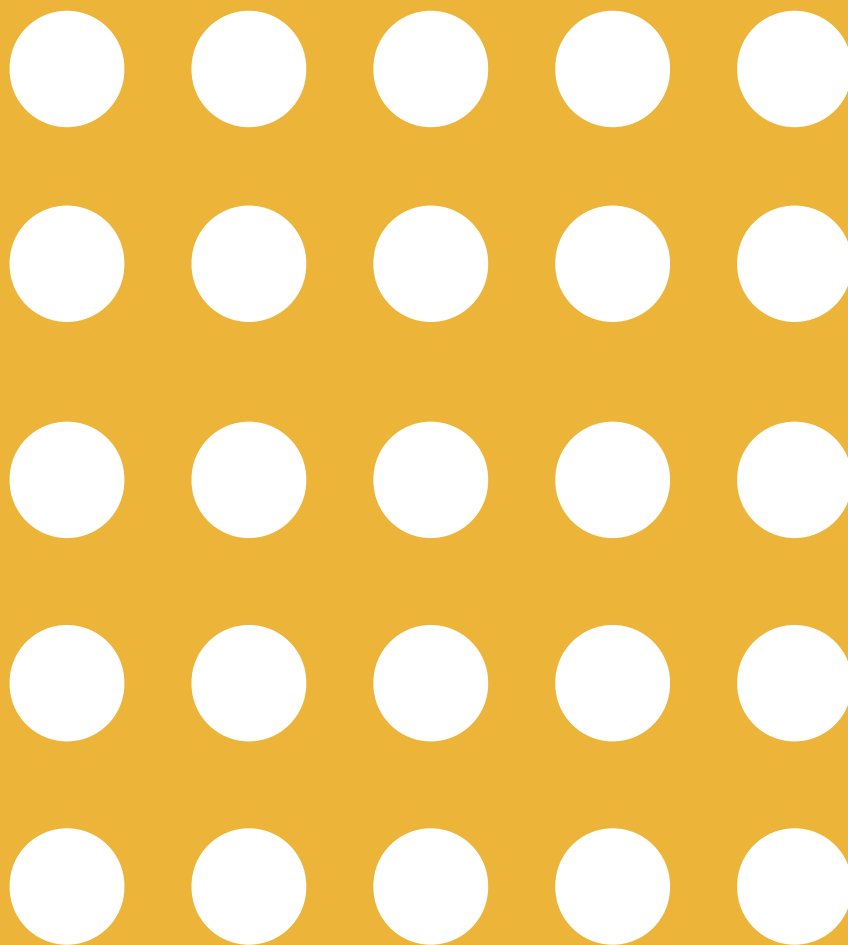


¿Y si el **pensamiento** fuera una
aventura diaria, no una excepción?



Encuentra los 40 cuadrados que se pueden formar uniendo 4 puntos

Convierte el aula en un espacio vivo,
creativo y colaborativo, donde **PENSAR** es
un reto que emociona.



”

"Desafía tu mente", la herramienta para que el **pensamiento crítico, lógico y creativo** se conviertan en un eje transversal, divertido, práctico y constante

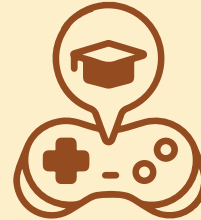
”





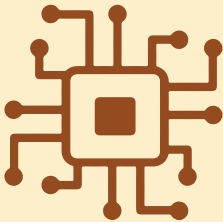
Habilidades

*Ciencias, Tecnología, Ingeniería,
Arte, Matemáticas y Humanidades.*



Ludificación

*Incluye ajedrez, mandalas,
origami, tangram, desafíos.*



Tecnología

Integra plataforma virtual.



Inteligencia emocional

*Dinámicas para aprender a
expresar y regular las emociones.*



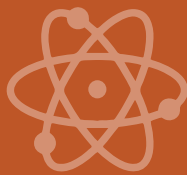
Material para el aula

Escape room, flash cards y poster.

"Aprendizaje basado en el pensamiento"

Cada reto promueve:

- Desarrollo de Pensamiento.
- Aplicación de destrezas cognitivas.
- Participación activa del estudiante.
- Reflexión metacognitiva.
- Trabajo transversal en asignaturas.



Bases pedagógicas

Integran metodologías que potencian la creatividad, el juego y la resolución de problemas, como el aprendizaje *Basado en Retos y Proyectos*; la *Gamificación*, *Design Thinking*, el enfoque *STEAM+H* y la *Cultura de Pensamiento Harvard*.

Retos que el pensamiento



e desafían amiento



Pensamiento creativo

Capacidad de generar ideas nuevas, originales y útiles.

Pensamiento lógico

Proceso de razonar con claridad, secuencia y coherencia.

Pensamiento científico

Forma de pensar basada en la observación, experimentación y análisis.

Pensamiento crítico

Capacidad de analizar, cuestionar y evaluar información con criterio.

Pensamiento tecnológico

Uso inteligente de herramientas, sistemas y conocimientos digitales.

Pensamiento lateral

Habilidad de encontrar soluciones desde ángulos poco convencionales.



Impulsa el potencial STEAM+H

¡Haz del pensamiento el corazón de tu colegio!

Una propuesta con retos organizados por áreas (matemáticas, lenguaje, ciencias sociales, ciencias naturales) con el enfoque **STEAM+H**



+170
Desafíos

+400
Recursos

+60
Proyectos

Preescolar - Primaria - Bachillerato

Se **integra** a todas las asignaturas: Matemáticas, Lenguaje, Ciencias Naturales, Sociales, Ética.

Enseñan a los estudiantes cómo **convertirse** en buenos pensadores y no solo memorizar.

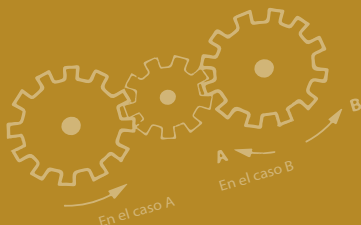
Mejora la **comprensión** lectora, el razonamiento lógico y la creatividad.

CREATIVIDAD

Transformar la **experiencia** educativa: más motivadora, significativa y desafiante.

Crea una **cultura** del pensamiento, práctica sistemática y cotidiana en el aula.

Conecta **destrezas** de pensamiento con el contenido curricular






Activa la creatividad y el entusiasmo en clase...



Pétalo del pensamiento



 www.greenorangesas.com
 info@greenorangesas.com
 Colombia

