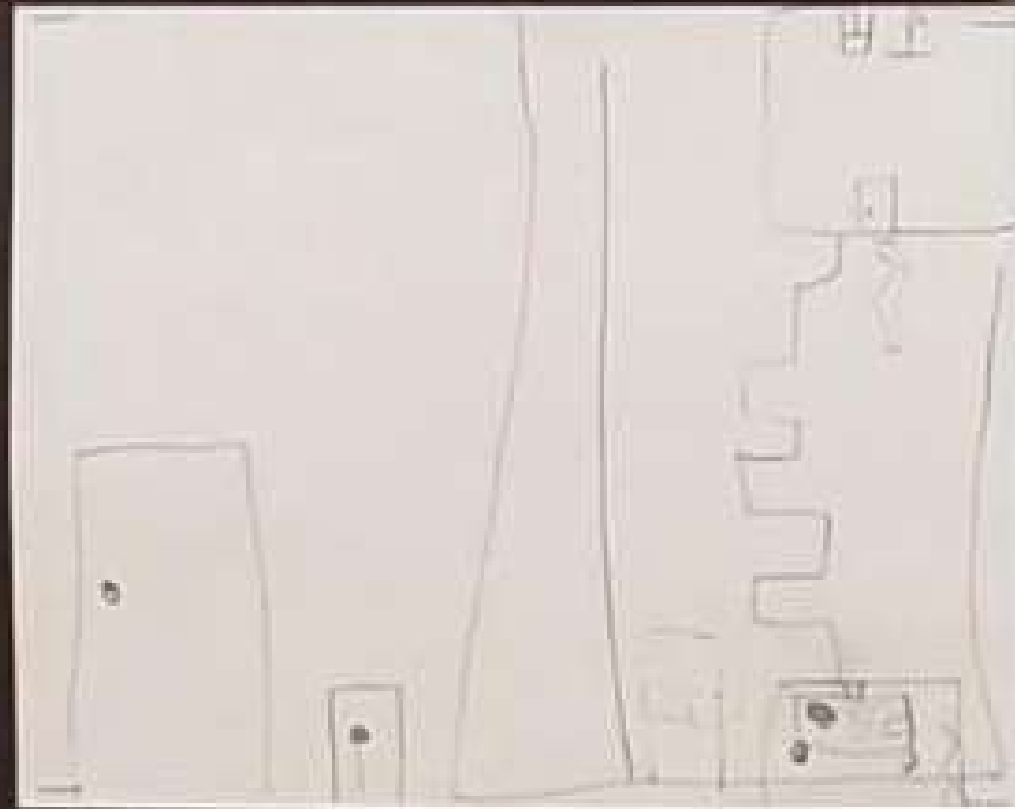






The children of PK 3 began to think more about the interior of a firehouse, and what may be found inside. In order to think more concretely about the layout, specific rooms, and possessions within a firehouse, we invited children to become "architects," creating their very own (firehouse) blueprints!

We discussed how space and size need to be intentional and clear. In order to create clear and defined lines, children utilized unit blocks and rulers to support with their sketches, as they considered what rooms needed to be bigger and/or smaller than others.





# Maestras

*de infancia*