



GOBIERNO DEL ESTADO DE PUEBLA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 213

SEP



JUGUEMOS A SOCIALIZARNOS

LEONOR COELLO SÁNCHEZ

TEHUACÁN, PUE., 2002.



**GOBIERNO DEL ESTADO DE PUEBLA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 213**



JUGUEMOS A SOCIALIZARNOS

LEONOR COELLO SÁNCHEZ

**PROYECTO PRESENTADO PARA OBTENER EL TITULO
DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN**

**ASESORA
LIC. ALICIA GONZÁLEZ PACHECO**

TEHUACÁN, PUE., 2002.

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION


Tehuacán, Pue; martes, 30 de abril de 2002

C. PROFR. (A) LEONOR COELLO SANCHEZ
Presente.

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado: "JUGUEMOS A SOCIALIZARNOS" Opción Proyecto de Innovación a propuesta del asesor, ALICIA GONZALEZ PACHECO, manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorable su trabajo y se le autoriza a presentar su examen profesional.

ATENTAMENTE
EDUCAR PARA TRANSFORMAR



Lic. José Antonio Villarreal Tenorio.
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
DE LA UNIDAD



El presente documento tiene vigencia por 60 días naturales, a partir de la fecha de expedición.

JAVT/JGS/wtg

INDICE

INTRODUCCIÓN

CAPITULO I ANÁLISIS DE LA PRACTICA DOCENTE

1.1.	EL CONTEXTO	5
1.1.2	LA ESCUELA Y EL GRUPO	7
1.1.3	EL NIÑO Y SUS RELACIONES SOCIALES	9
1.2.	PLANTEAMIENTO	10
1.3.	PROPÓSITOS	11

CAPITULO II ARGUMENTACIÓN TEORICA

2.1.	TEORIA DE APRENDIZAJE	12
2.2.	TEORIA PSICOGENETICA	14
2.3.	JUEGO Y EDUCACIÓN	16
2.31	CARACTERISTICAS DEL JUEGO SIMBOLICO	19
2.4.	PROGRAMA DE EDUCACIÓN PREESCOLAR: GLOBALIZACIÓN Y PROYECTOS.....	21
2.5.	APRENDIZAJE COLABORATIVO	28
2.6.	LA PARTICIPACIÓN DE LOS PADRES DE FAMILIA Y DEL DOCENTE COMO ORIENTADORES	30
2.7	ELECCION DEL PROYECTO: ACCION DOCENTE	32

CAPITULO III ALTERNATIVA PEDAGÓGICA

3.1.	PRESENTACIÓN DE LA ESTRATEGIA	35
3.1.2	APLICACIÓN DE LA ALTERNATIVA	36
3.2.	ASPECTOS DE ANALISIS APLICADOS EN LA ALTERNATIVA...	40
3.2.1	ANALISIS DE LOS PROPÓSITOS PLANTEADOS	42
3.2.2	ACTIVIDADES REALIZADAS	43
3.2.3	IMPORTANCIA DE LOS MATERIALES	45
3.2.4	LA PARTICIPACIÓN EN EQUIPO	46
3.2.5	EVALUACION: INSTRUMENTO DE APOYO EN LOS LOGROS Y FRACASOS.....	47
	CONCLUSIÓN	53
	BIBLIOGRAFÍA	55
	ANEXOS.	57

INTRODUCCION

La congruencia y la coherencia de la educación elemental debe ser uno de los propósitos que orienten la elaboración de documentos técnicos-pedagógicos. El docente a través del proceso enseñanza-aprendizaje debe tomar en cuenta la congruencia - coherencia y con base al programa de educación preescolar incorpora a su tarea diaria diversos factores que influyan decisivamente en el desarrollo integral del niño; Enfocándonos en el nivel preescolar el programa postula que el juego es la actividad predominante en la cual se manifiestan y pueden plasmarse reacciones diversas en el niño, sabiendo de antemano que las necesidades de los niños en etapa preoperacional (2 a 7 años) se satisfacen por medio de sus juegos.

Así mismo durante el juego el niño pone en práctica normas y reglas sociales, es a través de esta experiencia que el niño alcanza los componentes de la autonomía, elemento fundamental para la convivencia humana.

El presente trabajo se enfoca al problema de socialización en alumnos de 4 a 6 años, los factores son varios; el contexto, los padres de familia y de los diferentes conceptos que se tiene del nivel preescolar.

Hablar de un proceso de desarrollo en el niño, es un tema complejo por naturaleza, por el cual se analizan enfoques diferentes de varios autores, centrando su atención en aspectos específicos como son: la construcción del conocimiento y la influencia social en el desarrollo entre otros.

En el capítulo I, se presenta un diagnóstico sobre los factores internos (ideas y pensamientos) y externos (contexto) que repercuten en el desarrollo intelectual y social del niño en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El capítulo II, se pone especial énfasis al problema de socialización, es analizado a través de consideraciones teóricas para conocerlo y comprenderlo mejor, en este apartado es mencionada la teoría del aprendizaje que se aplica, lo importante del juego en la educación, el apoyo de los padres de familia, del maestro y compañeros en las actividades realizadas, es analizado el programa de educación preescolar que entre sus objetivos se encuentra el de favorecer el proceso de socialización del niño a través de el método de proyectos con el fin de responder al principio de globalización que permite lograr en todo momento aprendizajes significativos.

En el capítulo III, es presentada la estrategia, así también la previsión de los materiales que se utilizan y la participación de todos los involucrados en el proyecto. Como forma de evaluación se propone la escala estimativa para poder observar los avances que el niño va teniendo en su proceso de socialización. También en este capítulo se presenta el análisis de los diferentes factores que intervienen en la aplicación de la estrategia y finalmente se presentan las conclusiones.

CAPITULO I ANÁLISIS DE LA PRACTICA DOCENTE

Elaborar un análisis de nuestra práctica docente es indagar en la información de diferentes dimensiones, la teoría y el contexto donde desarrollamos nuestra acción profesional en la educación.

Se diagnostica la situación pedagógica del presente problema, se recupera a nivel narrativo-descriptivo como se encuentra la problemática, haciéndose presente la información previa a la actualidad del problema sometiéndose a reflexiones del cómo y dónde se esta desarrollando el problema.

1.1 EL CONTEXTO

México es un país subdesarrollado, con diferentes carencias en aspectos: económicos, sociales, políticos, e ideológicos. Generalmente todos los municipios se diferencian por varias particularidades que caracterizan y determinan la forma de vida de quiénes lo habitan.

Coxcatlán Puebla; es una población dedicada al comercio, ganadería y agricultura encontrándose en este ramo la cosecha de caña de azúcar, la gente que subsiste de esta son los ejidatarios, sembradores, cortadores de caña entre otros. Lo primordial es trabajar para poder subsistir, la mayor parte de la población de esta comunidad se emplea en zafra o en maquiladoras las cuales se encuentran fuera del municipio de

Coxcatlán, por eso la gente tiene que trasladarse a sus lugares de trabajo y poder así solventar económicamente los gastos de sus familias.

La gente económicamente estable (ejidatarios y algunos profesionista) se limitan solo a satisfacer en sus hijos necesidades materiales; las familias de bajos recursos dedican mayor tiempo a sus respectivas labores, por la necesidad económica y lo peor de todo es que en este nivel el adolescente al concluir la primaria o secundaria se inicia al trabajo pesado (la carga de caña o como empleados de maquiladora), lo que sí es importante mencionar es que en los dos niveles (económicamente estable y de bajos recursos) los padres le dan poca importancia al aspecto educativo, ya que al citar a los padres de familia para tratar asuntos de sus hijos solo asiste la mitad en su mayoría madres, siendo siempre el pretexto de que no asisten porque trabajan.

Si es bien cierto que las madres (algunas) son las que más se preocupan por sus hijos porque conviven más con ellos, pero también es cierto que deben realizar actividades correspondientes al hogar entre las que se encuentran el trasladarse al trabajo de sus maridos para llevarles sus alimentos ,dejando un tanto abandonados a sus hijos encerrándolos viendo televisión o expuestos a que personas ajenas los lastimen, situación que con el paso del tiempo puede generar complejos de inseguridad en el niño, llegando a ser tímido y poco sociable. La contrapartida de esto es el caso de los padres sobre protectores que en lugar de favorecer el desarrollo intelectual del niño, viene a entorpecer su espontaneidad y sus necesidades básicas las cuales son necesarias para su adecuado desarrollo, los padres sobreprotectores crean en sus hijos un inadecuado desarrollo integral al prohibirles actividades propias como la de jugar, no darles permiso a distraerse con sus amiguitos, estas acciones pueden entorpecer la formación individual-social de los niños, el padre o madre trata al niño como un adulto pequeño al prohibirle jugar con el agua o con otros materiales con los que se pueda ensuciar o lastimar. Desafortunadamente el padre no es conciente de

que a través de estas situaciones que debe vivir cotidianamente el niño facilitará el proceso de su aprendizaje, porque jugando, construye, destruye, experimenta, dialoga etc., estas acciones logran que el niño sea activo y adquiera conocimientos significativos y al mismo tiempo sus relaciones sociales sean más amplias.

Al recibir instrucciones como: "no juegues porque te ensucias", "no te mojes que te puedes enfermar", "si corres te vas a lastimar", "en el salón debes estar callado y hacer todo lo que te diga la maestra", " este dibujo pntalo así" etc., entorpecen en todo momento la maduración de su pensamiento, ya que a través de las experiencias cotidianas que los niños obtienen libremente de acuerdo a sus necesidades y edades; espontáneamente logran un equilibrio entre lo que sienten ,hacen o dicen, dejarlos ser acrecenta positivamente sus dimensiones social, afectiva, intelectual y física.

Analizando estos comentarios tan frecuentes que los mayores dan a los niños podemos darnos cuenta que se esta creando niños sin autonomía y poco sociables, con participación nula y sin libertad de expresión. Es importante mencionar que en ambos casos (niños sobre protegidos y desatendidos) reflejan el mismo problema y siempre serán subordinados por sus propios padres o maestros expuestos a severos castigos. Es necesario analizar todo el contexto que rodea al alumno para darse cuenta del problema que se esta presentando. Desatender el desarrollo individual, social y educativo del niño predomina en la población por causa del trabajo, desobligación o desinterés por la educación de los niños.

1.1.2 LA ESCUELA Y EL GRUPO

El propósito del jardín de niños es el desarrollar conocimientos globales con la participación de todos los involucrados, padres de familia, autoridades y el resto del

contexto, es necesario mencionar que el docente juega un papel muy importante como agente promotor que orienta, guía, coordina y evalúa cada una de las actividades que son realizadas en el proyecto para darle solución al problema existente en el grupo escolar, sin antes haber realizado un diagnóstico previo del grupo, escuela y contexto.

El jardín de niños unitario "Juan de Dios Peza" se encuentra ubicado a un kilómetro y medio del centro de Coxcatlán con una extensión de mil metros cuadrados, cuenta con tres aulas de concreto dos con techo de lamina de asbesto, las aulas están distribuidas de la siguiente manera: una es ocupada para la dirección, las otras dos son organizadas en áreas de trabajo y el espacio restante es para la recreación de los niños.

El grupo cuenta con 25 alumnos (10 de tercero, 8 de segundo y 7 de primero) en los que existen diferencias significativas como: edades, inquietudes y conocimientos previos etc., la poca cantidad de alumnos que asisten, es porque para los padres el nivel preescolar es un gasto innecesario, los niños que se llegan a captar al jardín son tímidos, inseguros, poco sociables e imaginación limitada, pero gracias a las diferentes estrategias que el docente utiliza como el de respetar las necesidades e intereses así como la capacidad de expresión y juego, favorecerá el proceso del desarrollo integral de los niños.

Por el concepto equivocado de los padres de familia en cuanto al nivel preescolar, los niños se resisten a realizar actividades como jugar y cambiar opiniones con sus compañeros y maestra, el niño tiene miedo a ensuciarse o lastimarse ya que si desobedecen a sus padres pueden llegar a ser reprimidos, el niño al llegar a ser dependiente de una persona mayor se vuelve inseguro, caprichoso sin libertad de expresar sus sentimientos y sin poder solucionar sus propias necesidades básicas como

es el de poder ir al baño por sí solos, pintar un dibujo a su gusto, vestirse, el de poder crear un juego etc.

A través de las observaciones y comentarios surgidos se llega a la conclusión de que gran parte del desarrollo integral del niño se conforma de confianza, motivación e interacción social.

1.1.3 EL NIÑO Y SUS RELACIONES SOCIALES

El aprendizaje y desarrollo de un niño parte a través del tipo de relaciones que tiene con las personas con quienes vive, desde que el pequeño nace es un organismo social por naturaleza, buena parte de la información temprana que recibe en casa a través de la observación y conductas de los demás, el niño podrá desempeñar un importante papel en el establecimiento de conductas sociales aceptables o inadecuadas.

Desafortunadamente las relaciones sociales de los niños de esta comunidad son muy pobres porque los niños no disfrutan a sus papás y los padres por igual casi no conviven con sus hijos y cuando llegan a hacerlo es sólo para regañarlos por traviesos, por lo cual el niño tiene que quedarse callado y tranquilo obedeciendo siempre lo que el mayor le imponga, estas acciones se ven reflejadas en el salón de clases, el niño no participa en juegos con sus compañeros la reacción de este es quedarse parado y aislarse de los demás, en actividades como la de colorear, construir, dibujar, inventar etc. El niño sólo se limita a estar callado y no hace nada hasta que uno le diga cómo, en dónde y en que momento tiene que realizar la actividad, el niño no tiene iniciativa propia ni tampoco propone, otra situación es que esperan a que uno lo desabotone y quite el suéter o que los lleve uno al baño porque ellos solos no pueden si se le dice

que lo realice él mismo inclina la cabeza y llora, esto es resultado de las relaciones familiares ya sea con uno o con ambos progenitores, pues aprendan a valorar y/o a depender de la presencia de otra persona. El niño con una buena orientación tanto de los padres como el de los maestros reflejara en su desarrollo físico e intelectual con suficiente capacidad será social, crítico, creativo etc., y en caso de no darle solución a tiempo a la mala orientación como en los casos de sobreprotección y desatención el niño llegara a ser un adulto pequeño que no sabrá pensar y sin interés de crear, socializarse y expresarse libremente. La participación de padres y maestros debe ser en equipo ya que somos nosotros su contexto y el medio por el cual el niño puede mejorar su desarrollo integral o quedarse rezagado.

1.2 PLANTEAMIENTO

Plasmar el problema es inducirse a la especificidad de lo que se desea investigar. Se plantea un problema objeto de estudio a manera de un enunciado que involucre las variables de interés a nuestra investigación.

Partiendo del diagnóstico que se realiza en el grupo, es importante mencionar que el problema que requiere atención especial es la falta de socialización, quedando nuestro planteamiento de la siguiente manera:

FAVORECER LA SOCIALIZACION A TRAVES DE JUEGOS SIMBOLICOS EN LOS ALUMNOS DEL JARDÍN DE NIÑOS "JUAN DE DIOS PEZA "DEL MUNICIPIO DE COXCATLAN PUEBLA.

1.3. PROPOSITOS

- * Que el niño se integre al grupo como miembro activo, poniendo en juego su iniciativa, libertad de expresión y movimientos encaminados al logro de la autonomía.

- * Apoyar en el niño el desarrollo de la socialización y creatividad a través del aprendizaje colaborativo.

- * Ampliar conocimientos que lleven a la participación en acciones de bienestar social expresándolo en grupo por medio de juegos simbólicos.

CAPITULO II

ARGUMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. TEORIA DE APRENDIZAJE

En todas las explicaciones sobre el desarrollo humano subyace una determinada teoría a partir de la cual se identifican los aspectos que originan o determinan dicho desarrollo, así como los elementos que lo constituyen. Para ello es importante centrarnos en el alumno que aprende, preguntarnos cómo y qué aprende, para poder voltear la mirada al profesor y preguntarnos cómo y qué enseña.

“La construcción del aprendizaje debe tomar en cuenta: Las relaciones estrechas entre el conocimiento psicológico, la teoría y la práctica educativa”. (1)

Para el presente estudio vamos a considerar las ideas centrales de autores como: Piaget, Vigotsky, Cesar Coll y Bruner , que aportan elementos importantes al problema expuesto , la teoría constructivista que representan estos autores consiste en una reflexión crítica y valorativa de la naturaleza funciones y objetivos de la educación escolar en nuestra sociedad. Así mismo, hacen referencia a la importancia de la actividad mental constructiva del alumno en la realización de los aprendizajes escolares.

(1) Coll Cesar. “Construcción e interacción educativa” incluida en UPN. Antología Básica. Corrientes Pedagógicas Contemporáneas. Pág. 12

Margarita Gómez Palacio hace referencia de las ideas de estos autores de la siguiente manera: (2)

Piaget: afirma que el niño construye su conocimiento precisamente a través de la acción transformadora.

Vigotsky: Concede prioridad a la influencia social en el aprendizaje y desarrollo.

Cesar Coll: da importancia a la actividad mental constructiva del alumno en la realización de los aprendizajes escolares.

Bruner: induce a la participación activa del aprendiz a través de su situación ambiental desafiando la inteligencia impulsándolo a resolver problemas, invirtiendo la maduración y adquisición de técnicas para el dominio de la naturaleza.

La corriente constructivista concibe al niño como ser único, da importancia a la actividad mental de este en la realización de los aprendizajes escolares; principio que lleva a concebir el aprendizaje escolar como un proceso de construcción del conocimiento.

“La corriente constructivista menciona que el alumno es responsable y constructor de su propio aprendizaje, el profesor como coordinador y guía del aprendizaje del alumno”. (3)

(2) Gómez Palacio, Margarita. El niño y sus primeros años en la escuela. Pág.17

(3) Coll, Cesar. “La pedagogía Constructivista “ incluida en UPN. Antología Básica. Corrientes Pedagógicas Contemporáneas. Pag.9

Al aplicar métodos prácticos coherentes con el desarrollo del niño, ayudara al proceso de construcción del conocimiento, es importante adoptar esta pedagogía constructivista porque engloba psicología, teoría y practica educativa para llegar a una visión integral de la educación.

2.2. TEORIA PSICOGENETICA

La teoría psicogenética ha aportado mediante su modelo de equilibrio dinámico, la posibilidad de ir estructurando el aprendizaje de los alumnos a través de interrogantes, pone énfasis en la estructuración lógica y psicológica del contenido a aprender como una situación facilitadora del aprendizaje, construir conocimientos significativos obteniendo así un proceso constructivo.

Piaget conceptualiza el aprendizaje como: "el proceso mental mediante el cual el niño descubre y construye el conocimiento a través de las acciones y reflexiones que hace al interactuar con los objetos, acontecimientos, fenómenos y situaciones que despierten su interés ". (4)

Esto es que el niño al manipular, observar, explorar, investigar y socializar ideas sobre el objeto de interés va construyendo y modificando su conocimiento o aprendizaje, dándose solo a través de la propia actividad del niño.

(4) SEP. Guía didáctica para orientar el desarrollo del lenguaje oral y escrito en el nivel preescolar. Pág. 19

“Piaget hace referencia a factores que intervienen en el proceso de desarrollo o aprendizaje y que funcionan en interacción constante estos factores son:” (5)

MADURACION: es el proceso de crecimiento orgánico, particularmente del sistema nervioso, que brinda las condiciones fisiológicas necesarias para que se produzca el desarrollo biológico y psicológico.

LA EXPERIENCIA: la experiencia de objetos y de realidad física, es obviamente un factor básico en el desarrollo de estructuras cognitivas, se refiere a las vivencias que tiene el niño al interactuar con el ambiente o cuando explora, manipula objetos, aplicando diversas acciones. La experiencia que el niño va adquiriendo se deriva en dos tipos de conocimientos: el físico y el lógico matemático. La experiencia física consiste en actuar sobre objetos y en derivar algunos conocimientos respecto a estos por medio de la abstracción, peso, color, forma, textura etc., de los objetos.

La experiencia lógico- matemática es en la que el conocimiento no deriva de los objetos como: clasificar, juntar, etc. Este tipo de relaciones no esta en los objetos en sí, sino que son producidos por la actividad intelectual del niño.

TRANSMISIÓN SOCIAL: se refiere a la transmisión, adquisición y acercamiento de la cultura que incluye, lengua, valores, normas sociales, tradiciones costumbres etc. Esto es de acuerdo al grupo perteneciente a través de las interacciones cotidianas el niño adquiere conocimientos.

(5) Ibidem., Pág. 21.

EL PROCESO DE EQUILIBRACION: explica la síntesis entre los factores madurativos y los del medio ambiente (experiencia- transmisión social) la equilibración es un mecanismo regulador de la actividad cognitiva.

La forma en que interrelacionan estos factores importantes en el desarrollo del niño, dependerá de él mismo, pero es necesario que el educador analice y oriente el comportamiento y desarrollo de las actividades que realice el niño para poder llegar así a una verdadera equilibración.

2.3. JUEGO Y EDUCACIÓN

No se puede imaginar la infancia sin sus risas y juegos, gracias al juego crece el alma y la inteligencia. Un niño que no sabe jugar tiende a presentar dificultades en alguna de sus diferentes dimensiones de desarrollo como la afectiva, social, intelectual o física.

Dentro de la psicología el juego ha sido muy importante en cuanto al desarrollo infantil, pero desafortunadamente en muchos casos para padres y maestros se le ha considerado como una pérdida de tiempo y por lo tanto, se piensa que cuando el niño juega no aprende nada, es por ello que el juego debe ser tema de análisis e investigación psicológica y pedagógica en el que se debe trabajar muy activamente y reconceptualizar la gran importancia que tiene.

A través del juego, el niño satisface sus necesidades internas (miedos, deseos, inquietudes etc.) se sumerge completamente en este, puesto que es una cosa seria para él, convirtiéndose en un elemento de la naturaleza infantil que ofrece a los educadores la plena oportunidad de conocer las necesidades y las relaciones más íntimas de esta etapa de la vida del niño. En esta actividad (juego) el niño espontáneamente favorece sus dimensiones de desarrollo (afectiva, intelectual, social y física) al exteriorizar sus pensamientos, promueve su autonomía, iniciativa, confianza, seguridad, y creatividad mejora sus relaciones sociales etc., estos procesos internos son manifestados en el juego, de aquí la importancia que la educación retome esta actividad natural del niño para favorecer el desarrollo integral de este. Piaget postula "que la educación debe ser una condición formadora necesaria del propio desarrollo intelectual y natural". (6)

El proceso de formación del hombre requiere de un medio social adecuado para – llevarse a efecto. Las normas sociales, tradiciones y costumbres (transmisión social) en los que se desarrolla el niño intervienen en la formación de este, pero la familia al igual que la escuela deben complementar la formación social del alumno. Es por esto que se requiere de escuelas y educación activa, en donde se realicen actividades reales y experimentales desarrolladas en común como por ejemplo: el desarrollo de la inteligencia lógica que se da en función de las acciones y de los intercambios sociales. Entonces es factible que al niño se le brinde la libertad en el salón de clases así también como en el hogar, dentro de esta perspectiva el salón es dividido en "áreas de trabajo" encontrándose el de gráfico-plástica, construcción, naturaleza, dramatización, juegos etc., en el hogar también al niño se le debe brindar un ambiente físico y mentalmente saludable, para que sus relaciones interpersonales sean armoniosos dando paso al desarrollo de su pensamiento creativo, individual y grupal desde un proceso democrático.

6) González, J. Del C. "Implicaciones educativas" incluido en UPN. Antología Básica. El juego. Pág. 177

Cuando la libertad del trabajo docente permite al niño investigar libremente, allegarse a un método de trabajo que le sirva para indagar lo que le interesa y sobre todo propiciar que el propio alumno sea quién clarifique su razonamiento estaremos hablando de un proceso constructivista.

Piaget menciona que la educación debe inclinarse por los métodos activos que den lugar esencial a la búsqueda espontánea del niño. La concepción de la educación básica ya no debe centrar su atención en enseñar contenidos educativos, sino que debe responder a las necesidades educativas del individuo, que preste atención en un ser real sujeto de aprendizaje y que también se estudie cómo satisfacer sus necesidades educativas y la manera en que se puedan superar para actuar en la realidad social.

El juego y la imitación son parte real del desarrollo de la inteligencia, revisando lo que dicen al respecto algunos autores encontramos a: (7)

Locke: aporta al requerimiento de la libertad para que el juego se de en su plena expresión. Jean Paúl Ritchen: considera al juego como una actividad seria fundamental para el niño y conoce en él acertadamente los aspectos creadores. Juan Jacobo Rosseau: cree en la libertad y creatividad humana bajo esa concepción filosófica ubica al juego dentro de la misma naturaleza infantil y le cede el valor de ser el medio por el cual el niño conoce al mundo y la sociedad.

7) SEP. "Antecedentes históricos del juego" en apuntes sobre el desarrollo infantil.
Tema: el juego. Pág. 5

Los filósofos antes mencionados manifiestan su concepto de juego únicamente a nivel teórico pero no logran transferirlo a nivel práctico hasta años más tarde lo hizo Federico Froebel en el ámbito educativo en el cual define al juego infantil como el producto más puro y espiritual del hombre.

2.3.1. CARACTERISTICAS DEL JUEGO SIMBOLICO

El juego en los seres humanos adquiere un papel básico en su desarrollo social, intelectual, físico y creativo, en el juego el niño integra los aspectos de la realidad que le son incomprensibles, al manipular sus juegos y materiales podrá alcanzar el proceso de socialización elemento fundamental para la convivencia humana.

Respecto a la importancia que tiene el juego en la educación, a continuación se analiza como inicia esta actividad natural y placentera para el niño.

Al inicio del periodo preoperatorio o periodo de organización y preparación de las operaciones concretas del pensamiento (aproximadamente desde los dos a dos años y medio hasta los seis o siete años) en el que se encuentran los niños preescolares aparece la función simbólica o capacidad representativa como un factor determinante para la evolución del pensamiento, esta función consiste en la posibilidad de representar objetos, acontecimientos, personas etc., en ausencia de ellas.

En el periodo preoperatorio el juego simbólico es una de las expresiones más notables en la actividad del niño, en casi forma permanente se le ve jugar al papá a la

mamá, al doctor a la maestra, etc. Sus miedos, deseos, dudas, conflictos aparecen en los símbolos que utiliza durante el juego y éstos nos hablan de su mundo afectivo y de los procesos del conocimiento y pensamiento.

"El juego simbólico se caracteriza por utilizar abundante simbolismo que se forman mediante la imitación. El niño produce escenas de la vida real, modificándose de acuerdo a sus necesidades, los símbolos adquieren un significado en la actividad, los trozos de papel se convierten en billetes para jugar a la tiendita, la caja de cartón en un camión, la escoba en caballo etc."(8)

Muchos juguetes y materiales de reuso son apoyo para la realización de este tipo de juegos, el niño ejercita favorablemente los papeles sociales de las actividades que lo rodean como es el tendero, el conductor, el médico etc., a través de la realidad el niño realiza sus juegos involucrando deseos y sentimientos. Al manipular diferentes materiales educativos el niño adquiere aprendizajes significativos y constructivos favoreciendo en todo momento su sentido crítico, inteligencia, relaciones sociales, autonomía y creatividad, etc.

La finalidad del juego esta en si mismo, en la realización de actividades que le producen placer, el juego "hacer como si" le permite al niño realizar simbólicamente actividades que luego serán necesarias.

(8)SEP. Programa de educación preescolar Libro 1. 1981. Pág. 25

El juego simbólico permite prepararse para actividades posteriores de carácter social, comienza insipiente antes de los tres años pero se consolida hacia los cuatro cuando el niño ya maneja bien su lenguaje y su realidad esta mucho más estructurada.

Es importante mencionar también que el juego simbólico es una actividad en la cual el niño representa papeles que satisfacen las necesidades afectivas e intelectuales de su "yo", los juegos son elaborados por el mismo niño, sin ayuda de los demás estructurando su propio conocimiento, en estos juegos simbólicos el niño puede expresar situaciones, recuerdos, experiencias íntimas y personales.

Algunas características del niño al utilizar los juegos simbólicos son:

- Representan papeles relacionados con su hogar y el medio más cercano.
- Con sus representaciones incluye otros personajes y elementos que implican un conocimiento más amplio de su entorno.
- Habrá mayor intercambio, comunicación, autosuficiencia, participación, investigación y análisis en sus actividades.

2.4. PROGRAMA DE EDUCACIÓN PREESCOLAR: GLOBALIZACIÓN Y PROYECTOS.

La educación preescolar tiene como prioridad responder a las necesidades del alumno para formarse y constituirse como un ser libre de prejuicios, seguro de sí mismo y capaz de adaptarse a las más diversas situaciones de la vida. Es por esto que el programa de educación preescolar considera el respeto a las necesidades e

intereses de los niños, así como su capacidad de expresión y juego, favoreciendo su proceso de socialización, para esto es importante tener en cuenta que “el niño preescolar es un ser en desarrollo que presenta características; físicas, psicológicas, y sociales propias, su personalidad se encuentra en proceso de construcción, posee una historia individual y social, producto de las relaciones que establece con su familia y miembros de la comunidad en el que vive.

Por lo que un niño: _ es un ser único.

_ tiene formas propias de aprender y expresarse.

_ piensa y siente de forma particular.

_ gusta de conocer y descubrir el mundo que le rodea.” (9)

Entre los principios más importantes que fundamentan el programa de educación preescolar esta el de la globalización que considera el juego infantil como un proceso integral en sus dimensiones: física, afectiva, intelectual y social, que se producen a través de las relaciones del niño con su medio natural y social.

Los hábitos, las actitudes, las capacidades, habilidades y conocimientos que lleva al hombre a la verdadera educación son obtenidos en la vida misma.

(9) SEP. Bloque de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el Jardín de niños. Méx. 1993 Pág. 25

"La enseñanza globalizadora se fundamenta en bases sociales, pedagógicas y psicológicas ". (10)

Sociales: Encontramos razones para la globalización. El saber ver una misma realidad desde distintos puntos de vista, es sin duda un gran enriquecimiento que hace crecer y madurar la inteligencia y los sentimientos. Las relaciones entre los individuos permiten aprender una cosa desde otras perspectivas que no son las personales, es utilizar la inteligencia para explorarla hacia nuevas representaciones que acrecentan la propia, a la vez que fomentan la socialización, la comprensión y la tolerancia.

Psicológicas: Es fundamental tomar en cuenta el pensamiento sincrético del niño que lo conduce a captar lo que le rodea por medio de un acto general de percepción, sin prestar atención a los detalles. El conocimiento no se produce por la acumulación de nuevos conocimientos a los que ya posee el niño, sino que es producto del establecimiento de conexiones y relaciones entre lo nuevo y lo ya conocido, es un proceso global de acercamiento del niño a la realidad que quiere conocer, que será más rico si se le ofrece la posibilidad de que las relaciones que establezca y los conocimientos que construye, sean amplios y diversificados.

Pedagógicas: El niño debe ser el eje alrededor del cual giren los programas escolares, las técnicas, los métodos y todo aquello que conduzca al pequeño hacia la posesión y dominio de lo que para la vida habrá de ser útil, debe establecerse una interdependencia entre las materias de enseñanza y el educando.

La globalización desde una perspectiva pedagógica implica propiciar la participación activa del niño, estimularlo para que a los diferentes conocimientos que ya tiene los reestructure y enriquezca, en un proceso caracterizado por el establecimiento de múltiples relaciones entre lo que ya sabe y lo que esta aprendiendo.

(10) Ibidem., Pág.11

Corresponde entonces al docente organizar su interacción con los niños, de manera que corresponda a sus intereses y propuestas, avances y retrocesos, de tal modo que su intervención los lleve a la construcción del aprendizaje significativo.

Adoptar un enfoque globalizador que otorgue importancia a la atención y solución de problemas interesantes para los niños contribuye a poner en marcha un proceso activo de construcción de significados, que surjan necesariamente de la motivación y de la participación de los alumnos, un aprendizaje es significativo cuando se propicia una intensa actividad mental, se trata de un proceso de construcción en el que sus experiencias y conocimientos previos atribuyen un cierto significado al respecto de la realidad que se le presenta como un objeto de su interés. Por lo tanto es necesario que el Jardín de niños amplíe progresivamente los ámbitos de experiencia, así como el de propiciar aprendizajes que lo conduzcan a una autonomía para la resolución de problemas de su vida diaria.

Es importante conocer el sentido general del programa de educación preescolar, precisar que los objetivos están definidos como: objetivos desarrollo.

Los objetivos del programa de preescolar mencionan que el niño debe desarrollar:

- "Su autonomía e identidad personal, requisitos indispensables para que progresivamente se reconozca en su identidad cultural y nacional.
- Formas sensibles de relación con la naturaleza que lo preparen para el cuidado de la vida en sus diversas manifestaciones.
- Su socialización a través del trabajo grupal y la cooperación de otros niños y adultos.
- Formas de expresión creativa a través del lenguaje, de su pensamiento y de su cuerpo, lo cual permitirá adquirir aprendizajes formales.

- Un acercamiento sensible a los distintos campos del arte y la cultura expresándola por medio de diversos materiales y técnicas". (11)

Al analizar los objetivos que sugiere el trabajo de preescolar es muy importante adoptar un método que abarque los objetivos propuestos en el programa, buscando así estrategias educativas y lograrlos positivamente.

El método de proyectos es globalizador , consiste en llevar al niño de manera grupal a construir proyectos que le permitan planear juegos y actividades, a desarrollar ideas, deseos y hacerlos realidad, desde la perspectiva social al ejecutar el trabajo por proyectos se propicia la interacción entre alumnos, maestros y padres de familia y porque no mencionar también los materiales existentes en el salón de clases que el niño ocupa en sus juegos, estos materiales requieren de organización y espacio, lugar en donde el alumno pueda libremente jugar, explorar, crear, elegir, experimentar etc.

Estos espacios o superficies reciben el nombre de: "áreas de trabajo" , aquí el niño planea sus juegos, deseos y los hace realidad, estas áreas apoyan el proyecto al momento que los niños hacen uso de estos al realizar actividades interesantes para él guiándose espontáneamente a socializarse, comunicarse y cooperar con sus compañeros, promoviendo su creatividad y autonomía, cumpliendo de esta manera con los propósitos del proyecto dando como resultado verdaderos aprendizajes globales y significativos desde un ambiente de respeto y libertad.

"William H. Kilpatrick, es el creador del método de proyectos que tiene como base la atención y la vida social como condición específica, a diferencia de los centros de interés que ven en la vida la simple proyección de las necesidades vitales del niño y se basan en la percepción sincrética". (12)

Al trabajar por proyectos se debe planear juegos y actividades que correspondan a las necesidades e intereses del desarrollo integral del niño, las actividades varían en cuanto a tiempo, complejidad, alcances etc. El método de proyectos está dado también por las posibilidades y limitaciones de los niños lo cual tiene que ver con su edad, desarrollo, región donde vive y otras más.

"Al desarrollar un proyecto debemos comprender sus diferentes etapas que son: surgimiento, elección, planeación, realización, término y evaluación ". (13)

En cada una de estas etapas el docente deberá estar abierto a las posibilidades de participación y a la toma de decisiones las cuales se irán dando paulatinamente conforme a las necesidades e inquietudes que el niño vaya mostrando.

(12) Domínguez Hidalgo, Antonio "La globalización en general y métodos globalizadores " incluida en UPN. Antología Básica. Metodología Didáctica y Práctica docente en el Jardín de niños. Pág. 82

(13) SEP. Programa de educación Preescolar. Méx. 1992 Pág. 19

El proyecto a desarrollar debe orientarse a los principios de globalización, en el que el aprendizaje sea fundamental para la vida futura de los niños como seres responsables, seguros y solidarios, lográndose así los objetivos planteados por el programa y los propósitos que la educadora desea lograr en los alumnos, actividades que se desarrollan en cualquier proyecto en el nivel preescolar será siempre a través del interés del alumno. Para la resolución favorable del proyecto es necesario tomar en cuenta los bloques de juegos y actividades que son: sensibilidad y expresión artística, psicomotriz, naturaleza, matemáticas y lenguaje. Las actividades y juegos que se realizan en el proyecto deben abarcar todos estos bloques con la intención de favorecer los procesos de desarrollo de los niños. Un ejemplo es al estar el niño en el área de trabajo de dramatizaciones (o cualquier otra área pero siempre en relación al proyecto) en el aspecto social favorece las relaciones con sus compañeros al compartir opiniones, participar y jugar en grupos representando diferentes papeles del medio social que los rodea .

En el aspecto creativo; los niños crean e inventan sus propios juegos, juguetes, vestuarios apoyándose de los materiales de reuso, naturales o comerciales, a través de todas estas actividades y juegos que el niño realiza mejora su autonomía; al analizar, reflexionar y tomar decisiones por él mismo.

Todos los juegos y actividades (bloques) que se desarrollan libremente en el proyecto guiándose correctamente propician que el niño trabaje en equipo, plantee problemas, observe, experimente etc., es decir que sea él mismo quién descubra y aplique el conocimiento en vez de que actúe como alumno pasivo. Tomar en cuenta los bloques de juegos y actividades va a permitir que el niño abarque y desarrolle natural y saludablemente sus dimensiones de desarrollo.

2.5. APRENDIZAJE COLABORATIVO

El ser humano desde el momento que forma parte de una familia, se convierte en un ser social, su desarrollo cognoscitivo y físico se da en una relación a la afectividad, comprensión y apoyo de quienes le rodean (aunque en ocasiones esta formación que se le presenta al niño no sea la correcta). Si esta forma de aprendizaje se da dentro de la familia y del contexto social, entonces porque no usarla como didáctica dentro del grupo escolar, favoreciendo el aprendizaje y formación integral del alumno.

Para esta propuesta pedagógica es elemento indispensable el aprendizaje colaborativo como apoyo para superar el problema presentado.

Se entiende como aprendizaje colaborativo aquel que se da dentro del grupo escolar en donde sus intereses interactúan entre sí.

En cada grupo escolar se tienen especificidades entre la que forman dicho grupo, por lo que es necesario que las técnicas sean variadas, ya que entre más sean las que se apliquen más interesante y amena será la enseñanza, por lo tanto significativo el aprendizaje, aprovechando así el interés que el niño tiene por el juego. "Vigotsky menciona que el juego es una actividad social en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logra adquirir papeles que son complementarios del propio, Vigotsky se ocupa sobre todo del juego simbólico y señala como los objetos sustituyen a otro elemento real y esos elementos cobran significado en el propio juego a través de la influencia del otro ". (14)

(14)Delval,Juan."Dimensión lúbrica" en UPN. El juego. Antología Básica Pág. 217

Entre las características que proyecta el trabajo colaborativo a favor del niño se mencionan las siguientes:

- Buscan solución a los problemas que se presentan.
- Sin darse cuenta promueven la socialización y el lenguaje.
- Analizan.
- Participan en grupo.
- Dan soluciones a sus problemas y dudas.
- Existe una relación y comunicación entre iguales.

La comprensión infantil de los factores que determinan el funcionamiento de una sociedad depende tanto del nivel de conceptualización, que el niño va construyendo poco a poco a partir de su interacción con el mundo social adulto, como de las interacciones que a lo largo de su vida va a ir experimentando con el colectivo del que forma parte. Es por esto importante la colaboración de los otros (niños, adultos, autoridades etc.) en las actividades que realicen los niños, en la escuela enriquecen sus interacciones sociales y emocionales favoreciendo además el paso del pensamiento egocéntrico hacia uno cada vez más flexible, comprensivo y creativo.

La colaboración y comunicación entre iguales también es muy importante en el aprendizaje y desarrollo de conocimientos, ya que por este medio el niño se expresa libremente en sentimientos y decisiones conforme a sus intereses.

“ La cooperación social para Piaget se refiere a una cooperación voluntaria que surge de una necesidad interna, de un deseo de cooperar que se da alrededor de algo que en esencia interesa al niño. ” (15)

Al colaborar el niño con otros (niños o adultos) en diferentes actividades, se enfrenta a problemas comunes que tiene que resolver, cuando trabajan para un fin colectivo, cuando discuten entre ellos, cuando promueven seguridad en sus participaciones etc. Estas acciones permiten que el niño se desenvuelva con sinceridad y convicción, favoreciendo su desarrollo intelectual, y social.

2.6. LA PARTICIPACIÓN DE LOS PADRES DE FAMILIA Y DEL DOCENTE COMO ORIENTADORES

“El ambiente familiar en el que vive el niño es decisivo para la formación y es el núcleo básico donde se adquieren las primeras experiencias y aprendizajes, la manera de concebir al mundo y sus adaptaciones a este. ” (16)

Desafortunadamente muchos progenitores, no tienen una buena orientación para guiar a sus hijos hacia comportamientos correctos que requiere la sociedad, como ser: autosuficiente, tener buenas relaciones sociales y una buena comunicación. A través del tiempo las diferentes prácticas culturales de cada grupo social que va influyendo en la vida del adulto se verán proyectadas en la educación que se le da al niño, ya que la formación del niño parte principalmente de la forma de vida que tiene la familia en donde recibe sus primeros aprendizajes.

(15) Programa de educación preescolar. Libro 1. Méx. 1981 Pág. 1

(16) SEP. Guía para la implantación y organización de la escuela para padres, Preescolar Pág. 11

“La tarea de educar corresponde fundamentalmente a los padres, el interés que a los derechos del niño y sus garantías dentro de la familia prestan las leyes mexicanas, expresa la preocupación de proteger la niñez y considerar al niño como individuo que requiere ser atendido por la familia, así como, por la escuela y sociedad en su conjunto”. (17)

De esta manera, el medio ambiente de la comunidad y algunos otros factores, influyen en la forma de vida de las personas, en su forma de pensar, hablar, actuar y relacionarse con los demás; las costumbres y tradiciones son realidades que aprenden y que están relacionadas con el contexto en el que se desenvuelve la persona durante los primeros años de vida, la familia y la comunidad son los agentes más cercanos para el niño, de ahí que resulte primordial hacer énfasis en la importancia que tiene la comunidad dentro del proceso de aprendizaje, como realidad sociocultural del educando.

“La comunidad debe tener la oportunidad de descubrirse como sujeto que educa, permitiendo de su realidad a la cual cuestiona para transformarla”. (18)

La familia y el contexto como instancias educativas, propician el marco de las relaciones sociales influyendo en la estabilidad emocional y en los aprendizajes posteriores del niño, la familia que proporciona afecto y seguridad formara niños seguros de sí mismos, pero existe otra contrapartida cuando al niño se le brinda todo esto con actitud de sobreprotección, en este caso el niño se le formara como una persona insegura y poco sociable, es por esto que la escuela a través de los educadores deben crear estrategias para poder enriquecer el mundo social del niño,

(17) Ibidem., Pág.5

(18) Centro de estudios educativos. Nezahualpilli. Educación Preescolar comunitaria. Méx. 1986 Pág. 190

ofrecerle la oportunidad de recibir asistencia educativa más planificada y profesional que la recibida en la familia, es también papel del maestro apoyar, vigilar, planificar cada actividad que se realice en el aula, ya sea del niño o del mismo docente, este último debe también concientizar a los padres de familia sobre la importancia del desarrollo y formación de sus hijos.

La participación entre alumnos, padres de familia y maestros conlleva a lograr propósitos significativos y el de asumir una actitud de compromiso y responsabilidad en cada actividad. Con la participación de todos, el niño será beneficiado al ser estimulado y motivado a participar en las actividades de juegos, intercambio de ideas, de experiencias etc., asimilando sus propios conceptos.

2.7. ELECCION DEL PROYECTO: ACCION DOCENTE.

Al analizar y conocer perfectamente las características que se presentan en el aula escolar podremos elegir una alternativa de innovación de tal manera que sea un recurso estratégico que permita adaptarse a las necesidades del problema presentado.

El problema aquí presentado surge de la realidad de la práctica docente, es por esto que el proyecto de acción docente es la alternativa de innovación que se adapta a este problema de socialización, este proyecto es colectivo ya que involucra contexto, padres de familia y a todo lo que se vea involucrado en el aprendizaje del niño.

"El proyecto de acción docente ofrece un tratamiento educativo a los problemas presentados, centra su atención en los sujetos de la educación toma en cuenta los procesos docentes, no propone una sola alternativa sino varias, este proyecto es colectivo, más que desarrollar un contenido pretende mejorar las habilidades necesarias para vivir en sociedad". (19)

La socialización es un proceso paulatino que se da a través de las relaciones que el niño tiene con el medio que lo rodea (contexto, padres de familia, vecinos, autoridades etc.) , el proyecto de acción docente toma en cuenta estas relaciones para trabajar en forma colectiva ya que a través de apoyos mutuos, reflexiones y análisis se lograra una verdadera acción innovadora, en donde el docente pone en práctica estrategias basadas en el conocimiento previo que tiene el niño, las características del contexto, los recursos humanos, recursos de naturaleza entre otros más, con el fin de responder y superar favorablemente el problema presentado.

" El proyecto de acción docente surge de la práctica y pensado para esa misma práctica, se proponen varias alternativas a la docencia, exige desarrollar la alternativa en la acción misma de la práctica docente para constatar aciertos y superar errores".(20)

(19) Rangel, Ruiz. Adalberto y Teresa de Jesús Negrete " Características del proyecto de acción docente" en UPN. Proyectos de innovación. Antología Básica Pág. 94

(20) Arias Moreno Daniel. "El proyecto Pedagógico de acción docente " en UPN. Proyectos de innovación. Pág. 63

Al adoptar este proyecto el profesor es el promotor responsable de los trabajos de su grupo, en que se involucran también el contexto, padres de familia, niños y el resto de la gente que se emplea en diferentes actividades o negocios como por ejemplo: las costureras, los comerciantes, doctores, maestros etc., estas acciones pueden ser tomadas para apoyar el proyecto donde los niños desarrollen actividades de acuerdo a sus realidades sociales, favoreciendo en todo momento su dimensión social así también el afectivo, intelectual y físico. Esto no quiere decir que entre mayor número de personas será mejor o mayor el proyecto, sino que con el apoyo de estos se notara un resultado más significativo, es importante un buen desarrollo en las actividades para poder así superar las dificultades, el criterio en todo esto es contar con opiniones y colaboración de quienes estamos involucrados en la educación ya que tendremos la tarea de analizar, dialogar, proponer alternativas llegando así a una verdadera innovación de acciones y actividades, considerando más los aspectos cualitativos que cuantitativos en las actitudes del niño.

El criterio de innovación de la práctica es superar lo diagnosticado previamente, con la perspectiva de que lleguemos a innovar lo referente al problema tratado, ya que el proyecto de acción docente requiere de creatividad e imaginación, en este proyecto se puede dar ajustes, modificaciones o algunos cambios que se requieran apropiados para desarrollar el proyecto con la mayor congruencia posible.

Las evidencias documentadas en el seguimiento y evaluación de la alternativa pedagógica de acción docente nos permitirán analizar y reflexionar mejor sobre las acciones, madurar más las ideas, hacer cambios y modificaciones a lo planteado, eliminar acciones fuera del contexto etc., los cambios y ajustes nos llevarán por un cambio ascendente de perfeccionamiento de la alternativa, lo importante en este proyecto es perfeccionar la alternativa, pulir los procedimientos y enriquecerla con reflexiones.

CAPITULO III ALTERNATIVA PEDAGÓGICA

La alternativa que se presenta a continuación pretende favorecer en todo momento la socialización, autonomía y creatividad en los niños.

3.1 PRESENTACIÓN DE LA ESTRATEGIA

La estrategia se divide en tres fases: la primera fase se compone de 20 sesiones, la segunda de 17 sesiones y la última fase esta compuesta de 13 sesiones, las cuales se trabajarán en forma continua durante 3 meses aproximadamente.

Las sesiones son de tres horas diarias, ya que se contempla el horario escolar del nivel, pero se le otorga un tiempo complementario en las tardes para obtener resultados más significativos para el niño.

Cada fase tiene el propósito de desarrollar la integración del alumno al grupo, favorecer su autonomía y socialización.

Al termino de la aplicación de la alternativa no se espera concluir el proceso de socialización, sino al contrario será ejemplo para seguir proponiendo actividades que favorezcan aún más el desarrollo integral del niño, ya que el aprendizaje nunca concluye sino más bien se acrecenta día a día.

3.1.2 APLICACION DE LA ALTERNATIVA

Los aspectos socio-culturales y naturales con los cuales interrelaciona el niño deben ser tomados en cuenta al aplicar las actividades de cada fase, para lograr así en el alumno conocimientos cada vez mayores y más estructurados de su realidad.

La primera fase tiene como propósito la integración del alumno al grupo, para que afirme la confianza en sí mismo, al experimentar interacciones del juego y pensamientos con los otros (maestros y compañeros).

FASE I DISEÑEMOS NUESTRAS PRENDAS

La primera fase tiene el propósito de integrar al alumno en el grupo, socializarlos con sus compañeros y en general con las personas que lo rodean, mejorando sus relaciones sociales fuera y dentro de la escuela.

Actividades a realizar:

- Hacer una visita a la costurera
- Observar los procedimientos
- Elaborar preguntas según dudas e intereses

Estos puntos son esenciales para proceder a jugar a la tienda de ropa en donde el niño ya tendrá un conocimiento previo de lo que hace una costurera y así proceder espontáneamente a expresar puntos de vista y dudas, el niño junto con la educadora podrán enriquecer aún más sus conocimientos y relaciones sociales propiciando la

construcción de relaciones lógicas- matemáticas, lenguaje, relaciones espaciales y temporales entre otros.

A través de actividades como:

- Salir a recolectar prendas de vestir
- Reunir objetos y prendas de vestir por texturas , colores y tamaños
- Clasificar prendas y materiales según características y "etiquetarlos"
- Elegir los colores y tamaños de las etiquetas que implica; recortar, pegar, pintar, dibujar etc.
- Elaborar muebles a utilizar como; maquinas de coser, mesas y otros objetos más que construyan los niños con diferentes materiales de reuso, de la naturaleza o comerciales
- Elegir que parte del salón o de la escuela ubicar el área de confección y acomodar materiales
- Confeccionar varias prendas para su vestuario
- Decidir quienes serán los confeccionistas, compradores, y trabajadores del negocio
- Invitar a otros niños a participar en el juego
- Compartir vestuarios con todos los que participen en el juego
- Representar diversos roles. (anexo 1) y si los niños quieren jugar nuevamente podrán hacerlo cuantas veces lo deseen.

RECURSOS HUMANOS: padres de familia, niños y adultos.

RECURSOS MATERIALES: mesas, sillas, espejos, papel de varias texturas, plumones, crayolas, ropa, ganchos, retacería de telas y otros más.

TIEMPO: 20 sesiones mencionando cinco más en la tarde.

LUGAR: dentro y fuera de la escuela.

EVALUACIÓN: se da a través de la observación, registrándola en la escala estimativa (anexo 3).

FASE II

JUEGUEMOS A LA PANADERIA

Esta fase tiene el propósito de apoyar y favorecer la autonomía del niño. Integra a los padres de familia y a otras personas para ampliar el plano afectivo y social del alumno, estableciéndose de esta manera la comunicación entre iguales, entre padres e hijos, maestro-alumno y padres de familia con el maestro. Todos los involucrados en estas actividades pueden en todo momento jugar, socializar, expresar ideas libremente con el fin de crear un ambiente de confianza y seguridad.

Actividades a realizar:

- Hacer la visita a una panadera con el apoyo de los padres de familia
- Observar como esta estructurada la panadera y como elaborar el pan, como se prepara y quienes lo elaboran
- Intercambiar ideas de lo observado
- Realizar una "lista" de todos los ingredientes que ocupa el panadero
- Reunir objetos para jugar a la panadería
- Diseñar panecillos con diferentes materiales (piedritas, barro etc.)
- Clasificar los panecillos por sus características
- "Escribir" y decidir el nombre de la panadería y el de los precios
- Elegir el color y tamaño de las letras
- Elaborar la caja de dinero y otros objetos a ocupar, utilizando diferentes materiales; de reuso, naturales o comerciales
- Decidir quienes serán los panaderos, cajeros, compradores, vendedores etc.
- Representar diversos roles en el juego.

RECURSOS HUMANOS: niños, padres de familia, maestros y otros adultos más.

RECURSOS MATERIALES: plumones, crayolas, acuarelas, papel de varias texturas, charolas, harina, azúcar, blanquillos, leche, material de naturaleza y de reuso.

TIEMPO: 17 sesiones de 3 horas diarias.

LUGAR: dentro y fuera de la escuela

EVALUACIÓN: a través de la observación, registrándola en la escala estimativa (anexo 3)

FASE III VAMONOS DE VIAJE

Esta última fase tiene el propósito de favorecer la socialización del niño y realizar representaciones acerca del cómo funciona la sociedad en la que vive a través de las relaciones e interacciones que va estableciendo con distintas personas y de su realidad social.

Actividades a realizar:

- Trabajar en equipos
- Realizar viajes imaginarios que son dramatizados a través del juego
- Elegir parte del salón o escuela para jugar
- Seleccionar y reunir materiales adecuados para construir el transporte
- Construir el transporte con diferentes materiales
- Recortar, dibujar, pegar etc. para diseñar un bonito transporte
- Determinar quienes serán los pasajeros y los transportistas
- Determinar el precio de los boletos
- Jugar a irse de viaje
- Comprar, viajar y vestirse conforme al papel que representan
- Socializan ideas al comentar, crear y experimentar

- Realizar junto con padres de familia y maestros un pequeño viaje
- Invitar a otros niños a jugar
- Jugar con el ambiente natural.

RECURSOS HUMANOS: todas las personas que quieran participar.

RECURSOS MATERIALES: cajas, crayolas, pinturas, papel de varias texturas, vestuarios variados, espejos, material de naturaleza y de reuso.

TIEMPO: 13 sesiones y 2 más en la tarde.

LUGAR: dentro y fuera de la escuela.

EVALUACIÓN: a través de la observación registrándola en la escala estimativa (anexo 3).

3.2. ASPECTO DE ANALISIS APLICADOS EN LA ALTERNATIVA.

El desarrollo: la alternativa es dividida en 3 fases, el principal medio para el desarrollo de todas las actividades es el juego, en el que el niño expresa libremente, explora, experimenta, observa , analiza etc. Dando como resultado la integración del niño al grupo, la socialización, creatividad, autonomía entre otros más. El juego simbólico en donde el niño representa papeles que satisfacen sus necesidades permiten un intercambio y comunicación continua con los demás ampliando su mundo afectivo y los procesos de su pensamiento.

Proyecto de acción docente: en el desarrollo del proyecto se pide la participación de la sociedad en la que el niño esta inmerso, en la alternativa se ven proyectadas las costumbres y tradiciones las cuales deben tomarse en cuenta ya que al aplicar

estrategias ajenas al conocimiento previo y a la entidad cultural y social de los niños podremos acrecentar aún más el problema existente en él. El proyecto de acción docente al aplicarse correctamente favorece en todo momento la formación integral, superan dificultades en constante colaboración con los otros, logrando de esta manera ser un proyecto de acción y superación constante.

Actividades: el dejar jugar libremente al niño en el transcurso del proyecto favorece el proceso del pensamiento, el juego espontáneo integra aspectos de la realidad que le son incomprensibles, al manipular o combinar diferentes objetos o materiales descubre cualidades y posibilidades que aumentan su conocimiento, el juego debe ser natural acompañado del placer funcional no solo para el niño, sino también indispensable para el adulto. Todo juego y actividad que desarrolla el alumno es a través de sus necesidades e intereses donde los niños deciden a lo que quieren jugar, el vestuario a utilizar, los materiales que desee para construir algún transporte interesante para él, tiene la libertad de combinar diferentes materiales, colores, juegos etc., todas las actividades que se realizan en el proyecto son propuestos y decididos por el propio niño, sin que el adulto imponga actividades esto es con el fin de que el niño adquiera aprendizajes espontáneos y significativos.

El tiempo al igual que los lugares visitados favorecen en todo momento ampliar el conocimiento del medio social donde se desenvuelve el niño, la evaluación es otro aspecto que el docente como promotor y guía le corresponde: evaluar los procesos de desarrollo, el alcance o no de los objetivos planeados por él, la pertinencia de las situaciones y actividades realizadas, las técnicas y materiales que utiliza para que los niños participen y expresen sus ideas y pensamientos.

Todas las actividades que se realicen diariamente tienen un carácter globalizador, a medida que cada aspecto permite favorecer y enriquecer constantemente el desarrollo progresivo del niño, estaremos hablando de acciones positivas para el desarrollo de la vida del ser humano.

3.2.1. ANÁLISIS DE LOS PROPÓSITOS PLANTEADOS

Los propósitos desarrollados se da conforme a las diferentes acciones que el niño proyecta: siendo los principales el de desarrollar la socialización, autonomía y creatividad.

Se podrán lograr estos propósitos a través de actividades que al niño le interesa realizar, el juego satisface necesidades, sumergiéndose completamente en esta actividad, Piaget postula que "la educación debe ser una condición formadora necesaria del propio desarrollo intelectual y natural." (21)

La socialización y creatividad al igual que la autonomía son procesos muy importantes para agilizar la mente y que al jugar el niño expresa sentimientos, aciertos etc., llegando a un cambio positivo de conducta.

(21) Jean, Olivia. V. Chatea. "Psicología de los juegos " en UPN. El juego. Pág. 47

Por todos estos errores y aciertos en el juego del niño, él podrá desarrollarse intelectualmente, socializar ideas y compartir experiencias, guiándose a un correcto desarrollo al logro de los propósitos dándose a través de acciones y actividades bien planteadas en los que participan: maestros, alumnos, padres de familia, autoridades entre otros.

El propósito planteado es el de favorecer la integración del alumno al grupo, la autonomía y la socialización, los cuales se logran casi por completo dos alumnos son la excepción porque sus padres no apoyaron las actividades y por lo general no asistían a la escuela regularmente, ya sea por estar enfermos o porque sus papás salían fuera dejando a los niños en sus casas, con algún familiar o vecinos, los propósitos planteados no son logrados totalmente, pero si es asegurado que la mayoría de los niños superan el problema de socialización, autonomía y creatividad gracias a la actividad natural del niño que es: el juego, y de las participaciones de todos los que intervienen en el proyecto, ahora a los alumnos se les ve jugar, cooperar en las actividades, proponen ideas entablan y experimentan relaciones sociales, desarrollando sus propias aptitudes sociales.

3.2.2 ACTIVIDADES REALIZADAS

Las actividades son planteadas para el grupo ya que es en este en donde se presenta el problema de socialización, se toma en cuenta el contexto en el que se desenvuelven y el juego como la actividad natural del niño, "El valor del conocimiento del juego consiste en ser un área en el que al mismo tiempo las vivencias se manifiestan y las funciones cognitivas y el pensamiento se ejercitan para referirse a la realidad en forma cultural a la que el niño pertenece". (22)

(22) A. Perica. "Dimensión lúbrica y génesis de la relación" en UPN. El juego. Antología Básica Pág. 243

Las actividades aplicadas en el proyecto son de gran interés para los alumnos, realizándose con gran entusiasmo al jugar e interpretar algún rol de algún adulto según su interés, entendemos por juego de roles aquel que " El niño reproduce el mundo circundante asumiendo un papel que puede reflejar la imagen de un adulto o de otros niños, e inclusive la de un animal, el pequeño actúa como si fuera el médico, la maestra, el carpintero, y es en este " como si " , va creando personajes cuyas acciones e interacciones contienen en sí mismos las experiencias que ha adquirido, sus vivencias, las impresiones que tiene de la sociedad en que vive". (23)

En las actividades del proyecto se realizan algunos pequeños ajustes con el fin de ser más significativo y lograr los propósitos que se plantean al principio y nada mejor que el juego para apoyar en aspectos de socialización, destrezas, creatividad entre otros más.

Las actividades sugeridas como: confeccionar, diseñar, reunir, clasificar, planear, interpretar, crear, comentar, construir, destruir, trabajar en equipo, seleccionar, decidir, expresar libremente ideas, comunicarse etc., deben ser espontáneas no deben presentar una correlación directa con un objetivo específico, sino más bien estas actividades deben tener un carácter globalizador, permitiendo el desarrollo de los diferentes aspectos que se pretenden favorecer en el niño.

Dado que el aprendizaje es global, el niño realiza un sin fin de actividades las cuales el maestro(a) debe tratar de enriquecer y ampliar de acuerdo con las características del desarrollo de los niños y del contexto socio-cultural.

(23) M. Esteva. "Estudio del juego como medio de educación. Problemas de la organización del juego en los círculos infantiles ". En UPN. El juego. Antología Básica Pág. 220

3.2.3 IMPORTANCIA DE LOS MATERIALES

Los materiales tanto didácticos como los de papelería (tijeras, plumones, papel de texturas diferentes, etc.) y materiales de reuso, son importantes para poder lograr los propósitos, en la descripción de cada fase al final se enlistan los recursos materiales requeridos para el desarrollo de las actividades.

“Los materiales tienen origen en la pedagogía activa, en donde estos son instrumentos indispensables en donde el niño desarrolla su espontaneidad al manipularlos libremente, estos materiales deben ser atractivos y manejables en donde el niño pueda construir sus propios conocimientos”. (24)

El maestro debe proporcionar materiales variados, estando consiente de que los de la naturaleza y los de reuso son los mejores para desarrollar la espontaneidad del niño y que por consecuencia se da la comunicación y cooperación entre ellos.

Los materiales empleados en el desarrollo del proyecto logran en los alumnos un aprendizaje constructivo, ya que a través de crear objetos con infinidad de materiales el niño espontáneamente amplía sus relaciones sociales, propone ideas, participa, coopera etc., basándose siempre en el juego.

(24) Coll, Cesar. “Naturaleza y planificación de las actividades en el parvulario” en UPN. Grupos en la escuela. Antología Básica Pág. 7

Los materiales utilizados en las actividades son recursos indispensables que activan y motivan las acciones del niño, que en este periodo de su desarrollo se realizan predominantemente sobre objetos concretos. Para tal efecto, el niño no requiere de materiales costosos, comerciales y convencionales sino de aquellos que sean ricos en propiedades físicas (color, textura, forma, peso etc.), variados y atractivos en donde usen su imaginación, planteen retos interesantes sobre los materiales que manipulan.

3.2.4. LA PARTICIPACIÓN EN EQUIPO

En el desarrollo del proyecto de acción docente todos los involucrados en la educación (padres de familia, alumnos, maestros, autoridades etc.) deben participar para dar resultados más significativos.

"El juego y la convivencia con los compañeros, ofrecen muchas oportunidades para que el niño resuelva problemas, hagan preguntas, compartan experiencias y dirijan ciertas actividades, aún cuando gran parte del juego inicial es solitario, este juego por lo general tiene también sus objetivos y con frecuencia es rico en fantasías y expresiones creativas". (25)

La participación en el desarrollo del proyecto, al principio es pobre, ya que los padres no dan tiempo para asistir y participar en las actividades junto con sus hijos, pero a través de reflexiones poco a poco son involucrados en las actividades, logrando que también los padres se diviertan y saquen a flote el niño que llevan dentro, la participación se da en forma conjunta logrando un avance positivo en las actividades.

(25) Millar, Susana. "Psicología del juego infantil" en UPN. El juego. Antología Básica. Pág. 219

“La comprensión infantil de los factores que determinan el funcionamiento de una sociedad depende tanto del nivel de conceptualización que el niño va construyendo, a partir de las relaciones con sus iguales, con el mundo social adulto, como de las interacciones que a lo largo de su vida va a ir experimentando con el colectivo del que forma parte”. (26) Es por esto que necesitamos la participación de todos para lograr un verdadero aprendizaje significativo y no superficial.

3.2.5. LA EVALUACIÓN: INSTRUMENTO DE APOYO EN LOS LOGROS Y FRACASOS.

La evaluación es un aspecto primordial en el desarrollo de nuestro proyecto ya que a través de la evaluación se podrá analizar perfectamente los procesos, el docente y los alumnos.

“La evaluación en el nivel preescolar tiene un enfoque cualitativo que da cuenta de procesos tales como: actitudes, formas de pensar del niño, formas de resolver sus problemas, formas de relación con los demás etc., no solo es un proceso didáctico sino que es una actividad de constante retroalimentación”. (27)

A través de la observación en las acciones del niño se evalúa en forma cualitativa basados en los intereses y necesidades de cada alumno. Al evaluar las actividades para favorecer el desarrollo de la socialización se toman en cuenta aspectos acorde al problema planteado.

(26) Montserrat, Belloch. “El aprendizaje de la cooperación” en UPN. Grupos en la escuela. Antología Básica. Pág. 60

(27) SEP. La evaluación en el proceso didáctico en el Jardín de niños. 1991 Pág. 47

Para evaluar este proyecto se toma en cuenta la escala estimativa. "La escala estimativa es un instrumento de registro sistemático de una serie de rasgos o características de los sujetos observados que permiten al observador asignar un valor a una determinada categoría conductual (unidad de observaciones), indicando el grado de intensidad o frecuencia con que se manifiesta, mediante una calificación cualitativa y cuantitativa". (28)

En la escala estimativa que se presenta para evaluar el problema presente se analiza una serie de aspectos como son:

- Juega con sus compañeros.
- Participa y coopera en las actividades con sus compañeros.
- Tiene iniciativa para proponer ideas.
- Se relaciona con sus compañeros.
- Tiende a aislarse.

Los aspectos que se presentan en la escala estimativa son de gran valor para poder analizar las características iniciales y finales del alumno al concluir el proyecto, con el propósito de analizar a fondo tanto las características del niño como los métodos aplicados en el proyecto y en caso de no presentar resultados favorables se debe por todos los medios de reorganizar los mecanismos y reorientarlos para lograr buenos resultados.

(28) Diccionario de las ciencias de la educación. Tomo A-H. Publicaciones: Diagonal Santillana. Para profesores. Pág. 562

La evaluación inicial aplicada nos dará cuenta de las condiciones previas del grupo las cuales serán constatadas con la evaluación final para determinar los avances.

La evaluación es constante y permanente a través de la observación que la educadora realiza a diario sobre las actividades que se desarrollan dentro del ambiente escolar.

La evaluación se caracteriza por estar integrada a la dinámica del proceso educativo cotidiano, para que se analicen los avances y dificultades (que se presentan en los proyectos) en el proceso educativo.

“Lo fundamental es que la evaluación permita ir comprobando en qué medida se va cumpliendo en cada niño la secuencia evolutiva de su desarrollo” (29)

La escala estimativa es el instrumento que se aplica para evaluar este proyecto a través de la observación y análisis en los alumnos que se encuentran en este grupo con dificultades para socializarse con los demás, los resultados se irán comparando a través de los aspectos de la escala estimativa. (Anexo 3)

A continuación se presentan los resultados obtenidos de los aspectos de la escala estimativa evaluados en cada fase.

(29) SEP. Evaluación en el proceso didáctico en el Jardín de niños. Méx.1991 Pág.20

JUEGA CON SUS COMPAÑEROS:

1RA. FASE		2DA. FASE		3RA. FASE	
No.de niños		No.de niños		No.de niños	
Nunca	8	Nunca	1	Nunca	0
A veces	12	A veces	19	A veces	13
Siempre	5	Siempre	5	Siempre	12

PARTICIPA Y COOPERA EN LAS ACTIVIDADES CON SUS COMPAÑEROS:

1RA. FASE		2DA. FASE		3RA. FASE	
No.de niños.		No.de niños		No.de niños	
Nunca	11	Nunca	3	Nunca	0
A veces	12	A veces	17	A veces	13
Siempre	2	Siempre	5	Siempre	12

TIENE INICIATIVA PROPIA PARA PROPONER IDEAS:

1RA. FASE		2DA. FASE		3RA. FASE	
No.de niños		No.de niños		No.de niños	
Nunca	19	Nunca	10	Nunca	2
A veces	6	A veces	14	A veces	20
Siempre	0	Siempre	1	Siempre	3

SE RELACIONA CON SUS COMPAÑEROS:

1RA. FASE		2DA. FASE		3RA. FASE	
No.de niños		No.de niños		No.de niños	
Nunca	0	Nunca	0	Nunca	0
A veces	22	A veces	17	A veces	7
Siempre	3	Siempre	10	Siempre	18

TIENDE A AISLARSE:

1RA. FASE		2DA. FASE		3RA. FASE	
No.de niños		No.de niños		No.de niños	
Nunca	1	Nunca	2	Nunca	7
A veces	18	A veces	22	A veces	18
Siempre	6	Siempre	1	Siempre	0

Analizando estos resultados obtenidos en el proyecto se observa que hay un gran avance entre la primera y tercera fase. Al inicio los niños se observan distraídos y poco participativos en las acciones, pero al paso de los días se nota un mejor aprovechamiento en las actividades tanto del alumno como de los que participamos en ellas, ya que a través del juego el niño exterioriza sus sentimientos y deseos que al inicio no salían a relucir quizás por presiones de padres o del maestro o simplemente por timidez o por miedo.

Cada aspecto evaluado en la escala estimativa es analizado a profundidad ya que el niño varia en sus acciones, un día es activo y al otro un tanto tranquilo, cayendo así en un conflicto de decisiones para evaluar, es por esto necesario introducirnos de lleno a observar las actitudes del niño para poder indagar y dar una posible solución, el niño puede no poner atención porque tiene algún problema familiar o quizás los materiales o lo que aprende no le son interesantes etc.

Debemos tomar en cuenta que la evaluación no debe ser solamente en el alumno, debe abarcar desde el sistema educativo, los procesos, los materiales, la metodología didáctica, la participación del docente y la de los padres de familia etc., al evaluar todos estos aspectos incluyendo la organización, confianza y motivación, se puede llegar a

una verdadera evaluación confiable, lo cual nos llevará a tener una visión completa del proceso educativo y podremos tomar las decisiones necesarias para alcanzar los objetivos propuestos.

Cada aspecto es evaluado por fases observándose un avance en la autonomía, relaciones sociales, creatividad etc., en cada uno de los integrantes del grupo, en el desarrollo del proyecto se presentan algunas limitantes como: el desinterés de algunos padres de familia en el desarrollo de las actividades, la poca participación de algunos niños en los juego, en ocasiones las actividades del proyecto fueron interrumpidas por visitas imprevistas como el de la supervisora, la dentista, o de autoridades del municipio, pero estas limitantes no fueron obstáculo para poder lograr nuestros propósitos.

CONCLUSIÓN

En la educación es indispensable que los educadores puedan involucrarse en la vida del niño. Conocer y ayudar a los alumnos debe convertirse en un reto para el maestro.

Conocer e identificar las diversas causas por las cuales el niño presenta dificultades en la escuela son varias, pueden ser de tipo individual, social, curricular, escolar etc., al detectar la causa principal el docente debe desarrollar estrategias de acuerdo a la realidad que presenta el niño. Y de esta manera propiciar la formación de un ser integral, (autónomo, social, crítico, participativo, creativo, independiente, activo, analítico etc.) que pueda superar las barreras escolares y solucionar cualquier problema que se le presente a futuro.

Una primera cuestión a considerar en la estrategia es la libertad que se le debe dar al niño, la competencia y la responsabilidad del alumno debe ser propia y espontánea, el adulto no debe practicar equivocadamente la educación al transmitir o depositar solo conocimientos ya que a futuro el niño será parte de una sociedad oprimida, las escuelas deben aplicar la educación liberadora en donde la participación de los padres de familia en el apoyo de las actividades que se llevan a cabo en el proyecto donde todos los involucrados en la educación hacemos conciencia de que el niño a través de sus intereses debe guiarse correctamente al camino de aprendizajes significativos.

El maestro es el principal guía y responsable del proceso de la enseñanza-aprendizaje analizando en todo momento el cómo, qué y para qué de la actividad a

desarrollar, el educador debe ser hábil, analítico y creativo con el fin de diseñar estrategias correctas en el desarrollo y aprendizaje del niño para poder dar informes positivos de los resultados individuales y grupales de los alumnos.

El propósito principal de este proyecto es el de favorecer en todo momento la socialización, al tomar en cuenta lo mencionado anteriormente los resultados del proyecto siempre serán positivos y significativos para el alumno y para todos los que nos involucramos en él. La motivación, la confianza y seguridad que se brinda en las actividades deben ser factores fundamentales en el proceso del proyecto, logrando de esta manera una verdadera educación integral y significativa.

BIBLIOGRAFIA

A.Perucca."Dimensión lúdrica y génesis de la relación" Antología Básica UPN. El juego. Méx. 1987

Arias, Marcos Daniel. "El proyecto pedagógico de acción docente" Antología Básica UPN. Proyecto de innovación. Mex.1985

Centro de estudios Nezahualpilli. Edición Preescolar comunitaria. Méx.1986

Coll, Cesar. "Construcción e interacción educativa" Antología Básica UPN. Corrientes pedagógicas contemporáneas. Méx. 1985

Coll, Cesar. "La pedagogía constructivista" Antología Básica UPN. Corrientes pedagógicas contemporáneas. Méx. 1985.

Coll, Cesar. "Naturaleza y planificación de las actividades en el parvulario" Antología Básica UPN. Grupos en la escuela. Méx. 1984

Delval, Juan. "Dimensiones Lúdricas" Antología Básica UPN. El juego. Méx.1987

Diccionario de las ciencias de la educación. Tomo A-H. Publicaciones: Diagonal Santillana. Para profesores.

Domínguez Hidalgo, Antonio."La globalización en general y métodos globalizados" Antología Básica UPN. Metodología didáctica y práctica docente en el jardín de niños. Méx.

Gómez Palacio, Margarita. El niño y sus primeros años en la escuela. Méx. 1995

González J. Del C. "Implicaciones educativas" Antología Básica UPN. El juego. Méx.1987

M. Esteva. "Estudios del juego como medios de educación" Antología Básica UPN. El juego, Méx. 1987

Millar, Susana. "Psicología del juego infantil" Antología Básica UPN. El juego. Méx. 1987

Montserrat, Belloch. "El aprendizaje de la cooperación" Antología Básica UPN. Grupos En la escuela. Méx. 1994

Rangel Ruiz, Adalberto y Teresa de Jesús Negrete. "Características del proyecto de acción docente". Antología Básica UPN. Proyectos de innovación. Méx. 1985

SEP. Antecedentes históricos del juego. En apuntes sobre el desarrollo infantil. Méx. 1985

SEP. Bloque de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos del jardín de niños. Méx. 1993

SEP. Guía didáctica para orientar el desarrollo del lenguaje oral y escrito en el nivel preescolar. Méx. 1990

SEP. Guía para la implantación y organización de la escuela para padres. Preescolar. Méx. 1985

SEP. La evaluación en el proceso didáctico en el jardín de niños. Méx. 1991

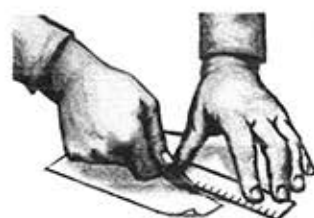
SEP. Programa de educación Preescolar. Libro 1. Méx. 1981

SEP. Programa de educación Preescolar. Méx. 1992

ANEXO 1

La finalidad de esta actividad es que a través de medir, trazar decidir, compartir ideas, dibujar, etc., decida por si solo lo que quiere elaborar (una blusa, un pantalón, unos calcetines etc.) sin necesidad que un adulto le diga lo que tiene que hacer.

Las acciones que realiza el niño en esta actividad se dan por intereses y gustos del niño dando como resultado un sujeto autónomo, seguro de lo que hace y dice al compartir diversas ideas con sus compañeros favoreciendo en todo momento sus relaciones sociales.



dibuja



decide

Conoce los números a través de la cinta métrica



recorta



socializa

ANEXO 2

Las escondidillas: todo el grupo y otros que se integran al juego deben elegir a un niño y a un padre de familia para que cuenten del uno al diez vendándose los ojos, mientras los demás jugadores tienen que buscar un lugar en donde esconderse, posteriormente los jugadores que fueron vendados tendrán que quitarse la venda para buscar a los otros y a los que encuentren primero serán ahora ellos quienes contarán y serán vendados de los ojos, y así sucesivamente hasta que todos participen.

Las estatuas de marfil: para realizar este juego nos tomamos de las manos cantando " a las estatuas de marfil una dos y tres así, el que se mueva baila el tswist con su hermana la lombriz yo me quedo así".

Al terminar la canción nadie tiene que moverse y el que se mueva debe bailar al ritmo de cualquier canción que canten los niños que no se movieron.

Doña Blanca: Se escoge a una niña que represente a doña Blanca y a un niño que represente al lobo, el lobo se ubica fuera del círculo y doña Blanca en el centro de este, los otros niños deben cantar "Doña Blanca esta cubierta de pilares de oro y plata romperemos un pilar para ver a doña Blanca, quién es ese jicotillo que anda en pos de doña Blanca... yo soy ese jicotillo que anda en pos de doña Blanca. El lobo pregunta: ¿esta doña Blanca? , el grupo de jugadores contestan: se fue a la misa, el lobo responde: malaya sea su camisa. Se vuelve a cantar doña Blanca esta cubierta de... el lobo siempre debe preguntar: ¿esta doña Blanca? , los niños al contestar emplean su imaginación, ejemplo: se fue al cine, al parque, a traer tortillas etc.

El lobo al preguntar tres veces y recibir respuesta de los demás al decir sí esta, el lobo tendrá que romper los pilares que en este caso es la unión de manos de los niños que cubren y protegen a dona Blanca, el lobo pregunta ¿ este pilar de que esta hecho ? los demás jugadores emplearan su razonamiento e imaginación para que el lobo no pueda romper el pilar, ejemplo: este pilar es de acero (no se puede romper), este pilar de piedra (no se puede romper), este pilar es de papel (si se puede romper), los niños tiene que buscar palabras de objetos duros para que el lobo no pueda entrar y cuando este encuentre un pilar frágil, lo romperá para atrapar a doña Blanca la cual tiene que correr para no ser atrapada, al atrapar a doña Blanca el juego termina y se escogen otros niños que quieran participar y representar a doña Blanca y al lobo y así sucesivamente hasta que jueguen todos.

ANEXO 3

Puntos a analizar en la escala estimativa:

- 1 Juega con sus compañeros.
- 2 Participa y coopera en las actividades con sus compañeros.
- 3 Tiene iniciativa para proponer ideas.
- 4 Se relaciona con sus compañeros.
- 5 Tiende a aislarse.

Estos aspectos se evalúan en forma individual al concluir cada fase con las primeras letras de las palabras que en este caso son: (A) A veces.

(S) Siempre.

(N) Nunca.

Ejemplo:

No	NOMBRE DEL ALUMNO	FASE I					FASE II					FASE III				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1																
2																
3																
4																
5																
6																
7																
8																

