

TALLER DEL LIBRO

“JUGAR A PENSAR”

PLANEACIÓN

DE ACTIVIDADES

SECTOR 07

ZONAS 110,111,019,033

**TALLER DEL LIBRO "JUGAR A PENSAR"****HABILIDADES DE TRADUCCIÓN Y FORMULACIÓN**

Recurso para aprender a pensar en educación Infantil (4-5 años) Irene De Puig y Angélica sátiro

<b>ACTIVIDAD</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>MATERIALES</b>	<b>PÁG.</b>
¿Qué es un amigo?	< Si alguien es un amigo/a entonces...>	LETREROS	191
La última palabra	<b>Un niño o una niña dice una frase breve, y el de al lado tiene que empezar la frase por la última palabra. Ejemplo:</b> <A mí me gustan los helados>. Y el siguiente debe decir < Los helados...> también se puede hacer usar la última sílaba o letra.	PELOTA	192
Qué sientes y qué cara pones cuando...	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Oyes un buen chiste.</li> <li>• Te sientas sobre una chincheta.</li> <li>• Ves que alguien se sienta sobre una chincheta.</li> <li>• Ves que un bravucón se burla de tu amigo.</li> <li>• Ves un fantasma.</li> <li>• Te das un golpe en la rodilla</li> <li>• Te castigan después de la escuela.</li> <li>• Ves la cola de tu pececito de colores saliendo de la cola del gato.</li> <li>• Tocas una rana.</li> <li>• Te das cuenta de que estás en la escuela en pijama.</li> </ul>	Frases	205
A partir de preguntas	<b>Crear un cuento a partir de las respuestas a estas preguntas:</b> ¿Quién era? ¿Dónde estaba? ¿Qué hacía? ¿Qué dijo?¿Qué hacían los demás? ¿Cómo acabó?	Preguntas	200 201
Cuenta cuentos	<b>Improvisar historias a partir de una palabra al azar:</b> Se da una sola palabra y a partir de ella se improvisa un cuento, puede ser cualquier palabra y puede ser escogida entre todos, contar cuentos que sepan de casa. Se pueden establecer criterios.	Palabras	191
Garabatos	Decir en voz alta qué son y qué pueden ser estos garabatos. Se pueden plantear como un dibujo que pueden colorear y complementar.	Imágenes de garabatos	196

**TALLER DEL LIBRO "JUGAR A PENSAR"****II. HABILIDADES DE CONCEPTUALIZACION Y ANALISIS***Recurso para aprender a pensar en educación Infantil (4-5 años) Irene De Puig y Angélica sátiro*

	<b>ACTIVIDAD Y DESCRIPCIÓN</b>	<b>MATERIALES</b>	<b>PÁG.</b>
1. FORMULAR CONCEPTOS PRECISOS. (JUEGOS Y ACTIVIDADES LUDICAS)	<b>ACTIVIDAD:</b> EL gusanillo de la precisión Organizar un túnel, dentro se colocan objetos, cada niño deberá salir con un objeto que haya encontrado y explicar que es, describiéndolo para que los otros lo adivinen	Gusano de tela varios objetos	115
2. BUSCAR EJEMPLOS Y CONTRAEJEMPLOS (JUGAR CON CUENTOS)	<b>ACTIVIDAD:</b> buscar otros cuentos Sentados en círculo realizar la lectura del cuento de garbancito (jugar a pensar con cuentos), poner ejemplos de cuentos que den miedo, hagan reír, te alegren, te gusten, te entristezcan, te hagan cantar.	Libro, Jugar a pensar con cuentos	123
3. ESTABLECER SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS (JUGAR CON EL ARTE)	<b>ACTIVIDAD:</b> 2 CUADROS Relacionar 2 pinturas escalera de Miro y composición VIII de Kandinsky, que tiene en común y en qué se diferencian, la maestra puede sugerir aspectos de comparación.	Imagen de pinturas	130
4. COMPARAR Y CONTRASTAR (JUEGOS Y ACTIVIDADES LÚDICAS)	<b>ACTIVIDAD:</b> Juego de contrastes Seguir las órdenes del rey o la Reyna, luego debemos hacer lo contrario de lo que diga.	Palabras contrarias	133
5. DEFINIR (PREGUNTAS DEFINIR) SOBRE	<b>ACTIVIDAD:</b> Sentados en círculo se les dará una tarjeta con una palabra se les hará la pregunta ¿Cuándo usas la palabra.....que quieres decir? ¿Hay alguna palabra que quiera decir algo semejante?	Tarjetas con palabras	140
6. AGRUPAR Y CLASIFICAR (JUEGOS Y ACTIVIDADES LUDICAS)	<b>ACTIVIDAD:</b> LA RAYA Trazar una raya, hacer clasificaciones por bloques, dividiéndose entre los participantes del salón: zapatos, zapatillas, cabellos largos, cortos, etc.	tiza	142

*ATP Guadalupe Aquino Barragán. <Zona 110-D>*

## TALLER DEL LIBRO “JUGAR A PENSAR” HABILIDADES DE RAZONAMIENTO

Recurso para aprender a pensar en educación Infantil (4-5 años) Irene De Puig y Angélica Sátiro

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	MATERIALES	PÁG.
<i>De dos en dos</i> <b>(habilidad: buscar y dar razones)</b>	<i>La maestra dirá una palabra y uno dará una razón por la cual puede gustar, y el otro buscará una razón por la que no debe gustar</i>	<i>Palabras</i>	152
<i>Preferencias</i> <b>(habilidad: buscar y dar razones)</b>	<i>La maestra dicta poco a poco cada pregunta, y los niñ@s responden dibujando lo que prefieren.</i> <i>¿Prefieres el mar o la playa?</i> <i>¿Prefieres el sol o la lluvia?</i> <i>¿Prefieres los perros o los gatos?</i> <i>¿Prefieres el día o la noche?</i> <i>Al final se hace una lista de preferencias. La maestra comenta la diversidad y los anima a respetar las distintas opciones.</i>	<i>Hojas De Papel Bond Recicladass Crayolas, Lápices, Gis y/o Marcador Para Pizarrón</i>	153
<i>Inferir a partir de la observación</i> <b>(habilidad: inferir)</b>	<i>Di que conclusión sacarías si vieras las siguientes situaciones:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Una niña anda cojeando</i></li> <li>• <i>Un niño se pone la mano en la oreja</i></li> <li>• <i>De repente, ves que alguien cierra los ojos.</i></li> <li>• <i>Encuentras una huella de gato en tu libreta</i></li> <li>• <i>Oyes un timbre muy fuerte en la escuela</i></li> <li>• <i>Un niño lleva los labios sucios de color marrón</i></li> <li>• <i>La leche tiene un sabor horrible</i></li> <li>• <i>Ves el arcoíris</i></li> <li>• <i>Si un niño pequeñito huele a “caca”</i></li> <li>• <i>Si una señora trae la blusa al revés</i></li> </ul>	<i>Frases</i>	158
<i>De los títulos de los cuentos</i> <b>(habilidad: inferir)</b>	<i>Este ejercicio se puede proponer antes de empezar a leer los cuentos. Se trata de responder a:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>¿De qué puede tratar un cuento que se titula...</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Foxtrot?</i></li> <li>- <i>Para siempre?</i></li> <li>- <i>Los cocodrilos no se cepillan los dientes?</i></li> <li>- <i>Buen provecho... ¡animales al acecho!</i></li> </ul> </li> </ul>	<i>Preguntas</i>	159

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>La selva loca?</i></li> <li>- <i>Matías dibuja el sol?</i></li> <li>- <i>La gallinita roja?</i></li> </ul>		
<p><i>Sobre <b>El tren de Murnau</b></i> <b>(habilidad: inferir)</b></p> <p><i>¿Qué se sigue?</i> <b>(habilidad: inferir)</b></p>	<p><i>¿El tren está quieto o en movimiento?</i> <i>¿Pasa por un pueblo o por una ciudad?</i> <i>¿Pasa por campos y bosques?</i> <i>¿Lleva carga?</i> <i>¿Es de día o de noche?</i></p> <p><i>Observamos los cuadros de Picasso y preguntamos si, a partir de ellos, podemos saber que:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Picasso no había visto nunca el mar?</i></li> <li>- <i>A Picasso le entristecía el mar?</i></li> <li>- <i>A Picasso le gustaba más el pescado que la carne?</i></li> </ul>	<i>Preguntas</i>	<i>160</i>
<p><i>Los “si” y los “entonces”</i> <b>(habilidad: razonar hipotéticamente)</b></p>	<p><i>Dividiremos a los participantes en dos equipos, los “si” y los “entonces”. Una persona del equipo “si” elige una figura y dice: “ si yo fuera un burro...” y envía la pelota a alguien de la fila de los “entonces”. Quién recibe la pelota debe completar la frase, por ejemplo: “...entonces cargaría la leña”. Y devuelve la pelota a un miembro de la fila de los “si”. Cuando ya se conoce la mecánica, los equipos pueden cambiar las posiciones de “si” y “entonces”</i></p>	<i>Juguetes, objetos, pelota</i>	<i>162</i>
<p><i>Cosas y adjetivos</i> <b>(habilidad: razonar analógicamente)</b></p>	<p><i>Buscar materiales que encajen con los siguientes adjetivos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Duro como...</i></li> <li>- <i>Ligero como...</i></li> <li>- <i>Fino como...</i></li> <li>- <i>Tieso como...</i></li> <li>- <i>malo como...</i></li> <li>- <i>divertido como...</i></li> <li>- <i>feo como...</i></li> <li>- <i>bueno como...</i></li> </ul>	<i>Tarjetas con adjetivos</i>	<i>167</i>
<p><i>Analogías</i> <b>(habilidad: razonar analógicamente)</b></p>	<p><i>Completa estas analogías buscando la mejor alternativa</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Estar triste es llorar como estar alegre es a...</i></li> <li>- <i>Estar feliz es a sonreír como estar enfadado es a...</i></li> <li>- <i>Estar cansado es adormir como tener hambre es a...</i></li> <li>- <i>Tener frío es a abrigarse como tener calor es a...</i></li> </ul>	<i>Frases</i>	<i>168</i>

# ***EVALUACIÓN***

## ***TALLER DE ACTIVIDADES***

*Zona 33*

**Libro: JUGAR A PENSAR (Recurso para aprender a pensar en educación preescolar 4-5 años) de Irene de Puig y Angélica Sátiro**

- 1.- ¿Ya conocías este material? Y si es así, ¿Qué experiencia de aplicación tienes?
  
- 2.- ¿Identificas la importancia que representa para tu grupo la aplicación de este material? si, no, ¿Por qué?
  
- 3.- ¿Qué competencias se favorecen en los niños/as , con el trabajo sistemático de este material?
  
- 4.- ¿Que competencias docentes desarrollas?
  
- 5.- ¿En qué momento de la jornada, puedes aplicar este tipo de actividades?
  
- 6.- ¿Participé propositivamente en las actividades?

***Comentarios y sugerencias***