



EDOMÉX
DECISIONES FIRMES. RESULTADOS FUERTES.

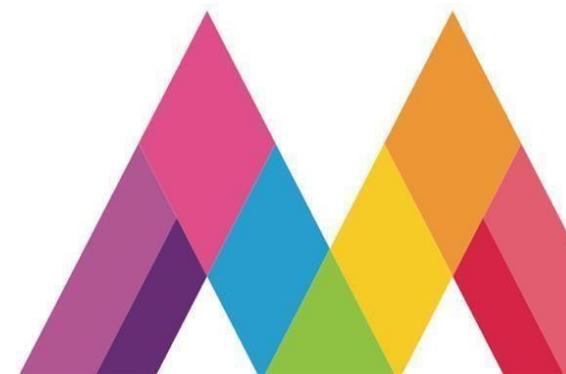


Identidad y Valor Magisterial



Un recurso para aprender a pensar en educación infantil

Autor(a): Alejandra Mejía Domínguez
Supervisión Escolar J232 15FZP2234H
Toluca, México
12 de diciembre de 2022



INTRODUCCION

Derivado de la pandemia COVID 19 que paralizó al mundo y por consiguiente se tuvo que trabajar en línea, algo nuevo para todos, nos tuvimos que adaptar a la tecnología, aprender nuevas cosas, tener mejores herramientas de trabajo y aplicarlas con niños de 3 a 5 años de edad.

Como supervisora me gusta interactuar con los directores, los docentes y los alumnos, aun a la distancia, al observar como algunos docentes impartían sus clases y la creatividad que ponían en estas, se identificaron áreas de oportunidad en algunas docentes, faltando herramientas que apoyen en su práctica para trabajar con sus alumnos y sobre todo rescatar las evidencias que tenían a través de sus clases, de los grupos que formaron de WhatsApp o al enviarlas al correo electrónico sobre sus producciones.

Por ello vi la necesidad de ofrecerles una asesoría, dirigida a docentes, con la bibliografía de “Jugar a Pensar” De la autora Irene de Puig y Angelica Sátiro como recurso para aprender a pensar en educación infantil, con la finalidad de reforzar las habilidades de pensamiento al diseñar y rescatar nuevas estrategias en el diseño de sus situaciones de aprendizaje en los distintos campos de formación académica y áreas de desarrollo personal y social y así tengan elementos para la planeación y la evaluación.

El propósito de esta asesoría es proporcionarles herramientas para reforzar la capacidad de pensar en el desarrollo de las habilidades cognitivas (investigación, conceptualización y análisis; razonamiento, traducción y formulación) mediante diversas actividades diseñadas expresamente para la edad preescolar e sea un impacto en sus prácticas y hagan uso de la bibliografía que la Secretaría de Educación Pública en la Reforma Integral de la Educación Básica, con información relevante que pueden usar dentro de su práctica docente y así facilitar el trabajo que realizan con los niños, ya sea a la distancia o dentro de sus aulas.

Ante esta necesidad de dotar de diversos materiales a los docentes y lo lleven a su práctica docente para formar ciudadanos que puedan hablar y pensar razonablemente, y que, en consecuencia, sean más creativos, autónomos, exploren alternativas a sus puntos de vista y encuentren razones para sus creencias, es por ello que se diseñó la presente asesoría denominada “Jugar a Pensar” recurso para aprender a pensar en educación infantil.

“2022. Año del Quincentenario de Toluca, Capital del estado de México”

DESARROLLO

Se convocó a las docentes de la zona a esta asesoría, estableciendo un horario adecuándonos todos a un horario, la respuesta fue buena, ya que los docentes pertenecientes a la zona escolar, en su mayoría querían asistir a la asesoría.

Derivado de la aceptación por parte de las docentes a la asesoría, se realizó en 4 días el 26,27,28 y 29 de enero de 2021. Cabe mencionar que hubo participación de las docentes e interactuaron durante la sesión.

Para empezar con la asesoría se les hizo la siguiente pregunta ¿Qué sentido tiene el jugar a pensar? Las docentes dieron a conocer la conceptualización que tienen al respecto, una vez escuchado sus opiniones se da inicio a la asesoría.

**ZONA ESCOLAR J232
ASESORIA**



"JUGAR A PENSAR"

**Recurso para
aprender a pensar
en educación infantil**

<https://www.vorpalina.com/dela-teoria-ala-practica-en-tu-vida/>

“2022. Año del Quincentenario de Toluca, Capital del estado de México”



¿Qué sentido
tiene el
jugar a pensar?

Esta foto de Autor desconocido está bajo licencia [CC BY-SA-NC](#)

Crear condiciones que permitan a los niños ganar las claves de interpretación para encontrar sentido a las cosas y a las explicaciones sobre las cosas.



Pensar es la actividad que
permite captar
significados



¿POR QUÉ PENSAR
MEJOR POR SI
MISMOS?

<http://olgacatusus.blogspot.com/2011/11/la-caja-de-arena.html>

“2022. Año del Quincentenario de Toluca, Capital del estado de México”

Formar ciudadanos que puedan hablar y pensar razonablemente y que en consecuencia sean más creativos y quizás más libres.

Enseñar a pensar sirve para que los niños sean autónomos, que piensen por ellos mismos, que exploren alternativas a sus puntos de vista, que descubran los propios prejuicios y que encuentren razones para sus creencias



<http://olgacatasus.blogspot.com/2011/11/la-caja-de-arena.html>

“2022. Año del Quincentenario de Toluca, Capital del estado de México”



<https://www.vorpalina.com/claves-para-el-entrenamiento-del-criterio-propio/>

“2022. Año del Quincentenario de Toluca, Capital del estado de México”

PENSAR: Engloba una gran cantidad de actos mentales: creer, estimar, optimar, juzgar, valorar, reflexionar, considerar, calcular, inventar, recordar.; pero también está en relación con la expresión.



<https://www.vorpalina.com/claves-para-el-entrenamiento-del-criterio-propio/>



“2022. Año del Quincentenario de Toluca, Capital del estado de México”

HABILIDADES DEL PENSAMIENTO



LENGUAJE

MUNDO

Habilidades de Conceptualización

Habilidades de Traducción

ACTIVIDADES

JUEGOS

CUENTOS

ARTE

Habilidades de Búsqueda

IDENTIDAD

Habilidades de Razonamiento

Reforma integral de la Educación básica Preescolar “Jugar a pensar” Irene de Puig y Angelica Satiro pág. 25



EL LENGUAJE

“El pensamiento se formula por el lenguaje, y el lenguaje permite al pensamiento tratar las ideas, los conceptos y los problemas.” Irene De Puig pag.27

Tiene como misión interpretar, comprender incidir en la realidad expresándose en múltiples formas e

E L M U N D O

Procurar que los niños adquieran espíritu crítico para poder hacer un análisis permanente de lo que sucede en el mundo, y poder valorar las posibles respuestas, ser capaces de percibir y matizar los hechos y las actitudes

L A I D E N T I D A D

“Es el resultado de un conjunto de experiencias que el niño adquiere en relación con su entorno físico y social”

Irene de Puig pág.30

La identidad no se descubre debe construirse y se hace desde uno mismo, elementos de percepción, conceptuales y emocionales





HABILIDADES DEL PENSAMIENTO



Esta foto de Autor desconocido está bajo licencia [CC BY-SA-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

“Las habilidades son capacidades que se pueden expresar en conductas porque se han desarrollado a través del ejercicio de la práctica, de la repetición y se han convertido en una segunda piel, han devenido habituales, cotidianas.” Irene de Puig pág.32

Las Habilidades dependen de las capacidades y solo la educación y el cultivo pueden hacer que dispongamos de estas capacidades.

La finalidad de las habilidades del pensamiento es la mejora del juicio, ya que el juicio es lo que une el razonamiento y la acción.

Las Habilidades establecen conexiones y diferencias, para definir y clasificar, para evaluar objetivamente la información real, para comportarse con prudencia, para establecer las relaciones entre hechos y valores y para diferenciar entre sus creencias a aquello que es cierto según su manera de ver y lo que es lógicamente posible.

“Escuchar, hablar, leer y escribir son Habilidades básicas sin ellas no se puede entrar en las disciplinas académicas complejas. Razonar no es una habilidad básica en el sentido escolar, sino una habilidad fundamental para las habilidades básicas, y es gracias al razonamiento que se pueden unificar y ordenar los componentes cognitivos que se dan en los actos de leer, escribir, escuchar y hablar.” Irene De Puig pág.34

“2022. Año del Quincentenario de Toluca, Capital del estado de México”



HABILIDADES DE INVESTIGACION

(relevante en c. experimentales)

Informan sobre el mundo: formular hipótesis, reconocer evidencias, observar, formular cuestiones, describir, narrar, descubrir alternativas, verificar, predecir, seleccionar posibilidades, estimaciones y medir, hacer consideraciones pertinentes y generar nuevas ideas y soluciones.

HABILIDADES DE CONCEPTUALIZACION

(Relevantes en todo el conocimiento)

Se usan cuando interiorizamos los conocimientos y les ponemos nombre: ejemplificar y contra ejemplificar, relacionar, hacer conexiones, hacer distinciones, establecer diferencias, formular cuestiones, formular conceptos precisos, clasificar, clarificar, definir, seriar, reconocer palabras vagas y ambiguas.

HABILIDADES DE RAZONAMIENTO

(Relevantes en c. formales)

Son necesarias para ordenar y ampliar el conocimiento a partir de sus implicaciones: justificar hipótesis, hacer inferencias, aplicar reglas, generalizar, universalizar, buscar y dar razones, argumentar, reconocer consistencias y contradicciones, reconocer consideraciones pertinentes, establecer relaciones entre causa y efecto, reconocer supuestos.

HABILIDADES DE TRADUCCION

(Relevantes en áreas de lenguaje)

Son necesarias para explicitar, aplicar o formular el resultado del conocimiento: reformular, transformar, explicitar, relacionar, conectar, improvisar, considerar diferentes perspectivas, tener en cuenta el contexto, pasar del lenguaje oral al escrito y viceversa, del dibujo al lenguaje oral, del ritmo al baile



ACTIVIDADES

JUEGO Y ACTIVIDADES LUDICAS

El juego es un instrumento de aprendizaje, sirve para conocer y medir las propias aptitudes y capacidades, también para inspeccionar el entorno Irene de Puig pág.39, es una forma de adaptación al mundo.

CUENTOS POPULARES

"A través de los cuentos se canalizan muchos de los sentimientos, emociones, pensamientos, aspiraciones colectivas, dudas, angustias y miedos" Irene De Puig pág. 41, se introduce a los niños en la realidad social y lingüística.

ARTE: PINTURA

Aprendan a pensar en términos de sensaciones, colores, formas, composiciones; aplicando el razonamiento lógico a la contemplación del arte Irene De Puig pág.45, que disfruten pero que critiquen que tengan un criterio y sean capaces de crear.



Para Irene de Puig y Angelica Sátiro

“HABILIDADES DE INVESTIGACION

Aprender a formular problemas, hacer estimaciones, medir y desarrollar las destrezas para investigar son actividades que forman parte del proceso de investigación. Investigar quiere decir indagar, explorar, descubrir, y sirve para predecir, identificar causas y consecuencias, medios y fines.

- *Adivinar
- *Averiguar
- *Formular Hipótesis
- *Observar
- *Buscar Alternativas
- *Anticipar Consecuencias
- *Seleccionar posibilidades
- *Imaginar, idear, inventar, crear”

HABILIDADES DE INVESTIGACION

HABILIDADES	DESCRIPCION	ACTIVIDAD	PREGUNTAS
ADIVINAR		JUEGO: La caja de los secretos CUENTOS: Expectativas ARTE: ¿Qué falta?	¿Qué puede ser una pista? ¿En qué se parece X a otras cosas ¿qué conoces? ¿Qué podría ser? ¿Qué no podría ser?
AVERIGUAR	Buscar, reseguir, examinar, investigar, estudiar e indagar, buscar los detalles, afinar, matizar	JUEGO: La palabra escondida CUENTOS: Mas Preguntas ARTE: ¿Qué nos gustaría saber?	¿Cómo podemos saber? ¿De qué manera encontraríamos o podríamos averiguar? ¿Cómo encontrar la manera de saber? ¿A quién preguntar para saber?
FORMULAR HIPOTESIS	Es un acto mental, imaginar, inventar, haz ver que... Es buscar explicaciones probables, acercarse mas o menos a las respuestas	JUEGO: Cosas que se hunden y cosas que no se hunden CUENTOS: Un nuevo punto de vista ARTE: Cuestiones	¿Por qué ocurre esto? ¿Qué explicación puedes encontrar? ¿Qué ha pasado? ¿Porque debe haber pasado? ¿Qué pruebas puedes aportar para decir que hay pasado?



HABILIDADES DE INVESTIGACION

HABILIDADES	DESCRIPCION	ACTIVIDAD	PREGUNTAS
OBSERVAR	Saber mirar, tocar, escuchar, ver los detalles dentro de un conjunto, percibir, descubrir cosas, notar, darse cuenta	JUEGO: CUENTOS: Observación Auditiva Preguntas adecuados	Di que vez, que sientes, que hueles, etc. ¿Quién es, como es, que es, de donde viene, a donde va, que hace? Explica con detalle y con orden lo que vez Di que has visto primero y después
BUSCAR ALTERNATIVAS	Habilidad fundamental para desarrollar la creatividad y ayuda a agudizar el ingenio	JUEGO: Completar un dibujo CUENTOS: Finales Alternativos ARTE: Escoge un cuadro de la colección	¿Qué pasaría si..? ¿Podría ser que..? ¿Qué harías si...? ¿De qué otra manera podemos considerar la cuestión...? ¿De cuántas maneras se puede pensar o hacer? ¿Crees que puede haber otros puntos de vista sobre esta cuestión?
ANTICIPAR CONSECUENCIAS	Es una habilidad de previsión, tiene mucha relación con la imaginación y también con la reflexión sobre causas y efectos	JUEGO: Prever las consecuencias CUENTOS: ¿Qué crees que hubiese pasado? ¿Cómo sería si..?	¿Qué crees que puede pasar si? ¿Cómo te parece que acabara? ¿Puedes prever como será? ¿Cómo sería si? ¿Qué pasaría en caso de? Si decides hacer, (decir) ¿Qué puede pasar

HABILIDADES DE INVESTIGACION

HABILIDADES	DESCRIPCION	ACTIVIDAD	PREGUNTAS
SELECCIONAR POSIBILIDADES	La imaginación debe de ayudar a proyectar, a idear a inventar, diferenciar entre lo real y fantasía	JUEGO: ¿Qué es posible? CUENTOS: Preguntas ARTE: ¿Es posible/probable que...	¿Cuál de las siguientes salidas escogerías? ¿Qué manera te parece más apropiada o mejor? ¿Qué crees que pueda suceder? ¿Que sucederá con toda seguridad?
IMAGINAR, IDEAR, INVENTAR, CREAR	Imaginar es percibir mentalmente una cosa que no se ha experimentado	JUEGO: Sillón de imaginar CUENTOS: Inventar ARTES:	¿Cómo acabarías? ¿Cómo continuarías? ¿Tú qué harías? ¿Se te ocurre Alguna manera de...? ¿Podemos inventar otras formas de...

HABILIDADES DE CONCEPTUALIZACION Y ANALISIS

La conceptualización es un acto mental que permite formar conceptos, relacionarlos entre ellos, y organizar redes y sistemas conceptuales.

Las habilidades de conceptualización y análisis son habilidades de organización de la información.

Hablamos de eficiencia cognitiva cuando somos capaces de organizar la información que recibimos de forma significativa.

- *Formular conceptos precisos
- *Buscar ejemplos y contraejemplos
- *Establecer semejanzas y diferencias
- *Comparar y contrastar
- *Definir
- *Agrupar y clasificar
- *Seriar



HABILIDADES DE CONCEPTUALIZACION Y ANALISIS

PREGUNTAS

HABILIDADES	DESCRIPCION	ACTIVIDAD	PREGUNTAS
FORMULAR CONCEPTOS PRECISOS	La formación de conceptos y el aprendizaje de la lengua, la especificidad de formar conceptos precisos es un punto de inflexión fundamental	JUEGO: "Rojo o redondo" CUENTOS: "Decir lo mismo con otras palabras" ARTE: "De cada cuadro"	¿Podrías decir de manera más clara? ¿Hay algunas palabras para expresar? ¿Puedes repetir esta frase con más precisión? ¿Alguien puede expresar con más claridad?
BUSCAR EJEMPLOS Y CONTRAEJEMPLOS	Tipos diferentes de ejemplos hacen funciones diferentes en el aprendizaje y en la comprensión y proporciona un acceso fácil a un tema nuevo	JUEGO: "Contraejemplos" CUENTOS: ¿Conoces a alguien...? ARTE: "Imitar y adivinar"	¿Puedes poner un ejemplo de lo que dices? ¿Puedes explicar algún caso en que lo que dices sea verdad? ¿Sabes algún caso en que sea así? ¿Conoces algún caso diferente
ESTABLECER SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS	Nuestra concepción del mundo consiste en nuestra capacidad de identificar de qué manera cosas semejantes son semejantes y cosas diferentes son diferentes	JUEGO: "Tener cosas en común" CUENTOS: Sobre el cuento El patito Feo ARTE: "Marcar Diferencias"	¿En que se parecen? ¿Qué aspectos coinciden? ¿Qué diferencias hay? ¿Que los hace ser diferentes?

HABILIDADES DE CONCEPTUALIZACION Y ANALISIS

HABILIDADES	DESCRIPCION	ACTIVIDAD	PREGUNTAS
COMPARAR Y CONTRASTAR	Se desprenden de la observación de semejanzas y diferencias, priorizando lo que hay en común o lo que es diferente respectivamente, es indispensable para clasificar	JUEGO: "Encontrar contrarios" CUENTOS: "Comparar personajes" ARTE: "Relaciones"	¿Qué o cual ... es más o menos...? ¿De todos...que es más? ¿Qué tienen en común...? ¿En qué se diferencian...?
DEFINIR	Significa marcar limites, delimitar, determinar, precisar, presupone la capacidad de saber distinguir, diferenciar, comparar	JUEGO: "Formas recortadas" CUENTOS: "Buscar lo opuesto" ARTE: "Afinar"	Cuando usas la palabra...¿Qué quiere decir? ¿Hay algunas palabras que quiera decir algo semejante? ¿Puedes decir la palabra que acabas de usar? ¿A qué te refieres cuando dices...?
AGRUPAR Y CLASIFICAR	Agrupar no requiere que especifiquemos el criterio que usamos para distinguir un grupo de otro. Clasificar es ir un poco más allá, se trata de disponer un conjunto de datos por clase o categoría, jerarquizar, sintetizar, esquematizar	JUEGO: "La raya" CUENTOS: "pregunta difícil" ARTE: "Realismo y no realismo"	¿Podríamos hacer grupos con estos elementos dispersos? ¿Podemos reunir por grupos los siguientes...? ¿De cuanta maneras podemos agrupar estas personas? ¿Qué elementos en común tienen los integrantes del grupo?

HABILIDADES DE CONCEPTUALIZACION Y ANALISIS

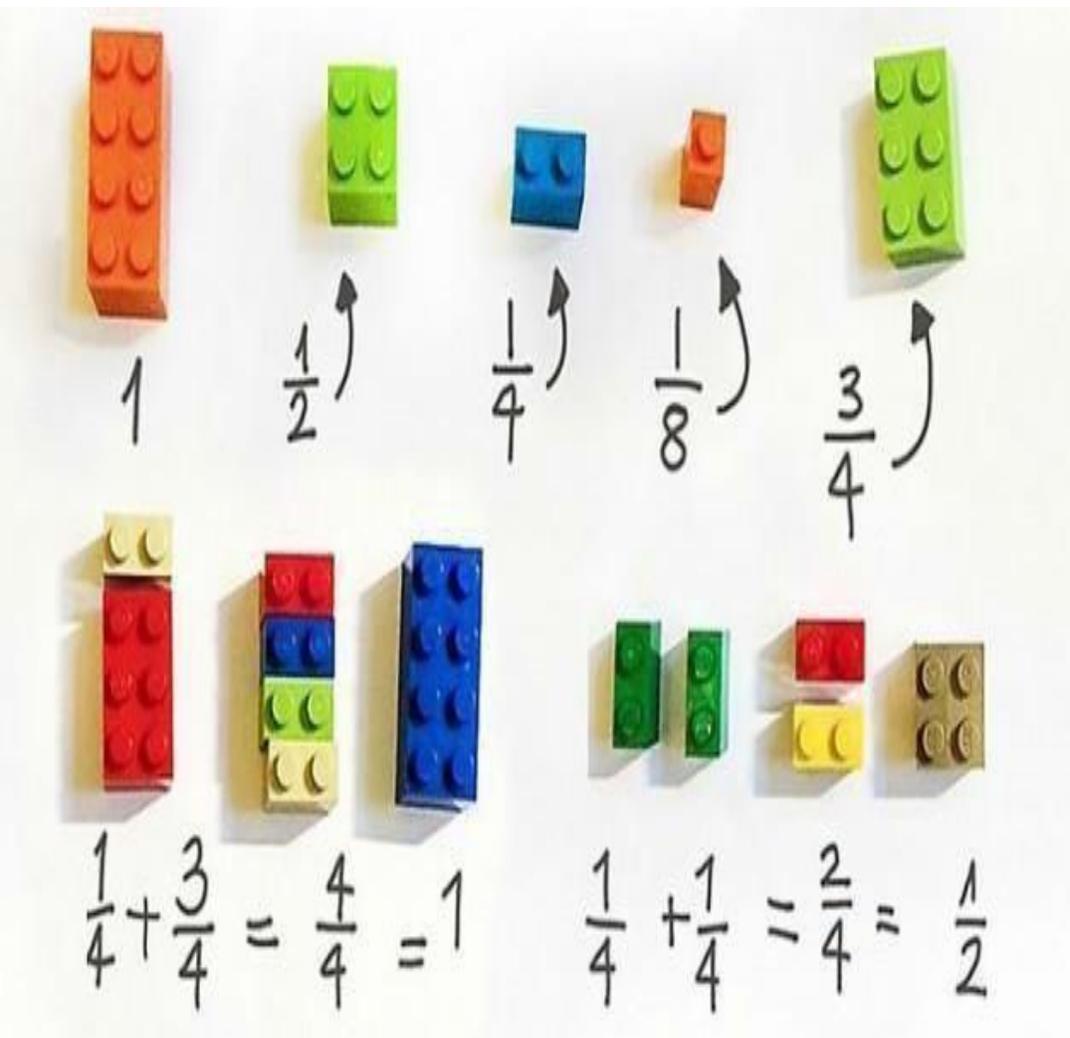
HABILIDADES	DESCRIPCION	ACTIVIDAD	PREGUNTAS
SERiar	Es una forma de ordenación, es una ordenación en secuencia, desarrolla habilidades organizativas	JUEGO: “Clasificación y seriación” CUENTOS: “Viñetas de un cuento” ARTE: “Cuadros al azar”	¿Puedes ordenar...? ¿Qué tienes que tomar en cuenta? ¿Podrías colocarlos en orden ¿Cómo pondrían el fin ¿Qué objeto será el primero y cuál el último?

HABILIDADES DE RAZONAMIENTO

Razonar es un proceso mental gracias al cual ordenamos y coordinamos la información que poseemos, las que nos llega a través de las habilidades de investigación y las que tenemos almacenadas en la memoria.

El razonamiento nos permite descubrir conocimientos adicionales. Nuestros conocimientos se basan en la experiencia del mundo y es a través del razonamiento que este conocimiento se puede ampliar y justificar.

- *Buscar y dar razones
- *Inferir
- *Razonar Hipotéticamente
- *Razonar Analógicamente
- *Relacionar causas y efectos
- *Relacionar partes y todo
- *Relacionar medios y fines
- *Establecer criterios



HABILIDADES DE RAZONAMIENTO

HABILIDADES	DESCRIPCION	ACTIVIDAD	PREGUNTAS
BUSCAR Y DAR RAZONES	Dar razones de las propias opiniones es un signo de razonabilidad, encuentro este dibujo porque....., hoy iremos más tarde al patio porque...Permite la discusión más allá de las opiniones y abre la puerta a la tolerancia	JUEGO: "De dos en dos" CUENTOS: "Clasificación razonada" ARTE: "Escoger un cuadro"	¿Por qué piensas que...? ¿Cómo es posible que ...? ¿Qué te lleva a pensar que...? ¿Qué razón tienes para decir que...? ¿En qué te basas para decir que...? ¿Por qué crees que tu opinión correcta?
INFERIR	Significa pasar de una afirmación o más a otra que es la consecuencia. Es un acto de relación que lleva a una conclusión. Podemos inferir hechos, pero también acciones, intenciones, relaciones, etc.	JUEGO: "Inferir a partir de la observación" CUENTOS: "Como sería un cuento cuyo titulo fuese" ARTE: ¿Qué se sigue?	¿Qué se sigue de este gesto? ¿Qué significa este silencio o este revuelo? ¿Podríamos decir que todos...? ¿Podemos concluir que...? ¿Qué podemos pensar a partir de ...? ¿Qué podemos saber a partir de esto? ¿Si sucede tal cosa, entonces...?

HABILIDADES DE RAZONAMIENTO

HABILIDADES	DESCRIPCION	ACTIVIDAD	PREGUNTAS
RAZONAR HIPOTETICAMENTE	<p>Reconocer afirmaciones condicionales (o hipotéticas) y ver que conclusiones se pueden extraer de ellas "Si-entonces"</p> <p>El razonamiento condicional es fundamental para imaginar, formular hipótesis, buscar alternativas, prever consecuencias</p>	<p>JUEGO: " _____ mágica" " " A ¿Qué diríamos?</p>	<p>¿Y si ...entonces...? ¿Qué pasaría si....? ¿Qué</p>
RAZONAR ANALOGICAMENTE	<p>Quiere decir transportar una relación que se da en un contexto. Implica sensibilidad por el contexto, identificar rasgos comunes de situaciones diferentes. Dan pie a las comparaciones objetivas o literales, pero también a las metáforas</p>	<p>JUEGO: CUENTOS: "Lógica-lógica y Lógica-fantasia" ARTE: "Relacionar los cuadros entre ellos"</p>	<p>¿X es como...? ¿Qué tiene en común ¿X y ¿Qué te hace pensar que X se a Z? ¿El rasgo... es común a estos dos objetos? ¿X es a Z como P es a Q?</p>

HABILIDADES DE RAZONAMIENTO

HABILIDADES	DESCRIPCION	ACTIVIDAD	PREGUNTAS
RELACIONAR CAUSA EFECTO	La relación causal es muy útil para organizar muchos aspectos de la vida. Cuando decimos que A es causa de B podemos querer decir que A produce B que A provoca B o que B es consecuencia de A	JUEGO: "La causa y el efecto" CUENTOS: Busca causas" r "Probar"	¿Qué pasa cuando...? ¿Cuál es la causa de ...? de..? ¿Siempre que se da X, se da también Z?
RELACIONAR PARTES Y TODO	Es una habilidad fundamental en cualquier aspecto de la vida humana, porque a menudo los pensamientos y las acciones son puntuales	JUEGO: "Nombres rotos" CUENTOS: "De seis , uno" ARTE: "Montar un collage"	¿Si cada parte es..quiere decir que todo también es..? ¿Si todo es .. Quiere decir que cada parte es..? ¿Encaja cada parte en el conjunto? ¿Si todo también es..?
RELACIONAR MEDIOS Y FINES	El fin es el último acto en el que pensamos, el que queremos conseguir; los medios son los actos intermedios que debemos ampliar para conseguirlo. Los medios son los métodos o maneras que usamos para conseguir nuestros fines	JUEGO: "Inventar" CUENTOS: ¿Para que sirven los cuentos? ARTE: Sensaciones	¿Qué debo hacer para conseguir..? ¿De qué manera puedo llegar a...? ¿Cómo he llegado a..? ¿Para obtener X debo hacer Z?

HABILIDADES DE RAZONAMIENTO

HABILIDADES	DESCRIPCION	ACTIVIDAD	PREGUNTAS
ESTABLECER CRITERIOS	Un criterio es un instrumento intelectual que sirve para juzgar, medir, clasificar, comparar y discernir, es una habilidad necesaria para desarrollar otras como la comparación, la clasificación o la evaluación	JUEGO: “Los amigos” CUENTOS: ¿Cómo podemos saber que un cuento provoca? ARTE: “Criterios diversos”	Pedir razones y si dicen “porque si” preguntar ¿Por qué si es una buena respuesta? ¿Hay alguna razón Mas o diferente? ¿Cómo podemos agrupar? ¿Cómo podemos saber X es útil? (Ayuda, funciona, etc)

HABILIDADES DE TRADUCCION Y FORMULACION

La traducción nos permite preservar el significado a través de un cambio de formulación.

Nos permite mantener los significados aunque el contexto cambie. La traducción es un tipo de intercambio

- *Explicar: Narrar y Describir
- *Interpretar
- *Improvisar
- *Traducir del lenguaje oral a la mímica y viceversa
- *Traducir del lenguaje oral al plástico y viceversa
- *Traducir a varios lenguajes: música y otro



HABILIDADES DE TRADUCCION Y FORMULACION

HABILIDADES	DESCRIPCION	ACTIVIDAD	PREGUNTAS
EXPLICAR: NARRAR Y DESCRIBIR	<p>Explicar quiere decir proceso que desenvuelve lo que estaba envuelto, por lo cual se hace presente lo que estaba latente</p> <p>Describir y narrar son formas de ordenar y expresar la experiencia, son una iniciación a la abstracción</p>	<p>JUEGO: "Descripción ¿Qué es una escuela?"</p> <p>CUENTOS "Mirar y Narrar"</p> <p>ARTE: "Narrar"</p>	<p>¿Y si lo explicas mas despacio ¿Puedes decirlo de otra manera? ¿Puedes describir como es. . ¿Puedes explicar por ¿Puedes explicar como sucede..? ¿Qué características tiene ...? Como fue...?</p>
INTERPRETAR	<p>Interpretar significa explicar el sentido que tiene para nosotros una cosa, es atribuir un significado personal a la información que se recibe. Implica razonar, argumentar, deducir, explicar, etc.</p>	<p>JUEGO: "Hacer mímica"</p> <p>CUENTOS: "Cambiar de lugar y de tiempo"</p> <p>ARTE: "Cambiar colores"</p>	<p>¿Cómo ves...? ¿Estas sugiriendo que ...? ¿Todos lo vemos así? ¿Hay otras opiniones? ¿Lo que dices significa que...?</p>
IMPROVISAR	<p>Improvisar quiere decir hacer alguna cosa sin estudiarla ni prepararla previamente, esta habilidad puede ayudar a hacernos flexibles, ágiles y dúctiles. Es bien estimular a hacer alguna cosa de manera espontanea y directa</p>	<p>JUEGO: "Explicar aventuras"</p> <p>CUENTOS: "Un cuento sobrehilado"</p> <p>ARTE: "Rehacer"</p>	<p>¿Podrías representar...? ¿Ahora mismo podemos inventar..? ¿A quién se le ocurre..? ¿Cómo podríamos ordenar, repartir?</p>



HABILIDADES DE TRADUCCION Y FORMULACION

HABILIDADES	DESCRIPCION	ACTIVIDAD	PREGUNTAS
TRADUCIR DEL LENGUAJE ORAL A LA MIMICA Y VICEVERSA	La comunicación oral es fundamental en esta etapa y una de las maneras de ejercitarla es a partir de la traducción o de la transmisión del significado de un lenguaje a otro	JUEGO: "Mostrar en z de hablar" CUENTOS: "Seguir un cuento" ARTE: "Explicar sin palabras"	¿Puedes dibujar lo que dices? ¿Por qué no nos describes este dibujo? ¿Podemos saber por la expresión de la cara que...? ¿Puedes expresar como se siente..?
TRADUCIR EL LENGUAJE ORAL AL PLASTICO Y VICEVERSA	La relación entre expresión, comunicación oral y plástica forman una unidad indisoluble que va trenzando la capacidad de interrelacionar lenguajes	JUEGO: "colores y sentimientos" CUENTOS: "Da un mundo a un dibujo" ARTE: "Un cuadro, un cuento"	¿Cómo dibujarías...? ¿De qué manera pintarías...? ¿Qué objetos expresan...? Si quisieras expresar X, ¿Cómo lo harías?
TRADUCIR A VARIOS LENGUAJES: MUSICALES Y OTROS	Trabajar distintos lenguajes permite una labor de autoconocimiento y expresión de los niños y las niñas, que es muy estimable a la hora de consolidar su personalidad	JUEGO: "Pintar una canción" CUENTOS: "Poesías relacionadas con los cuentos" ARTE: "Poner música clásica a los cuadros"	¿Podríamos decir esto bailando? ¿Qué ritmo tendría X? ¿De qué color sería X? ¿Con que canción o poema lo relacionarías...?

HABILIDADES DE TRADUCCION Y FORMULACION

HABILIDADES	DESCRIPCION	ACTIVIDAD	PREGUNTAS
RESUMIR	Resumir es decir de manera breve y condensada una historia, situación o proceso, buscando los aspectos mas significativos,	JUEGO: Representación CUENTO Tres palabras ARTE: Dibujar	Di en pocas palabras... Si tuvieras que dibujar lo que resume qué diferencia hay entre Y y X, ¿Cómo lo harías? ¿Puedes decir con otras palabras lo que ha resultado de...? ¿Qué color representaría mejor a X?

“2022. Año del Quincentenario de Toluca, Capital del estado de México”



¿Consideras importante la información del libro “JUGAR A PENSAR” para tu práctica?

¿Qué experiencia te dejó la asesoría?

¿Qué otra temática te gustaría que se abordara para tu formación docente?

“2022. Año del Quincentenario de Toluca, Capital del estado de México”



<http://enmarchaconeltdah.blogspot.com/2017/11/bloque-3-actividad-33que-hacer-si-un.html>

GRACIAS

“2022. Año del Quincentenario de Toluca, Capital del estado de México”

La asesoría fue interactiva, ya que se hacían preguntas a los participantes y se fundamentaba su respuesta con lo que marca el libro de jugar a pensar. Con el fin de proporcionarles a los docentes diversidad de materiales para su trabajo. Se continuo con la presentación, los docentes externaban sus dudas de como incluir todos los campos y áreas y en el transcurso de la asesoría se fueron aclarando sus dudas. Los docentes tomaban notas de lo que se iba diciendo y vieron que este referente bibliográfico era de suma importancia considerarlo dentro de su práctica docente, ya que les da pautas para los procesos de enseñanza y aprendizaje dentro de su aula. Así como herramientas que fortalecerán su práctica docente.

“2022. Año del Quincentenario de Toluca, Capital del estado de México”

CONCLUSIONES

Una vez concluida la asesoría los comentarios de los asistentes fueron los siguientes:

Sonia, su función es directora de una escuela. Comenta lo siguiente: Considero que es muy importante enriquecer y reconocer el trabajo realizado y que el conocer y analizar diferentes herramientas que están a nuestro alcance nos permiten ampliar las oportunidades y experiencias de aprendizaje a los alumnos, creando las condiciones necesarias a través del conocimiento y dominio de materiales con los que contamos.

Raquel Amaya Heraz Docente, comenta lo siguiente: me permitió conceptualizar lo que plasmo en mi planeación y tener una visión más amplia de la diversidad de actividades que puedo realizar para favorecer las habilidades cognitivas con los alumnos.



“2022. Año del Quincentenario de Toluca, Capital del estado de México”

Laura, docente, comenta lo siguiente: Fue una experiencia muy significativa para mí, ya que aprendí nuevas estrategias para favorecer habilidades en mis alumnos, así como el compromiso de implementar más actividades que lleven a los alumnos a desarrollarlas y a utilizarlas por medio de actividades lúdicas.

Zamara Yatsaret, Docente, su comentario es: El libro de jugar a pensar nos sirve como herramienta para poder diversificar nuestras actividades y como guía para orientar los cuestionamientos que fortalezcan desarrollar las habilidades del pensamiento. La asesoría me ayudo a razonar e identificar que habilidades ya las he desarrollado con mis alumnos y cuales aun debo de fortalecer. Y así implementar en la planeación estos cuestionamientos.

Maricruz, docente., dice lo siguiente: Es importante ya que me será de ayuda para complementar mis secuencias didácticas favoreciendo que se refuercen los aprendizajes esperados cuenta lo que queremos desarrollar, ya que vienen mas detallada cada una de las actividades y con ejemplos claros.

“2022. Año del Quincentenario de Toluca, Capital del estado de México”

Jessica Ríos, docente. Comenta: considero de suma importancia el enfoque mostrado por el libro, para poder reorientar la intervención, y más aún en estos tiempos *La experiencia de la asesoría fue agradable, puesto que se resolvieron dudas y los ejemplos fueron claros, y sobre la práctica misma hemos aprendido de errores y aciertos.

Norma Barrales, Subdirectora escolar, dice lo siguiente: la asesoría me pareció muy ágil e informativa, siempre he sugerido que el conocimiento de este libro nos da herramientas para intencionar las actividades y evaluar.

Prisila Martínez, docente. Cometa lo siguiente: Una mañana de trabajo muy productiva y de aprendizaje, en donde pudimos vincular diversos materiales y herramientas que tenemos para trabajar con los alumnos para la mejora de la enseñanza y aprendizaje. Donde se analizó todas las actividades que llevamos día con día para retomar en la evaluación que realizamos y en la reflexión de la practica.

“2022. Año del Quincentenario de Toluca, Capital del estado de México”

Tenemos diversidad de material bibliográfico que no se retoma en la práctica educativa y estos nos pueden dar elementos valiosos para llevarlos a la práctica educativa y obtener aprendizajes en los alumnos y tener insumos para los docentes para la planeación y evaluación.

- El libro de Jugar a pensar dota de herramientas valiosas a los docentes, directivos y supervisores, que se puede llevar a la práctica con los niños.
- Importante conocer cuales son las inquietudes que tiene el personal docente y directivo y apoyarlos a través de asesorías, que les apoye a la mejora del aprendizaje y la enseñanza.
- En la actualidad, (2022) las docentes siguen usando este material en su práctica educativa.

BIBLIOGRAFIA

Puig, I. y Sático, A. (2008) *Jugar a pensar. Recursos para aprender a pensar en educación infantil*. (1ª ed.). Octaedro.

Puig, I. y Sático, A. (2017). Reforma integral de la Educación básica Preescolar “Jugar a pensar”. EUMO – OCTAEDRO.