“Jugar a Pensar”

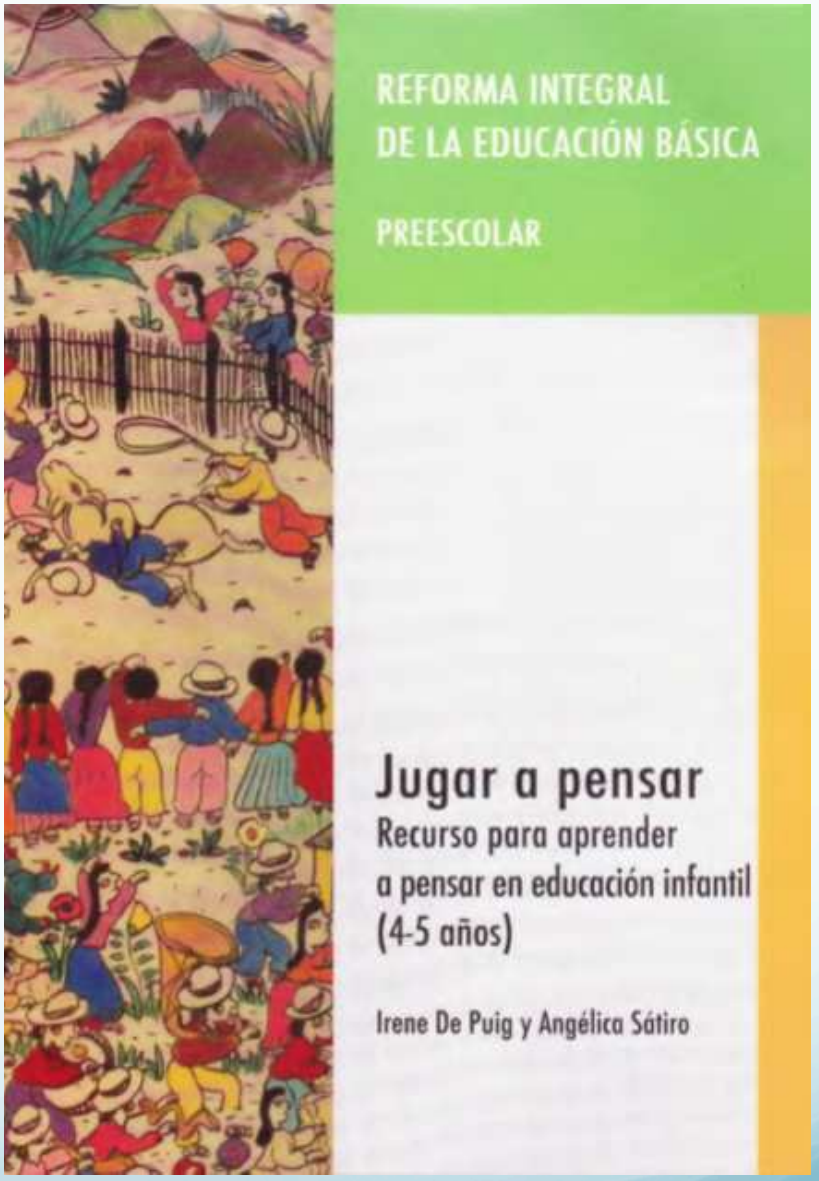
Recurso para aprender a pensar en educación infantil

(4-5 años)

Autoras: Irene de Puig y Angélica Sátiro

SEP

Resumen Lorena Silva



JUGAR A PENSAR

Generalidades

- Trabajar comprensión, análisis y solución de problemas

Trabajando comprensión, análisis y solución de problemas

- La Filosofía como disciplina

MATERIALES

CASAS

MATERIALES

Cuentos

Juegos.

Manual (libro “Jugar a Pensar”)

Arte

Anexo (colección fija)

OBJETIVOS EN EL ALUMNO	Mayor atención al discurso
	Más reflexivo
	Mejorar su capacidad de juicio, que explore alternativas para sus puntos de vista y las justifiquen
	Que pueda hablar y pensar razonablemente
	Que sea más creativo y quizás más libre

Mejorar las capacidades de hablar y pensar
Capacidad de reconocer y comprender
Ejes de la propuesta

HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

Investigación

Informan sobre el mundo

Conceptualización

Usadas cuando se interiorizan los conocimientos y se les pone nombre

Razonamiento

Necesarias para ordenar y ampliar el conocimiento a partir de sus implicaciones

Traducción

Necesarias para explicitar, aplicar o formular el resultado del conocimiento

Criterios de selección de las habilidades del pensamiento (Pag. 34-37)

Básicas

Conexiones

Para la vida personal

Adecuadas en la educación infantil

Fundamentales para todas las materias

CRITERIOS DE SELECCIÓN DE LAS HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

Básicas

- Observación
- descripción
- Detección de semejanzas y diferencias
- Distinción, etc.

Conexiones

- Comparar
- Seriar
- Argumentar
- Averiguar, etc.

PARA LA VIDA PERSONAL

- Buscar alternativas
- Anticipar consecuencias
- Establecer relaciones entre las partes y el todo
- Buscar criterios

FUNDAMENTALES A TODAS LAS MATERIAS

- Formular hipótesis
- Clasificar
- Clarificar conceptos
- Usar distintos lenguajes
- Definir

ADECUADAS EN EDUC. INFANTIL

- Buscar ejemplos y contra ejemplos
- Comparar
- Imaginar, etc.

JUEGO

- Dirigido
- Universal (adaptado a todo tipo de ambientes y culturas)
- Fácil de improvisar en clase y con dificultad adaptable a la edad
- Divertido

CUENTO

- Literario
- Poesía
- Adivinanzas (como elemento de reflexión)
- Canciones (como elemento de reflexión)
- De fácil comprensión
- Diversos géneros
- Con posibilidad de empatía con los personajes
- Temáticas variadas que permitan nuevos campos de exploración

ARTE

- Pintura
- El resto de los lenguajes artísticos *

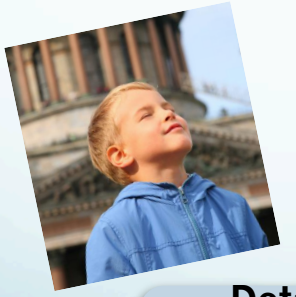
Cuadros (Colección fija)

- Kandinsky (1866-1944) - Expresionismo
- Picasso (1881-1973) - Cubismo
- Miró (1893-1973 - Fauvismo

Criterios de selección:

- ✓ Trayectoria personal del pintor (han pasado del realismo a la abstracción, han cultivado distintos estilos)
- ✓ Distintos géneros pictóricos: retrato, autorretrato, bodegón, paisaje urbano, paisaje rural)
- ✓ Facilidad de obtener reproducciones y ampliaciones de los cuadros escogidos.

Aprendan a pensar en términos de sensaciones, colores, formas, composiciones; aplicando el razonamiento lógico a la contemplación del arte; que disfruten pero que critiquen



EDUCACIÓN PARA EL ARTE

Dotar a los niños de recursos personales y colectivos para disfrutar de una obra

Enseñarlos a mirar, escuchar, a dialogar, interpretar, inventar y a estar conscientes de su propio gusto

EL DIÁLOGO:

Como herramienta

En preescolar, el desarrollo del lenguaje debe ser una prioridad, por ser el instrumento básico de comunicación

Busca servir:

Para estimular el pensamiento

Para crecer y madurar

Para construir el propio mundo

PRODUCCIÓN VERBAL
REPRESENTACIÓN MENTAL
ENCADENAMIENTO DE PENSAMIENTOS

DE PUIG, Irene y Sátiro, Angélica. Jugar a pensar. Recurso para aprender a pensar en educación infantil. Edit. EUMO-OCTAEDRO.SEP. México.