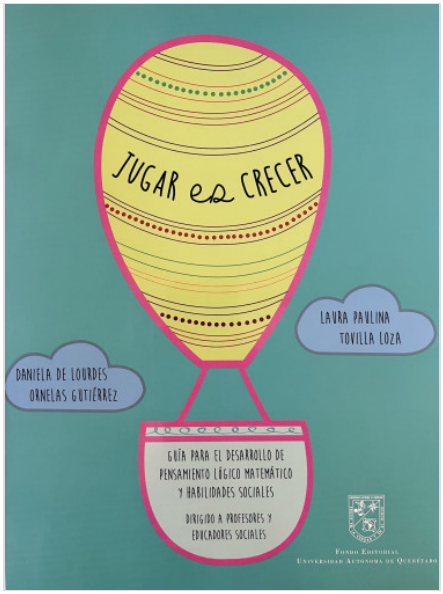
Jugar es crecer

Guía para el desarrollo de pensamiento lógico matemático y habilidades sociales



Autores

Laura Paulina Tovilla Loza, Daniela de Lourdes Ornelas Gutiérrez

Sinopsis

Soñar, proyectar un futuro deseable, embellecer la realidad y transformar el mundo por medio de la acción lúdica-educativa es la invitación que nos hacen Daniela Ornelas y Paulina Tovilla en este libro. Jugar es crecer nos motiva a jugar con la realidad, a arriesgarnos a transformar las relaciones sociales y pasar de la hostilidad a la ternura, así como repensar(nos) y mirar al sujeto de una forma integral, puesto que no sólo se debe atender la parte racional de la persona, sino que es necesario rescatar y cultivar el pensamiento creativo y los afectos para una convivencia que lleve al desarrollo de la personalidad y al fortalecimiento del lazo social. El trabajo de las autoras deja al descubierto que atender la parte intelectual y racional del niño, a través de actividades lúdicas y recreativas, es un camino para leer, entender y transformar la vida cotidiana. Mediante el juego es posible la reflexión, el análisis y la resolución de problemas con acciones que provienen de la originalidad del niño, ya que potencializa su capacidad intelectual, a la vez que hace circular afectos para el desarrollo de habilidades sociales. Este libro es un apoyo para lograr la fascinación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Impreso

Año de publicación: 20171020

Presentación: Tapa blanda o Bolsillo

Tamaño: 28 x 21.5 x 0.8 cm

Número de páginas del contenido principal: 92 Páginas

ISBN13: 9786075133218

$350 MXN

2026 © Sistema Integrado de Metadata Estandarizada desarrollado por Hipertexto - Netizen

Jugar es soñar e ilusionarse para alcanzar el involucramiento del ser y sus sentidos, para despertar el placer de vivir juntos, de reinventar lo cotidiano y de construir el conocimiento. La invitación de esta guía es a saborear la vida misma en su dinamismo y en los procesos cognitivos.

LT

Sobre el autor

Laura Paulina Tovilla Loza

DO

Daniela de Lourdes Ornelas Gutiérrez



Palabras clave

Actividades; Afectos; Análisis; Asignaturas; Capacidad intelectual; Comunidad; Conocimiento; Creatividad; Desarrollo; Didáctica; Docentes; Educación básica; Educación; Enseñanza-aprendizaje; Enseñanza; Escuela; Estrategias; Formación integral; Habilidades sociales; Juego; Jugar; Leer; Libros de texto; Matemáticas; Materiales didácticos; Materiales educativos; Métodos; Niñez; Lectura; Pensamiento; Personalidad; Primaria; Procesos cognitivos; Recreación; Relaciones sociales; Resolución de problemas; Social; Sociedad; Transformar; Acción lúdica

2026 © Sistema Integrado de Metadata Estandarizada desarrollado por Hipertexto - Netizen