

pienso contigo



¿Qué puedes usar para jugar?



castillo

A Macmillan Education Company

PREESCOLAR

Actividad

Dimensión socioemocional: Autonomía.

Habilidad: Autoeficacia.

Indicador: Elige los recursos que necesita para llevar a cabo las actividades que decide realizar.

Valor: Creatividad.

Sugerencia de trabajo:

La imagen muestra un salón de juegos en donde niños y niñas se encuentran frente a una mesa con diferentes objetos. Invite a los estudiantes a explorar la imagen. Pregunte:

- ¿Qué observan? ¿Qué sucede? ¿Dónde se encuentran y qué hacen los niños? ¿Cómo creen que se sienten? ¿Por qué?
¿Qué pueden hacer en ese espacio, con lo que hay ahí? ¿De qué manera pueden participar todos?
- Asegúrese de que en las respuestas estén considerados todos los niños de la imagen.

Recoja y sintetice los comentarios del grupo. Guarde las respuestas para utilizarlas más adelante.

Formule la pregunta detonadora para que los alumnos la respondan libremente levantando la mano; pregunte si han entendido y que reformulen las ideas; haga nuevas preguntas e invite a hacer otras, y recoja las ideas más importantes de manera sintética. Por último, guíelos a que relacionen estas ideas con la imagen detonadora.

La educación socioemocional busca que los estudiantes desarrollen y pongan en práctica herramientas fundamentales para generar un sentido de bienestar consigo mismos y hacia los demás. Pienso contigo permite el desarrollo de habilidades socioemocionales y valores a partir de la metodología Filosofía para niños y adolescentes que estimula y desarrolla el pensamiento del estudiante y su actitud crítica, creativa y cuidadosa del otro.

Descarga más
fichas aquí

Visite el Centro de Maestros en la
sección Recursos y recomendaciones