



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
SERVICIOS EDUCATIVOS DEL ESTADO DE CHIHUAHUA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD 081

***"EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN
EDUCACIÓN PREESCOLAR"***

PROPUESTA DE INNOVACIÓN

DE ACCIÓN DOCENTE

QUE PRESENTA:

ALMA DELIA OCHOA ORTEGA

PARA OBTENER EL TÍTULO DE

LICENCIADA EN EDUCACIÓN

Chihuahua, Chih., Diciembre del 2003



*A Dios, por darme
salud y las fuerzas
necesarias para
terminar mis
estudios.*

*A mis padres, por
haberme brindado
todo su apoyo y
cariño para poder
llegar a esta meta.*

*A mi esposo e
hijos, por haberme
regalado todo ese
tiempo que les
pertenece y
porque son lo más
grande que me ha
dado la vida.*

ÍNDICE

Página

INTRODUCCIÓN	7
---------------------------	----------

CAPÍTULO I. EL DIAGNÓSTICO PEDAGÓGICO

A. Problemática significativa	9
B. Contexto escolar	10
C. Formación docente	17
1. El Programa de Educación Preescolar	18
2. La metodología por proyectos	19
D. Teoría pedagógica y multidisciplinaria	20
1. El juego en el niño	20
2. Importancia del juego en el desarrollo	24
E. Sujetos involucrados en el proceso enseñanza - aprendizaje	27
1. Niño	27
2. Docente	28
3. Familia	29

CAPÍTULO II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A. Planteamiento	34
B. Conceptualización	35
C. Delimitación	36
D. Justificación	37

E. Objetivos	38
F. Tipo de proyecto	39

CAPÍTULO III. LA ALTERNATIVA DE INNOVACIÓN

A. Justificación de la alternativa	42
B. Propósito	44
C. Fundamentación teórica	44
D. Factibilidad de la alternativa	49
E. Estrategia General de Trabajo	57
F. Cronograma	60
G. Estrategias	61

CAPÍTULO IV. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

148

CONCLUSIONES

150

BIBLIOGRAFÍA

152

ANEXOS

155

INTRODUCCIÓN

Este documento parte del análisis de las actividades que el niño y el docente realizan durante la labor pedagógica. Considerando el juego como aspecto importante y fundamental en el desarrollo del infante y reflexionando acerca de la forma de llevarlo a cabo, si es la más adecuada o si puede utilizarse de una manera más constructiva, se realizó este trabajo cuya finalidad es implementar una variedad de juegos que favorezcan el desarrollo integral del niño preescolar, promoviendo que éste se convierta en un participante activo de su proceso de aprendizaje y desarrollo. Este trabajo consta de cuatro capítulos, a continuación se describe el contenido de cada uno de ellos.

El capítulo I, es el Diagnóstico Pedagógico en el cual se realiza un análisis crítico de la práctica docente y se menciona la problemática significativa, el contexto escolar, la formación del docente así como la teoría pedagógica y los sujetos involucrados en el proceso enseñanza - aprendizaje.

En el capítulo II, se refiere a un determinado problema que afecta mi labor docente. Se plantea porqué se considera un problema y los objetivos que pretendo lograr en mi grupo escolar y el tipo de proyecto a utilizar

El capítulo III menciona una alternativa pedagógica de innovación, y su

fundamentación teórica.

El capítulo IV menciona la aplicación y análisis de la alternativa así como los resultados obtenidos, la propuesta que surge de este proyecto y las conclusiones que son el resultado obtenido durante el desarrollo del presente documento.

CAPÍTULO I

DIAGNÓSTICO PEDAGÓGICO

A. Problemática significativa

Como docentes de preescolar tenemos la responsabilidad de llevar a la práctica actividades acordes al nivel en que realizamos nuestra labor docente. Partiendo de observar las actividades que los niños prefieren, que son de su interés y que demandan de manera constante surgió el problema sobre cómo implementar el juego de modo que al integrarlo en nuestro trabajo diario, nos sirva como estrategia didáctica y a la vez favorezca el desarrollo de los pequeños.

Como maestra pretendo analizar y reflexionar sobre la forma de realizar el juego, debido a que nos hemos preocupado porque el niño juegue, que lo haga como un entretenimiento, sin tomar en cuenta muchas veces, el propósito educativo. Anteriormente las actividades lúdicas se realizaban en la hora de recreo, en el tiempo destinado a las actividades libres o en educación física, por esta razón surgió la preocupación de darle un sentido diferente al juego, si el juego es un medio a través del cual el niño puede lograr un desarrollo integral, es fundamental ofrecerle una variedad de los mismos en los que se recree y a la vez favorezca los aspectos de su desarrollo.

Según S. Bostrom "El juego contribuye al desarrollo integral del niño, al desarrollo de habilidades comunicativas competencia social, verbal e intelectual así como motivación para aprender".¹

Los docentes somos responsables de favorecer el desarrollo del niño en sus distintos aspectos (afectivo, social, intelectual y físico) mediante actividades que sean significativas para él.

B. Contexto escolar

Para lograr innovar nuestra práctica docente es necesario conocer e identificar las condiciones en que llevamos a cabo nuestra labor educativa de manera que nos permita comprender la realidad para poder transformarla. Es conveniente analizar las implicaciones que los diferentes aspectos del contexto tienen en el trabajo docente y en particular el problema docente.

Mi práctica docente la realizo en el Jardín de Niños Tarahumara, que se encuentra ubicado en el Barrio Las Peñitas en San Juanito, Bocoyna. Este plantel, anteriormente pertenecía al Proyecto de Alternativas pero debido a la demanda de la población infantil pasa a formar parte de educación formal de la zona 22.

El personal que conforma la zona cuenta en algunos casos con estudios de

¹ BOSTROM, S. "Frame Play in Early Cildhood Education". p. 27.

normal básica, otros, de Centro de Actualización del Magisterio, entre ellos algunos egresados de la Normal Superior así como de la Universidad Pedagógica Nacional. Los estudios de los maestros corresponden al servicio que prestan, al de preescolar. Sin embargo, la mayoría de los docentes realiza su labor pedagógica de manera tradicional, centrándose en que los niños realicen "trabajitos" u "hojitas" diariamente con el objetivo que los niños trabajen en una actividad dirigida y en silencio.

La localidad en que se ubica la zona 22 se encuentra enclavada en territorio montañoso de la sierra Tarahumara. En San Juanito el clima es frío y en ocasiones interfiere en el desarrollo de los proyectos, debido a que en invierno, los niños contraen enfermedades principalmente respiratorias lo que ocasiona que las actividades y juegos planeados no se lleven a cabo o se vean interrumpidos.

En lo que se refiere a lugares de recreación, únicamente se cuenta con el parque infantil del DIF que se encuentra en regulares condiciones y algún circo o cine que ocasionalmente visita la localidad, algunas escuelas cuentan con canchas de básquetbol o juegos recreativos pero permanecer cerrados fuera del horario de clases y los fines de semana.

Son varias las acciones que afectan el equilibrio ecológico en esta región, entre ellas destacan la excesiva explotación maderera, los incendios forestales, además de la tala de pinos para leña, aunado a esto el desmonte y la quema de árboles para hacer tierras de cultivo. Actualmente la economía se sostiene del

aprovechamiento forestal, aunque al haber restricción en los permisos para explotar la madera, la economía decae debido a la sobre explotación que han sufrido los bosques. Esto afecta en gran manera a las familias de la región que se dedican también a la agricultura y la ganadería en menor escala, esto les permite alimentarse de mejor manera.

De una manera u otra la economía influye en nuestra labor cotidiana, primeramente en la alimentación de nuestros alumnos que en su mayoría asisten al jardín mal alimentados o sin alimento alguno, enseguida en su forma de vestir ya que en tiempo de frío acuden al jardín con ropa delgada y con zapatos en mal estado. Debido a lo anterior se dificulta la adquisición de materiales necesarios para realizar distintas actividades. A pesar de esto, las relaciones que se establecen con los padres de familia y comunidad, son buenas. Se les apoya por medio de solicitudes al DIF para desayunos escolares, también se recurre a particulares para la obtención de leche en polvo y cereales. También periódicamente se reúne ropa usada para los pequeños y sus familias, sobre todo en tiempo de frío que es cuando más la necesitan.

Dejando de lado estas carencias sin restarles importancia, es preciso mencionar que las relaciones con los padres se aprovechen para darles a conocer acerca de lo valioso, e importante que es que sus hijos reciban la educación preescolar, que comprendan acerca de la principal actividad del niño en esta etapa y de la importancia que tiene en el desarrollo de sus niños.

Como docente egresada de Normal Básica continúo estudiando la Licenciatura en Educación en la Universidad pedagógica Nacional. Esto me ha permitido darme cuenta de la importancia de mejorar mi práctica docente, tomando en cuenta los intereses de los niños en esta etapa, así como los aspectos de su desarrollo factibles a favorecer.

Se realizaron algunas encuestas referentes al juego, primeramente a los padres de familia (Anexo No. 1), en lo que a ellos se refiere no comprenden aún la importancia del juego, lo ven como una pérdida de tiempo que pudiera "aprovecharse" en cosas útiles. Esperan que en la educación preescolar los niños obtengan ciertos logros concretos de aprendizaje que ellos consideran valiosos: conocer los números, las letras, etc. Estas ideas corresponden a las ideas educativas que tuvieron o a la imagen que se han formado de una buena escuela.

En sus respuestas la mayoría de los padres de familia coinciden en que no juegan con sus hijos, conocen algunos juegos principalmente tradicionales (la casita, canicas, calabaceado,...) que aún se juegan en la actualidad, en ocasiones platican con sus hijos acerca de los juegos que prefieren. Del mismo modo los padres no llevan a cabo acciones lúdicas, con sus hijos, esto ocasionado, quizá porque con ellos no se realizaron este tipo de actividades cuando se era niño.

Los padres de familia representan una fuerza social, no existe nada mejor que la escuela dirija a ellos una labor de acercamiento y sensibilidad. Es

necesario mantener un contacto estrecho con los padres de familia que conozcan la labor que realizamos con los pequeños, el porqué de las actividades. Es muy importante la labor de orientación que realicemos con las familias para explicarles el sentido vital que tiene el juego infantil en el desarrollo del niño.

Como educadores debemos orientar el impulso natural del niño hacia el juego para que sin perder su sentido placentero, adquiera propósitos educativos. Para esto, es importante conocer el papel que el juego desempeña en el desarrollo del niño ya que es un apoyo muy valioso dentro de nuestra práctica y nos ofrece oportunidades para favorecer el desarrollo integral del niño.

A continuación se menciona el resultado de la aplicación a encuestas realizadas a 7 compañeras educadoras (Anexo No. 2). Después de analizar sus respuestas puedo concluir que: Consideran que el juego es importante porque es el medio a través del cual el niño aprende, se expresa, interactúa, se desarrolla, es el lenguaje que mejor maneja. Los juegos que utilizan regularmente son los tradicionales con alguna variante, en ocasiones 1 docente, crean con el apoyo de los niños. Las educadoras encuestadas conocen el papel que el juego desempeña en el desarrollo de los niños, aunque lo utilizan más como un entretenimiento que con algún propósito educativo. No disponen de una variedad de juegos aunque consideran importante tenerlos a la mano para llevarlos a la práctica, ya que esto:

* despierta el interés de los niños,

- * es una de las actividades primordiales de los niños,
- * enriquecen sus experiencias,
- * facilita el aprendizaje,
- * favorece su desarrollo y
- * le permite relacionarse, interactuar.

Para iniciar la transformación de nuestra práctica docente primeramente debemos entender qué es el juego, tenerlo en cuenta en nuestra planeación de manera variada y constante. Es preciso saber observar, es decir, ver con detenimiento las actividades que el niño realiza, los juegos que el niño trae de su contexto, lo que los niños traen en sus juegos (acciones, palabras, modos de relación) así como rescatar de los programas todo lo que se ha vertido en relación al juego. Éstas son las tareas mínimas para formarse como un docente que sabe jugar.

Después de mencionar las encuestas realizadas con padres de familia y docente, se hace referencia a la entrevista como una técnica de investigación muy provechosa ya que a través de ella se puede obtener información muy valiosa con respecto a las expectativas del alumno y del grupo sobre sus intereses y ansiedades.

A continuación se mencionan los resultados de la entrevista realizada a los alumnos (Anexo No. 3); ellos coinciden en que les gusta asistir al Jardín porque juegan, se divierten, mencionan algunos juegos que prefieren como; la cucaracha,

el lobo, San Serafín, el navío, gato y ratón entre otros.

Mediante la observación realizada a la hora de recreo, algunos niños juegan con tablas, fajillas, piedras, arena, inventan juegos con sus reglas. Otros juegan a saltar la soga, las escondidas, la casita, la pelota por mencionar algunos juegos tradicionales.

El juego es simbólico, los contenidos de éste están relacionados con la experiencia del niño en su medio familiar o en el más cercano a éste. Incluyen en ellos actividades, oficios, profesiones, roles adultos en los que algunas veces utilizan materiales, ya que en estos juegos el niño se vale de objetos que hay en el medio a los cuales les da el sentido de su imaginación.

La infraestructura del plantel consta de un aula, dirección y sanitarios estos dos últimos construidos últimamente. Las instalaciones del aula son apropiadas para realizar algunas actividades lúdicas mismas que se llevan a cabo también en el área exterior (aunque está sin encementar). El área de juegos se está planeando debido a que recientemente se instaló el cerco perimetral.

La población que se atiende es de 22 alumnos que se caracterizan por ser niños inquietos, curiosos, creativos que en ocasiones no asisten al plantel debido a ciertas causas, una de ellas son las enfermedades ocasionadas por los cambios de temperatura, otra es la mala alimentación que en la mayoría de los alumnos es incompleta y finalmente por la falta de hábitos de limpieza que les ocasiona

malestares gastrointestinales.

C. Formación docente

Los docentes tenemos una historia distinta; en nuestra formación y experiencia profesional coinciden saberes de distintas prácticas, de diversas experiencias de vida; poseemos diferentes valores personales y todo ello influye en la manera en que entendemos y vivimos nuestro trabajo. Algunos maestros en el trayecto de nuestra formación hemos recibido la influencia de las distintas escuelas en que nos hemos formado por lo que contamos con ideas muy arraigadas, resultados de nuestras experiencias, el tipo de maestro que tuvimos se convirtió en nuestro modelo, adoptamos sus actitudes y ponemos en práctica sus métodos de enseñanza.

Mi formación como docente la realicé en la Escuela Normal del Estado de Chihuahua en el período 1980 - 1984; egresé con título en educación primaria y capacitación en educación preescolar. En ese entonces se manejaba el enfoque tradicional, en él, el profesor propone ideas, decide las actividades, el orden en que se realizarán, determina los tiempos, las formas, los colores, modos de ser, de hacer, contar, de bailar imaginando al alumno como ser pasivo, que recibe, imita y memoriza. Consideraba, al igual que los padres de familia que la escuela no era para jugar, que desde la educación preescolar los niños podían obtener logros determinados de aprendizaje. En la actualidad, el trabajo docente necesita incluir desde su organización al juego.

1. Programa de Educación Preescolar

Con el surgimiento del Programa de Educación Preescolar 1992 "entendemos el papel de la escuela infantil no de transmisora de contenidos, sino como la institución capaz de facilitar y promover el crecimiento y desarrollo global del niño",² atendiendo los aspectos físico, intelectual y social del niño sin olvidar su emotividad, sus afectos y sus sentimientos. Se le reconoce al niño como persona, como sujeto de experiencias, de saber, como un ser que va desarrollando sus aprendizajes a través de intercambios con su medio y con los demás. El niño preescolar es alegre, curioso, indaga, se expresa a través de distintas formas, manifiesta una necesidad de desplazamientos físicos, es gracioso, sincero, es competitivo, en ocasiones tiene impulsos agresivos y violentos. Es un ser en desarrollo que presenta características físicas, psicológicas y sociales propias, tiene una historia individual y social que es el resultado de las relaciones con su familia y con los miembros de la comunidad en que vive, su personalidad se encuentra en proceso de construcción. Tiene formas propias de aprender y expresarse, piensa y siente de manera particular, muestra un constante interés por conocer su alrededor, sus relaciones mas significativas son con las personas que lo rodean de quienes pide reconocimiento y cariño.

El Programa de Educación Preescolar 92 propone como método de trabajo los proyectos, que son una forma determinada de entender y organizar los

² SEP. Lecturas de apoyo. p. 77.

procesos de enseñanza aprendizaje. Esta práctica educativa procede de la teoría Constructivista y del enfoque Globalizador. La globalización considera al desarrollo infantil como un proceso integral, en el cual los elementos que lo conforman (afectivo, motriz, cognitivo y social) se interrelacionan entre sí.

El programa sitúa al niño como centro del proceso educativo, esto nos permite desarrollar una metodología basada en las características importantes de sus procesos de desarrollo y aprendizaje. La calidad de la educación que se imparte pretende que el alumno puede activar todo su potencial creativo, que pueda jugar y esta función se considera como fundamento de su desarrollo general y de sus aprendizajes.

2. La metodología por proyectos

El método de proyectos llevan al niño a planear juegos y actividades, a exponer ideas, deseos y hacerlos realidad al realizarlos.

"El método de proyectos sustenta que los niños deben dar respuesta a una pregunta, un problema o a la realización de una actividad concreta".³

El proyecto surge a partir de situaciones de la vida diaria, de eventos especiales, o que despiertan la curiosidad y el interés de los pequeños. Al realizar

³ SEP. Programa de Educación Preescolar. p. 18.

sus proyectos el niño establece una serie de interacciones sociales con sus compañeros y docentes así como el tiempo, espacio, mobiliario y con aspectos de su cultura.

Las interacciones sociales son las formas de relación que establece el niño con los demás, por medio del método de proyectos se ven favorecidos ya que se amplían las experiencias entre los niños y el docente, lo que contribuye a mejorar la comunicación del niño con los adultos, en un ambiente de confianza que lo lleva a adquirir mayor seguridad. Las relaciones entre los alumnos deben ser de compañerismo, confianza, respeto, ayuda mutua comunicación con sus iguales, en las cuales se organizan para lograr fines comunes y actuar conforme a reglas iguales para todos.

El Programa de Educación Preescolar menciona que el juego es la actividad del niño preescolar, ya que es el medio a través del cual interactúa sobre el medio que lo rodea, descargando su energía, expresando sus sentimientos, sus conflictos, de manera voluntaria, espontánea y placentera y a la vez en el crea y recrea situaciones que ha vivido.

D. Teoría pedagógica y multidisciplinaria

1. El juego en el niño

El juego en la vida infantil es una actividad placentera, sin más finalidad

que el placer que se obtiene al realizarla es una estrategia para que el niño pueda imaginar, sorprenderse, crear, explorar y a su vez relacionarse con los demás.

Piaget encontró que el juego en la edad preescolar es un juego creador de símbolos. Esto es el juego simbólico en el cual el niño representa situaciones y objetos, este tipo de juegos no tiene límites, una cosa puede pasar por otra, el juego se convierte en una experiencia creativa, en él, el niño cambia la realidad según sus deseos, le permite resolver sus conflictos.

"En los preescolares el juego representa el interés central a través del cual cubrirá necesidades físicas, intelectuales y afectivas, representa el lenguaje infantil por excelencia. El juego es una forma de descubrir el mundo y el medio más eficaz de aprender en esta etapa de la vida".⁴

En su teoría acerca del desarrollo del pensamiento, Vigotsky menciona el concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP). La ZDP sería aquella zona que ocupa "la franja entre el nivel de desarrollo actual del pensamiento infantil, lo que es capaz de hacer el niño en el presente, y aquel otro nivel potencial que puede alcanzar por un adulto o por un par con mayores conocimientos".⁵

Tanto Piaget como Vigotsky consideran que la actividad es el origen base

⁴ SEP. Orientaciones para el uso de materiales para actividades y juegos educativos. Guía para la educadora. p. 13.

⁵ BOSCH, Lydia P. de El nivel inicial. p. 85.

del juego. Para Piaget, el origen se encuentra principalmente en lo afectivo y para Vigotsky, el juego es el escenario donde los niños reproducen y recrean los conocimientos que tiene del mundo que los rodea.

Los juegos infantiles se transforman a medida que el niño desarrollo física, mental y socialmente. Enseguida se menciona esta evolución, con los distintos tipos de juegos, según Piaget:

- * Juegos funcionales o de ejercicio. Período sensoriomotor por medio de estos juegos el bebé conoce su alrededor y los realiza sobre su propio cuerpo: mira, junta, busca, succiona con las partes de su cuerpo. Es un juego de carácter individual.
- * Juegos simbólicos. Aparece entre los dos y siete años, en esta etapa del juego se encuentran los niños de preescolar ya que sus juegos e basan en la imitación por medio de la dramatización de los roles que le son familiares, sea con los cuales interactúa, también nos podemos dar cuenta por medio de la observación, si algún niño tiene una problemática. Los símbolos adquieren sus significados en la actividad.
- * Juegos reglados. En preescolar el niño tiene contacto con las reglas de los juegos, debido a que forma parte de un grupo y por lo tanto estas reglas lo ayudarán a una mejor convivencia.

El niño a través de su desarrollo evolutivo pasa por un estado de egocentrismo y sólo a medida que se descubre puede ubicarse en la realidad.

"Es aquí cuando el niño aprende a ser cooperador, capaz de comprender y aceptar distintos puntos de vista que diferentes del suyo lo cual representa una actividad importante para el desarrollo intelectual".⁶

Cuando los niños ingresan a preescolar sus juegos se caracterizan porque prefieren hacerlo solos, poco a poco se van relacionando con los demás hasta que ellos mismos buscan a sus compañeros.

En el desarrollo de sus juegos dentro de un ambiente social más amplio que el de su familia el niño encuentra un mayor lugar para la innovación, la creatividad y su afectividad. Al jugar en grupo el niño es capaz de expresar con libertad sus emociones, sus sentimientos, sus ideas, compartirlas con los demás e intercambiar puntos de vista y a la vez, acrecentar sus conocimientos. Todo esto es motivo de socialización.

La comprensión de la realidad externa y la integración al medio social es un proceso permanente de aprendizaje que se inicia por medio del juego, éste resulta ser el medio privilegiado para la educación y los aprendizajes infantiles. El niño no sólo adquiere el conocimiento de los objetos y de las relaciones de éstos con el entorno físico y social sino que al jugar con otros, aprende a moderar sus impulsos, y a ponerse en el punto de vista de los demás.

⁶ U.S.T.E.P. "El juego como recurso didáctico". p. 6.

El propósito del juego es producir una sensación de bienestar que le lleva al desarrollo de sus aspectos afectivo - sociales, psicomotores, creativos, de comunicación y pensamiento, es decir al desarrollo integral. A continuación se menciona la importancia del juego en los distintos aspectos del desarrollo.

2. Importancia del juego en el desarrollo

En el desarrollo cognitivo se menciona que el niño es un ser que se está formando y vive un proceso de integración entre las personas que lo rodean. A medida que el niño crece va adquiriendo experiencias, y trata de ajustarlas a las que ya posee. Según Piaget, el proceso principal es la equilibración entre la asimilación del medio y la acomodación al mismo. En su desarrollo cognitivo el niño atraviesa por una serie de etapas que se relacionan con las etapas del juego, conforme el niño crece y madura sus estructuras cognitivas cambian y sus juegos son más avanzados.

Al inicio del período preoperatorio aparece la función simbólica o capacidad de representación. Esta función se refiere a la posibilidad de representar objetos, acontecimientos, personas, en ausencia de ellas. El juego simbólico es una de las expresiones características de la actividad del niño en éste período. Sus miedos, deseos, dudas, conflictos aparecen en los símbolos que utiliza durante el juego, esto nos habla de su mundo afectivo y de los progresos de su pensamiento. Al jugar de manera natural las niñas y los niños desarrollan sus capacidades de conocimiento y dominio de la realidad. Vigotsky se ocupa sobre

todo del juego simbólico y señala como los objetos cobran un significado en el propio juego y contribuyen al desarrollo de la capacidad simbólica.

Sobre el desarrollo psicomotor se dice que por medio del juego el niño descubre sus habilidades físicas y va adquiriendo un control corporal que le permite relacionarse con los objetos o personas y obtener la base para formarse una imagen afectiva o mental de ellas. A medida que el niño adquiere mayor dominio sobre su cuerpo, puede aprender los elementos del mundo que le rodea y establecer relaciones con ellos, desarrollar su inteligencia, su afectividad y sociabilidad. Un aspecto importante es la construcción del esquema corporal, que se refiere a la capacidad del individuo para estructurar una imagen interior (afectiva e intelectual) de sí mismo, incluye la noción de esquema corporal implica no sólo el hecho de conocer y emplear el cuerpo para el movimiento, considera también la implicación de su persona en el mundo, su emotividad, sus capacidades de relación y comunicación que se manifiestan en su expresividad corporal. Otro aspecto es la estructuración espacial, que construye el niño a través de sus desplazamientos, movimientos y orientación en el espacio. Estos movimientos se relacionan con el mismo y lo que rodea. Finalmente se mencionan la estructuración temporal que es la capacidad del niño para ubicar hechos en una sucesión de tiempo, esto le permite adquirir conceptos de orden, duración y sucesión de acontecimientos.

Acerca de la importancia en el aspecto afectivo y social menciona que

principalmente en los juegos las niñas y los niños viven experiencias que les proporcionan alegría, relajación y distracción que le permiten el equilibrio emocional necesario para adaptarse al mundo que lo rodea, así como a relacionarse con los demás, la afectividad implica emociones, sensaciones y sentimientos.

Conforme aumenta el contacto del niño con las personas que lo rodean, incorpora elementos sociales que provienen de su grupo social, como son: costumbres, hábitos, normas, tradiciones, ideologías, etc. Las relaciones que se establecen entre los niños y los adultos de su alrededor son determinantes en su socialización y en el desarrollo de su afectividad.

Sobre la importancia en el desarrollo de la personalidad menciona que en el juego el niño aprende muchas cosas sobre sí mismos, aprende sobre los demás y sobre sus relaciones con ellas, va conociendo sus capacidades y descubre si son mejores o no que las de los otros. También en el juego asume papeles diferentes y descubre los que le producen más satisfacción, a la vez, esto lo prepara para establecer relaciones más placenteras con los demás.

Finalmente, sobre la importancia en la salud, se considera que cualquier actividad que entretenga y relaje es beneficiosa, sobretodo si se practica en grupo y al aire libre. La importancia del juego en lo que se refiere al ejercicio físico; menciona que contribuye al desarrollo de la musculatura, a la oxigenación de las células y al mejor funcionamiento de nuestros órganos, durante el juego

las niñas y niños liberan tensiones y se relajan.

E. Sujetos involucrados en el proceso enseñanza -aprendizaje

1. Niño

El niño preescolar presenta características psicológicas y sociales propias, posee una historia individual y social, que es el resultado de las relaciones que establece con su familia y comunidad, por lo que

- * es un ser único,
- * tiene formas propias de aprender y expresarse,
- * piensa y siente de manera particular,
- * le gusta conocer y descubrir el mundo de su alrededor.

El juego es la principal actividad del preescolar, por medio de él interactúan sobre el mundo que le rodea, reproduce las acciones que vive diariamente, lo que le permite elaborar internamente las emociones y experiencias de su interacción con el medio.

En esta etapa el juego es simbólico lo que es muy importante para su desarrollo psíquico, físico y social, debido a que por medio de éste el niño desarrolla la capacidad de sustituir un objeto por otro lo que le asegura en el futuro el dominio de las significantes sociales y la posibilidad de establecer de

manera más amplia relaciones afectivas.

2. Docente

Todo educador debe tener en cuenta que el desarrollo infantil es un proceso que se logra por medio del intercambio de experiencias del niño con su medio ambiente, por lo que es importante que los niños se interesen en el proceso y en el valor educativo de las actividades.

Las actividades que la educadora sugiere al niño por lo regular deben tener una tendencia lúdica, debido a que por este medio, el niño se interesa más y se involucra tanto física como emocionalmente en los distintos juegos y actividades que se proponen. Es por ello que la educadora debe recordar que el objetivo del juego es producir una sensación de bienestar que el niño busca constantemente en su actuar espontáneo lo cual le lleva al desarrollo en las cuatro dimensiones: afectiva, social, intelectual y física.

Como docente debemos:

- * Ser un miembro más del grupo, orientador, promotor, coordinador del proceso educativo.
- * Tener amor y comprensión por los pequeños, entusiasmo por enseñarlos, sentido del humor, paciencia, autodominio, debe ser práctico e ingenioso y también flexible.

- * Respetar las diferencias individuales de los niños, ser motivadores, aprovechar el interés de los niños en beneficio de su desarrollo.
- * Estimular a los niños a reflexionar, comparando, deduciendo, anticipando, buscando soluciones.
- * Contemplar en nuestra planeación que el elemento lúdico esté presente de manera variada y constante. Cabe señalar "que la verdadera dimensión de un programa lo constituye el hacer concreto de cada docente con su grupo".⁷

La formación de los docentes en lo que se refiere al juego, consiste primeramente en entender que representa el juego en la vida del niño para después iniciar la transformación de nuestra práctica docente. Es preciso observar las actividades del niño, reconocer los distintos tipos de juego y las posibilidades que tiene en el aprendizaje, así como ofrecerles actividades lúdicas que respondan a sus necesidades e intereses.

3. Familia

Debido a la importancia y la complejidad de ésta etapa de crecimiento, la educación preescolar no alcanza por sí sola los mejores resultados, para lograrlos, son también necesarios el estímulo que el apoyo que los niños reciben del ambiente familiar. El niño que solamente ha vivido en su familia los primeros

⁸ SEP. Programa de Educación Preescolar. p. 15.

conocimientos y afectos, cuando ingresa al jardín de niños se enfrentará a una situación social y afectiva diferente en la que ampliará su mundo de relaciones y experiencias.

El factor que más influye en su autoimagen son sus padres, estos le dan las explicaciones de lo que es bueno y malo, los modelos de comportamiento, así como el valor de las acciones en que basa su propio conocimiento. Cada familia tiene características propias y singulares. La familia como asociación personal tiene valores que la sociedad no puede fijar ni regular. Es sobre todo un grupo de personas que conviven en el amor para lograr la madurez psíquica y humana en sus hijos.

Al ingresar los niños al preescolar, se les debe informar acerca de la importancia del juego en el desarrollo de los pequeños, y explicarles sobre la forma en que se organiza. Se menciona que los padres tienen derecho a esperar que el juego en las escuelas se organice de un modo significativo y distinto al que se practica en casa y en otros sitios. Si pueden ver que esto es posible es más probable que le otorguen el valor e importancia debida.

La labor que realice la educadora con las familias adquiere especial importancia al explicar el sentido vital del juego infantil en general y sobre todo el propósito del juego educativo. Los docentes debemos propiciar un clima de confianza y afecto entre la escuela, los niños y padres de familia.

Es importante aprovechar las reuniones con los padres de familia para hablarles sobre la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo de los niños y que comprendan la intencionalidad del juego en preescolar.

CAPÍTULO II PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la práctica docente surgen distintas problemáticas que de una manera u otra obstaculizan nuestra labor cotidiana. Una de las problemáticas es la poca participación de los niños en los proyectos que se debe a que son niños de nuevo ingreso y a la necesidad de socializarse con sus compañeros. Otra de ellas es sobre la manera de aprovechar el tiempo de recreo y así evitar que los niños se dediquen a pelear y a agredirse en este horario. Finalmente, otra que considero significativa debido a su importancia en el desarrollo del niño es acerca de la manera de implementar el juego en la práctica docente.

Debido a mi formación desconocía la importancia del juego en el nivel de preescolar, sabía que debía incluirlo al momento de planear, pero desconocía la importancia real en el proceso de desarrollo del niño y en cada una de las actividades que el niño realiza.

De aquí se deriva la importancia de incluir el juego en todo momento de nuestra planeación.

Mi ingreso a la Universidad Pedagógica Nacional me ha permitido investigar y conocer acerca del valor del juego en el nivel preescolar, y de la importancia de

disponer de diversas actividades lúdicas para aplicarlas en las distintas situaciones educativas que se me presenten.

Lo más importante es utilizar estas actividades con un propósito educativo, y como un complemento de nuestro programa. A este problema, pretendo dar respuesta por medio de la elaboración de estrategias didácticas adecuadas, en las que la actividad principal sea el juego y apoyándome en el Programa de Educación Preescolar 1992, debido a que una propuesta de trabajo en la que sitúa al niño como centro del proceso educativo.

Este programa tiene una visión constructivista, donde los niños modifican sus propias ideas, las relacionan con sus nuevos conocimientos, son constructores de su propio conocimiento con base en sus experiencias con el entorno. Es decir, se da una libertad de participación y de construcción de actividades encaminadas a la construcción de conocimientos.

La currícula es abierta y flexible y se adapta a los distintos medios en que se trabaje es flexible también en cuanto a la realización de juegos y actividades ya que se le da al niño la oportunidad de participar de acuerdo a sus intereses. La calidad de la educación vista desde los contenidos del programa significa que el niño puede desarrollar su potencial creativo; que pueda jugar y a esta actividad la considera como fundamento de su desarrollo general y de sus aprendizajes. En esta propuesta la función del docente es guiar, observar, orientar y coordinar el proceso educativo para conseguir un propósito establecido, e

involucrarse de manera activa, es decir, ser un miembro más del grupo. Como docentes podemos aprovechar el potencial que nos ofrece el programa y enriquecerlo con nuestras aportaciones de acuerdo a nuestro criterio, conocimientos y creatividad para darle sentido a nuestras acciones, y decisiones.

Pretendo realizar un cambio en la labor cotidiana realizando actividades lúdicas que le permitan al niño recrearse favoreciendo su desarrollo integral.

A. Planteamiento

Se considera que el niño, en sus primeros años de vida, aprende más que en otra etapa, el integrarse al medio social es un proceso continuo de aprendizaje que se inicia a través del juego, debido a que es su actividad principal y a la vez, es el medio privilegiado para la educación y los aprendizajes infantiles.

El juego en la etapa preescolar debe hallarse integrado a la acción educativa, debido a que "es un medio por el cual el niño desarrolla sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en las relaciones que establece con los demás, con su entorno espacio, tiempo, al conocer su cuerpo en su lenguaje y en la estructuración de su pensamiento".⁸

De lo anterior parte la pregunta: ¿de qué manera implementar el juego en preescolar?

⁸ SEP. Desarrollo del niño en el nivel preescolar. p. 16.

A través de la y de la autorreflexión crítica podemos transformar nuestra realidad educativa. El paradigma de investigación es el crítico - dialéctico, por medio de él nos enfrentamos a un pensamiento dialéctico en el cual analizamos nuestro punto de vista y a la vez buscamos respuestas apropiadas a nuestras inquietudes.

B. Conceptualización

Hablar de las actividades lúdicas en el ámbito educativo, es sin duda encontrar la relación que existe en ambas partes. Varios autores destacan la relevancia de el juego como favorecedor del desarrollo integral en el niño. Podemos enunciar los siguientes:

Primeramente L. S. Vigotsky manifiesta que el desarrollo se logra a través del juego, ya que asegura que el juego es una actividad conductora la cual determina la evolución del niño, mencionando que el juego es un factor básico en el desarrollo del infante. Este autor nos dice que el juego brinda al niño una nueva forma de desear de este modo se realizan en el juego los mayores logros del niño que se convertirán en su nivel básico de acción real y moralidad.

Para L. Piaget el juego representa la actividad ideal para aprender, ya que es tan agradable, que el aprendizaje se considera trabajo - juego.

Piaget destaca la importancia de que el niño sea el creador de su propio

aprendizaje a través de los mecanismos de asimilación, acomodación y equilibrio. Menciona también que el juego representa un conjunto de actividades en las que el organismo toma parte sin otra razón que el placer de la realidad en sí.

C. Delimitación

El problema que se presenta en la práctica docente se manifiesta en el jardín de niños "Tarahumara" clave 08DJN2049E perteneciente a la zona 22 de San Juanito, Chihuahua.

Por medio de las observaciones realizadas en la mañana de trabajo, así como de las entrevistas hechas a los niños me he dado cuenta de sus verdaderos intereses y necesidades de los niños, en los que manifiestan una demanda continua de juego. Considero que aunque en nuestra práctica docente existen distintos problemas, éste me parece importante porque se me presenta cotidianamente, ya que los niños juegan para divertirse sin tomar en cuenta algún propósito educativo. El juego surge del interés del pequeño, por lo que es conveniente disponer de una variedad que satisfaga sus necesidades.

Este problema afecta también a los compañeros educadores, ya que también en sus grupos se manifiesta la demanda de actividades lúdicas, debido a que en las bibliotecas de esta localidad no se cuenta con material bibliográfico referente al tema, por lo que se ha solicitado a Mesa Técnica una asesoría sobre juegos. Mesa técnica, depende de proyectos académicos del Departamento de

Preescolar. Es un grupo de asesores que diseñan cursos y talleres para atender el aspecto técnico-pedagógico.

De lo anterior parte la necesidad de crear estrategias dirigidas a los alumnos cuyo objetivo sea llevar a la práctica distintos juegos que los beneficien en su desarrollo. Estrategias en las que se incorpore el juego al proceso enseñanza - aprendizaje como un modo de conocer la realidad, como una forma de relación entre el niño y el mundo y como una forma de desarrollar su conciencia de las cosas y de sí mismo.

D. Justificación

Como maestros debemos ser conscientes que para elevar la calidad de nuestra práctica docente debemos cambiar la forma de trabajar con el grupo, sobretodo tener presente la forma de llevar a cabo el juego sin caer en lo repetitivo y monótono, ya que en ocasiones esto provoca desinterés y consecuentemente indisciplina.

Situaciones como la anterior obstaculiza el trabajo de los niños y maestro. Finalmente tanto educando - educador resultan afectados por esta situación ya que no se logra favorecer en buena medida los aspectos del desarrollo de los niños y menos aún en su totalidad.

Considero que el juego es tan importante para el niño preescolar debido a

que parte de sus intereses, porque es una actividad que realiza de manera natural, puede ser espontánea y/o dirigida, donde pone en juego todas sus capacidades y habilidades que le permiten expresar sentimientos, emociones, experiencias a través de las cuales favorece su desarrollo integral, le permite también construir su propio aprendizaje a través de la interacción que establece con los objetos, es un factor de socialización.

Tomando en cuenta estos argumentos, entre otros, por qué entonces no ofrecerle una variedad de los mismos que le permitan recrearse y a la vez favorecer su proceso de desarrollo.

Por lo anterior es necesario que los proyectos de innovación que iniciamos en nuestras escuelas sean apoyados desde fuera de ellas debemos conocer el medio en que está inmersa nuestra escuela así como a las familias de nuestros alumnos y contar con ellas todo esto nos va a servir para prestarles un mejor servicio.

E. Objetivos

- * Producir una sensación de bienestar que el niño busca en su diario actuar implementando distintos juegos que favorezcan los aspectos del desarrollo integral.

- * Crear un ambiente de aceptación, respeto, afecto y valoración en el que el

niño se encuentra inmerso.

- * Promover que el niño se convierta en un participante activo de su proceso de aprendizaje y desarrollo y que éste le dé confianza y seguridad.

F. Tipo de proyecto

Existen tres tipos de proyecto:

El proyecto de intervención pedagógica aborda los contenidos escolares, se orienta a elaborar propuestas con un sentido más cercano a la construcción de metodologías didácticas, comprende los problemas centrados en la transmisión y apropiación de contenidos.

El de gestión escolar comprende los problemas institucionales de la escuela o zona escolar, en cuanto a la administración, planeación, organización y normatividad de la escuela como institución.

Este trabajo se centra en el proyecto de acción docente ya que comprende los problemas que ponen énfasis en:

- * Las personas de la educación a nivel de salón de clase: alumnos, profesor y padres de familia.

- * El análisis de problemas relacionados con los estudios del niño en el aula, sus aprendizajes y su desarrollo ya sea integral o de alguna de sus esferas (afectiva, cognoscitiva, psicomotora y social).

Por medio de este tipo de proyecto se contribuirá a destacar la importancia del juego implementando una variedad de los mismos que permitan favorecer el desarrollo del niño preescolar. El proyecto se entiende como una herramienta teórico-práctico que permite pasar de la problematización del quehacer pedagógico cotidiano, a la construcción de una alternativa crítica de cambio que permita ofrecer respuesta de calidad al problema. "El proyecto pedagógico es de acción docente porque surge de la práctica y es pensado para esa misma práctica".⁹

Este proyecto se inicia, promueve y desarrolla en la práctica docente, se construye mediante una investigación teórico-práctica a nivel micro (aula) con una propuesta alternativa que se desarrollará a corto tiempo para lograr modificar la práctica que se hacía antes de iniciar el proyecto, superando lo diagnosticado previamente para llegar a transformar nuestra docencia, tomando en cuenta los recursos disponibles y las condiciones existentes para llevar a cabo el proyecto. "El proyecto pedagógico de acción nos permite pasar del conocimiento por sentido común al conocimiento profesional sobre nuestro quehacer docente".¹⁰

⁹ ARIAS, Marcos. "El proyecto pedagógico de acción docente". p. 42.

¹⁰ Idem.

Nuestra labor docente no sólo es buscar la manera de mejorar el proceso de aprendizaje de nuestros alumnos sino también analizar lo referente al desarrollo del niño, por esto es una acción docente. Pretendo que se genere un cambio en las actividades que realizamos por medio de juegos que les interesen a los niños y que promuevan su desarrollo.

Esta propuesta está fundamentada en la teoría constructivista que sostiene que el niño es quien construye su conocimiento al manipular, explorar, descubrir, inventar. Esta teoría menciona que el conocimiento es el resultado de un proceso de construcción o reconstrucción de la realidad que tiene su origen en la interacción entre las personas y lo que les rodea.

CAPÍTULO III

LA ALTERNATIVA DE INNOVACIÓN

A. Justificación de la alternativa

El juego es una estrategia para que el niño pueda explorar el mundo y se relacione con su grupo social, por medio del cual recibe los mensajes de su cultura y con esos elementos exprese, comunique e invente sus propios mensajes. Del mismo modo entendemos al juego como una representación de la realidad e interacción con ella misma, es parte importante en el proceso enseñanza - aprendizaje y en el desarrollo del pensamiento del individuo.

Por su naturaleza social, por las posibilidades educativas que presenta, se le vincula con el trabajo de las personas adultas, éste permite el desarrollo de las capacidades creadoras del niño y lo pone en contacto con su realidad para su interacción constante.

Si el juego es una actividad tan importante para el niño y le proporciona la posibilidad de lograr un mejor desarrollo, se puede favorecer por medio de distintas actividades encaminadas a lograr un mejor aprovechamiento escolar. Lo anterior puede llevarse a cabo mediante la elaboración de estrategias de trabajo en las que el juego sea la actividad principal de nuestra labor cotidiana

que a la vez favorezca el desarrollo de los niños en los distintos aspectos.

Considero que la forma de llevar a la práctica el juego no ha sido la más adecuada ya que año con año he caído en la rutina al aplicar las actividades lúdicas. En ocasiones con alguna variante. Estas actividades se pueden incrementar de manera que aprovechando esa tendencia natural del niño hacia el juego, crearle ambientes estimulantes que le permitan encauzar y promover el desarrollo de su potencial innato. Lo importante es darle una respuesta al problema planteado por medio de una alternativa pedagógica que surge de la preocupación por superar la forma en que he venido realizando mi práctica.

Con esta alternativa pretendo mejorar e innovar mi práctica docente por medio de un proyecto viable y transformador que permita incluir actividades lúdicas que complementen la labor cotidiana.

Como el docente es un ejecutor del programa, de pronto formamos parte del montón heterogéneo de seres humanos que jamás se atreven a romper los esquemas y planteamientos que han sido parte de su vida.

Por otra parte, las personas que ven oportunidades, donde otros solo contemplan obstáculos, rompen los esquemas de la comodidad, del terreno conocido y se aventuran hacia el futuro, buscando nuevas maneras de realizar sus planes. Por lo anterior nuestra visión debe estar centrada en el modelo del análisis ya que nuestra alternativa requiere de acciones fuera de lo común,

diferentes a las intentadas antes. El aprender a analizar es estar dispuesto a determinar los aprendizajes que se deben realizar en tal o cual momento, es aprender a decidir que es lo que conviene enseñar.

El maestro será creativo - generador y a la vez deberá tomar en cuenta también los diferentes enfoques entre ellos el que considero mejor y al cual quiero llegar es al situacional. Debido a que desarrolla una problemática de la formación basada en la relación del sujeto con las situaciones educativas en las cuales está implicado. El desarrollar la capacidad de análisis, el cuestionar situaciones para la observación, escucha, interpretación de actitudes de las interacciones y constituye el eje central de la formación.

B. Propósito

Elaborar y poner en práctica la alternativa pedagógica que me permita implementar distintas actividades lúdicas que favorezcan el desarrollo del niño preescolar.

C. Fundamentación teórica

Los docentes debemos mostrar una actitud de respeto hacia los intereses y necesidades infantiles de esta manera, los niños pueden elegir sus juegos, materiales, compañeros, etc. Debemos buscar contenidos relacionados con la realidad que viven nuestros alumnos, nos queda claro que la finalidad educativa

del juego es lo que nos proponemos como docentes, y queda plasmada en nuestra planeación diaria, en ella especificar claramente los juegos que se realicen, materiales que se utilicen, los objetivos que se proponen, es necesario adoptar una actitud de disposición frente a las preguntas o dificultades surgidas.

En el jardín de niños, el juego presenta distintas formas; según la distribución, el lugar en que se realiza, la ubicación de los materiales, la intervención del docente. Al hablar del juego en las instituciones educativas se considera al juego con finalidad, con intencionalidad.

La finalidad, la intencionalidad educativa del juego es lo que se propone el docente y es evidente en la organización, en la planeación de su acción didáctica. El docente debe ser mediador entre el niño y el medio ambiente del que proviene, de manera que los saberes que atrae se enlacen con los contenidos escolares.

Como docentes debemos aprovechar las motivaciones del juego en la apropiación por parte del niño de los contenidos que le permitirán conocer, comprender y organizar la realidad. Durante la etapa preescolar al respecto se menciona: "una de las prácticas más útiles a la educadora consiste en orientar el impulso natural de los niños hacia el juego, para que éste adquiera además propósitos educativos".¹¹

¹¹ SEP. Orientaciones para el uso del material para actividades y juegos educativos. Guía para la educadora. p. 13.

El juego - trabajo se caracteriza como el período en el cual los niños realizan de manera individual o grupal diferentes actividades que les permiten desarrollar aprendizajes según sus posibilidades, intereses y experiencias previas. Estas actividades, pueden surgir de los intereses espontáneos de los niños y/o responder al desarrollo de algún proyecto de trabajo el cual se ha elegido y lo enfrente con situaciones que debe tratar de entender y resolver.

El juego nos sirve para vivir, para conectarnos con la vida, para producir cambios. En el relacionamos lo que extraemos de la realidad, a través de él canalizamos nuestros deseos y necesidades de manera imaginaria, transformando hechos, objetos y relaciones.

Las funciones esenciales del juego son:

- * Para descubrir.
- * Para relacionarse unos con otros.
- * Para equilibrar el cuerpo con el alma.
- * Para transmitir valores, bienes y productos culturales.
- * Para expulsar, expresar.
- * Para experimentar.
- * Para aprender el manejo de la libertad.

Anteriormente se pensaba que al realizar el juego en el aula era una pérdida de tiempo. Se consideraba que "la escuela no era para jugar" se esperaba que

en la educación preescolar los niños obtuvieran ciertos logros "concretos" de aprendizaje que consideraban valiosos. Ésa era la imagen de una "buena escuela".

Actualmente el Programa de Educación Preescolar 1992 encuentra su fundamento en el propósito de favorecer el desarrollo del niño a partir de considerar sus características en este período de vida. Se propone que el niño realice actividades que le resulten interesantes, que disfrute con ellas, que tenga las mayores experiencias de relación con otros niños (que hablen entre ellos, que jueguen, que exploren distintos espacios, que pongan en juego su iniciativa).

Esto puede llevarse a cabo por medio del juego ya que el niño se interesa más y se involucra tanto física como emocionalmente en las diversas situaciones educativas propuestas, el niño participa de manera íntegra y por ende, favorece los diversos aspectos de su desarrollo.

Teniendo como base los aspectos del juego que se refieren al desarrollo del pensamiento, de la afectividad, de la socialización, nos corresponde como docentes incorporarlo al proceso de enseñanza aprendizaje como esencia misma de este proceso ya que el juego es un modo de conocer la realidad, una forma de relación que el niño establece con el mundo.

A continuación se menciona la relación entre el juego y los objetivos del currículo en los aspectos:

- * Social. Gran parte del juego es social. Ayuda al niño a establecer relaciones de afecto con niños y adultos, fomenta la responsabilidad, y la confianza en sí mismos, la independencia y el autocontrol.
- * Intelectual. Estimula sus capacidades intelectuales desarrolla el uso del lenguaje, estimula la curiosidad, desarrolla la capacidad de aprender.
- * Estético - creativo. Los niños tienen libertad de probar con nuevas ideas, esto le da la oportunidad de experimentar con materiales, fomentar la creatividad y expresividad.
- * Físico. Gran parte del juego es físicamente activo, ayuda a desarrollar la coordinación y las habilidades motoras y manipulativas.

Se puede afirmar que la relación del juego con estos objetivos se considera importante en todos ellas.

Algunos autores mencionan los beneficios que el juego ofrece para mejorar el trabajo docente, afirma que:

- * Promueve el desarrollo físico.
- * Proporciona al niño una sensación de poder ya que son dueños del ambiente en que se encuentran y las actividades que realizan tienen significado y son reales para ellos.
- * Estimula la resolución de problemas.
- * Fortalece el desarrollo emocional.
- * Ofrece una oportunidad de adquirir conceptos.

* Brinda un medio para el desempeño de roles y estimula la autoexpresión.

Lo anterior nos permite conocer la importancia que tiene el juego en el desarrollo del niño, y sobretodo en cuenta para la elaboración de la alternativa pedagógica.

Al conjuntar la teoría y la práctica considero que cuento con las bases necesarias para dar solución adecuada a mi problema por medio de la puesta en práctica de la alternativa pedagógica que consiste en la búsqueda y aplicación de distintos juegos, que me permitan atender los aspectos físico, intelectual y social de la educación preescolar sin olvidar sus emociones, afectos y sentimientos.

D. Factibilidad de la alternativa

Consciente de que en el desarrollo del presente trabajo se puedan presentar situaciones que obstaculizan la investigación por el hecho de realizar mi práctica docente de manera diferente, distinta de cómo la había venido realizando. Considero que con esfuerzo y perseverancia se logrará concluir este trabajo, ya que como profesores poseemos la sensibilidad pedagógica que estamos en posibilidad de desarrollar para crear e imaginar nuevos escenarios educativos.

Es importante involucrar a la comunidad educativa; a los niños como sujetos sensibles, creativos, que experimenten, reflexionen, comparen, deduzcan,

anticipen, que busquen soluciones. A los padres de familia, para que apoyen y complementen las prácticas educativas de sus hijos. A los compañeros docentes al contar con sus opiniones y colaboración, como docente, ser un miembro más del grupo, guía, orientador, promotor, coordinador del proceso educativo, muy importante también, es la utilización del Programa de Educación Preescolar cuyo objetivo general se dirige a favorecer el desarrollo integral del niño considerando el juego como la principal actividad del niño preescolar.

La idea innovadora se puede llevar a cabo ya que se cuenta con tiempo suficiente, disponibilidad y responsabilidad. Esta tarea será creativa y reflexiva a fin de que ninguna decisión que se tome sea obra de la casualidad, rutina e improvisación.

El tipo de investigación que se utiliza par dar solución a mi problemática es la investigación - acción ya que sostiene que solo al tomar conciencia de su realidad, el hombre se puede convertir en el agente y sujeto de los cambios que en ella se dan. Las observaciones se realizan participando en la vida del propio grupo, su visión es la de promover la organización y capacitación para que los sujetos investigados transformen su realidad. Este método es un proceso de estudio, de investigación y análisis de la teoría y la práctica en el que tanto los investigadores como los investigados forman parte de la transformación del medio en el que acontecen.

En este proyecto se realiza una evaluación sobre la cual existen diferentes

concepciones, para ello se mencionan algunas:

- * Se considera como un proceso integral del proceso académico, informa sobre conocimientos, habilidades, intereses, actitudes, que muestran los alumnos en relación a los propósitos establecidos en el programa.
- * Es también una tarea que ayuda a la revisión del proceso grupal; las condiciones en que se desarrolló, los objetivos alcanzados, los no alcanzados, así como las causas que posibilitan o imposibilitan el conseguir las metas propuestas.
- * "La evaluación como actividad indispensable en el proceso educativo puede proporcionar una visión clara de los errores para corregirlos, de los obstáculos para superarlos y de los aciertos para mejorarlos".¹²
- * No se inicia cuando termina el curso, sino antes de comenzar, cuando se especifican los propósitos. Al planear un curso, desde la determinación de los objetivos de aprendizaje va implícito el considerar el proceso de evaluación.
- * Es un proceso didáctico entiendo como una actividad que pueda ayudar a

¹² OLMEDO, B. Javier. "Evaluación pedagógica en el nivel universitario". p. 5.

mejorar la calidad del quehacer pedagógico. Es un proceso a través del cual el profesor y el alumno se dan cuenta en qué grado logró este último los objetivos perseguidos.

Según P. Moran: "En cada situación de docencia, no es ni posible, ni deseable, evaluar todo; es indispensable definir y elegir qué evaluar y como hacerlo".¹³

Los elementos que se seleccionen para la evaluación, deben permitirnos contar con criterios de evaluación capaces de rescatar los aspectos más importantes de los elementos involucrados en el proceso enseñanza - aprendizaje.

En el jardín de niños la evaluación la entendemos como un proceso de carácter cualitativo cuya finalidad es obtener una visión integral de la práctica educativa. Es un proceso porque se realiza de manera permanente para obtener información sobre el desarrollo de las acciones educativas, destacando logros y obstáculos. Es integral porque considera al niño como una totalidad y nos permite obtener información sobre la forma en que se desarrolla el programa así como de los distintos factores que interactúan en su operatividad.

Se evalúa para retroalimentar la planeación y la operación del programa

¹³ MORAN, Oviedo Porfirio. "La docencia como actividad profesional". p. 113.

para rectificar acciones, proponer cambios. En el nivel preescolar la evaluación, se realiza por medio de la observación, que es la principal fuente de datos.

Las observaciones se realizan de la forma más natural posible y sin que el niño se sienta observado. El docente anota los aspectos más relevantes del grupo y de los niños en particular llevando a cabo la observación en las distintas situaciones: actividades de rutina, juegos y actividades del proyecto, actividades libres, juegos, etc. para que la observación sea realmente útil a los fines de evaluación debe ayudarse de instrumentos que permitan el registro y la sistematización de los datos observados.

La evaluación en un sentido amplio constituye un proceso permanente con la finalidad de que sea un registro más sistemático, se señalan diferentes momentos: la evaluación inicial, la evaluación grupal al término de cada proyecto y la evaluación final.

La evaluación inicial se realiza al principio del ciclo escolar con la finalidad de conocer a los alumnos, caracterizar el grupo, darse cuenta de sus necesidades específicas y tomarlos como punto de partida para orientar la práctica docente.

El docente mediante la observación constante registra las conductas más relevantes de los niños, y el comportamiento del grupo en el proceso didáctico confrontando lo planeado y lo realizado, esto le servirá a fin de año para realizar la evaluación final tanto de manera individual como grupal.

La evaluación grupal al término de cada proyecto se realiza al concluir el proyecto y consiste en realizar una valoración sobre el trabajo realizado por todos acerca de logros, problemas que se presentaron, como se solucionaron, la participación. También el docente comentará aspectos que considere importantes.

Mediante la evaluación general del proyecto nos damos cuenta de logros y dificultades que se presentaron durante el desarrollo del mismo, los momentos de búsqueda y experimentación de los niños que enriquecieron el proyecto, y los materiales que más disfrutaron al realizar juegos y actividades.

La evaluación final es la síntesis de la evaluación inicial y permanente. Esta evaluación se lleva a cabo por medio del informe del grupo total y del informe de cada uno de los niños.

En el informe del grupo total se da una visión grupal sobre la integración del trabajo por equipos, los proyectos en los que se obtuvieron más logros y más dificultades, los juegos y las actividades que prefirió el grupo, las dificultades presentadas y los aspectos que se retomarán para el siguiente ciclo escolar. Este informe le permite al docente reflexionar sobre su trabajo con el fin de reorientarlo y proponer alternativas para mejorar su labor docente.

El informe individual es realizado por el docente que se apoya en el cuaderno de observaciones que ofrece información relevante sobre el comportamiento de los niños tanto al inicio como al final del año escolar.

Durante el desarrollo de nuestra actividad pedagógica evaluamos si las acciones propuestas son acertadas, en qué podrán mejorar, los cambios oportunos y la aprobación del progreso individual de los niños con respecto a su punto de partida.

Según Wheeler: "La evaluación nos permite comparar las conductas reales con las conductas esperadas (objetivos)".¹⁴

Un proyecto de evaluación se inscribe, necesariamente en la línea de la observación participante y de la investigación acción que plantee el compromiso de la participación real de todos los involucrados en una interacción que los convierta, alternativamente en sujetos y objetos del proceso de evaluación. Esta participación estaría definida como un ejercicio compartido por los implicados en el proceso.

El utilizar la observación como una técnica, supone ante todo una organización de parte del docente para realizarla con criterios de sistematización, para esto conviene tomar en cuenta aspectos significativos de las conductas que se propone evaluar. Se menciona que al observar se requiere que la atención sea voluntaria y dirigida hacia un determinado objetivo con el fin de obtener información.

¹⁴ WHEELER. "La evaluación. Aplicación de la alternativa de evaluación". p. 35.

La observación nos da elementos para comprender la manera en que se comporta el alumno durante la mañana de trabajo y nos brinda la oportunidad de cambiar los contenidos y las estrategias que realizamos según se necesiten.

Los instrumentos con los que se evalúa de manera cualitativa son:

1. Observación participante. Es llamada así porque el observador asimila y comparte las actividades y sentimientos de los demás mediante una relación franca con ellos.
2. Investigación participativa o investigación acción. Proceso de estudio, investigación y análisis de teoría y práctica donde investigadores e investigados (participantes y coordinador) son parte del proceso que modifica o transforma el medio en el cual acontece.
3. Entrevista. A través de ella se puede obtener información muy valiosa respecto a las expectativas del alumno y del grupo, sobre su situación en el proceso de aprendizaje, etc.
4. Lista de cotejo. Como forma de registrar observaciones para evaluar.
5. La encuesta que contiene preguntas y se utiliza para obtener una serie de respuestas.
6. El diario de campo que es un instrumento de recopilación de datos que

implica la descripción detallada de acontecimientos y se basa en la observación directa de la realidad, es un apoyo como guía para la investigación, descripción y análisis de nuestra labor docente.

7. Tiempo. La aplicación de las estrategias será aproximadamente en el tiempo de 6 meses. En este tiempo nos daremos cuenta del funcionamiento de dichas alternativas y de su importancia para favorecer el desarrollo del niño. El tiempo utilizado será durante la mañana de trabajo (inicio, intermedio, final) según la actividad a realizar.
8. Recursos:
 - Humanos.
 - Materiales.

E. Estrategia general de trabajo

La organización permite el intercambio de puntos de vista, de otras opiniones y a dar las propias explicaciones, a asumir responsabilidades, en definitiva, promueve la autonomía de los niños, está orientada a favorecer la interacción y a la vez la cooperación. Para la organización hay que tener en cuenta el tipo de actividades que se van a realizar, dependiendo de las actividades se organizan los participantes.

Se pretende que el alumno participe en las actividades lúdicas propuestas,

aunque sea un participante activo en su propio aprendizaje y a la vez que el docente forme parte de ellas como un miembro más del grupo, con una actitud activa, innovadora y con disposición a lograr su propósito.

Se pretende que los niños investiguen, creen, piensen, que sean responsables en lo que realizan, capaces de crear nuevas formas de relacionarse, de aprender. También facilitar el desarrollo del potencial innato, dar importancia a la propia experiencia en el aprendizaje y permitir al alumno que sea un participante activo en su propio proceso de aprendizaje y desarrollo.

Con la finalidad de transformar mi labor docente, de innovarla pretendo llevar a la práctica una alternativa pedagógica que permita integrar a mi planeación diaria, estrategias didácticas basadas en el juego con la finalidad de favorecer el proceso enseñanza - aprendizaje y el desarrollo integral del niño. Lo anterior, se realizará mediante estrategias didácticas planeadas y fundamentadas que incluyan actividades lúdicas que promuevan el desarrollo en sus distintos aspectos.

Las estrategias de trabajo están compuestas por experiencias de aprendizaje basadas en juegos de los cuales se desprende un aprendizaje significativo. En los cuales el niño, al mismo tiempo que se divierte, entabla relaciones, aprende a competir consigo mismo, a controlar y relajar su cuerpo, a utilizar su imaginación y su creatividad.

La forma de trabajar las estrategias será ajustándose al Programa de

Educación Preescolar y de acuerdo al proyecto que se realice, se eligen actividades de las estrategias para apoyarlo y complementarlo. Se aprovechará también el inicio del ciclo escolar el proyecto de integración del niño a la escuela para poner en práctica determinadas estrategias. A continuación se presentan las estrategias con sus respectivas actividades y materiales.

F. Cronograma

Estrategia	Tiempo	Propósito	Recursos	Duración
Mi escuela	Agosto	Que conozca su escuela y se sienta parte del grupo.	Papeles, pegamento, cartón, estambre, pelota, cartulinas, fotografías.	Aproximadamente 1 hora.
Mi cuerpo	1 - 15 Sept.	Tomar conciencia de sus sensaciones corporales. Conocer el funcionamiento y la importancia de su cuerpo.	Música suave, fotografías, bolsa, objetos.	30 - 40 min. cada actividad.
La inteligencia	16 -30 Sept.	Promover la atención concentración, imaginación, memoria, pensamiento lógico, adaptación y capacidad de satisfacer sus necesidades.	Pelota, fotografías, juego de memoria, música suave, lotería, semillas.	30 min. - 1 hora cada actividad.
Emociones y sentimientos.	1 - 15 Oct.	Promover la expresión de los sentimientos, descubrirlos, reconocerlos, aceptarlos y expresarlos.	Cartones, recortes de revistas, cartulinas, revistas, pegamento, pelota.	30 - 40 min. cada actividad.
Las relaciones.	15 Oct. al 15 Nov.	Promover que se dé cuenta de las necesidades, deseos, sentimientos, pensamientos de otros compañeros	Pelota, cartulina, rompecabezas, revistas, pegamento, tijeras, lápices de colores, antifaces, vendas, hojas, timbre postal.	30-45 min.
Mi familia	15 - 30 Nov.	Permitir y promover la expresión de sus sentimientos, costumbres y tradiciones en relación con su familia.	Bolsa con frijol, cartulinas, fotos familiares, revistas, pegamento, colores, estambre, cintas, álbum personal, recortes.	30 - 45 min. cada actividad
La celebración	1 - 15 Dic.	Recuperar el valor real de la celebración.	Distintos materiales (papeles, pinturas, pegamentos, alimentos, música).	Durante la mañana de trabajo.
La naturaleza	1 - 15 Ene.	Fomentar el respeto por la vida vegetal y animal, conservación de la tierra,	Tarjetas, recortes de revistas, cartulinas. Álbum, colores.	Aproximadamente 50 minutos diarios.
El arte	15 - 30 Ene.	Promover la sensibilización, la expresión de si mismo	Instrumentos musicales, palos, fichas, cajas, piedras, cartulinas, pinturas, crayolas, gises, plumones, música, grabadora, álbum, cassettes, bolsa de papel.	30 - 45 minutos.

G. Estrategias

Estrategia No. 1

"Mi escuela"

Objetivo:

Que el niño conozca su escuela, se sienta parte del grupo en un ambiente de trabajo responsable, creativo y estimulante.

Actividades de la estrategia:

- * Decorando el salón.
 - * ¿Cómo es mi escuela?.
 - * Trabajadores de mi escuela.
 - * Personas de la comunidad escolar.
 - * Actividades que realizo en mi escuela.

 - * Decorando el salón
1. Comentar con los alumnos lo importante que es tener un lugar agradable de trabajo. Hacerles ver que el salón de clases es suyo y que pueden decorarlo como quieran. Hay que darles sugerencias sobre los temas con los cuales se podría decorar el salón, el tipo de material que se necesita y

motivarlos para que opinen y den sugerencias al respecto. Si deciden elaborar animales, imitarlos para que adivinen los demás niños.

2. Cuando se ha tomado una decisión grupal acerca de la forma en que se decorará el salón y del material que van a necesitar, deberá pensarse si ese material puede ser elaborado por ellos mismos o si habrá de conseguirlo de alguna otra manera.
3. Si van a hacer ellos mismos el material, junto con el educador, dedicarán algunos momentos a esta actividad. En caso de que requiera de material que ellos no pueden elaborar, se pide para el día siguiente y hasta entonces se inicia el trabajo grupal de decoración del salón.

Recursos:

El que se desee para decorar el salón de clases, según la estación del año o las fiestas que se celebren, como la Navidad, la Independencia, el día del niño, el día de muertos, etc.

* ¿Cómo es mi escuela?

Desarrollo:

1. Platicar a los niños que ese día van a realizar una visita por toda la escuela.
2. Recorrer toda la escuela y explicarles lo que se hace en cada lugar, cómo se trabaja en cada uno de esos lugares.

3. Jugar carreras hacia los lugares observados (aulas, dirección, bodegas, sanitarios).
4. Al terminar con la gira ya los niños podrán comentar en su salón de clases su experiencia, por ejemplo, qué fue lo que más les gustó, qué les llamó la atención, etc. (por medio del juego de la pelota mensajera)
5. Si los niños desean pueden hacer un dibujo de la escuela en su álbum personal.

Recursos:

Una pelota.

- * Trabajadores de mi escuela.

Desarrollo:

1. Realizar una entrevista al docente.
2. Elegir al entrevistador.
3. Los niños tendrán también oportunidad de preguntar al docente lo que deseen saber sobre su trabajo.
4. Grabar una entrevista.
5. El docente les explicará de forma sencilla y breve cuál es su trabajo y la responsabilidad que tiene en la escuela.
6. Escuchar la entrevista.

Recursos:

Grabadora

- * La comunidad escolar

Desarrollo:

1. Invitan a personas de la comunidad escolar, como alumnos de grados superiores, padres de familia, el hermano o hermana para que compartan con los alumnos la experiencia de ser parte de la institución.
2. Estas entrevistas, serán dirigidas por el docente, quien invitará a estas personas a que compartan, más que otra cosa, su experiencia en la institución.
3. Grabar la entrevista.
4. Al terminar la entrevista, el grupo reflexiona y comparte sus experiencias sobre lo que escucharon, lo que más les interesó y lo que sintieron al escuchar a las personas entrevistadas.

Recursos:

Grabadora y micrófono.

- * Las actividades que realizo en mi escuela.

Desarrollo:

1. Se sientan todos en círculo.

2. El educador pedirá a los niños que vean las cartulinas y elijan de entre las cosas que les presenta, lo que más les guste y aquello que no les guste. A lo primero pondrán una carita sonriente y a lo segundo, una carita triste.
3. Se les pide que comenten por qué les gustan o disgustan determinadas actividades y qué puede hacerse para que sean agradables las que no lo son.
4. Por último, explicar a los alumnos cómo algunas cosas que tenemos que hacer no son muy agradables, pero que, si buscamos la forma, es posible encontrarles cosas positivas y convertir algo molesto o desagradable en algo que da gusto hacer.

Recursos:

Cartulinas con fotografías que representen las actividades comunes que los niños llevan a cabo en la escuela; varias caritas sonrientes y tristes.

Criterios de evaluación:

Identidad personal, expresión, comunicación, creatividad y pertenencia.

Tiempo:

Se llevará a cabo en el mes de agosto aprovechando el proyecto de integración del niño a la escuela.

Evaluación:

Por medio de la observación y de u registro en el diario de campo en el que se tomarán en cuenta los criterios de evaluación. Lista de cotejo que incluya (pertenencia, creatividad, colaboración, expresión, comunicación) (Anexo 4).

ESTRATEGIA No. 2

"Mi cuerpo"

Objetivo:

Que el niño tome conciencia de sus sensaciones corporales; conozca el funcionamiento y la importancia de su cuerpo.

Actividades de la estrategia:

- * Jugando con el cuerpo.
- * Viajemos por nuestro cuerpo.
- * Imitemos una máquina.
- * Rondas
- * Adivinando tocando.
- * Caminemos con tres pies.
- * Iguales y diferentes.

* Jugando con el cuerpo.

- Tocamos el cuerpo.
- Tocamos la cabeza.
- Hacemos bailar el pelo.
- Abrimos y cerramos los ojos.
- Estiramos los ojos.
- Miramos para un lado y para el otro.
- Aplaudimos con los ojos.
- Jugamos con la boca: la hacemos grande, la hacemos chiquita.
- Gritamos con la boca grande.
- Gritamos con la boca chiquita.
- Somos pelotas.
- Hacemos ruido con la lengua y los dientes.
- Movemos la nariz.
- Jugamos con las orejas.
- Hacemos bailar las manos.
- Hacemos bailar los brazos.
- Hacemos bailar las piernas.
- Aplaudimos con los pies.
- Saludamos con los pies.
- Ponemos el cuerpo duro.
- Ponemos el cuerpo blando.
- Somos viboritas.

Materiales:

Su cuerpo.

* Viajemos por nuestro cuerpo

Se pretende hacer un recorrido imaginario por el cuerpo humano, a fin de que los niños, además de conocer su cuerpo, sean conscientes de la importancia que tiene cada una de las partes, de su utilidad y de la necesidad de cuidarlo y apreciarlo.

Desarrollo:

1. Tratar que los niños se relajen:
 - a) Pedirles que recuesten su cabeza sobre su mesa de trabajo, como cuando van a descansar o dormir. Si se cuenta con colchonetas o petates, se les pide que se acuesten y se pongan cómodos en ellos.
 - b) Pedirles que cierren sus ojos; si no pueden que se los tapen con sus manitas, y dejen que su cuerpo descansa cómodamente para que pongan mucha atención a lo que el educador va a decirles.
2. Las frases que el docente dirá serán cortas, claras y pausadas, esperar unos cuantos segundos, para permitir a los niños imaginar lo que se les sugiere.

Ahora vamos a hacer un viaje imaginario por nuestro cuerpo; para eso, es más fácil si tienen sus ojitos cerrados porque así pueden imaginarse este viaje como si lo estuvieran viendo en la pantalla de la televisión.

En esa pantalla, imaginaria, ve tu cuerpo... es como una máquina...puedes moverlo como quieras...te permite sentir las cosas...verlas...olerlas...tocarlas...a veces saborearlas...

Nuestro cuerpo es como la carrocería de un coche...adentro tiene muchos instrumentos...como el corazón...los pulmones...el cerebro...y muchas otras cosas.

Hoy vamos a fijarnos en la cabeza, la cabeza es la casa de nuestro cerebro...el que nos hace pensar...recordar cosas...imaginar...es como una computadora muy complicada y maravillosa. Sin el cerebro no podríamos vivir.

En la cabeza está nuestra cara...imagina ahora tu cara en esa pantalla que puedes ver con los ojos cerrados. Ahí están tus ojos. Son como dos ventanitas por las cuales puedes ver todo lo que te rodea...los pájaros...los árboles...a papá... a mamá...tantas cosas que gracias a los ojos podemos gozar... Piensa un rato en todas esas cosas que tus ojos te permiten hacer.

3. Pedir a los niños que muy despacio se estiren, como cuando se levantan

por la mañana, o como se estiran los gatos al despertar de una siesta, y lentamente abran sus ojos. Imitar algunos animales. Deben sentarse en círculo y compartir lo que sintieron, lo que pensaron, qué fue lo que descubrieron de su cabeza y sus ojos.

4. De igual manera puede recorrerse el cuerpo entero; resaltando lo importante que es cada una de las partes del cuerpo. Este juego puede utilizarse para que los niños conozcan el funcionamiento de los principales órganos de su cuerpo a fin de que al finalizar la sesión puedan compartir sus experiencias.

Recursos:

Ninguno, a menos que se desee incluir música suave que ayude a los niños a relajarse.

- * Imitemos una máquina.

Desarrollo:

1. Mostrar a los niños algunas de las máquinas que se tengan, ya sea en fotografías o reales, y pedirles que observen cómo funcionan.
2. Cuando todos hayan observado las máquinas un momento y el educador les haya explicado brevemente cómo funcionan, se les dice que van a hacer ellos mismos una máquina humana. Se les explica que cada uno va a ser una parte de una máquina, que todas tienen que estar en contacto con alguna

de sus piezas y que tendrán que hacer un movimiento continuo y un ruido parecido al que haría la máquina o la parte de ésta que va a representar.

3. El educador muestra como hacerlo. Pide a uno de los alumnos que se levante, se ponga en el centro del salón y haga un movimiento circular con las manos mientras imita el ruido del tren; entonces él se le acerca, lo toma con una mano del hombro y hace un movimiento y un ruido, por ejemplo, como si diera vueltas a una manivela y un ruido que acompañe a su movimiento; explica a los niños que uno por uno tendrán que unirse a la máquina haciendo un movimiento y un ruido especiales, y que estén en contacto con alguno de sus compañeros que forman la máquina.
4. Después de un rato de jugar a la máquina, se sientan a compartir la experiencia y el educador les comenta a los niños que muchas veces tenemos que trabajar como una máquina, es decir, todos en un solo trabajo, cada uno haciendo una parte.

Recursos:

Fotografías de algunas máquinas, como relojes, palas mecánicas, grúas, etc.

* Rondas

Esta serie de ejercicios puede hacerse en forma verbal, poniéndose todos

en círculo y comentando sobre las frases que se les presenten.

Desarrollo:

1. Cada una de las siguientes frases podrá utilizarse en una sesión, de acuerdo con la metodología que el educador elija:
 - * Lo que más me gusta de mi cuerpo...
 - * Lo que más me gusta del cuerpo de mis compañeros...
 - * La parte de mi cuerpo que es más importante para mí...
 - * La forma como yo cuido de mi cuerpo es...
 - * Qué me gustaría decirle a mis manos..., pies..., ojos..., piernas..., corazón..., etc.
 - * Cuántas cosas puedo hacer con mi cuerpo.
 - * Las cosas que le hacen daño a mi cuerpo son....
 - * Las cosas que no me agradan de mi cuerpo son...
 - * En qué se parece mi cuerpo a otros cuerpos...
 - * En qué se diferencia mi cuerpo de otros cuerpos...
 - * En qué cosas de mi cuerpo me parezco a papá... a mamá..., a mis hermanos...
 - * Puedo comparar mis ojos con..., mis manos con..., mis piernas con..., mi corazón con...

2. Algunas sugerencias para estos ejercicios son:
 - a) Realizar el ejercicio sólo en forma verbal, para lo cual el educador hará las preguntas, escuchará a los niños y los invitará a descubrir todo lo que su cuerpo puede hacer.
 - b) Invitar a los niños a que jueguen a "las cosas que puedo hacer con mi cuerpo", como brincar, correr, mirar, tocar, dormir, hablar, comer, caminar, reír, etc.
 - c) Hacer un collage grupal de lo que pueden hacer los ojos, las manos, los pies, etc.

- * Adivinando tocando.

Desarrollo:

1. El educador les explicará a los niños la importancia que tiene la sensibilidad de las manos para sentir el calor o el frío y descubrir diferentes texturas sin necesidad de utilizar la vista.
2. Les pedirá que se sienten en círculo y pasará para que cada uno meta la mano en la bolsa y sin sacar el objeto o sin verlo adivinen lo que es y describan a sus compañeros lo que sus manos sienten (si es suave, si es duro, qué material lo compone, etc) después de identificar el objeto, el niño lo saca de la bolsa y lo enseña a todos.
3. Este ejercicio se puede realizar con los otros sentidos. Para el gusto, el

educador da a los niños una pequeña prueba de pastillas de distintos sabores, cacahuates, alimentos suaves y duros, ácidos o dulces, salados, etc., a fin de que los niños sin verlos digan a qué saben y qué son. Con el olfato se utilizarán cosas de olores fuertes como mandarinas, perfumes, café, etc. El oído se ejercitará con sonidos de campanas, cascabeles, maderas, etc.

4. En cada uno de los ejercicios es importante señalar a los niños la importancia de los sentidos, la utilidad que tiene para nosotros y cómo podemos cuidar de ellos.

Recursos:

Una bolsa grande no transparente en la cual se coloquen objetos de distintas texturas y formas, como telas, lija, piedras, pasadores, etc.

- * Caminemos con tres pies.

Desarrollo:

1. Formar parejas con los alumnos y se les pide que se paren juntos, hombro con hombro y volteados los dos hacia el frente.
2. A la altura del tobillo se amarra una pierna de uno a la del otro; es decir, la pierna derecha de uno de ellos como la pierna izquierda del otro.
3. Se les pide que den una vuelta por el patio juntos; para hacerlo tendrán que

ponerse de acuerdo adonde quieren ir y coordinar sus movimientos.

4. No deberán correr sino caminar.
5. Todos van a salir al mismo tiempo, cuidándose uno al otro y poniéndose de acuerdo hacia qué lugar caminar.
6. Cuando todo el grupo llegue a la meta, se desamarrarán y sentarán en un círculo para compartir la experiencia.

Recursos:

Una cinta o cordón de 60 cm por cada dos alumnos.

- * Iguales y diferentes

Desarrollo:

1. Sentados en círculo, el educador explica a los niños que van a tratar de descubrir en qué se parecen unos a otros en el grupo y en qué son diferentes.
2. Pueden tratarse semejanzas y diferencias, por ejemplo:
 - * Físicas, como color de ojos, estatura, color de cabello, si es niño o niña, etc.
 - * En habilidades y destrezas, como cantar, bailar, dibujar, andar en bicicleta, patinar, saltar, seguir una línea recta, correr, brincar, etc.
 - * Se puede realizar por medio del juego de la pelota mensajera, en el cual al

recibir la pelota el niño dice en qué se parece a sus compañeros y en qué no.

- * Reflexionar con los niños acerca de las cosas en las que podemos parecernos a otros y en las que somos diferentes.

Recursos:

Una pelota.

Criterios de evaluación:

Conocimiento del cuerpo, conciencia de sus sentidos, coordinación, imaginación, comunicación, control de su cuerpo.

Tiempo:

Considero que las actividades planeadas se realizarán del 1 al 15 del mes de septiembre.

Evaluación:

Mediante la observación y diario de campo y haciendo anotaciones del desarrollo de los juegos sobre la forma de comunicarse, de imaginar, conocimiento del cuerpo, control de su cuerpo, conciencia de sus sentidos,

coordinación. (Anexo 6).

Estrategia No. 3

"La inteligencia"

Objetivo:

Proporcionar al niño un ambiente que favorezca el desarrollo de su inteligencia.

Actividades de la estrategia:

- * Recuerdo...
- * Pienso que...Siento que...
- * Piensa y recuerda...
- * Viajemos en el tapete mágico.
- * Juguemos a la lotería.

- * Recuerdo...

Desarrollo:

1. Se sientan todos en círculo.
2. El educador explica a los niños que cuando él lance la pelota a alguno de

ellos, tendrán que decir: "Recuerdo..." y dirán algo que se acuerden de su vida diaria, de cuando eran más pequeños, de alguna fiesta, viaje o algún recuerdo que puedan compartir.

3. El alumno que reciba la pelota y comparta su recuerdo, deberá lanzarla a otro compañerito quién a su vez, después de decir lo que recuerda, lanzará la pelota a otro, y así sucesivamente.
4. El educador cuidará de que la pelota sea lanzada a todos los niños.
5. Para terminar es importante comentar que los recuerdos nos provocan algún sentimiento y que si alguno de ellos quiere decir al grupo cómo se sintió al recordar las cosas que platicó, a él le gustaría mucho escucharlo.

Recursos:

Una pelota pequeña (del tamaño de una naranja) del material suave, como hule espuma, o de tela, rellena de semillas o de espuma plástica.

* Pienso que..., Siento que...

Desarrollo:

1. Sentados en círculo.
2. El educador irá mostrando una a una las tarjetas con las fotografías.
3. Al mostrar la tarjeta, el educador dice a los alumnos: "Quién me puede

decir lo que le hace pensar esta fotografía". Cuando alguno dice lo que piensa en relación con ella (por ejemplo, que esa familia está en un día de campo, que son unas vacaciones, que la mamá le está dando de comer a sus hijos, etc) el educador pregunta: "ahora, quién me puede decir lo que siente cuando ve esta fotografía".

4. El docente aclarará lo que es pensar y lo que es sentir. Si a los niños se les dificulta, él podrá poner algunos ejemplos.
5. Es importante dar oportunidad a todos los alumnos para que participen esto se puede lograr aventando el costalito y el que le toque participa.

Recursos:

Tarjetas con fotografías de situaciones comunes de la vida de los niños y un costalito relleno de semillas.

* Piensa y recuerda

Desarrollo:

1. Se divide al grupo en equipos de cuatro alumnos.
2. A cada niño se le da un grupo de tarjetas del mismo tema; uno tendrá las de animales, otros de frutos, otro de medios de transporte y otro de casas o edificios.
3. El educador mostrará las tarjetas, primero las que tienen solamente dos

elementos y después las que tienen tres.

4. Cuando el educador muestre a los grupos una tarjeta, el alumno que tenga esa serie de tarjetas deberá buscar entre ellas y encontrar las que sean iguales a las dos o tres figuras que aparezcan en la tarjeta mostrada.
5. Los compañeros de grupo deberán decir si están de acuerdo o no con las tarjetas que su compañero eligió, por ser las mismas que el educador les mostró. Si no son, pueden ayudar a su compañero a localizarlas hasta que todos estén de acuerdo.
6. El educador mostrará la tarjeta a los grupos durante uno o dos minutos hasta que los niños las hayan visto bien; después la esconderá hasta que cada grupo quede de acuerdo en que los animales elegidos o las figuras que aparecen en la tarjeta son las correctas. Después enseñará a los equipos la tarjeta de que se trataba para que los niños comprueben si acertaron o no.

Recursos:

Un juego de memoria con tarjetas que se elaboran de la siguientes manera: tarjetas recortadas en cuadrillos de 8 x 8cm, en cada una de ellas se pega un animal distinto, etc. En tarjetas recortadas en rectángulos de 8 x 12cm, se pegan dos animales iguales a los que se tienen en las tarjetas individuales, se hacen varias tarjetas, de dos en dos, hasta completar todos los animalitos que se tienen en las tarjetas individuales. Se hace lo mismo con las tarjetas de transportes, edificios, frutos, etc. Por último, en tarjetas rectangulares del mismo tamaño que

las anteriores, se hace lo mismo pero se colocan tres animalitos, edificios o frutos.

* Viajemos en el tapete mágico

Desarrollo:

1. Pedir a los pequeños que se pongan cómodos, recostando su cabeza sobre sus brazos colocados encima de sus mesas.
2. Pedir que cierren los ojos como si fueran a dormir un rato, pero manteniendo sus oídos atentos para escuchar lo que el educador va a decirles.
3. Cuando están recostados y relajados se inicia el siguiente relato con voz suave y clara:

Imagínense que de pronto se les aparece un enanito muy simpático y amable, que les trae de regalo una alfombra voladora. Se acerca a ustedes y les da esta alfombra diciéndoles que con ella pueden volar a donde quieran; como es una alfombra mágica, pueden subirse a ella y sin peligro alguno volar por los aires, cruzar las nubes e ir al lugar que más se les antoje en ese momento.

Vamos ahora a extender esa alfombra frente a nosotros y cada uno en su imaginación subámonos a la alfombra para viajar. Vamos a imaginar que todos, cada uno en su alfombra mágica, salimos por la puerta y empezamos

a volar sobre la escuela. Podemos ver el patio, las personas que están ahí, vamos más arriba y volamos por todo San Juanito, vamos al parque, vemos los juegos mecánicos, nos paseamos en ellos. Vamos a dirigirnos ahora hacia la playa. De camino vemos bajo nosotros el tren que se dirige al mar.

Poco a poco nos vamos bajando y aterrizamos en una playa muy hermosa, en donde no hay nadie más que nosotros. Nos bajamos de nuestras alfombras y nos ponemos a jugar con la arena; hacemos castillos, cuevitas y laguitos; nos metemos un momento al mar y sentimos el sol que calienta nuestra piel. Ya dentro del agua vemos a los animalitos que ahí habitan y los mencionamos, salimos del mar y después de un rato, volvemos a las alfombras y regresamos a San Juanito. De nuevo pasamos sobre los lugares que pasamos y pro fin llegamos. Poco a poco vemos que nos acercamos a la escuela. Lentamente bajamos y volvemos a entrar por la puerta de nuestro salón. Estacionamos nuestras alfombras, las hacemos rollito y se las devolvemos a nuestro amigo el enanito que nos está esperando. Le damos las gracias por este viaje que pudimos hacer en la alfombra mágica y él nos dice que cada vez que queramos viajar con nuestra imaginación, él podrá prestarnos la alfombra mágica para hacerlo.

Ahora, muy despacito, muevan su cuerpo, sus pies y manos y abran sus ojos. Vamos a sentarnos en círculo todos a platicar sobre este viaje imaginario que hicimos juntos.

Con este ejercicio, el educador podrá llevar a sus alumnos a donde quiera, según lo que desee que los alumnos aprendan, por ejemplo, al espacio para que conozcan la luna, los planetas y el sol; a una selva para que vean cómo viven los animales salvajes, cómo corren los ríos y qué tipo de vegetación hay, las situaciones que imaginen serán positivas.

Recursos:

Hojas, crayolas para elaborar un dibujo del viaje a menos que si desea utilizar música suave que favorezca la relajación para lo cual sería necesario una grabadora y cassettes.

* Juguemos a la lotería

Desarrollo:

1. Los niños eligen una "carta" para jugar, el educador mostrará una por una las tarjetitas que tendrá en las manos y los niños tendrán que ver esa tarjeta, escuchar el nombre de lo que aparece en la tarjeta y revisar si está en sus cartones. Si aparece en sus cartones individuales deben marcarla con una semilla, cuando alguien tenga el cartón completo gritará "lotería". Posteriormente el niño que gane mostrará las tarjetas.
2. Se pueden utilizar distintos temas para este juego.
3. Cuando varios niños hayan gritado lotería se suspende el juego y entre todos

les dan un premio que puede ser una felicitación, un aplauso.

Recursos:

Tarjetones con las figuras de la lotería, cartitas y frijoles o semillas para marcar. El juego de lotería que se utilice puede ser elaborado por el educador con base en temas específicos que él desee que sus alumnos aprendan.

Criterios de evaluación:

Atención, comunicación, concentración, imaginación, creatividad, memoria.

Tiempo:

Las actividades programadas para esta estrategia se aplicarán del 15 - 30 del mes de septiembre.

Evaluación:

Por medio de la observación, del diario de campo y del llenado de la lista de cotejo en base a los criterios de evaluación. (Anexo 8).

Estrategia No. 4

"Emociones y sentimientos"

Objetivo:

Promover la expresión de los sentimientos, ayudar a descubrirlos, reconocerlos, aceptarlos y expresarlos.

Actividades de la estrategia:

- * ¿Qué es lo que siente?
- * ¿Cómo me siento?
- * Rondas.
- * Rondas de comunicación.
- * El árbol de mis gustos.
- * Dilo con mímica

- * ¿Qué es lo que siente

Desarrollo:

1. Sentados todos en círculo, les mostrará, una por una, tarjetas para que ellos adivinen qué es lo que ese animalito, ese niño, esa plantita, esa persona de la tarjeta siente.

2. Cuando los niños expresen el sentimiento que dicha tarjeta demuestra, el educador preguntará: "¿Por qué creen que siente eso?"
3. Si los niños no adivinan el sentimiento, el educador les dirá: Fíjense en la expresión o miren lo que su cuerpo o figura nos dice". También les explicará cómo los sentimientos pueden ser mucho; y expresarse de diversas maneras.
4. Los niños opinarán cuando quieran adivinar lo que la tarjeta les dice y el educador elegirá también a aquellos que no han participado.
5. Si el niño que participe no acierta o si pueden interpretarse uno o más sentimientos, el educador dará oportunidad a otros para que participen con la misma tarjeta.
6. Posteriormente los niños que quieran participar se pondrán de pie y los compañeros adivinarán que es lo que sienten y por qué creen que sienten eso.

Recursos:

Cartones de 25 x 10 cm con recortes de revistas que contengan diferentes formas de expresar sentimientos, por ejemplo, animalitos tristes, contentos, enfermos, caritas de niños que expresen alegría, miedo, asombro, tristeza, etc., flores con distintas expresiones, y todo lo que el educador considera que puede representar un sentimiento o una emoción.

* ¿Cómo me siento

Desarrollo:

1. Las cartulinas deben colocarse con las caritas en algún lugar visible del salón de clase.
2. Pídase a los niños que se sienten formando un círculo; después debe decirseles algo sobre cómo cada uno de nosotros vive muchos sentimientos distintos que pueden cambiar a lo largo del día.
3. El educador les pide que señalen una de las caritas que muestre cómo se sienten ellos en ese momento. Si el educador lo considera necesario explicará los sentimientos que cada carita muestra para facilitar que los niños las identifiquen.
4. Uno a uno los niños señalarán el sentimiento que viven en ese momento y expresarán brevemente por qué se sienten así.
5. Jugar a adivinar las caritas que demuestran un sentimiento.

Recursos:

Cuatro cartulinas de 50 x 50cm, cada una con una carita que demuestre un sentimiento distinto: enojo, tristeza, felicidad y cansancio o aburrimiento.

* Rondas

Desarrollo:

1. Sentados en un círculo se invita a los alumnos a compartir alguna de las

siguientes cosas por medio de hacer girar la botella y al que señale ese participa:

- * Lo que más me gusta comer es... porque...
 - * Lo que más me gusta hacer es.... porque...
 - * Lo que más me gusta jugar es... porque...
 - * Mi cuento favorito es... porque....
 - * El animal que prefiero es... porque...
 - * Lo que más me gustó de este fin de semana fue... porque...
 - * Lo que más me gusta de la escuela es... porque...
 - * Mis mejores amigos son... porque...
 - * Mi programa favorito de televisión es...porque...
 - * La actividad que más me gusta es... porque...
 - * Me gusta tener amigos... porque...
 - * Mi juego favorito es... porque...
 - * Lo que más me gusta de mi familia es... porque...
 - * Lo que más me gusta del campo es... porque...
 - * Lo que más me gusta de la naturaleza es... porque...
2. Después de los aspectos positivos pueden empezarse a manejar aspectos negativos, como: "Lo que no me gusta", "lo que me disgusta", "lo que me hace sentir mal", etc.
 3. El educador promoverá la comunicación, sin presionar a los niños que no quieren participar; sólo debe invitarlos a que lo hagan, pues es importante

para ellos y para su grupo conocer algo de cada uno. En caso de que algunos niños no quieran decir nada de ellos mismos, hay que pedir que se identifiquen con alguno de los que hablaron, para lo cual se les pregunta si les gustan las mismas cosas y por qué.

Recursos:

1 botella de plástico.

* Rondas de comunicación

Desarrollo:

1. Deben sentarse en círculo todos juntos.
2. Revisar las normas: todos tienen derecho a participar; todos deben escuchar al que habla, respetarlo y ponerle atención; hablará uno por uno y no se quitarán la palabra; no hablarán quienes no deseen participar, pero se les pedirá que presten atención a sus compañeros.
3. Hacer la pregunta del día, con base en las sugerencias que se dan a continuación.
4. Terminada la ronda, o cuando el educador juzgue conveniente terminarla, pueden comentar algunas similitudes y diferencias entre los que hablaron, decir si les fue fácil o difícil participar, comentar cómo se sintieron al compartir su experiencia con el grupo.

Sugerencias para los círculos de comunicación.

Jugar a la pelota mensajera:

- * Me siento feliz cuando...
- * Me siento enojado cuando...
- * Me siento asustado cuando...
- * Me siento triste cuando...
- * Si yo fuera planta me gustaría ser...
- * Si yo fuera animalito me gustaría ser...
- * Si yo fuera agua me gustaría ser...
- * Lo que voy a ser de grande es
- * Me gustan las cosas dulces como...
- * Me gustan las cosas frías como...
- * Si fuera arbolito de navidad...
- * Ahora me siento...
- * Lo que mejor sé hacer es...
- * Lo que me gustaría aprender a hacer es...
- * Me siento feliz de...
- * Mi mami piensa que soy....
- * Mi papi piensa que soy...
- * Pienso que mi mami es...
- * Pienso que mi papi es...
- * Me siento de maravilla cuando...
- * Mi lugar preferido en mi casa es...

Recursos:

1 Pelota

* El árbol de mis gustos.

Desarrollo:

1. Pedir a los niños que dibujen un árbol en una de las páginas de su álbum personal o, si prefiere, en una cartulina.
2. Pedirles que recorten de las revistas las cosas que les gustan, que son importantes para ellos y todo aquello que se parezca a ellos en alguna cosa.
3. Pedir que peguen esos recortes en su árbol para decorarlo como ellos quieran.
4. Cuando terminen se les pide que compartan su trabajo con el grupo explicando por qué pusieron esos recortes, qué quieren decir con ellos y en qué cosas se asemejan a alguno o algunos de sus compañeros.
5. Al terminar de explicar al grupo sus compañeros pondrán carita feliz si están de acuerdo en el trabajo presentado, o sea si comparten los mismos gustos. Permanecerán en silencio si sus gustos son diferentes.
6. Si se trabajó con cartulina, poner los trabajos en las paredes como en una exposición de pintura y permitir a los alumnos que las vean con calma. Después, comentar qué fue lo que les gustó o llamó la atención de las cartulinas expuestas.

Recursos:

Una cartulina para cada niño, recortes de revistas y pegamento.

- * Dilo con mímica.

Desarrollo:

1. Se sientan los niños en un círculo y se les explica que en este juego no se permite hablar ni una sola palabra, ni emitir sonidos. Los niños enviarán el mensaje que quieran solamente con mímica.
2. Los mensajes que van a enviar:
 - * Qué sentimientos crees que estoy expresando.
3. Cada niño pasará al centro a decir con mímica alguna de las cosas antes sugeridas o algunas otras que el coordinador sugiera. Sin hablar y sin emitir sonidos el niño deberá actuar para que los demás adivinen qué es lo que está expresando en forma no verbal.
4. El niño que adivina primero es el que tendrá la oportunidad de pasar al centro a enviar un mensaje.
5. Al terminar el juego, el educador les preguntará acerca de sus sentimientos durante el ejercicio, qué les gustó más o qué no les gustó, y les pedirá que le digan cuántas formas de expresarse hay sin necesidad de usar las palabras.

Criterios de evaluación:

Reconoce los cambios que se dan de estados de ánimo y sentimientos, expresa sentimientos, gustos, preferencias, acepta emociones y sentimientos de los demás, descubre sentimientos en base a material gráfico.

Tiempo:

El tiempo para llevar a cabo esta estrategia será suficiente durante los primeros de 15 días del mes de octubre.

Evaluación:

Tomando en cuenta el diario de campo, la evaluación la realizaré por medio de lista de cotejo en las que marcarán los criterios de evaluación favorecidos.
(Anexo 10)

Estrategia No. 5

"Las relaciones"

Objetivo:

Promover que el niño se dé cuenta de las necesidades, los deseos, sentimientos y los pensamientos de otros compañeros.

Actividades de la estrategia:

- * Pelota mensajera.
- * Doy las gracias a ... Le pido a...
- * ¿Quién faltó el día de hoy?
- * Formemos rompecabezas.
- * Los animales amigos.
- * El tren del masaje.
- * ¿Quién eres?
- * La cuna.
- * Demos masaje.
- * El guía.
- * Marquemos la hora.
- * Pantomimas.
- * Una carta para...

- * Pelota mensajera

Desarrollo:

1. Se sientan todos en círculo en el suelo y el educador explica el juego que consiste en lo siguiente:

La pelota va a ser como la paloma mensajera que envía un mensaje a otra

persona. El que tiene la pelota debe pensar en algo que quiere decir a algún compañero del salón, decir el mensaje en voz alta y después enviar la pelota al que debe recibir el mensaje. El que recibe la pelota hará lo mismo y lanzará la pelota a otro compañero, y así sucesivamente.

2. Los mensajes deben contener algún sentimiento hacia la otra persona, por ejemplo:

- * Me caes muy bien.
- * Me gusta que vengas a la escuela.
- * Me gusta ser tu amigo.
- * Me gustaría ser tu amigo.
- * Tienes ojos (pelo, cara, etc) muy bonitos.
- * Me gusta mucho como dibujas (cantas, bailas, etc)

3. El educador iniciará el juego para mostrar cómo se hace. Cuidando que lancen la pelota a aquellos que no han tenido la oportunidad de participar.

4. Al terminar el juego, deberá comentarse la experiencia con el grupo, particularmente los sentimientos que vivieron en este ejercicio.

Recursos:

Una pelota del tamaño de una naranja, de material suave, como hule espuma o plástico.

- * Doy las gracias a... Le pido a...

Desarrollo:

1. Explicar a los alumnos que muchas veces tenemos la necesidad de dar las gracias a otras personas por lo que hacen por nosotros, porque nos hacen sentir bien o nos hacen algún favor. También en otras ocasiones queremos pedir algo a otras personas, por ejemplo, que no nos digan o hagan algo que nos molesta o nos lastima, pedir ayuda, apoyo, etc. comentarles que tiene dos secciones, una para dar gracias y otra para solicitar.
2. Se les pide a los niños que pasen a escribir para alguien primero de agradecimiento, luego de solicitud en la sección correspondiente; por ejemplo: "Doy las gracias a Juanito porque..." o "Quiero pedirle a María que no me jale las trenzas porque me molesta". Pasa José y le da las gracias a María, entonces María le pide algo a Juan, el juego es encadena.
3. Después debe preguntar a los niños a quienes han agradecido o solicitado algo cómo se sienten.

Recursos:

Un panel o cartulina pegado en la pared a una altura accesible para los niños. La cartulina de 50 x 100 cm deberá dividirse en dos partes iguales, en una se coloca el letrero "Doy gracias a _____" y en la otra "Le pido a _____".

* ¿Quién faltó el día de hoy?

Desarrollo:

1. Debe sentarse todo el grupo en círculo, ya sea en el suelo o en sus sillitas viendo a todos sus compañeros.
2. Pedir a los niños que recorran con la vista a todos sus compañeros y los saluden, uno a uno, como ellos quieran hacerlo, es decir, pueden levantarse y saludarse de mano, con un abrazo, con una palabra o con saludos no verbales, como una palmada, una inclinación de cabeza, etc.
3. Cuando terminen de saludarse todos, deben volver a su sitio en el círculo y comentar las nuevas formas de saludo que utilizaron, quizás una caravana, a lo mejor un saludo de "presidente", levantando las manos desde su lugar, etc. El educador les hará ver cuántas formas distintas existen para comunicarnos con otros seres humanos, a veces sin tener que hablar. Un niño pasa al centro y menciona las distintas formas de saludo, los demás obedecen.
4. Para terminar el ejercicio se les pregunta a los niños quién o quiénes faltaron hoy a la clase.
5. Al otro día, se les da la bienvenida a los niños que faltaron el día o días anteriores con frases como: "Qué bueno que ya estás aquí con nosotros", y se le enseñarán las distintas formas de saludarse.

Recursos:

La baraja del saludo.

* Formemos rompecabezas

Desarrollo:

1. Sentar a los niños en una mesa en equipos de cinco alumnos.
2. Se les dan las piezas de su rompecabezas y se les pide que sin hablar ni una sola palabra armen su rompecabezas entre todos. Cada alumno tendrá una o dos piezas que podrá dar a sus compañeros de mesa para que las coloquen o las colocarán ellos mismos en donde correspondan. No está permitido quitarle las piezas a sus compañeros; los niños deberán esperar a que sus compañeros las coloquen o que se las den a ellos o a otros del grupo para que las pongan donde corresponde.
3. Cuando el grupo haya terminado, entonces sí pueden hablar y se les pide que inventen una historia sobre la figura que han formado para que después la platicuen a los demás.
4. Cada grupo relatará la historia que inventaron en relación con la figura de su rompecabezas.
5. El educador hará preguntas a los niños sobre cómo se sintieron al hacer este ejercicio, si les costó trabajar estar en silencio, si fue fácil o difícil colocar sus piezas, etc. Debe hacérseles comprender la importancia de tomar en

cuenta a los demás cuando se hace un trabajo en equipo.

Recursos:

Rompecabezas necesarios para que los armen cinco niños. Se sugieren rompecabezas muy sencillos de no más de 10 piezas.

- * Los animales amigos.

Desarrollo:

1. Dividir al grupo en pequeños equipos de cuatro o cinco niños.
2. Dar a cada equipo una cartulina, unos lápices de colores, gises o crayolas y varias figuras de animales recortadas de revistas. Cada grupo tendrá recortes de un solo animal, por ejemplo, un grupo tendrá perros, otro gatos, otro leones, otro elefantes, etc.
3. Pedir que entre todos peguen en la cartulina sus animales y la decoren como quieran. En equipo imiten el animal que les tocó para que los compañeros adivinen.
4. Cuando los equipos hayan terminado de hacer su cartulina, deben presentarla a sus compañeros, platicar cómo viven esos animales, qué es lo que les gusta comer, cómo juegan y por qué este animal es útil para el hombre. El educador puede ayudar a los grupos a hacer la representación de su animal.

5. El educador preguntará a cada equipo qué cosas podemos aprender de estos animales, de su forma de relacionarse, de cómo juegan, de cómo son trabajadores, de sus hábitos de limpieza, alimentación, descanso y ejercicio.

Recursos:

Una cartulina por cada cuatro o cinco niños; recortes de revistas de distintos animales, pegamento, tijeras y lápices de colores.

- * El tren del masaje

Desarrollo:

1. El educador pide a los niños que se formen en círculo, todos de pie y tan cerca uno del otro como para poder poner sus manos en los hombros del compañero que tienen delante.
2. Explicará que van a hacer sentir bien al compañero que tienen enfrente mediante un masaje en los hombros y la espalda.
3. Después de unos minutos (3 a 5) de este trabajo con el compañero enfrente, todos dan la media vuelta, de manera que queden detrás del que les dio masaje y repiten lo mismo; es decir, el que recibió masaje de uno le dará masaje a éste.

4. Cuando terminan la experiencia se sientan en círculo y comentan la experiencia, en especial cómo se sintieron al dar el masaje y al recibirlo.

* ¿Quién eres?

Desarrollo:

1. Se dan las siguientes indicaciones:

"Cinco de ustedes serán los primeros en vendarse los ojos y buscar otros compañeros.

Cuando encuentren a alguien, si hablar, lo van a tocar con cuidado para no lastimarlo y van a tratar de descubrir de quién se trata, usando solamente las manos para adivinar quién es. Sin decir nada, pero ya reconocido el compañero, se van a buscar a otro compañero y hacen lo mismo. Cuando hayan identificado a los dos compañeros que descubrieron se quitan la venda

Los niños que van a estar sin venda en los ojos, deben estar de pie en círculo, callados, a esperar a que alguien los descubra. No dirán nada al compañero que los está descubriendo, ni harán ruido para que éste no adivine de quién se trata.

2. Cuando los niños vendados terminen, deberán decir a qué compañeros pudieron reconocer con sus manos y qué fue lo que les hizo adivinar quiénes eran. Si no pudieron adivinar, se les dirá que poco a poco se acostumbrarán a utilizar sus manos y otros sentidos para sentir las cosas y poderlas descubrir sin tener que verlas.
3. Si se desea repetir el ejercicio se pide a otros cinco niños que pasen a vendarse los ojos.

Recursos:

Vendas para los ojos.

- * La cuna

Desarrollo:

1. Las reglas del juego son:
 - a) Cuidar a su compañero que va a recibir el cuidado y el cariño de los demás.
2. Se pide a uno de los niños que se acueste en el suelo boca arriba, cierre los ojos y ponga sus brazos sobre el estómago y se quede quieto y relajado, como si estuviera dormido. Alrededor de él se ponen algunos compañeros, se hincan en el suelo y ponen sus manos bajo el cuerpo del compañero que está acostado. El educador sostiene la espalda y las piernas del niño y los

demás sólo ayudarán a elevarlo muy despacito. Uno cuidará de la cabeza (o dos si es necesario), otro de un pie, otro del otro pie, uno de un hombro, etc., de manera que entre todos puedan elevar a su compañero unos centímetros del suelo. Cuando lo hayan elevado, con cuidado y todos al mismo tiempo, lo mecen un poco adelante y hacia atrás como si estuviera en una cunita o hamaca, y lentamente lo bajan y lo colocan en el suelo.

* Demos masaje

Desarrollo:

1. El educador pide a los alumnos que formen grupos de tres o cuatro personas. Si lo juzga conveniente, él será quién forme los equipos.
2. Uno de los miembros del equipo se acuesta boca abajo en el suelo, con los brazos extendidos a los lados. Otro se colocará en la cabeza y los dos restantes en los costados. Hincados en el suelo alrededor de su compañero le darán masaje suavemente durante unos minutos. El ejercicio se repite con cada uno de los compañeros que quieran participar.
3. El educador demostrará cómo dar el masaje. El niño que está situado en la parte de la cabeza de su compañero dará masaje en la espalda de éste subiendo y bajando sus manos con lentitud. Los que están en los costados también harán lo mismo, con sus dos manos subirán y bajarán lentamente haciendo un poco de presión; deben procurar hacerlo todos al mismo tiempo. Después de unas cinco veces de subir y bajar sus manos por la espalda

uno y por los costados los otros dos, se termina con ese compañero y pasa el siguiente. Si algún niño no desea participar en el ejercicio no se le presiona, aunque se le hará ver que pierde una oportunidad de ser atendido por sus compañeros y de atenderlos.

4. Por último todos los integrantes del grupo se sientan en círculo para compartir su experiencia.

* El guía

Desarrollo:

1. Formar varias parejas con los niños y explicarles que en este ejercicio uno de ellos va a hacer el papel de guía y otro el de cieguito.
2. El guía va a cuidar a su compañero y con mucho cuidado lo va a llevar por el patio o por el aula para enseñarle las cosas. Como su amigo no puede ver, él va a ser como sus ojos; lo va a llevar a que toque las plantas, el agua, la tierra, los materiales y todo lo que quiera. Es preferible que lo hagan sin hablar, para que quien no puede ver diga lo que toca con sus manos. Hay que insistir en que lo más importante es que el niño que no puede ver está totalmente en manos del guía, que éste es quien lo va a cuidar y le va a enseñar el mundo; cuidará de que no se caiga y no se lastime; lo puede llevar de los hombros o del brazo, como él prefiera para que el ciego se sienta seguro.
3. Las parejas cambian papeles: el que era ciego hace de guía y viceversa.

4. El educador preguntará a los niños cómo se sintieron, si los cuidaron bien y se sentían seguros, qué fue lo que pudieron descubrir con sus manos, qué les gustó más: ser guía o ser ciego, etc.

Recursos:

Vendas para los ojos.

- * Marquemos la hora.

Desarrollo:

1. Colocar los números del reloj y las manecillas en el piso para formar un gran reloj.
2. Las manecillas marcarán las doce horas.
3. Pedir a los niños que pase uno a uno al centro y coloquen las manecillas en alguna hora, por ejemplo, las nueve y digan "A las nueve yo llego a la escuela", "A la una llego a comer a mi casa" o "A las siete me baño", etc. de acuerdo con la hora marcada.
4. Si no saben la hora (con las dos manecillas) marcar únicamente las tres, las cuatro, etc.
5. Se pregunta ¿Quién está detrás de las cuatro? Y responden el nombre del alumno.

Recursos:

Seis medias cartulinas, cada una con un número del reloj, y dos manecillas de cartón, una larga y otra corta.

* Pantomimas

Desarrollo:

1. Se divide al grupo en dos subgrupos.
2. Pedirles que se sienten en un círculo, un grupo fuera del otro, de manera que cada uno tenga frente a él un compañero. Deberán mirarse de frente como ante un espejo.
3. Explicarles el ejercicio:
Un niño del círculo de adentro va a decir a su compañero que tiene enfrente sin palabras, sólo con mímica, lo que el educador le pedirá. El compañero del círculo de afuera solamente observará y cuando se termine con lo que el educador sugirió hará él lo mismo. Es decir, primero actuarán los del círculo de adentro y después sus compañeros del círculo exterior.
4. Las sugerencias pueden ser:
 - * Expresar alegría, imitar animales, etc.
5. Al terminar el juego comentarán la experiencia.

Variación

Sentados en la misma forma, los niños jugarán a que uno es un espejo e imitará

todos los movimientos de su compañero para después invertir los papeles.

- * Una carta para...

Desarrollo:

1. Comentar con los niños lo agradable que es recibir una carta y que escribirle a alguien también es algo que causa mucha alegría.
2. Pedir a los niños que piensen en alguien del grupo a quien les gustaría escribir una cartita. (Si no saben escribir todavía, pueden hacer un dibujo o un collage con el mensaje que quieran enviar).
3. Cuando decidieron a quién quieren escribir o dibujar algo, se les reparte el material para que trabajen.
4. El educador ayudará a los niños que terminen su cartita a rotular el sobre y ponerle el timbre. Las pondrán en el buzón
5. Con ayuda del educador el cartero entregará las cartas diciendo quién se las envía.
6. Leerán las cartas.
7. Se reúnen todos en círculo para comentar cómo se sintieron al hacer la carta, al recibirla y agradecer a sus amigos que se la enviaron.

Recursos:

Una hoja tamaño carta, un sobre tamaño carta y un timbre postal.

Criterios de evaluación:

Comunicación, trabajo en equipo, integración, relaciones, respeto.

Tiempo:

Las actividades planeadas se agotarán en el mes de octubre al 15 de noviembre.

Evaluación:

Se llevará a cabo por medio de observación, diálogo - entrevista con los niños sobre la manera de relacionarse con los demás, y registrando sus respuestas en el diario de campo y en la lista de cotejo. (Anexo 12)

Estrategia No. 6

"Mi familia"

Objetivo:

Permitir y promover en el niño la expresión de sus sentimientos, costumbres y tradiciones en relación con su familia, producir en él una sensación de seguridad para que pueda considerar a la escuela como una extensión de su casa.

Actividades de la estrategia:

* Qué Atínale al cuadro.

- * Semejanzas y diferencias.
- * Conoce a mi familia.
- * Me gustaría parecerme a...
- * Así es mi casa.

- * Atínale al cuadro

Desarrollo:

1. Se marca una raya y más adelante se colocan las cuatro cartulinas en el piso y se les pide a los alumnos que las vean y desde la raya lancen su bolsita al cuadro que represente una actividad familiar que les guste mucho.
2. Al lanzar su bolsita, se les pide que platiquen al grupo por qué les gusta esta actividad de su familia, qué es lo que les recuerda, si es algo que hacen con su familia o es algo que les gustaría hacer, etc.
3. Puede repetirse la ronda para pedir a los niños que elijan un cuadro distinto al anterior.

Esta experiencia de aprendizaje puede ser útil para muchos otros temas si se cambia en las cartulinas el tema o las actividades.

Recursos:

Bolsitas llenas de frijoles o arroz y cuatro cartulinas con dibujos o fotografías

recortadas de revistas que presenten distintas actividades familiares; cada una de estas cuatro cartulinas se divide en cuatro partes y en cada una de ellas (en total 16) representa una actividad distinta, por ejemplo: en una la familia en un día de campo, en otra un papá jugando con sus hijos, en otra una familia en una fiesta, en otra una mamá cocinando, etc.

* Semejanzas y diferencias

Desarrollo:

1. Se colocan las sillas en círculo y el educador se sienta junto con su grupo. También puede sentarse en el suelo.
2. El educador dirá características, cualidades, habilidades, profesiones, etc., y pedirá a los niños que cuando escuchen una frase que describa a alguien de su familia se levanten y corran alrededor del círculo que forma el grupo hasta llegar a un asiento vacío, ya sea el propio u otro si es que son más de uno los que se levantaron.
3. Las frases que el educador dirá deben coincidir con datos que tenga sobre las familias de sus alumnos, por ejemplo:

* Papá que usa lentes

* Mamá que tiene pelo rubio

* Papá que es médico (carpintero, comerciante, artista, escritor, licenciado, etc.)

- * Mamá que es secretaria (dentista, psicóloga, trabaja en casas, etc)
 - * ¿Quién tienen un hermanito pequeño?
 - * ¿Quién tiene una hermanita pequeña?
 - * ¿Quién tiene un hermano mayor?
 - * ¿Quién tiene una hermana mayor?
 - * ¿Quién es el único hijo o hija?
 - * ¿Quién tiene perro en su casa?
 - * ¿Quién tiene gato en su casa (o animalitos)
 - * ¿Quién tiene una abuelita que vive en su casa?
4. Al terminar el juego se les hará ver a los niños cómo en muchas cosas sus familias son parecidas y en otras son diferentes, pero que para cada uno de ellos su familia es única y muy importante.
- * Conoce a mi familia

Desarrollo:

1. Se les reparte a todos los niños unas hojas, o dos si es necesario, y en ella peguen las fotografías de su familia o la dibujen y decoren esa hoja como quieran ello: con marcos de colores, o de estambre con dibujos alrededor de las fotografías, etc.
2. Se sientan en círculo y cada niño mostrará a sus compañeros sus fotografías y les dirá de quién se trata cada caso.

3. Mediante una ruleta con el nombre de los niños el educador puede ayudar a la presentación de la familia con preguntas como:

- * ¿Cuántos hermanos tienes?
- * ¿Qué lugar ocupas en tu familia?
- * ¿Quién es esa persona?
- * ¿Con quién de todos ellos te llevas mejor?
- * ¿Con quién juegas más?

4. Para dar respuesta a las preguntas se gira la ruleta y el nombre del niño que aparezca señalado es el que contestará.

Recursos:

Fotografías familiares (pedidas con anticipación a los niños), pegamento, lápices de colores, estambre o cintas y álbum personal, sino también fotografías, la actividad se realiza mediante un dibujo. Ruleta con los nombres de los alumnos.

- * Me gustaría parecerme a...

Desarrollo:

1. Pedir a los niños que muestren su fotografía familiar.
2. Pedir que vean a cada miembro de su familia con cuidado y piensen a

quién de ellos les gustaría parecerse y por qué. Pueden desear parecerse a uno en una cosa y a otro u otros en otras.

3. Sentados en círculo, el educador preguntará a cada niño a quién le gustaría parecerse y por qué.
4. A los niños puede preguntárseles si ellos piensan que ya se parecen en algo a sus familiares: debe procurarse que no sean solamente semejanzas físicas sino también gustos, ideas, valores, etc.
5. Para expresar el parecido lo harán por medio de la ruleta con nombres.

Recursos:

1 pelota.

- * Así es mi casa.

Desarrollo:

1. Pedir a los niños que recorten de revistas recortes que representen su casa, tal como ellos la perciben.
2. Si ya saben recortar se les dan revistas y tijeras para que ellos recorten lo que deseen y formen su casa. Si aún no recortan se les ofrecen los recortes de muebles, habitaciones y todo aquello que puede servirles para elegir lo que desean pegar para representar su casa. El ejercicio también se puede realizar con dibujos.

3. Se sentarán todos en círculo y por medio del juego de girar la botella uno a uno explicará a sus compañeros cómo es su casa, por qué recortaron o dibujaron esto o aquello, qué es lo que más les gusta de su casa, etc. el educador ayudará a los niños en la presentación de su casa con preguntas y comentarios.

Recursos:

Lápices de colores, recortes de casas, muebles, comedores, cocinas, recámaras, pegamento, revistas y tijeras.

Criterios de evaluación:

Comunicación, valores familiares, descubre qué le gusta y distusta de las actividades familiares, semejanzas y diferencias entre familia, sentido de pertenencia al grupo familiar.

Tiempo:

La estrategia se realizará del 15 - 30 del mes de noviembre.

Evaluación:

La observación me permitirá percibir las actitudes de los niños en relación con

su familia. (Anexo 14)

Estrategia No. 7

"La celebración"

Objetivo:

Recuperar el valor real de la celebración .

Actividades de la estrategia:

- * Festejos de navidad.
- * La fiesta de hoy.
- * Festejemos.

- * Festejos de navidad

Desarrollo:

- * Comentar con los niños acerca de la navidad.
- * Decorar entre todos el salón de clase para la navidad. Debe comentarse y platicar con los niños por qué se decora así el salón, qué se festeja, qué espíritu es el que debe reinar durate estas celebraciones y que lo importante no es el precio o elevado costo de las cosas que se dan y reciben, sino lo

que éstas representen.

- * Investigar sobre posadas tradicionales, con experiencias de lo que significan y dramatizarlas.
- * Preguntar a los familiares de los alumnos qué tipo de tradiciones familiares se realizan en sus casas en esa época y pedirles que vengan a la escuela alguna mañana a compartir esto con los compañeros de sus hijos: por ejemplo, explicar que hacer buñuelos, tamales o algún alimento especial se ha convertido en tradición.
- * Organizar un intercambio de regalos entre los niños; pueden ser regalos comprados, o hechos por ellos mismos. Cada niño llevará algo. Los regalos se pondrán sobre una mesa y después se entregarán.
- * Organizar juegos tradicionales.
- * La fiesta de hoy.

El cumpleaños o santo es un día importante en la vida del niño, que no hay que pasar desapercibido si deseamos que el niño se sienta una persona importante para el grupo.

Desarrollo:

- * Hacer un juego en el cual el festejado se acueste sobre el piso o sobre alguna otra cosa que pueda asemejar una cama. Decirle que se imagine que está en su casa dormido y que de repente llegan sus amigos a

despertarlo con las mañanitas. El niño se hará el dormido y todos los demás rodean la supuesta cama, le cantan las mañanitas y cuando se levante todos lo felicitan.

- * Formar un círculo con los niños del grupo y pedirle al festejado que se siente en el centro; si prefiere formar parte del círculo está bien. Cada uno de los compañeros le dirá algo que le guste del festejado.
- * Realizar con el festejado el ejercicio de la cunita, para que todo el grupo lo cuide y lo haga sentir bien.

- * Festejemos el cumpleaños

Desarrollo:

1. El alumno que celebra su cumpleaños se para en el centro del grupo que forma un círculo a su alrededor.
2. El educador les dice que van a imaginarse que el compañero festejado acostado en su cama y que de pronto lo despierta el canto de sus compañeros que le traen serenata. Se acondiciona la camita en el centro y se le pide al festejado que se acueste en ella; cuando éste disimule estar dormido sus compañeros le cantan las mañanitas y al levantarse todos lo felicitan.
3. Colocados todos en un círculo el educador le pide al festejado que platique a sus compañeros lo que él se imagina qué pasó el día que nació, qué se siente tener un año más, cómo le gustaría festejar su cumpleaños o cualquier

otra cosa relacionada con ese día que él quiera compartir con el grupo.

El educador pregunta a los compañeros qué quien quiere darle al festejado, por ejemplo:

- * Escribirle una cartita o hacerle un dibujo.
- * Hacer el juego de la cunita solo para él.
- * Darle un masaje entre todos.
- * Dejarlo que elija una actividad o juego ese día.
- * Esta actividad se puede realizar a final de mes para festejar a los niños que cumplieron años en esa fecha.

Criterios de la evaluación:

Valora las tradiciones, descubre el significado de las fiestas, participación, sensibilización, comparte con los demás.

Tiempo:

Se aprovecharán las fiestas decembrinas para la aplicación de esta estrategia (1 - 15 diciembre).

Evaluación.

Por medio de la observación y el registro de datos para saber si las

actividades realizadas cumplieron con el objetivo, si se valoran las tradiciones, descubre el significado de las fiestas, participación, sensibilización, comparte con los demás. (Anexo 16)

Estrategia No. 8

"La naturaleza"

Objetivo:

Fomentar en el niño el respeto por las vidas vegetal y animal, así como la conservación de la tierra.

Actividades de la estrategia:

- * Mi animal preferido
- * ¿Qué animalito soy?
- * La casa de los animales
- * Preparemos la ensalada
- * Me gustaría ser una planta
- * Juguemos a ser.

- * Mi animal preferido.

Desarrollo:

1. Extender las tarjetas en las mesas de manera que los niños puedan verlas.

2. Pedir a los niños que pasen a ver las tarjetas y después de verlas escojan la que más les guste. Imitar el animal escogido para que los demás adivinen.
3. Reflexionar por qué escogieron esa figura, qué es lo que les gustó de ella y por qué les gusta ese animal.
4. Solicitar a los niños que muestren la tarjeta elegida a sus compañeros y les platicuen porque la escogieron y por qué les gusta ese animal en especial.
5. El educador preguntará a los niños si ese animalito se parece a ellos en algo, por ejemplo si corre aprisa, es muy cariñoso, muy tímido, brinca muy alto, le gustan las zanahorias, etc.

Recursos:

Tarjetas del tamaño de una baraja con figuras, fotografías o recortes de revistas de animales de todos tipos.

* ¿Qué animalito soy?

Desarrollo:

1. A cada uno de los alumnos se le da la tarjeta de un animal. Pueden repetirse los animales, pero no más de tres veces. Se les pide que escondan su tarjeta para que nadie sepa de qué animal se trata.
2. Se pide a los alumnos que uno por uno imiten el sonido del animal que le tocó y actúen como ese animalito para que sus compañeros adivinen qué

animal es.

3. Si hay más de un perro, gato y otro animal, los niños que tienen el mismo animal deberán levantarse en el momento en que el primero de ellos empiece a imitarlo y juntos actuarán y harán los sonidos de dicho animal.
4. Cuando los niños hayan imitado al animalito de sus tarjetas, se les dice que todos estos animales están en una fiesta, para que interactúen y jueguen como los animales lo hacen, ya que todos son amigos y se pueden comunicar con sus respectivos sonidos.

Variación

Para formar pequeños equipos cuatro o cinco niños eligen tarjetas con el mismo animal. Se les pide a todos que al mismo tiempo empiecen a imitar al animal que les tocó para encontrar a sus compañeros de equipo y de esta forma quedan formados los equipos para trabajar cualquier actividad.

Recursos:

Tarjetas con distintos animales (perros, gatos, leones, caballos).

* La casa de los animales.

Desarrollo:

1. Se colocan las cartulinas en la pared a una altura que los niños puedan

alcanzar.

2. Se les reparten las tarjetas y se les ayuda para que las peguen en las cartulinas donde les corresponde.
3. Se sientan todos en círculo y comentan qué animalito les gustaría ser y por qué.
4. El educador hará énfasis en el lugar en el que vive cada animal y les preguntará a los alumnos por qué les gustaría vivir en ese lugar en especial.
5. Al elegir el animal que le gustaría ser imitar el movimiento y colocarse en el lugar en que viviría.

Recursos:

Estampas con paisajes naturales: el bosque, la selva, el mar y un desierto y tarjetas con animales que viven en estos lugares.

* Preparemos la ensalada

Desarrollo:

1. El educador dirá a los alumnos que entre todos van a hacer una ensalada.
2. Cada uno representará un vegetal diferente, por ejemplo zanahoria, calabaza, lechuga, etc. Se les pide que no se olviden del vegetal que les tocó. Si es necesario para que los alumnos recuerden qué vegetal representa cada uno de sus compañeros, podrá darse a cada niño un dibujo

o fotografía del vegetal que representa.

3. Todos los alumnos se pondrán en un círculo y el facilitador dirá "Al centro" zanahoria o calabazas, ó chícharos, ó betabeles ó limones para hacer una ensalada". Los alumnos que representan dichos vegetales pasarán al centro y dirán si quieren invitar a algún otro vegetal a que forme parte de la ensalada o si con ellos es suficiente. Deben estar atentos para atender el llamado.
4. Al terminar el ejercicio, el educador dirá que ahora todos va a formar una gran ensalada mixta y les pedirá que se reúnan en el centro, se les nombrará de uno a uno de los vegetales hasta que estén todos juntos y formen una deliciosa ensalada.

Recursos:

Ninguno (si los niños son muy pequeños dibujos o fotografías de vegetales)

- * Me gustaría ser una planta

Desarrollo:

1. Todos los alumnos deben estar sentados en un círculo.
2. El educador les hablará a los niños sobre la gran variedad de plantas que existen, procurando describirles algunas de ellas (las que mejor conozcan los niños), por ejemplo existen árboles grandes y frondosos, árboles frutales, plantas de ornato, rosas, claveles, plantas comestibles, etc.

3. Después les pedirá que piensen unos momentos que tipo de planta les gustaría ser por unos momentos y por qué les gustaría esa planta en especial (porque es alta y fuerte, da frutas, etc)
4. Lanzar el dardo sobre los globos, y el que logren reventar se les pide que platicuen al grupo qué planta son y por qué son útiles o para qué sirven.
5. Por último los niños harán un dibujo sobre la planta que escogida.

Recursos:

Álbum personal y lápices de colores. Aros e ilustraciones de plantas.

* Juguemos a ser.

Desarrollo:

1. Se colocan todos los niños parados en círculo con un espacio entre uno y otro para que puedan mover sus brazos de un lado a otro sin tocarse.
2. El educador se pondrá al centro y les pedirá a los niños que se paren derechos y que si es posible mantengan sus ojos cerrados.
3. El educador les dirá que van a jugar a la imaginación y actuación. Él les dará órdenes de lo que tienen que hacer y lo que tienen que imaginar.
4. El educador sugerirá lo siguiente a sus alumnos:
Imagínense que están descalzos en un gran parque con sus pies pueden sentir la tierra tibia y húmeda, y jugar con ella como lo hacen con la arena de

la playa o del arenero. Esa tierra es la que permite a las plantitas crecer, es la que detiene a los árboles y los alimenta por sus raíces, es la que sostiene todo lo que existe en nuestro planeta.

Abran sus brazos, bien abiertos, e imagínense que están abrazando a la tierra y que le están dando las gracias por todo lo que nos da. Ahora imagínense que el aire empieza a soplar que ustedes son unos árboles muy altos que el viento mece y acaricia. Levanten sus brazos y piensen que son sus ramas que se mueven con el viento. Ese viento les hace cosquillas en sus ramas, en sus hojitas y sus flores. Mueven sus manos como se mueven las ramas de las palmeras cuando sopla el viento. El aire, nos da el oxígeno que nos permite respirar y vivir. Vamos a dar las gracias a este aire que acaricia y nos deja vivir.

Imaginen ahora que a lo lejos empieza a salir el sol, lo podemos como una gran bola de fuego que nos calienta con sus rayos. Sientan en su cuerpo el calorcito del sol y miren cómo todo lo ilumina poco a poco. Gracias al sol tenemos la luz y el calor; cuando él se va a descansar, deja a la luna y a las estrellas que adornen el cielo por las noches. Vamos ahora a dar gracias a nuestro sol que nos da calor y nos da luz.

Como el sol nos ha dado tanto calor, ahora vamos a imaginarnos que estamos en la orilla de un río muy tranquilo y muy bajito que nos deja que entremos en él sin peligro alguno. Sentimos en nuestros pies el agua fresca

que nos lava y los hace sentir muy alegres y juguetones. El agua es muy necesaria para nosotros. Daremos las gracias al agua y le prometeremos que la vamos a cuidar mucho y a no desperdiciar. Ahora, ya que hemos visto lo importante que es la tierra, el aire, el fuego y el agua para nuestras vidas, vamos a hacer un dibujo de estos elementos de la naturaleza que son los que nos permiten vivir en este planeta.

Criterios de evaluación:

Descubrir características semejantes entre los animales y los humanos, conocimiento del mundo animal, conocimiento del mundo vegetal, sensibilización, conciencia ecológica.

Tiempo:

Las actividades planeadas se realizarán en este mes de enero primera quincena.

Evaluación:

Las listas de cotejo me servirán para evaluar esta estrategia en ella se incluirá aspectos como valoración al reino animal, del mundo y vegetal, de la naturaleza así como de su conciencia ecológica. (Anexo 18)

Estrategia No. 9

"El arte"

Objetivo:

Promover la sensibilización, la expresión de sí mismo.

Actividades de la estrategia:

- * Expresando mediante de sonidos.
- * Haciendo música.
- * Dibujemos con música.
- * Imaginando con música.
- * Escuchemos la música que me gusta.
- * Participemos en la fiesta de caretas.

- * Expresando mediante de sonidos.

Desarrollo:

1. El educador pedirá a los niños que se sienten en círculo y les explicará que expresarán con un sonido lo que se les pida. Pueden hacerlo en orden, uno por uno, o el que quiera participar.
2. Las indicaciones que les dará son:

Vamos a hacer un sonido que exprese..."

- * Alegría
- * Dolor
- * No quiero
- * Tengo sueño
- * Te quiero mucho
- * ¡Mmm! ¡Qué rico!
- * Sabe horrible
- * Coraje
- * Estoy cansado
- * Estoy feliz
- * ¿Quieres?
- * ¿Me das?

Si alguno de los alumnos no sabe cómo expresar entre todos dirán como debe expresarse.

3. Puede pedir a los niños que se reúnan en equipos y expresen determinada indicación solamente con sonidos.
 4. Por último comentar la experiencia.
- * Haciendo música.

Desarrollo:

1. Deben sentarse todos en círculo.

2. El educador les explicará a los niños que van a formar entre todos una orquesta, para lo cual preguntará a cada uno qué instrumento quiere ser y qué sonido va a hacer.
3. Todos deberán elegir un sonido y un instrumento.
4. Cuando todos tengan su instrumento, se les pide que empiecen a hacer su sonido libremente. En esta etapa del ejercicio se producirá un mundo de sonidos sin ritmo.
5. Después el educador les dice a los niños que él va a ser el director y que tocarán sólo los instrumentos que él señale o todos si él se los indica, y que llevarán un ritmo específico. Si alguno de los niños puede ser el director .
6. Al terminar, el educador les preguntará como se sintieron y les hablará un poco de lo que es la individualidad y la colectividad, lo importante que es cada instrumento en una orquesta, y las necesidades de que los instrumentos se coordinen para hacer música.

Recursos:

Palitos con tres o cuatro corcholatas pegadas con clavos no muy apretadas para que suenen como maracas, tamborcitos, cascabeles, sonajas.

* Dibujemos con música.

Desarrollo:

1. Se explica a los niños que van a escuchar distintos tipos de música y se les

pide que dibujen libremente en su cartulina lo que se imaginan, lo que la música les hace sentir. La música será solo una melodía sin letra, música clásica, etc.

2. Durante unos minutos los niños dibujarán lo que escuchan.
3. Se suspende el ejercicio cuando termine la grabación.
4. Se reúnen en grupo y se muestran sus dibujos, al mismo tiempo que comentan lo que sintieron con cada música y con lo que dibujaban, es importante que los niños comprendan que aunque la música que escucharon fue la misma, los dibujos de cada uno de ellos y los sentimientos que la música les produjo fueron distintos.

Recursos:

Dos hojas para cada niño; pinturas, crayolas, gises o plumones, música grabada de distintos ritmos y estilos; grabadora.

- * Imitando con música.

Desarrollo:

1. Elegir una canción con letra infantil para que los niños la escuchen con mucha atención. Si es necesario se pone dos o tres veces la canción.
2. Bailarla, imitando los movimientos de los personajes.
3. Se les pide a los niños que dibujen lo que escucharon o imaginaron con la

canción. Puede ponerse la canción como fondo musical mientras ellos trabajan.

4. Se colocarán todos los niños en círculo, parados alrededor del salón, con sus dibujos al frente como si se tratara de una exposición de pintura, y uno a uno los niños pasarán a ver los dibujos de sus compañeros; después, cada quien explicará su propio dibujo a los demás.
5. Finalmente, comentarán sobre lo distinto que son los dibujos, a pesar de estar basados en la misma canción.

Recursos:

Música infantil, álbum personal y lápices de colores.

- * Escuchemos la música que me gusta.

Desarrollo:

1. Se les pide a los niños que se sienten en círculo y escuchen la canción o música que trajo algún niño para compartirla con el grupo (se les encarga antes).
2. El niño que trajo la música dirá por qué le gusta tanto, cuándo la escuchó por primera vez y qué le gusta tanto, cuándo la escuchó por primera vez y qué es lo que le recuerda o le hace sentir.
3. Pueden escucharse de cuatro a cinco canciones.

4. Elegir alguna para bailar.
5. Los niños explicarán qué música les gustó más y por qué.

Recursos:

Cassettes con la música o canción que más les guste a los niños; éstos los traerán de su casa.

- * Participemos en la fiesta de caretas

Desarrollo:

1. Con la bolsa de papel hacer una careta de la siguiente manera: colocar la bolsa en la cabeza, marcar el lugar de los ojos y de la nariz; después, en estas marcas hacer un agujeros para poder ver y respirar. Cada niño decorará su careta como quiera con el material que se le ofrezca.
2. Todos los del grupo se sientan en círculo y se ponen sus caretas.
3. El educador les explica que van a jugar a que están en una fiesta de caretas, que todos están sentados esperando que llegue la orquesta para ponerse a bailar. En ese momento pone la música e invita a los niños a que se levanten y se pongan a bailar libremente. Si ninguno se atreve a bailar el educador inicia el baile e invita a los niños a que se le unan.
4. Cuando ya estén bailando, el educador les dice que los que quieran pueden quitarse la careta y lo que prefieran seguir bailando con ella lo pueden hacer así.

5. Para terminar, se les pide a los niños que se sienten de nuevo y compartan su experiencia. Se preguntará:

- * ¿Cómo te sentiste con la careta?
- * ¿Qué fue lo que más te gustó?
- * Si te quitaste la careta al bailar ¿cómo te sentiste mejor, con ella o sin ella?
- * ¿Qué fue lo que no te gustó de este juego?

Recursos:

Bolsas de papel, lápices de colores, materiales para decorar las caretas y música con ritmos alegres y bailables.

Criterios de evaluación:

Sensibilidad, integración grupal, expresión libre, imaginación, creatividad.

Tiempo:

Es suficiente la segunda quincena de enero para la aplicación de las actividades.

Evaluación:

Por medio de la observación y de un registro escrito evaluaré su

sensibilización, expresión, imaginación, creatividad, trabajo en equipo, el compartir gustos con otros. Lista de cotejo. (Anexo 20)

Secuencia de las acciones, procedimientos y tácticas a desarrollar

El plan de trabajo orientará las actividades que se realicen para dar solución a la problemática.

Para llevar a cabo la alternativa de innovación se requiere de la previsión de acciones, recursos, estrategias didácticas de evaluación y seguimiento que se desarrollarán en un tiempo y espacio determinado para lograr el propósito propuesto. Este plan debe incluir medios y recursos técnicos, materiales y económicos mínimos que se necesitan para su realización.

Sobre los recursos materiales se dispone de ellos con el fin de que al desarrollar las distintas actividades estén a la mano. Los materiales educativos que se utilizarán durante la aplicación de la alternativa se encuentran disponibles en el plantel escolar y se mencionan en cada una de las actividades de las estrategias.

El tiempo, considero que es necesario para desarrollar las actividades previstas.

Tiempo y espacios donde se desarrollará:

La aplicación de la alternativa será dentro del período de septiembre de

2002 a febrero - marzo de 2003. En este tiempo nos daremos cuenta del funcionamiento de las alternativas y nos percataremos de la importancia del juego en el proceso de desarrollo del niño. Las acciones deben estar organizadas de tal manera que se desarrollen conforme a lo programado y como docentes, exijernos los ritmos más apropiados.

La organización del espacio tiene como objetivo principal propiciar la interacción del niño con sus compañeros y objetos, siguiendo la lógica de las necesidades de trabajo, siendo flexible por las transformaciones. Para la realización de algunas actividades es importante considerar el espacio exterior, ya que son también espacios donde se generan experiencias de los niños, para enriquecer sus relaciones. El espacio será considerado como un elemento educativo en que los alumnos asuman responsabilidades y adopten actitudes de respeto, limpieza y colaboración. La organización del espacio será flexible de manera que permita diversos tipos de actividades.

Formato para sistematizar el plan de la alternativa

Fases

- * Elaboración de la alternativa de innovación.

Componentes

- * Recuperación de elementos teóricos y contextuales pertinentes.

- * Estrategia de trabajo.
- * Plan para la puesta en práctica de la alternativa y su evaluación.

Propósitos

- * Que el profesor alumno ponga una respuesta imaginativa y de calidad al problema planteado, con la perspectiva de superar la dificultad, es la alternativa pedagógica del proyecto.

Acciones

- * Plantear los propósitos generales y metas concretas a alcanzar con la alternativa.
- * Puntualizar las respuestas que se han dado al problema con anterioridad.
- * Respuestas al problema desde la teoría.
- * Construcción de la concepción que posibilita una nueva respuesta al problema.
- * Factibilidad y justificación de la alternativa pedagógica.

Estrategias

- * Organización.
- * Cambios que se pretenden.
- * Forma de trabajar los procesos escolares y situaciones concretas

involucradas.

- * Secuencia de acciones.
- * Sucesión ordenada de acciones.
- * Implicaciones y consecuencias de las acciones dentro y fuera del grupo y/o escuela.
- * Materiales educativos a elaborar, adquirir o conseguir.
- * Evaluación de los logros alcanzados.

Recursos

- * Medios y recursos técnicos, materiales y económicos mínimos que se necesitan.

Tiempo

- * Tiempo y espacios donde se desarrollará.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

A continuación se menciona el análisis e interpretación de la aplicación de las estrategias utilizadas para dar solución a la problemática presentada en la práctica docente.

Por medio de la observación se llevó a cabo un registro a través del diario de campo. Éste se elaboró durante el desarrollo de las estrategias lo que me permitió darme cuenta de los logros y dificultades presentadas.

Entendemos que analizar "es distinguir y separar las partes de un todo hasta llegar a conocer sus principios y elementos fundamentales".¹⁵ Es comprender un todo por medio de conocer las partes.

Es necesario también sistematizar la práctica para transformarla, de este modo podemos darnos cuenta de los problemas que se presentan en el aula y que de alguna forma influyen en nuestra labor cotidiana.

El llevar a la práctica las diferentes estrategias mencionadas permitió darme

¹⁵ MORGAN, María de la Luz. "Búsquedas teóricas y epistemológicas desde la práctica de la sistematización". p. 23.

cuenta de la verdadera importancia del juego en el niño preescolar tanto para favorecer su desarrollo como su aprendizaje.

A continuación se dan a conocer los resultados de aplicación de las estrategias.

En la primera estrategia llamada "Mi escuela", se pretendía que el niño conociera su escuela y se sintiera parte del grupo en un ambiente agradable de trabajo. Al inicio de la misma los niños se mostraban tímidos, conforme se fueron desarrollando las actividades mostraron más confianza al comunicarse, al participar, al interactuar con sus compañeros. Por medio de estos juegos el niño toma decisiones, manifiesta su creatividad, expresa sus sentimientos, conoce las instalaciones, las personas, los servicios, que prestan, decidió sobre lo que le gusta y no, también a buscar alternativas para hacer más agradable las actividades que llevó a cabo. Al realizar estas actividades pude darme cuenta que el niño va adquiriendo seguridad a través del conocimiento de los espacios físicos, de la escuela, del manejo de los distintos materiales, de la interacción con sus compañeros y con las demás personas que se encuentran en la escuela, todo esto le permite sentirse parte del grupo. La pertenencia al grupo, el infante la construye a partir de las relaciones que establece con sus compañeros y a través de la interacción de la cooperación, al llevar a la práctica normas, lo anterior

le permite sentirse parte de él. "En el grupo, en el desarrollo de sus juegos, en medio de un ambiente social más amplio que el de su familia, el niño encuentra un mayor espacio para la innovación, la creatividad, su afectividad".¹⁶ (Anexo 5)

La estrategia "Mi cuerpo" pretendía que el niño tomara conciencia de sus sensaciones corporales y conociera el funcionamiento y la importancia de su cuerpo. Pude observar que esta estrategia fue una de las que más disfrutaron y se divertieron. Durante las actividades los niños se van dando cuenta de cómo funciona su cuerpo y de lo que pueden hacer con él tratan de probarse a sí mismos y a los demás que son una persona valiosa, esto les ayuda a lograr una imagen positiva así como a ir adquiriendo seguridad personal. El niño va desarrollando sus sentidos, va teniendo mayor dominio y control sobre su cuerpo, va identificando sus características físicas así como sus posibilidades de desplazamiento. Todo esto le permite integrar el esquema corporal así como a establecer relaciones espaciales y temporales. "El juego es un elemento básico en la construcción del espacio, del tiempo, y de la imagen propia".¹⁷ (Anexo 7)

La finalidad de la estrategia "La inteligencia" fue la de proporcionar al niño un ambiente que favoreciera el desarrollo de la inteligencia. Mediante la observación realizada durante las actividades, puedo decir que se promovió la atención, la memoria, la concentración, la creatividad, el pensamiento, la reflexión

¹⁶ PENCHANSKY, Lidia. "El juego". p. 9.

¹⁷ REBOREDO, A. "El juego". p. 17.

y la imaginación. Se favoreció en buena medida la imaginación, elemento importante en el desarrollo intelectual del niño, ya que por este medio el niño desarrolla su creatividad y vive situaciones imaginarias que le sirven para adaptarse y manejar su vida real, así como a vivir experiencias reales. J. Brunner menciona que "el juego es además, un medio para poder mejorar la inteligencia".¹⁸ (Anexo 9).

En la presente estrategia "Emociones y sentimientos" se pretendía promover la expresión de sentimientos, descubrirlos, reconocerlos, aceptarlos y expresarlos. Para esto se llevaron a cabo actividades en las que los niños manifestaron sus sentimientos, sus estados de ánimo, e identificaron estas expresiones en sus compañeros. Pude darme cuenta que los niños al expresar sus sentimientos y sus emociones van favoreciendo la confianza y la seguridad en sí mismos. Algunos niños mostraban timidez, pero al acercarme, platicar con ellos e invitarlos a participar van recuperando la confianza y manifiestan más seguridad para expresarse. En estas actividades se escuchan al niño, haciéndolo sentir que es importante, se respeta su propio ritmo y se comparten los sentimientos. El Programa de Educación Preescolar menciona que " a través del juego el niño expresa plena y sensiblemente sus ideas, pensamientos y emociones".¹⁹ (Anexo 11)

La estrategia "Las relaciones" cuyo propósito era promover que el niño se

¹⁹ SEP. "Programa de Educación Preescolar". p. 12.

de cuenta de las necesidades, deseos, sentimientos y pensamientos de sus compañeros, se logró por medio del desarrollo de actividades en las cuales el niño va aprendiendo a tomar en cuenta a los demás, va identificando semejanzas y diferencias entre él y sus compañeros va tomando en cuenta otros puntos de vista. Todo esto le permite darse cuenta que al intercambiar ideas, habilidades, esfuerzos puede lograr una meta en común. A su vez va conociéndose él mismo y conoce a los demás, amplía su vocabulario y descubre que puede identificarse con otros compañeros y compartir con ellos.

Se dice que el juego "es algo así como una escuela de relaciones sociales debido a que disciplina a los que la comparten, por medio de él, los participantes aprenden a tomar acuerdos, a interrelacionarse, a integrarse al grupo, a compartir sentimientos, ideas, en pocas palabras forman el sentido social".²⁰ (Anexo 13)

El propósito de la estrategia "Mi familia" fue el de promover en el niño la expresión de sus sentimientos, costumbres en relación con su familia.

Considero que el objetivo fue alcanzado debido a que en el desarrollo de las actividades los niños expresaron sus sentimientos y costumbres, mencionaron las semejanzas y diferencias que existen entre sus familias, en sus formas de vida, así como también descubrieron que les gusta y disgusta de las actividades familiares. El Programa de Educación Preescolar menciona que si se permite y

²⁰ SEP. Desarrollo del niño. p. 17.

promueve en el niño la expresión de sentimientos, costumbres relacionados con su ambiente familiar se producirá en él una sensación de seguridad por medio de la cual considerará a la escuela como una extensión de su hogar. Es conveniente que los miembros de la familia estén enterados de las actividades que los niños desarrollan en el grupo escolar "que comprendan el sentido vital que tiene el juego infantil en general y sobretodo el propósito del juego educativo".²¹ (Anexo 15).

En esta estrategia de la "celebración" se pretendía recuperar el valor real de la celebración. Durante el desarrollo de la misma festejamos la navidad como una tradición familiar, social, en ella se transmitió la cultura, se promovieron los valores y las costumbres así como la convivencia. Las familias que viven estas tradiciones y celebraciones asistieron al jardín a platicar sobre su significado y lo que hacen en ellas. Los niños investigaron acerca de los alimentos que se consumen en estas fechas, la música que se escucha y los juegos que se realizan en estas épocas, con la intención de que la experiencia fuera más enriquecedora. También festejamos el cumpleaños de los niños que nacieron en ese mes, en el cual se les expresó el aprecio de sus compañeros y compartieron la alegría de regalos no materiales. En la primera celebración se realizaron actividades tradicionales que permitieron la transmisión de tradiciones referentes a esta época del año (bailes, cantos, alimentos). En la segunda actividad por medio del juego celebramos una fecha significativa para los niños que cumplieron años.

²¹ SEP. Guía para la educadora. p. 14.

En ambas el juego desempeñó un papel importante debido a que fue el medio por el cual se logró el objetivo propuesto. (Anexo 17)

La estrategia "La naturaleza" cuyo objetivo fue fomentar en el niño el respeto por la vida vegetal y animal así como la conservación de la tierra dio como resultado que los niños estuvieran en contacto con los elementos físicos que se encuentran en su alrededor, que observaran las características de las especies animal y vegetal incluyéndose ellos mismos para descubrir y establecer las relaciones que existen entre ellos como elementos que dependen unos de otros. También reflexionaron sobre las acciones para cuidar y conservar la tierra. Los niños de esta región se encuentran más en contacto con la naturaleza, la tierra, el agua, el aire, el fuego, la vida vegetal y animal son elementos que atraen su atención, uno de los objetivos del preescolar pretende que el niño desarrolle formas sensibles de relación con la naturaleza que lo instruyan para el cuidado de la vida vegetal y animal. El objetivo propuesto se logró por medio de las actividades lúdicas.

"... el juego puede servir para todos los fines".²² (Anexo 19)

La estrategia "El arte" tenía por propósito promover la sensibilización y la expresión de los niños. El objetivo fue alcanzado mediante el desarrollo de las actividades en las que el niño al escuchar la música desarrolla su sentido del

²² PIAGET, Jean. "El juego". p. 214.

ritmo, promueve su concentración, atención así como se sensibilidad. También estructura el sentido estético, desarrolla su imaginación, expresa sus sentimientos y siente el ritmo y lo reproduce. El juego, la expresión corporal y la mímica permitieron al niño expresarse libremente. "Hacer juegos musicales, recopilarlos, inventarlos son algunas posibilidades para estimular el gusto por la música".²³ (Anexo 21)

A continuación se establecen las categorías de análisis:

Alumno:

"Las actividades que el educador sugiere al niño, por lo general tienen una tendencia lúdica, ya que por este medio el niño se interesa más y se involucra tanto física como emocionalmente en los diversos juegos y actividades propuestas".²⁴

Al inicio de las actividades algunos niños se mostraban tímidos durante el desarrollo de las mismas fueron buscando compañeros así como oportunidades para jugar en parejas, en pequeños grupos.

Las estrategias puestas en práctica tienen un sentido colectivo en el que

²³ PES CETTI, Luis María. "Taller de animación musical y juegos". p. 56.

²⁴ SEP. Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el jardín de niños. p. 39.

se propiciaron interacciones con los miembros del grupo, así como relaciones que le permitieron comunicar sus gustos, preferencias, experiencias, sentimientos, etc.

Durante la práctica realizada los alumnos mostraron interés al participar, e integrarse a las actividades, al comunicarse y cooperar, se mostraron alegres. Los niños al mismo tiempo que se divertieron, entablaron relaciones, aprendieron a competir, a controlar y relajar su cuerpo, a utilizar su imaginación y su creatividad y a tener sentido del humor.

Docente:

"Durante la etapa preescolar una de las prácticas más útiles a la educadora consiste en orientar el impulso natural de los niños hacia el juego para que éste adquiriera además propósitos educativos".²⁵

Durante la realización de la práctica fue necesario una constante reflexión y análisis de las acciones. El docente se relacionó con los niños al conducir y organizar las actividades, al propiciar interacciones afectuosas y significativas, al proponer una participación creativa y reflexiva, al abrir espacios para la autonomía, al reconocer las diferencias, potencialidades y creatividad de los pequeños.

²⁵ SEP. Orientaciones para el uso de material para actividades y juegos educativos. Guía para la educadora. p. 13.

El papel del educador fue de guía, orientador, promotor y un miembro más del grupo al participar en todas las actividades, brindando con esto suficiente información para la realización de las actividades lúdicas, cuidando que todos los niños tuvieran la oportunidad de participar, sin presionarlos, únicamente invitándolos.

La experiencia se suspendía en el momento en que los niños dejaban de poner atención para reanudarla cuando estaban atentos y participaban con gusto. Después de cada actividad, entre todos se realizaba un comentario acerca de lo más significativo.

Metodología:

La metodología propuesta para el nivel de preescolar, es la organización del trabajo por proyectos. Es una forma de trabajar planeando juegos y actividades que respondan a los intereses y necesidades de los niños favoreciendo su desarrollo integral.

El programa de Educación Preescolar 1992 considera el juego como la principal actividad del niño.

"El trabajo docente necesita incluir desde su organización al juego".²⁶

²⁶ J. LEIF y L. Brunelle. "Formación de los docentes en verdadera naturaleza del juego". p. 87.

Las estrategias realizadas fueron utilizadas como un complemento para apoyar la labor docente. Estas actividades se diseñaron basándose en juegos, respondieron a los intereses de los niños ya que en cada una de ellas se promovió el desarrollo; ya sea psicomotor, intelectual, social, sin dejar de lado el afectivo.

Propuesta

Después de la puesta en marcha de las diversas estrategias enumeradas en la presente y del mismo modo, de realizar un análisis exhaustivo de todas y cada una de ellas y así mismo, de haber llevado todo este proceso a la práctica docente, además de contrastar ésta con los resultados de las estrategias, podemos proponer lo siguiente:

- a) Indudablemente que para poder transformar nuestra práctica docente, debemos los docentes al planear, tomar como punto de partida los intereses, necesidades e iniciativa de los educandos, aunado a lo anterior esa actividad que prevalece en esta edad que son las acciones lúdicas, para lograr de ésta manera, un aprendizaje que sea significativo.
- b) Otro de los aspectos a proponer es que como docentes debemos de estar conscientes de nuestra labor y tener o mostrar un compromiso con responsabilidad para con los niños, es decir, mostrar una apertura a los cambios o a las innovaciones a nuestra práctica, es decir, no quedarnos con lo que ya es obsoleto y tratar de estar en esa disponibilidad al momento actual que se vive en el ámbito educativo.

- c) Dentro de las actividades que contenga la planeación realizada, sean incluidas las actividades lúdicas en el cual especifiquen la finalidad o la intencionalidad para las que son realizadas, es decir, que no sean acciones fragmentadas y que carezcan de significado, para que de éste modo favorezcan en el alumno una educación integral.
- d) Integrar las actividades lúdicas, a todas las acciones realizadas, con lo anterior lograremos interrelacionar estas acciones, todo momento de nuestra labor educativa, misma que se verá enriquecida con la implementación de éstas acciones.
- e) Otro de los aspectos que pudiera ser una acción que complementara nuestra labor educativa, es en el sentido del intercambio de experiencias entre docentes, obviamente, realizando las adecuaciones pertinentes, debido a que se puede aprovechar la creatividad de los docentes y conjuntándolos con los esfuerzos realizados por iniciativa propia.

CONCLUSIONES

Definitivamente el llevar a la práctica este proyecto de innovación fue una grata experiencia. Lo anterior obedece a que me permitió comprender la situación que se vive cuando faltan actividades lúdicas, es decir cuando solamente pensamos y aplicamos acciones fragmentadas y sin sentido o dirección.

Con la aplicación de estrategias enumeradas anteriormente y la experiencia vivida con éstas, puedo sentir una amplia satisfacción, porque creo que los propósitos de todas y cada una de las estrategias fueron alcanzadas y de manera global decir que el fin para el que fueron diseñadas fue ampliamente alcanzado.

Con la presente propuesta se trata de complementar el Programa de Educación Preescolar, debido a que ambos consideran a el juego como una herramienta indispensable tendiente a favorecer el desarrollo integral del niño en todos sus aspectos (afectivo, físico, intelectual y social) además y sin hacer a un lado el aprendizaje; siendo éste el mayor de los propósitos a alcanzar.

La respuesta de los niños fue favorable en la mayoría de las actividades realizadas, en las cuales los niños participaron manifestando su interés y disposición. Los juegos realizados fueron de su agrado así como los materiales utilizados en algunos de ellos fueron los adecuados. El tiempo fue suficiente

debido a que se planearon las estrategias para llevarlas a la práctica durante el ciclo escolar.

Dentro de las acciones que llevé a cabo con los padres de familia observé cierto interés en ellos hacia éste tipo de actividades. Conforme fueron conociendo acerca de la manera de llevar a la práctica el juego durante la mañana de trabajo pude darme cuenta que hubo un mejoramiento en sus actitudes.

El haber realizado ésta investigación me permitirá resolver de manera análoga y sistemática las problemáticas que se pudieran presentar en mi labor docente y así poder realizar una práctica innovadora, en la cual contemple las necesidades de los alumnos y aproveche los recursos con los que cuento a mi alrededor.

BIBLIOGRAFÍA

GONZÁLEZ, Garza Ana María. "El niño y su mundo". Ed. Trillas, México, 1996.

Pág. 109.

MIR, Victoria. "Juegos de fantasía en los parques infantiles". Ed. Narcea, Madrid,

1997. Pp. 195.

MORÁN, Oviedo Porfirio. "La docencia como actividad profesional". Ed. Gernika.

México, 1999. Pp. 189.

PANZA, Margarita. "Fundamentación de la didáctica". Ed. Gernika. México,

1999. Pp. 214.

PENSCHANSKY, Lidia. "El juego". Debates y aportes desde la didáctica. Ed.

Novedades Educativas, México, 1999. Pp. 96.

PESCETTI, Luis María. "Taller de animación musical y juegos". Libros del Rincón.

SEP, México, 1996. Pp. 136.

SEP. "Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el

Jardín de Niños". México, 1993. Pp. 25.

- Desarrollo del niño. México, 1993. Pp. 86.

- Desarrollo del niño y del adolescente. Ed. Ultra, México 2000 Pp. 390.

- Guía para la educadora. Orientaciones para el uso del material para actividades y juegos educativos. México, 2000. Pp. 37.

- Guía para padres y madres. Orientaciones para el uso del material para actividades y juegos educativos. México, 2000. Pp. 29.

- Guía para realizar investigaciones educativas en el nivel preescolar. México, 1993. Pp. 66.

- Lecturas de apoyo. México, 1993. Pp. 80.

- Programa de Educación Preescolar. México, 1992. Pp. 90.

- Dirección General de Educación Preescolar. Programa de Educación Preescolar. Libro I. México, 1981. Pp. 92.

- UPN. Antología Básica "El juego". México, 1995. Pp. 370.

- Antología Básica. El maestro y su práctica docente. México, Junio, 1994. Pp. 154.

----- Antología Básica. Hacia la innovación. México, Julio 1995. Pp. 136.

----- Antología Básica. "La innovación". México, 2000. Pp. 124.

----- Antología Básica. "Metodología didáctica y práctica docente en preescolar".

Ed. Grafik, México, 1995. Pp. 227.

----- Antología Básica. Seminario de formalización de la innovación. México,

Junio, 1995. Pp. 163.