



Autora: Reina Ruíz Urbán

**Jardín de Niños: Evangelina Ozuna
Pérez.**

C.C.T. 15EJN0183F

**Municipio: Tultepec,
Estado de México**




PRESENTACIÓN

LA PUESTA EN PRÁCTICA
DE LAS ACTIVIDADES DEL
LIBRO “JUGAR A PENSAR”
EN EL NIÑO DE EDUCACIÓN
PREESCOLAR .

MTRA. REINA RUÍZ URBÁN





El presente proyecto se llevó a cabo en 4 escuelas de la zona J056 de Educación Preescolar ubicada en Tultepec, Estado de México en el ciclo escolar 2012-2013, con base al programa 2011 se invitó a participar a directivos, una docente de cada escuela, un grupo de alumnos de tercer grado y padres de familia con el objetivo de desarrollar las habilidades de pensamiento en los alumnos poniendo en práctica las actividades del libro “Jugar a pensar” durante un año.

4 ESCUELAS PARTICIPANTES DE EDUCACIÓN PREESCOLAR: EVANGELINA OZUNA PÉREZ, FRANCISCO GABILONDO SOLER, OCTAVIO PAZ Y MARIANO MATAMOROS.





Jugar a pensar en 4 escuelas con diferentes contextos

Irene De Puig y Angélica sático



El juego y el diálogo son importantes para propiciar el desarrollo cognitivo, emocional y social del alumno

REFERENTES TEÓRICOS

- El libro de Jugar a pensar tiene como referente “La filosofía para niños” una propuesta educativa creada en New Jersey en los años 60’s por el filósofo Matthew Lipman.
- **La finalidad es reforzar las habilidades de pensamiento en la escuela**



Vigostky:

- Contexto (lugar central)
- Interacción Social (motor del desarrollo)



Ausbel:

- Aprendizaje significativo.
- Incorporación de la nueva información a la estructura cognitiva.



Charles Sanders Peirce:

- El pensamiento es el resultado del pensar

Estos autores se consideran en el nivel preescolar por la interacción social, la importancia del contexto y el resultado del aprendizaje.

REFERENTES TEÓRICOS

Elementos para el desarrollo de las habilidades del pensamiento.

- **Percepción**

Relación lingüística con lo que se percibe y cómo se percibe

- **Atención**

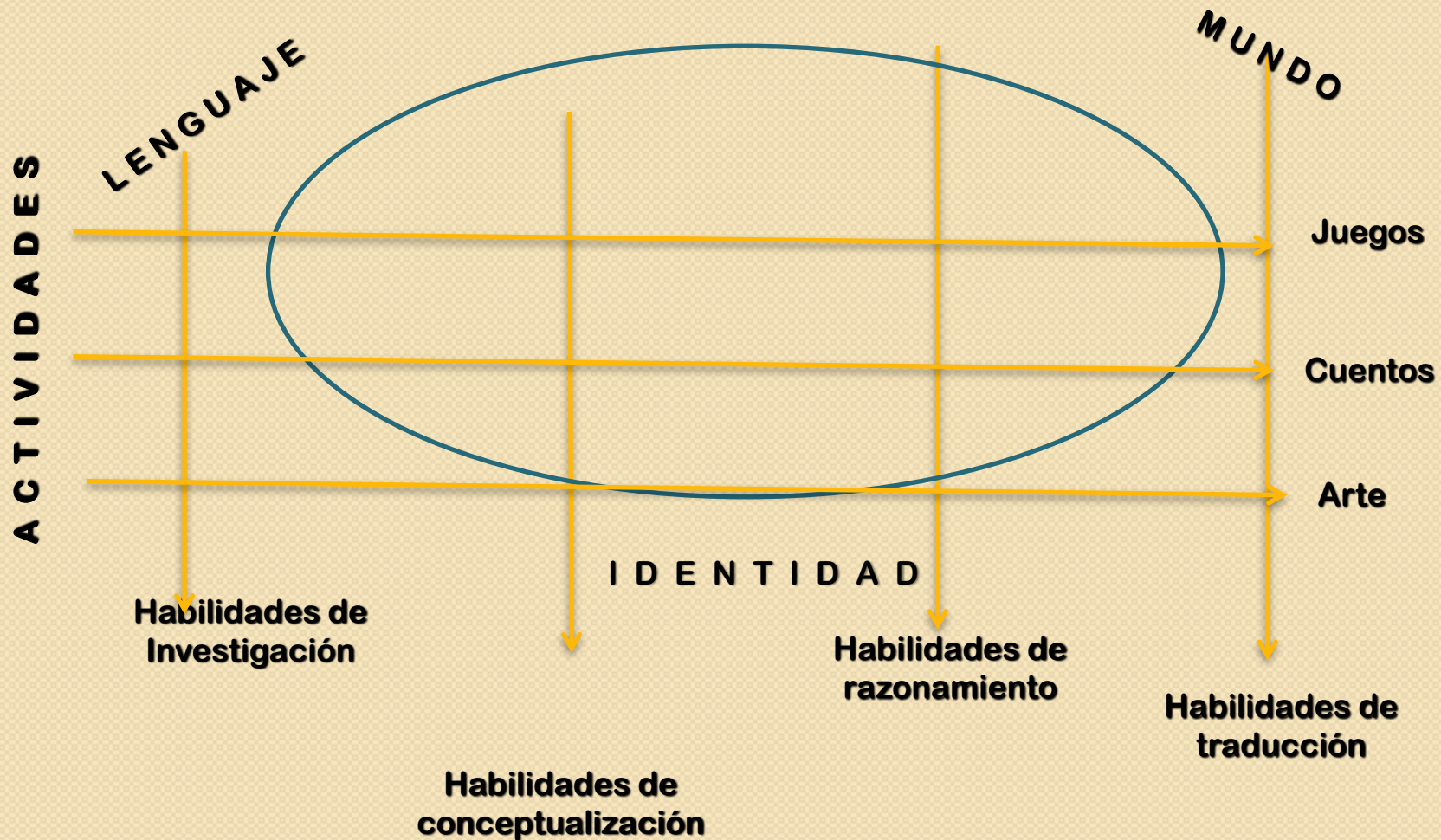
Creación de nuevos centros estructurales

- **Memoria**

Recuerdo de situaciones concretas que han causado impresión



TRANSVERSALIDAD ENTRE LAS HABILIDADES DE PENSAMIENTO Y EL CONTEXTO DEL ALUMNO.



Se selecciona las habilidades de investigación

1. Adivinar.
2. Averiguar.
3. Formular hipótesis.
4. Observar
5. Buscar alternativas.
6. Anticipar consecuencias.
7. Seleccionar posibilidades.
8. Imaginar: idear, inventar, crear.



Puesta en práctica

- explicación a las directoras del proyecto
- Las docentes inician con el trabajo de las actividades una vez cada semana, en el cuál mi función es asistir a la escuela como observadora.
- Las docentes eligen los juegos y actividades del libro jugar a pensar y la integran a su planeación.
- Se hace participe a los padres de familia



ACTIVIDADES EN LOS GRUPOS

LA BOLSA DE LOS SECRETOS



Cada niño llevó un objeto “muy suyo” y se reunieron todos en la bolsa. por medio del tacto y de acuerdo a la textura, los alumnos adivinan lo que és.

Es una forma de dar razones para justificar su suposición.

¿QUÉ NOS GUSTARÍA SABER? Los niños le preguntaron al abuelito de un alumno a qué jugaba cuando era pequeño y cómo era la vida antes.



AGUA Y AZÚCAR



Los alumnos agregaron azúcar al vaso de agua. Cuando desapareció el azúcar la maestra preguntó ¿Qué ha pasado con el azúcar?

Dieron a conocer sus hipótesis e hicieron un dibujo con gises del experimento.



“ADIVINANDO LOS SONIDOS”

Los alumnos cerraron los ojos para adivinar el instrumento, esto permitió desarrollar la atención y el sentido del oído.



“¿QUE SERÁ?”

La docente explica el juego, en el centro tiene una mesa con objetos y los alumnos por medio del tacto dirán lo que piensan que és. Desarrollan la capacidad de escuchar y argumentar.



LA GALLINITA CIEGA

Un niño tiene que atrapar a otro con los ojos cerrados y por medio del sentido del tacto y de las preguntas que hace la maestra el alumno tiene que adivinar quien es su compañero, la maestra enriquece el diálogo con el grupo.



Conclusiones de la Intervención Docente

<p>Se requiere de compromiso del docente.</p>	<p>Es primordial motivar a los alumnos</p>	<p>El docente debe ser un buscador intelectual.</p>	<p>Tener una clara visión de la intención pedagógica.</p>	<p>Los docentes favorezcan el desarrollo de las habilidades de pensamiento como una base de las competencias para la vida</p>
<p>Las actividades plantean retos cognitivos.</p>	<p>Aplicar las actividades que plantea el libro Jugar a pensar.</p>	<p>Adecuar las teorías y modalidades a una realidad concreta.</p>	<p>La meta fundamental es enseñar a pensar.</p>	