



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN, 099 D. F. PONIENTE**



**EL JUEGO COMO MEDIO DE SOCIALIZACIÓN EN EL TERCER GRADO DE
PREESCOLAR EN EL
“INSTITUTO SIMÓN BOLIVAR”**

PROYECTO PEDAGÓGICO DE ACCIÓN DOCENTE

PRESENTA

CLARA HERNÁNDEZ CALVA

MÉXICO, D.F.

OCTUBRE 2006



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN, 099 D. F. PONIENTE**



**EL JUEGO COMO MEDIO DE SOCIALIZACIÓN EN EL TERCER GRADO DE
PREESCOLAR EN EL
“INSTITUTO SIMÓN BOLIVAR”**

**PROYECTO PEDAGÓGICO DE ACCIÓN DOCENTE
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN**

PRESENTA

CLARA HERNÁNDEZ CALVA

MÉXICO, D.F.

OCTUBRE 2006

AGRADECIMIENTOS

Mami agradezco infinitamente el cariño, el apoyo, los consejos y sobre todo el ánimo que me brindaste para seguir con mi sueño dorado, que finalmente alcancé, siempre estarás en mi mente y en mi corazón, te amo.

Amado te agradezco la espera, la comprensión y el apoyo que me brindaste durante este proceso.

José Antonio y Mariana agradezco la comprensión y el apoyo que me brindaron en la elaboración de este proyecto, ya que sin su ayuda no lo hubiera logrado.

Bety gracias por creer en mí, por apoyarme para lograr mi sueño, por ser mi amiga, mi confidente, mi hermana y por estar cerca de mí ahora y siempre.

Claudia y Margarita por fin concluimos lo que tanto anhelábamos gracias por apoyarme y estar siempre conmigo.

Maestra Alejandra agradezco a usted la paciencia y la ayuda incondicional que me brindó a lo largo de mi carrera profesional y en la elaboración de este proyecto.

Miss. Norma gracias por apoyarme y estar siempre conmigo en los momentos más difíciles de mi vida.

Gracias a la Maestra Guadalupe Quintanilla y a todos los profesores de la Universidad Pedagógica Nacional, Unidad Poniente, por ser parte importante de este sueño hecho realidad.

Miss. Xochitl te agradezco tanto las palabras de aliento y el apoyo que me brindaste.

Gracias Antonia por preocuparse por mí y apoyarme cada día para alcanzar mi meta.

Gracias Vicente por formar parte de este proceso tan importante en mi vida.

Gracias Miss. Blanca por creer en mí y apoyarme cada día como hasta ahora.

Gracias Lucy García por la ayuda incondicional que me brindaste.

Gracias a todos los alumnos que hicieron posible la elaboración de este proyecto, siempre formarán parte importante en mi vida.

Gracias a todas las personas que hicieron posible que este proyecto se hiciera realidad.

ÍNDICE

	página
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	
1.1 Justificación.....	3
1.2 Análisis de la Práctica Docente.....	4
1.3 Diagnóstico.....	8
1.4 Planteamiento del Problema.....	10
1.5 Propósito General del Proyecto.....	10
CAPÍTULO II. MARCO TEORICO	
2.1 Pedagogía Crítica.....	11
2.2 Estado del arte.....	12
2.3 Socialización.....	14
2.4 El Juego como medio de socialización en el jardín de niños.....	15
2.5 Juego, Pensamiento y Lenguaje.....	20
2.5.1 Características del Juego Reglado.....	23
2.5.2 El Tiempo del Juego en el Niño.....	24
2.6 Programa de Educación Preescolar 2004	25
CAPÍTULO III. PLAN DE TRABAJO	
3.1 Tipo de Proyecto.....	29
3.2 Método de Investigación –Acción.....	30
3.3 Estrategias.....	34
3.4 Plan de Trabajo.....	36
3.5 Evaluación General del Proyecto.....	68
CONCLUSIONES.....	73
BIBLIOGRAFÍA.....	75
ANEXO.....	77

INTRODUCCIÓN

El juego es una de las actividades más importantes para el desarrollo humano. El problema radica en que a los niños no se les ha enseñado, como aprender a jugar, a expresar sus emociones y a disfrutar cada momento de su estancia en la escuela.

En la propia práctica docente a nivel preescolar, se ha podido observar que el niño es inquieto por naturaleza, esta inquietud se puede orientar por medio de cantos y juegos. Es importante que la maestra se involucre con los alumnos, de tal forma que conozca la personalidad, la capacidad, las fortalezas y las debilidades de cada uno de los niños, para que así pueda guiarlos y orientarlos por medio de las actividades lúdicas adecuadas que les ayuden a integrarse al grupo y a la sociedad.

La problemática se presenta cuando los niños no saben qué hacer con el material que se les proporciona, simplemente se agreden, se pelean por los juguetes, no logran ponerse de acuerdo. Ante esta situación el docente debe actuar para enseñarles juegos dirigidos, a respetar su turno, a ser cooperativos y a convivir con sus compañeros. La enseñanza de estas normas ayudarán al niño a aprender a convivir en sociedad y de esta forma será más sencilla su adaptación a la vida cotidiana. El juego debe ser la estrategia para lograr el aprendizaje y la socialización entre los niños. Por tal motivo se realizó el presente trabajo de investigación que estudia al juego como medio para estimular la socialización.

El trabajo se divide en tres capítulos. En el primer capítulo se explica la importancia que tienen las actividades lúdicas para lograr que el niño aprenda a trabajar en equipo, a socializarse, a desarrollar la creatividad, la imaginación y a expresar sus emociones. También se explican los resultados obtenidos en el diagnóstico, el contexto sociocultural y escolar. Todo lo anterior ayudó a delimitar

la problemática educativa a resolver. Así mismo en este capítulo se detalla el propósito que se pretende alcanzar.

En el segundo capítulo se describe el enfoque pedagógico en el que fue basado el proyecto. También se explica el contenido de diferentes trabajos de investigación que han tratado el tema del juego y la socialización. La Pedagogía Crítica y los autores que lo fundamentan, el juego y su importancia en la socialización, que es el tema principal del proyecto, y el programa de educación preescolar 2004 que sirvió de base para el diseño de actividades a desarrollar en el proyecto.

Para culminar en el tercer capítulo se detalla el tipo de proyecto que se realizó, se explica como se usó el Método de Investigación–Acción, las estrategias pedagógicas utilizando el plan de trabajo, la evaluación del proyecto, los problemas que se presentaron en la ejecución de cada sesión y cómo se resolvieron.

CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 JUSTIFICACIÓN

El presente proyecto de innovación tiene como finalidad que el niño aprenda a socializarse con sus compañeros y a trabajar en equipo.

Uno de los aspectos más importantes para el niño es el juego, este ayuda a reforzar el aprendizaje y a identificar las emociones. Enseña también a convivir en la sociedad, para que aprenda valores como el respeto, la tolerancia, la solidaridad, la amistad y la generosidad.

El niño al ingresar a la escuela adquiere responsabilidades que debe cumplir, pero también obtiene derechos, los cuales son: jugar, divertirse, sentirse feliz, y esto se puede conseguir con la ayuda de las actividades lúdicas. Estos derechos son de vital importancia para que el niño viva la estancia en la escuela de forma divertida, amena y sana, y así el aprendizaje dinámico será de utilidad para que pueda desarrollar la capacidad intelectual y el manejo de las emociones.

Hoy en día el niño puede aprender a construir su propio conocimiento por medio del juego, el canto, el baile y la comunicación. El docente es quién debe proporcionarle los medios adecuados y en forma gradual, para que el niño de acuerdo a su edad y a su capacidad cognitiva, pueda absorber los primeros conocimientos. El docente diseñará actividades innovadoras para estimular a los niños.

Este proyecto pedagógico de acción docente se aplicó, porque se observó que algunos niños no se integraban al grupo, les costaba trabajo relacionarse con sus compañeros, no tenían comunicación entre sí, no se aceptaban entre ellos, se aislaban y otros simplemente no se conocían. Debido a esta situación se pensó en

cómo ayudar a los niños para que pudieran comunicarse, integrarse en grupo, trabajar en equipo, y aceptarse entre sí.

Se llegó a la conclusión de que el docente tendría que llevar a cabo actividades lúdicas guiadas para que el alumno aprendiera valores, reglas, disciplina y orden. Esto le servirá al niño en su vida futura, ya que es en el nivel preescolar, en donde el niño adquiere las primeras reglas sociales que poco a poco formarán parte de su entorno cotidiano y que llevará consigo a largo de su vida.

No se necesita una actividad específica para que los niños puedan socializarse, es el docente quién tiene que innovar actividades y juegos para que los niños intervengan en grupo.

1.2 ANÁLISIS DE LA PRÁCTICA DOCENTE

El “Instituto Simón Bolívar” esta ubicado en Cerrada de Popocatépetl número 65 en la Colonia Xoco, las calles que le rodean son: Avenida Universidad, José María Rico, Cuauhtémoc y Mayorazgo, en la Delegación Política Benito Juárez (ver anexo).

La colonia Xoco es una zona propiamente de escuelas, en donde existe mucha competencia, en cada cuadra de la colonia esta ubicada una escuela. Es un lugar muy transitado con muchos edificios nuevos, que tienen un año de contruidos, y algunos todavía están en construcción.

Cuenta con todos los servicios públicos como son: electricidad, agua potable, drenajes y alcantarillado. Junto a la Colonia Xoco se ubica la Colonia Del Valle en la cual se encuentran Centros Comerciales, Oficinas, Cafeterías, Librerías, Agencias de Viajes y de Automóviles, y más Instituciones Educativas.

El “Instituto Simón Bolívar” se ubica frente a dos colegios, uno particular y el otro oficial. La calle donde se localizan es de un sentido, muy transitada y angosta. La problemática que se presenta es el tráfico que se origina tanto a la hora de entrada, como a la salida de clases, porque también en la calle de Popocatepetl transita mucha gente que trabaja en el Centro Bancomer y que vive en casas habitación.

La ventaja con la que cuenta este Instituto, es que los maestros hacen guardias de entrada para que los padres de familia transiten con fluidez. Los maestros ayudan a los niños a bajar de los autos cargando las mochilas a la entrada del centro escolar, lo que facilita el acceso a la escuela.

A pesar de tener una fuerte competencia frente al Instituto, se tiene una plantilla de 420 alumnos tan solo a nivel preescolar, dado que el mismo tiene 45 años de servicio y cuenta con muy buena demanda en la comunidad.

Los alumnos que acuden a este centro, generalmente son hijos o conocidos de ex - alumnos. Hay casos en que los alumnos que viven en el Estado de México, acuden al “Instituto Simón Bolívar” por tradición, porque familiares o amigos lo recomiendan, algunos otros alumnos son residentes de la colonia y otros alumnos acuden a él porque sus padres trabajan cerca de la escuela.

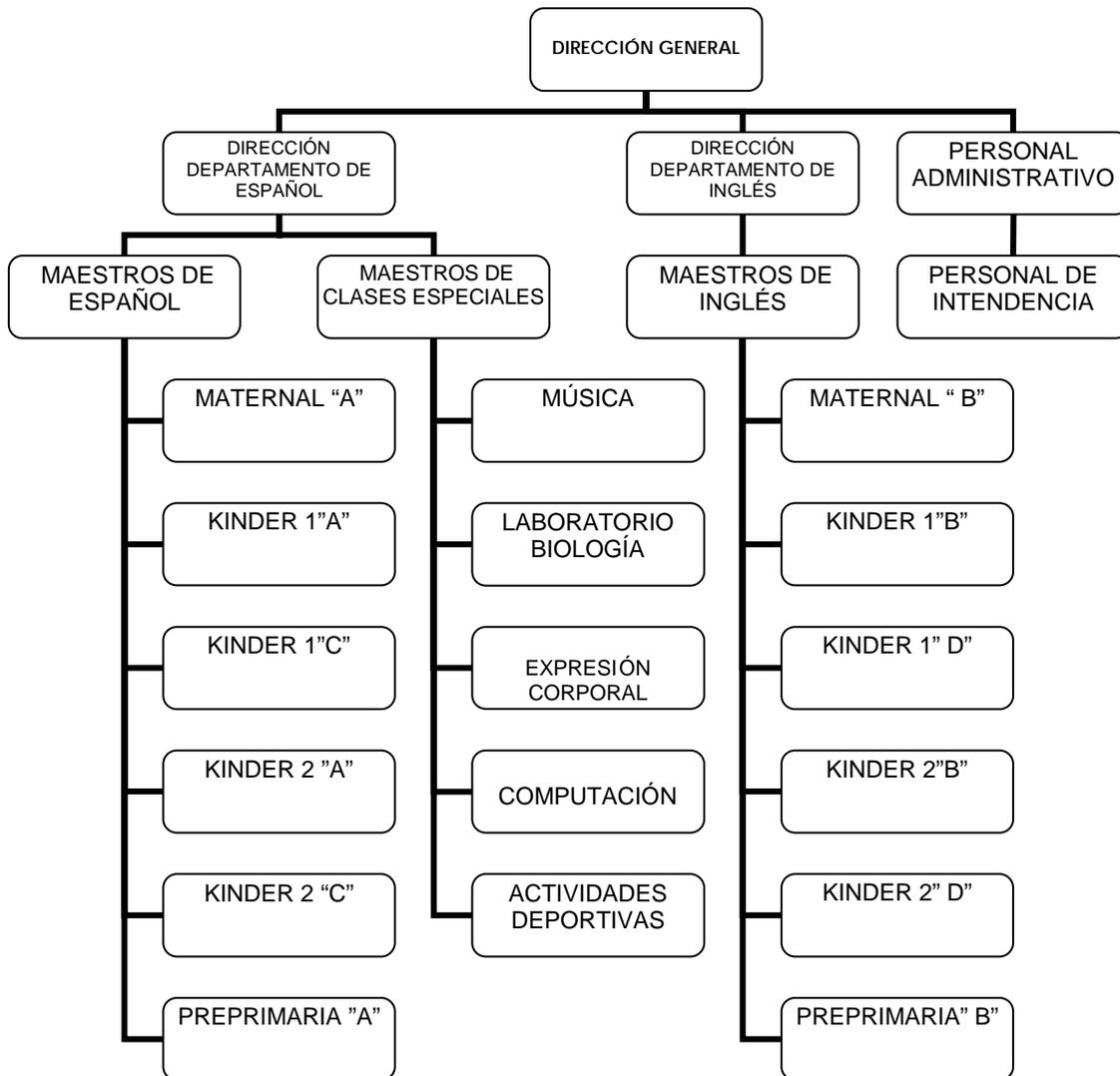
Por las tardes la escuela ofrece actividades extraescolares como: taller de tareas dirigidas, basketball, football, volleyball, porras, karate, estudiantina y servicio de comedor.

El “Instituto Simón Bolívar” es una escuela particular incorporada a la Secretaría de Educación Pública, y cuenta con los niveles de enseñanza desde Preescolar hasta nivel medio superior. Es un centro escolar muy grande, cuenta con tres patios muy amplios, uno de ellos es para nivel preescolar, el cual cuenta

con 12 grupo que están divididos de la siguiente manera: dos grupos para Maternal, cuatro para Kinder I, cuatro para Kinder II y dos para Preescolar III.

Cuenta con una población de 420 alumnos a nivel preescolar, cada grupo esta formado por 35 alumnos. La plantilla docente cuenta con 17 maestros que están conformados por los profesores de: Música, Laboratorio de Biología, Expresión Corporal, Computación, Actividades Deportivas, 6 maestros de Inglés y 6 maestros de Español, dos directoras, una para el departamento de Español y otra para el departamento de Inglés, y una directora general. A continuación se muestra el organigrama del “Instituto Simón Bolívar”

ORGANIGRAMA DEL "INSTITUTO SIMÓN BOLÍVAR".



Las clases se imparten en dos horarios: de 8:00 a.m. a 11:30 a.m. se imparte la clase de Inglés a seis grupos, mientras a los otros seis grupos restantes se les imparte la clase de Español, el cambio de grupo se realiza de 11:30 a.m. a 2:20 p.m. Las clases especiales son de una hora y se imparten en el inter del horario establecido de 8:00 a.m. a 2:20 p.m. El ciclo escolar se divide en dos semestres se evalúa de Septiembre a Diciembre y de Enero a Junio.

El último viernes de cada mes se lleva a cabo la Junta de Consejo Técnico, en donde todos los maestros y directivos se reúnen para comentar problemáticas que se dieron durante el mes, o sugerir alternativas para evitarlos, efectuar la revisión de los planes mensuales, dar avisos importantes que envía la Secretaría de Educación Pública, o avisos internos.

1.3 DIAGNÓSTICO

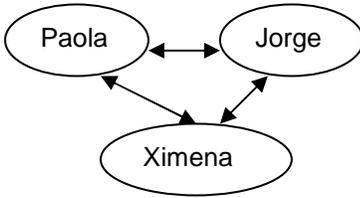
En el "Instituto Simón Bolívar" se observó durante el primer mes de trabajo que los alumnos estaban muy dispersos, y algunos platicaban con los mismos compañeros, y otros no se dirigían la palabra en el descanso, así que se optó por llevar a cabo una investigación con los propios alumnos (ver sociograma).

La docente les preguntó a los alumnos cuál era el motivo por el que solo convivían con su grupo de amigos y no socializaban con el resto del grupo. La respuesta fue que no se conocían debido a que algunos niños eran nuevos en la escuela y otros no cursaron el ciclo escolar pasado (preescolar II) con ellos.

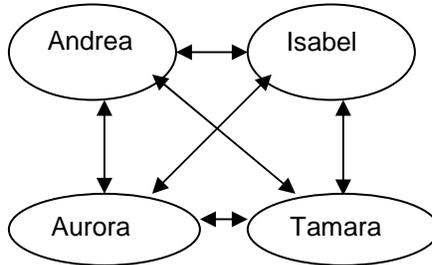
En el sociograma se puede observar como los alumnos de preescolar tres, se agrupaban en diferentes equipos para convivir antes de las actividades lúdicas que la docente implementó en el presente proyecto pedagógico de acción docente.

SOCIOGRAMA DEL GRUPO DE PREESCOLAR TRES

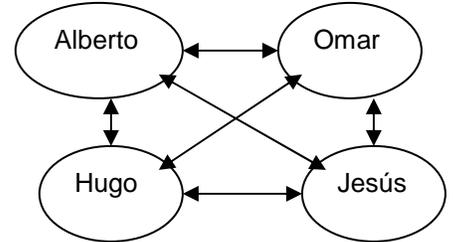
Equipo A



Equipo B

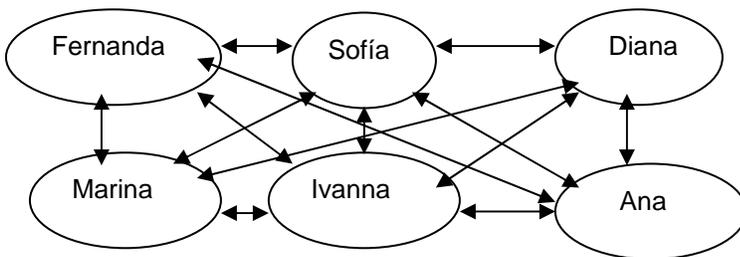


Equipo C

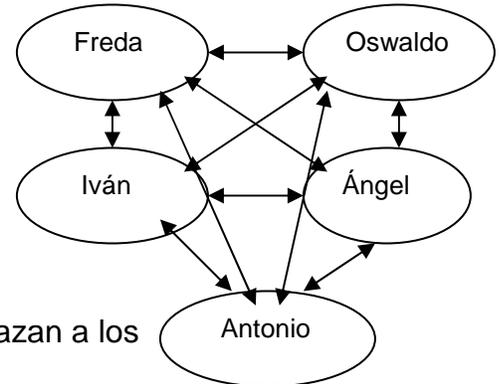


Equipo A rechaza al equipo B y ambos rechazan al equipo C

Equipo C



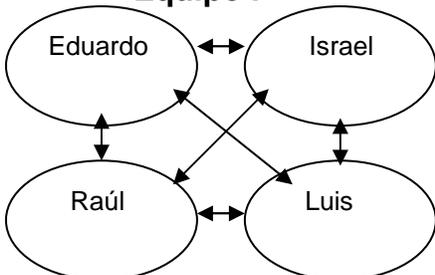
Equipo E



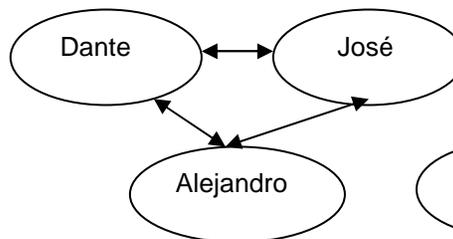
Equipo D rechaza al equipo E, Equipos A, B Y C rechazan a los equipos D y E.

Equipo A, B, C, D Y E rechazan a los equipos F, G , H, I y J.

Equipo F

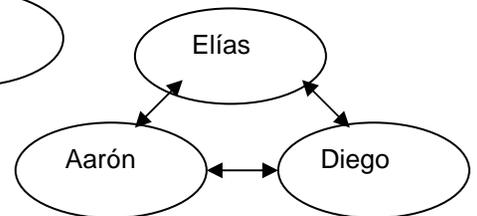


Equipo G



Equipo H

(alumnos agresivos)



Equipo I



Equipo J

(Sebastián solía aislarse de todos)



1.4 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El niño preescolar se encuentra en la etapa del egocentrismo de acuerdo al autor Piaget (es la etapa en donde impera el yo, pero el niño no está consciente de ello), en la que difícilmente puede comunicarse y socializarse con sus compañeros. Sin embargo, si el docente les ayuda a comunicarse por medio de actividades lúdicas, los educandos aprenderán a trabajar en equipo, respetándose y apoyándose, lo que repercutirá en una socialización eficaz.

El papel más importante en la socialización de los niños lo tiene el docente, porque es la persona que debe guiar las actividades y el aprendizaje, explicando las reglas, haciéndolas amenas, divertidas, funcionales, estimulantes, aplicando dinámicas innovadoras e interesantes que motiven al niño. Es por eso que surge la siguiente inquietud: **¿Qué estrategias de enseñanza pueden aplicarse para que los niños de tercer grado de preescolar aprendan a convivir de forma respetuosa y cooperativa en el “Instituto Simón Bolívar”?**

La presente problemática se pretende resolver por medio de un proyecto pedagógico de acción docente con actividades lúdicas. El juego es parte de la naturaleza de los niños, y la docente debe aprender a jugar con ellos, debe adentrarse en su mundo, porque el juego es parte importante para acceder al aprendizaje, si al niño se le motiva, se le encamina por medio del juego, el niño aprenderá con mayor facilidad, será un niño feliz y seguro de sí mismo

1.5 PROPÓSITO GENERAL DEL PROYECTO.

El propósito del proyecto pedagógico de acción docente es que los niños de preescolar tres aprendan a convivir en forma respetuosa y cooperativa en el “Instituto Simón Bolívar”.

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

2.1 PEDAGOGÍA CRÍTICA

El presente proyecto esta basado en la Pedagogía Crítica, en la cual el autor Jaques Delors planteó cuatro pilares fundamentales en los que se debe basar la educación que son los siguientes¹: “1.- Aprender a aprender, 2.- Aprender a ser, 3.- Aprender a hacer, 4.- Aprender a convivir juntos”.

El autor Giroux comenta que:² “el docente debe asumir una nueva postura crítica ante la sociedad y ante los alumnos, lo que significa que el docente no debe ser sumiso ni conformista, debe participar, innovar, crear, proponer, ejecutar y llevar a cabo una práctica pedagógica eficiente, completa, de calidad para que así nuestros alumnos, accedan al aprendizaje significativo, comenta también que la escuela es una esfera pública democrática y los profesores son intelectuales transformadores”.

La Escuela de Frankfurt cuestiona el valor de la tecnología en relación al progreso, donde los países pobres padecen una desventaja desvirtual con relación a los ricos, y analizan el valor de la razón instrumental como medio para alcanzar unos intereses particulares y el papel de la técnica al servicio de los grupos sociales dominantes. Los valores de la ilustración que son: la razón, justicia e igualdad heredados de la Filosofía de los autores Kant y Hegel son los motivos esenciales de la filosofía de la Escuela de Frankfurt.

Los máximos representantes de la Escuela de Frankfurt son³: “Los autores Adorno, Horkheimer, Erich Fromm, Marcuse y Habermas., ellos coinciden en el

¹ www.edrev.asu.edu/ (14 de julio 2006)

² *Ibidem*

³ *Ibidem*

análisis de la sociedad capitalista, en la crítica del predominio de la razón instrumental basada en la relación funcional entre los medios y los fines”.

El objetivo fundamental de la Pedagogía Crítica es la fundación de un modelo educativo que afirme al aprendizaje como un proceso que ayude a reflexionar a las personas sobre sus ideas y prejuicios para modificarlas si lo consideran preciso.

La autorreflexión y el diálogo entre participantes del grupo son constantes, de esta forma el individuo puede hacerse consciente de sus propios condicionamientos, librarse de determinadas ideas preconcebidas y de concepciones que consideran suyas, pero que en realidad responden a unas experiencias y una historia personal condicionadas por la educación, la familia, el Estado, la cultura y la religión.

La Pedagogía Crítica es una ciencia y un arte. Como Ciencia es la aplicación de las leyes naturales del entendimiento o de la razón individual, y es el estudio del orden en que se han de comunicar los conocimientos fundados en la razón. Como arte, es el conjunto de recursos y procedimientos que emplean los educadores en la transmisión de conocimientos. En suma la Pedagogía requiere maestros reflexivos, críticos y conscientes de la labor que desempeñan con los alumnos.

2.2 ESTADO DEL ARTE

Se realizó una investigación de dos tesis, la primera es de la Universidad Nacional Autónoma de México, de la alumna Paulina Espinosa Toro⁴ en la que comenta que la socialización es una de las habilidades más importantes de la

⁴ Paulina Espinosa Toro. *El juego como herramienta para favorecer la identificación de las emociones*. México, 2004. Tesis. (Licenciatura en Pedagogía) Universidad Nacional Autónoma de México. p.26

inteligencia emocional, porque que el calor de las amistades íntimas y la alegría del juego hace que el niño perfeccione sus habilidades sociales y emocionales que posteriormente aplicará en sus relaciones futuras.

La docente investigadora esta de acuerdo con este comentario, porque el niño cuando ingresa a la escuela forma parte de una sociedad y aprende a vivir en ella. Pero si el docente se encarga de ayudarlo con actividades lúdicas, con afecto, con paciencia a guiarlo paso a paso en la vida cotidiana, el niño será un adulto seguro de sí mismo, maduro, con pensamientos positivos, y con una alta autoestima, para poder enfrentar los retos que se le presenten en el camino de la vida.

La segunda tesina es del Colegio Cooperativo, que esta en la ciudad de Bucaramanga en Colombia, de la alumna Margarita Serrano ⁵quién habla del diseño y construcción del juguete, para que el niño desarrolle la imaginación y la creatividad.

Margarita Serrano comenta que el juguete debe ser colorido para que llame la atención del niño, para que lo utilice en movimiento y aprenda a incorporarse al mundo que le rodea. El niño por medio del juguete expresa sentimientos y emociones, desarrolla el deseo de investigación, de creer, preguntar y buscar soluciones a sus problemas.

La docente investigadora considera que el juguete es relevante para la vida del niño. Del mismo modo es importante que el niño socialice con sus compañeros, comparta experiencias, que se divierta interactuando, que exprese sus emociones pero en contacto con la realidad, con la cotidianidad de la vida, con los maestros, con los padres de familia. Mientras más rápido el niño se integre

⁵ Margarita Serrano. *Diseño y Construcción de un juguete para un temprano desarrollo de las facultades psicomotrices de un niño.* Bucaramanga, Colombia. 2003. Tesina. (Licenciatura en Psicología) Colegio Cooperativo Comfenalco. p 69

a la sociedad y a la vida diaria, le será más fácil adaptarse en su vida futura y plena.

Por otra parte, el proyecto pedagógico sirve para que los docentes y padres de familia corroboren que el niño en edad preescolar, aprender a convivir en sociedad. Aprender a expresar sus emociones con actividades lúdicas guiadas, a respetar a sus compañeros, a ser tolerante, a ser cooperativo y a desarrollar valores como la amistad, la lealtad, la confianza entre compañeros y hacia la maestra.

La aplicación del juego crea un vínculo muy importante entre alumno-maestro, que difícilmente se romperá, porque se convierten en compañeros y aunque el tiempo pase queda el recuerdo de esa socialización, que es el motor que ayuda tanto al niño como al maestro a seguir el camino hacia el aprendizaje significativo.

2.3 SOCIALIZACIÓN.

La socialización es un proceso en el cual el niño adquiere la capacidad de comportarse como espera la sociedad; al encontrarse con un grupo de individuos con sus mismas características, el niño logra mejorar su expresión, su independencia, su adaptabilidad y el interés por su ambiente. La socialización es el proceso por el cual el niño se relaciona con otras personas en su medio natural y social. Las primeras relaciones sociales se dan en la familia, que a su vez le ayudan a interactuar. El niño en la escuela establece las relaciones con iguales, y adquiere la oportunidad de interactuar y tomar puntos de vista diferentes al suyo.

“La familia y la escuela son los medios de mayor influencia para el niño, en la familia el niño encuentra la satisfacción de necesidades básicas, como alimento, abrigo, seguridad y adquiere sus primeras conductas sociales, en la escuela siente

la pertenencia de grupo y satisface necesidades de conocimiento, de adaptación y de relación con sus compañeros que pertenecen a diferentes medios sociales”⁶.

Cuando el niño entra en edad preescolar e ingresa al Jardín de Niños, es necesario que la docente le de importancia al proceso de socialización, ya que el niño sale del núcleo social familiar donde se siente integrado y al salir de casa, tiene que adaptarse favorablemente a una nueva sociedad o núcleo social. En edad preescolar el niño establece las primeras conductas sociales fuera de él mismo y de su familia. En el proceso de socialización es de suma importancia que la docente tenga mucha comunicación con el niño proyectando afecto y aceptación, tal comunicación servirá de base para promover la seguridad y la madurez que necesita el niño para llegar a la total autonomía.

La docente es un mediador en el proceso de socialización del alumnado y para que este se lleve a cabo de una manera óptima, se realizan una serie de estrategias y actividades que son llevadas dentro de la planeación. La docente debe fomentar la sociabilización por medio de estrategias de interacción social entre los niños para que alcancen la madurez y la autonomía propias de su edad.

2.4 EL JUEGO COMO MEDIO DE SOCIALIZACION EN EL JARDÍN DE NIÑOS

La seguridad en sí mismo, y el aprendizaje constructivo forman parte de lo que el niño en edad preescolar aprende por medio de actividades lúdicas, el niño aprende jugando, no se estresa, no se preocupa, disfruta el aprendizaje y lo absorbe por medio de dichas actividades.

El juego es una actividad en la que el niño construye un lenguaje adecuado, para la expresión de sus fantasías, sus conflictos y sentimientos; es la forma de captar y transformar la realidad para poder entenderla.

⁶ Ma. Teresa Alonso Palacios. *La afectividad en el niño*. México, Editorial Trillas. 2001. 21 pp.

El juego es una propuesta psicopedagógica, para que el niño aprenda a convivir con los demás niños que estén a su alrededor. El nivel de estructuración cognitivo, afectivo y moral se ve reflejado ante el juego dirigido, de esta forma el niño se integra a la sociedad, socializa con niños de la misma edad y con los mismos intereses, pero con diferentes personalidades, ya que es así como empieza a conocer el mundo para adentrarse en él.

Por otra parte al hablar de actividades lúdicas en el aula, se debe tomar en cuenta que si los juegos nos son reglados ni son dirigidos en esta etapa del niño preescolar, difícilmente podrán jugar y aprender sin tener conflictos entre sí. El docente tiene un papel importante en la socialización de los educandos porque él debe dirigir y explicar las reglas del juego, haciéndolo ameno, divertido, funcional y estimulante para el niño.

En la Teoría Constructivista el docente debe permitir que el niño explore, descubra, invente, manipule, y discrimine el material didáctico con el que trabaja, para que pueda desarrollar la creatividad y la imaginación que el niño posee en edad preescolar.

El niño aprende a convivir, jugando, socializando, conociendo el entorno en el que se desenvuelve. Percatándose de que la vida cotidiana en el jardín de niños, es el lugar en donde se van construyendo valores, reglas, horarios, actividades y responsabilidades que hay que aceptar. Esto el niño lo aprende con la ayuda del docente, quien se convierte en su guía y orientador para que el niño se adueñe del aprendizaje significativo.

Jean Piaget ⁷ menciona los periodos del desarrollo cognitivo del niño que a continuación se detallan: Periodo Sensoriomotor, Periodo Preoperatorio, Periodo de las Operaciones Concretas y Periodo de las Operaciones Formales.

Periodo Sensoriomotor de 0 a 2 años.

El periodo sensoriomotor se describe como la significación cognitiva del juego, se caracteriza por progresivos y continuos procesos de equilibración que permiten que el niño construya formas de razonamiento, que conducen a un encuentro con la realidad.

Durante el juego el niño encuentra situaciones apropiadas para ejercitar su poder, expresar su dominio y manifestar su capacidad de transformar el mundo real, experimentando un sentimiento de asombro, ante el descubrimiento de lo nuevo y de sus posibilidades de invención.

La conducta activa que el niño puede desarrollar durante el juego, le hará experimentar también un sentimiento de plenitud nacido de la confianza de sus propias posibilidades conductuales. El niño que disfruta jugando, creando y construyendo, puede llegar a ser un adulto laborioso, investigador y optimista.

La inteligencia sensorio-motriz, se desarrolla durante los dos primeros años de vida, es una inteligencia esencialmente práctica, situacional, limitada en el espacio y en el tiempo. Los esbozos de la conducta lúdica están presentes desde el nacimiento, hasta el segundo estadio. Durante el periodo sensorio-motor el niño manifiesta, el placer que siente por el resultado de sus acciones, que se resumen en el simple hecho de divertirse conformando una conducta lúdica, la mímica del niño, es lo que le permite descubrir cual es la intención de realizar la repetición de

⁷ *Revista Psicología Semblanza de Jean Piaget* 6-8 pp.

la acción. Posteriormente surge la capacidad de adaptarse a situaciones nuevas, o aplicación de los esquemas conocidos.

El niño logra hacer la diferencia y trata de diversas formas de acomodar los esquemas ya adquiridos, dando lugar a la construcción del nuevo aprendizaje, y aparece la “experiencia para ver”; el niño no solo repite los gestos habituales sino que realiza un juego de combinaciones motoras de intención lúdica. Aparece entonces la invención de medios nuevos por combinaciones mentales, y marca la finalización del período sensorio-motor, y aparece el espacio temporal ligado a la actividad práctica y a los comienzos de la representación.

Período preoperatorio de 2 a 7 años.

En el periodo preoperatorio los esquemas cognitivos que se construyen durante este periodo son esquemas simbólicos o intuitivos y están caracterizados por la aparición de la representación o función semiótica, que quiere decir que se representan por medio de signos y se convierten en nuevos instrumentos del conocimiento y son los siguientes: 1.- la aparición del lenguaje, 2.- el egocentrismo, 3.- las significaciones adheridas al lenguaje que son las palabras y 4.- el pensamiento. Durante este periodo aparecen cuatro tipos de esquemas que a continuación se detallan ⁸:

“1.- Proyección de esquemas simbólicos sobre objetos nuevos. El esquema de dormir que ya era jugado anteriormente, ahora es aplicado a otros objetos, juega a hacer dormir, a la muñeca, al oso, o a otro juguete.

2.- Proyección de esquema de imitación sobre objetos nuevos. Son acciones de modelos imitados. Si un niño, ve periódicamente a su papá jugar

⁸ *Ibidem*

fútbol, el niño lo imitará tomado cualquier objeto pateándolo y haciendo los mismos gestos.

3.- Asimilación simple de un objeto a otro. Un objeto es tomado como significativo para distintos significados. En este esquema por ejemplo el niño toma cualquier objeto que este a su alcance y lo pondrá en la mesa imitando el ruido que hace el tren, y se divertirá al escucharlo y deslizarlo.

4.- Juego de imitación. Consiste en una asimilación del propio cuerpo a otro. El niño imita lo que la madre le dice al hermano, lo que el hermano hace, o lo que algún miembro de la familia realiza cotidianamente”.

Período de las operaciones concretas de 7 a 11 años.

A lo largo del periodo de las operaciones concretas, el niño aprende la lógica para entender la naturaleza de las cosas. Por ejemplo cuando vierte agua de un recipiente alto y delgado a otro bajo y ancho, el niño en la etapa preoperacional cree que la cantidad de agua ha disminuido. En cambio el niño que se encuentra en la etapa de las operaciones concretas aprende que las propiedades sensoriales, como el tamaño y la forma pueden cambiar sin que se alteren las propiedades básicas como la cantidad. En este periodo cambia la aptitud del niño para categorizar y clasificar.

Aunque los niños en el periodo de las operaciones concretas son lógicos con relación a los objetos concretos, todavía no adquieren la facultad para utilizar lógicamente conceptos e ideas abstractas. Tampoco pueden resolver problemas pensando en posibles soluciones y eliminando mentalmente las que de manera obvia son incorrectas.

Período de las operaciones formales de 11 a 15 años aproximadamente

El periodo de las operaciones formales tiene la característica de desarrollar en los niños, la capacidad de razonar, de extraer consecuencias, de comprender la lógica abstracta y de probar hipótesis mentalmente. El niño termina este periodo con aptitudes mentales propias de un adulto. La riqueza y experiencia que el medio brinda al niño, la calidad de las relaciones con otros niños y adultos y la cooperación en las actividades grupales, juegan un papel importante para que el niño comprenda que hay otros puntos de vista, otras formas de pensar y de ver las cosas,

2.5 JUEGO, PENSAMIENTO Y LENGUAJE

Jerome Bruner afirma que ⁹“El juego es una actividad que no tiene consecuencias frustrantes para el niño, aunque se trate de una actividad seria” mientras esta sea guiada, es un medio para poder explorar las capacidades cognitivas del niño.

El juego es una actividad lúdica que se caracteriza por descubrir o modificar los medios que se adapten a nuevos fines, para que el niño tenga la disposición de aprender. Es una consecuencia directa de la misma satisfacción que proporciona el juego, por medio de él se descubre la exploración, la invención y la creatividad del niño. Por ejemplo si observamos a un niño, amontonando cubos de madera veremos la diversidad, y combinaciones que harán para apilarlos, de esta forma desarrollará su inteligencia y su creatividad.

El juego no sucede al azar o por casualidad, más bien se desarrolla en función de algo que se llama escenario. En el juego el niño transforma el mundo exterior de acuerdo con sus deseos, mientras que en el aprendizaje el niño es

⁹ UPN. *Antología Básica. El juego, México, UPN, 1994. 71-72 pp.*

transformado. El juego proporciona placer y es un medio para mejorar la inteligencia. El niño por medio del juego aprende el lenguaje, a comunicarse con las personas, con la gente, con la sociedad. Incrementa su vocabulario, aprende a desenvolverse con mayor rapidez y ayuda a su autoestima. La acción que ejecuta el niño mediante el juego lo prepara para desenvolverse en sociedad y relacionarse con mayor facilidad con niños de su edad.

Por otra parte la autora Teresa Lleixá Arribas comenta que ¹⁰“El juego se convierte en un recurso metodológico, ya que al valorar las aportaciones del comportamiento lúdico en el crecimiento y desarrollo del niño, nos damos cuenta, que constituye una fuente básica de aprendizaje en la edad infantil, el juego muy a menudo tiende a rodearse de simbolismos y de misterio, es como una liberación de energía, es un ejercicio de preparación para la vida adulta”.

En los primeros años de vida entre 2 y 5 años de edad, el juego es individual, ocupa la mayor parte del tiempo en la vida de los niños aunque estén entre compañeros, raramente se observa interacción o reciprocidad entre ellos. En niños escolares entre 5 y 7 años de edad, observamos que ya hay interacción, comunicación, problemas, búsqueda de soluciones, formación de grupos, y de pronto el juego llega a convertirse en un gran instrumento socializador.

El juego es un elemento cultural de gran trascendencia, es propio de todas las culturas y de todos los tiempos. La motivación es consecuencia del propio placer por el juego, es un elemento que se convierte en una necesidad de descubrir, de experimentar la propia acción del juego.

La intervención didáctica sobre el juego debe estar encaminada a permitir el crecimiento y desarrollo global del niño mientras viva situaciones de placer y

¹⁰ Teresa Lleixá Arribas. *Juegos Sensoriales y de Conocimiento Corporal*. Barcelona. Editorial Paidotribo, 1984. 8 pp.

diversión. Construir una vía de aprendizaje del comportamiento cooperativo, propiciando situaciones de responsabilidad personal, solidaridad y respeto hacia los demás. Favorecer situaciones en forma de reto superables, diversificando los juegos y dando más importancia al proceso que al resultado final. Promover al máximo la participación y evitar la eliminación de niños durante el desarrollo del juego, buscando siempre alternativas a esta situación.

La autora Ana María Radrizzani Goñi sustenta que¹¹: “la inteligencia sensoriomotriz que se desarrolla durante los dos primeros años de vida, se apoya sobre la coordinación general progresiva de las acciones o de los esquemas de asimilación, los cuales se van diferenciando, integrando y organizando en el sistema estructural que finaliza en la construcción de desplazamiento, es una inteligencia esencialmente práctica, situacional y limitada en el espacio y en el tiempo”.

Desde el punto de vista afectivo, el juego constituye para el niño un lenguaje adecuado para la expresión de sus fantasías, de sus conflictos, de sus sentimientos, de su modo de captar y transformar la realidad, sirve para abordar situaciones conflictivas no toleradas por el yo, situaciones que el niño transforma para convertirlas en asimilables. El contenido del juego expresa un nivel de desarrollo instintivo, así como también un nivel de organización de las estructuras cognitivas.

Durante el juego el niño encuentra situaciones apropiadas para ejercitar su poder, expresar su dominio y manifestar su capacidad de transformar el mundo real, experimentando un sentimiento de asombro satisfactorio ante el descubrimiento de lo nuevo y de sus posibilidades de invención. La conducta activa que el niño pueda desarrollar durante el juego le hará experimentar incluso un sentimiento de plenitud nacido de la confianza de sus propias posibilidades

¹¹ Ana María Radrizzani Goñi. *El niño y el juego*. Buenos Aires, Ediciones Nueva Visión. 1987. 59 pp.

conductuales. Asumir un rol protagónico en la compleja trama de las relaciones interpersonales, aceptar las propias limitaciones y resignarse ante lo imposible, para superar la engañosa trampa fantástica que nace al quedar encerrado en un mundo imaginario.

Las canciones pueden manejarse como una forma de juego, así el niño adquiere el aprendizaje escuchando las canciones y relacionándolas visualmente, con la mímica que acompaña la canción. Una vez que el niño capta la imagen de lo que canta, el ritmo de la canción le ayudará a relacionar la imagen con el ritmo y con estas actividades le será fácil aprender colores, nombres de figuras, números, letras, días de la semana, meses del año, y muchas cosas más.

Si aunamos a la canción el movimiento del baile, le será aún mas divertido, porque el niño siempre esta en constante movimiento, y es mejor que sea algo que le gusta, que le produce satisfacción. De esta manera desarrollará la coordinación psicomotriz, y la lateralidad, la capacidad cognitiva y emocional, y de esta forma el niño aprende, se divierte y disfruta la clase.

El juego es mágico, porque nos invita a soñar y a convertirnos en el personaje que queremos ser. Se pueden combinar, pensamiento, lenguaje fantasía, y aprendizaje. Es parte importante en el aprendizaje del niño, ya que por medio del juego se le transmiten los conocimientos al niño, de una forma divertida, sana, innovadora, estimulante, emocionante y creativa. Ayudándoles a desarrollar sus potencialidades por medio del juego, para que así ellos vivan de un modo más pleno.

2.5.1 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO REGLADO

El juego reglado implica combinaciones sensoriomotrices, como son: carreras, saltos, pelotas, aros, entre otros, y los intelectuales como: cartas, dados,

ajedrez, o juegos de mesa, están regulados por un código ya sea transmitido o por acuerdos espontáneos entre los niños. Se considera que el juego reglado aparece tardíamente, sin embargo, una vez constituido, permanece activo y presente a lo largo de toda la vida, ya que constituye la actividad lúdica del ser socializado.

En los juegos reglados, el símbolo lúdico es reemplazado por las reglas, las que sistematizan y encuadran el funcionamiento, debido a la aparición del sentimiento de cooperación y reciprocidad, paralelo a la necesidad instintiva del ser humano de establecer relaciones interpersonales.

2.5.2 EL TIEMPO DEL JUEGO EN EL NIÑO

La autora Annie Bruel menciona que ¹²“El niño que juega y que constantemente repite el mismo juego, es porque cada vez que lo hace encuentra en él, el placer que buscaba y la confirmación de sus sensaciones se van despertando”. Esa situación durará el tiempo que sea necesario y solo el niño sabe cuánto tiempo requiere.

El niño sabrá darle forma más compleja para poner de nuevo en funcionamiento nuevas sensaciones y encontrarle un nuevo interés al juego, sus gestos y posturas precisan ser ensayadas, repetidas, consolidadas y por fin automatizadas para concentrarse en otras percepciones. El niño debe ser libre y autónomo, pero bajo supervisión de un adulto, no basta con preparar la sala de juegos darles el material y luego mantenerse a distancia para ver que sucede.

La falta de atención y el desinterés del maestro, provoca el descuido de la actividad lúdica. Si por el contrario el docente observa a cada uno de los niños, y manifiesta interés en ellos, creará un clima afectivo. La mirada, la mímica, la

¹² Annie Bruel. *Juegos Motores*. Madrid, Narcea S.A. de Ediciones Madrid. 1998. 23 pp.

sonrisa, un gesto, o la aprobación con la cabeza, y el entusiasmo por parte de la maestra, es el punto clave para hacer sentir seguro al educando.

Sea cual sea la edad de los niños, no se les puede exigir que no hagan ruido. En los niños las risas, y los gritos nos son controlables, las patadas o manotazos sobre una superficie tiene el significado de responder a la necesidad que experimentan de percibir el efecto de sus gestos mediante todos los receptores sensoriales de que disponen en el momento del juego.

Es posible que el niño juegue agresivamente, pero la maestra deberá estar al pendiente, porque muchas veces el niño se emociona tanto con el juego que no mide, ni la fuerza, ni sus acciones hacia sus compañeros, se tornan efusivos, sin darse cuenta y una llamada de atención en esos momentos coarta la libertad del juego y lo hace sentir mal.

Si por el contrario el niño se muestra agresivo de una forma evidente e intencionada, entonces si será pertinente la llamada de atención pero tendrá que ser de forma discreta y respetuosa, para que el niño no se sienta rechazado en ningún momento, y no repita la agresión hacia sus compañeros, o hacia el material con el que esta jugando.

2.7 PROGRAMA DE EDUCACIÓN PREESCOLAR 2004

El Programa de Educación Preescolar 2004 elaborado por el personal académico de la Dirección General de Normatividad de la Subsecretaría de Educación Básica y Normal de la Secretaría de Educación Pública. El programa cuenta con fundamentos para la educación preescolar de calidad para todos los niños, y esta basado en competencias y principios pedagógicos.

Los propósitos fundamentales definen en conjunto, la misión de la educación preescolar y expresan los aprendizajes que deben lograr los niños. Estos propósitos son una guía para el trabajo pedagógico y favorecen las actividades cotidianas. La forma en que se presentan permite identificar la relación directa que tienen las competencias de cada campo formativo, sin embargo en la práctica los niños ponen en juego saberes y experiencias que no pueden asociarse solamente a una área específica del conocimiento, estos propósitos se irán favoreciendo de manera dinámica e interrelacionada. Esto depende del clima educativo que se genere en el aula y en la escuela.

Reconociendo la diversidad lingüística, cultural, social y étnica que caracteriza a nuestro país, así como las características individuales de los niños, durante su tránsito por la educación preescolar en cualquier modalidad general, indígena o comunitaria, se espera que vivan experiencias que contribuyan a sus procesos de desarrollo y aprendizaje. Los propósitos del PEP que se retoman en el presente proyecto pedagógico de acción docente son los siguientes ¹³:

- Desarrollar el sentido positivo de sí mismos, expresar las emociones, actuar con iniciativa y autonomía, regular las emociones, mostrar disposición para aprender, darse cuenta de los logros al realizar las actividades individuales y en colaboración.
- Ser capaces de asumir roles distintos en el juego y en otras actividades, de trabajar en colaboración, de apoyarse entre compañeros, de resolver conflictos a través del diálogo, reconocer y respetar las reglas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ella.

¹³ SEP. *Programa de Educación Preescolar 2004. México, SEP, 2004. 27-37 pp.*

- Adquirir confianza para expresarse, dialogar y conversar en su lengua materna mejorar la capacidad de escuchar, ampliar el vocabulario, y enriquecer el lenguaje oral al comunicarse en situaciones variadas.
- Desarrollar la sensibilidad, la iniciativa, la imaginación y la creatividad para expresarse a través de los lenguajes artísticos (música, literatura, artes plásticas, danza, teatro) y apreciar manifestaciones artísticas y culturales de su entorno y de otros contextos.
- Conocer mejor su cuerpo, actuar y comunicarse mediante la expresión corporal, mejorar las habilidades de coordinación, control, manipulación y desplazamiento en actividades de juego libre, organizado y de ejercicio físico”¹⁴.

El campo formativo que sirve de base al presente proyecto pedagógico de acción docente se refiere al proceso de adaptación y comportamiento del niño ante un grupo social. La conducta, las emociones y el aprendizaje son procesos individuales que se ven influidos por el contexto familiar, escolar y social en el que se desenvuelve el niño.

Es así como el niño aprende diferentes formas de relacionarse, de participar, de colaborar y de compartir experiencias. El juego desempeña un papel muy importante durante la estancia escolar del niño.

Las competencias que componen este campo formativo, son el conjunto de experiencias que viven a través de las relaciones afectivas, que tienen lugar en el aula y que deben crear un clima favorable para su desarrollo integral.

¹⁴ Ibidem

En este proceso el lenguaje juega un papel muy importante, que permite al niño expresar sus emociones comunicándose con los compañeros de clase y con la maestra en turno.

En edad preescolar el niño logra conocer un amplio repertorio emocional que le permite identificar a los demás, y a los diferentes estados de ánimo como son: ira, vergüenza, tristeza, felicidad, temor y confianza, para posteriormente desarrollar paulatinamente la capacidad emocional para funcionar de manera más independiente o autónoma en la inteligencia de sus pensamientos, sus reacciones y sus sentimientos.

La comprensión y regulación de las emociones implica aprender a interpretarlas, expresarlas, organizarlas y darles significado para controlar impulsos y reacciones en el contexto de un ambiente socializador.

CAPÍTULO III PLAN DE ACCIÓN

3.1 TIPO DE PROYECTO

¹⁵ El Proyecto pedagógico de acción docente es una herramienta teórico-práctica en el desarrollo que utilizan los profesores para conocer y comprender un problema significativo en la práctica profesional, propone una alternativa docente que considere las condiciones concretas en que se encuentra la escuela. También expone las estrategias de acción mediante la cual se desarrolla la alternativa y favorece al desarrollo profesional, personal y social de los docentes y de los alumnos.

Por otra parte este tipo de proyecto permite pasar de la problematización del quehacer cotidiano, a la construcción de una alternativa crítica de cambio que permita ofrecer respuestas de calidad al problema que se pretende resolver, requiere de creatividad e imaginación psicológica y sociológica.

No hay esquemas preestablecidos para elaborar el proyecto, ni recetas, ni modelos a seguir, el proyecto responde a un problema específico que no tiene un modelo exacto a copiar, ni se encuentra en el portafolio del asesor, o en algún libro, pero si hay una serie de orientaciones que sirven como guía o referentes para los docentes.

El proyecto pedagógico se considera un proceso de construcción, porque tanto profesores como alumnos lo construyen de manera congruente, con referentes y saberes propios.

El presente proyecto tiene como finalidad principal que el niño aprenda a socializar y a expresar sus emociones por medio de actividades lúdicas. Socializar

¹⁵ UPN. *Antología Básica. Hacia la innovación. México. UPN, 1994. 66 pp.*

implica que el niño aprenda a respetar a sus compañeros, a aceptarlos tal y como son, a compartir el material didáctico, a respetar su espacio y la opinión de los demás, a ser paciente y tolerante, a respetar las reglas de las actividades a desarrollar, a esperar su turno, a trabajar en equipo y colaborar con los demás.

En cuanto a las actividades lúdicas la intención es que las disfruten, que las vivan como una experiencia diferente, que al desarrollarlas el niño interactúe con sus compañeros con un cambio de actitud mostrando sus emociones, olvidando la timidez y los prejuicios. Esto se puede llevar a cabo, tanto en la escuela como en talleres de actividades extraescolares, que son actividades guiadas para el desarrollo físico y mental del niño.

3.2 MÉTODO DE INVESTIGACIÓN-ACCIÓN

La investigación-acción es el conjunto de estrategias realizadas para la mejora del sistema educativo y social. Se define también como ¹⁶ “el estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma. Es una reflexión sobre las acciones humanas y las situaciones sociales vividas por el profesorado que tiene como objetivo ampliar la comprensión de los docentes y de los problemas prácticos. Las acciones van encaminadas a modificar la situación una vez que se logre la comprensión más profunda de los problemas”.

La investigación –acción es la intervención en la práctica profesional con la intención de ocasionar mejoras, se basa en la investigación debido a que implica una indagación disciplinada. Es un proceso reflexivo que vincula dinámicamente la investigación, la acción y la formación realizada por profesionales de las ciencias sociales, acerca de la propia práctica.

¹⁶ La Torre Antonio. *La investigación-Acción, Conocer y Cambiar la Práctica Educativa*. España, Editorial Graó. 2003. 24-24 pp.

Para la realización del presente proyecto pedagógico de acción docente se llevó a cabo una investigación-acción en el grupo de preescolar de 5 y 6 años de edad en el “Instituto Simón Bolívar”

El proyecto consistió en encontrar la problemática a investigar, tratar de resolverla de la mejor manera posible con una alternativa pedagógica dinámica divertida y estimulante.

Se diseñó una secuencia didáctica que implicaban la socialización entre los niños con actividades que se llevaron a cabo al aire libre y en el aula. El resultado fue bueno porque los niños participaron, cooperaron, interactuaron y convivieron con sus compañeros durante las sesiones realizadas.

La investigación que referimos a continuación siguió los siete pasos enumerados por Strickland ¹⁷ mismos que a continuación se detallan:

1.- Identificar un tema, interés o problema.

En este caso se identificó el problema que trataba de la falta de interacción y socialización entre los alumnos tanto en el aula como a la hora del receso. Esto se llevó a cabo por medio de la observación, posteriormente se decidió platicar con los alumnos que no estaban integrados al grupo y que estaban casi siempre solos. Cuando se cuestionó a algunos educandos, ellos contestaron que recientemente se habían incorporado a la escuela; y otros mencionaron que habían cursado el ciclo escolar anterior en diferentes grupos, y por esa razón no se conocían.

¹⁷ Ana Camps. et al. (Coordinadora). *El aula como espacio de investigación y reflexión. Investigación en la didáctica de la lengua*. Barcelona. Graó, 2001. 201-212 pp.

2.- Realizar la búsqueda del saber.

Para la elaboración del presente proyecto pedagógico de acción docente, se buscó información documental sobre el tema del juego, la socialización y la pedagogía crítica. Además se buscó información en tesis que abordaron el mismo tema, en libros y antologías de autores que lo sustentan, mismos que se detallan en la bibliografía.

3.- Planificar una acción.

Se optó por diseñar actividades que involucraran a todos los niños para que pudieran interactuar y socializarse, y así tener una mejor convivencia. El proyecto consistió en diez sesiones que se llevaron a cabo por medio del juego, fueron actividades guiadas, reglamentadas y con horario, para que los niños aprendieran aparte de convivir y socializar, valores de respeto, paciencia, tolerancia, cooperación y compañerismo. Una vez que las actividades quedaron totalmente planeadas para llevarse a cabo, se solicitó la autorización a la Dirección de la escuela, a la que amablemente accedió la Directora del plantel.

4.- Poner en práctica la acción.

El siguiente paso fue aplicar el plan de trabajo diseñado que contiene actividades guiadas, las cuales fueron cuidadosamente elaboradas para que cumplieran con el fin de integrar a los niños para convivir y socializar en un ambiente respetuoso y cooperativo.

El propósito general del proyecto fueron las actividades que se llevaron a cabo en el patio de la escuela y en el aula. Las instalaciones fueron adecuadas para el tipo de acciones que se planearon y los resultados fueron de acuerdo a los que se esperaba y los niños las vivieron y las disfrutaron al máximo.

Al principio se manifestó en las actividades realizadas, rechazo hacia algunos alumnos, porque su comportamiento era muy brusco para con los demás, pero conforme se fue avanzando en la aplicación del proyecto el grupo cambió su actitud y aceptó poco a poco a sus compañeros.

5.- Observar la acción.

Una vez que las actividades fueron llevadas a cabo, se procedió a evaluarlas por medio de la observación, evaluando las acciones con un diario de campo y listas de cotejo. La docente se percató de la actitud que los alumnos tomaban al participar en cada una de las actividades, si esperaban su turno, si cooperaban con su equipo, si se mostraban amables y respetuosos, si eran tolerantes ante la frustración y si respetaban las reglas de las actividades. Se registró en cada una de las listas de cotejo los ítems a evaluar para la recogida de datos, para que quedarán registradas las observaciones que el docente había hecho de cada uno de los alumnos y en cada una de las actividades.

6.- Reflexionar sobre las observaciones.

Al finalizar la evaluación por medio de la observación de cada uno de los alumnos, y al obtener los resultados se reflexionó acerca del cumplimiento de los propósitos y sobre las adaptaciones que podrían realizarse para mejorar la propuesta. Además se recapituló sobre los sucesos más interesantes acontecidos.

7.- Revisar el plan de acción.

En este último paso se confrontan los resultados con los propósitos previamente diseñados para evaluar el grado de desviación y la alternativa de solución a ese evento. Los resultados arrojados en las listas de cotejo, fueron

aceptables y cumplieron la finalidad de ayudar a los niños a convivir y a socializar por medio de actividades lúdicas

3.3 ESTRATEGIAS

El trabajo en equipo fortalece la unión entre compañeros, y los valores como el respeto, la tolerancia, el compañerismo, la cooperación. Una vez que el niño se da cuenta de lo benéfico que es el trabajo en equipo, entonces las actividades realizadas son más satisfactorias, amenas y divertidas, lo que promueve en el niño un cambio de actitud que repercute en una socialización eficaz y la integración forma parte del propósito del proyecto.

Las actividades realizadas con los niños deben ser guiadas y supervisadas por el docente, para evitar problemas de conducta entre algunos compañeros. Cada niño tiene su propia forma de expresarse y es así como lo va a reflejar, mediante las actividades lúdicas y la convivencia con sus compañeros.

Una de las estrategias que se aplicaron en el proyecto pedagógico fue que los niños se conocieran, por medio de actividades guiadas, porque aunque permanecen seis horas y media dentro de la escuela, muchos de ellos no intercambiaban palabras, ni se saludaban, ni siquiera volteaban a verse porque ya se habían formado pequeños grupos que solían separarse de los demás.

Las estrategias que se llevaron a cabo en las actividades fueron: El Trabajo Cooperativo y La Enseñanza Directa dentro de la cual forma parte la Práctica Dirigida o Guiada. El Trabajo Cooperativo: “consiste en trabajar para alcanzar objetivos comunes en una situación donde se unen esfuerzos para lograr una misma meta, se pretende que los alumnos procuren obtener resultados benéficos

para ellos y para los demás miembros del grupo”¹⁸. Es una manera de cooperar trabajando juntos para alcanzar metas compartidas, lo que genera una interdependencia positiva entre los alumnos y así el equipo trabaja hasta que todos los miembros del grupo hayan entendido y completado la actividad con éxito. La responsabilidad y el compromiso con la tarea son compartidos.

Por otra parte en el trabajo cooperativo surgen las relaciones socio-afectivas, que se reflejan en el respeto mutuo, la solidaridad, los sentimientos recíprocos y el incremento de la autoestima de los alumnos.

En cuanto al modelo de enseñanza directa tiene cuatro etapas, que a continuación se detallan:¹⁹ 1.-Introducción: Proveer una visión general del contenido nuevo, explorar las conexiones con los conocimientos previos del alumno y ayudar a los alumnos a comprender el valor del nuevo contenido. 2.- Presentación: Se explica un nuevo contenido y se modela por el docente en forma interactiva. 3.- Práctica Guiada: Se proporciona a los alumnos oportunidades para aplicar el nuevo contenido. 4.- Práctica Independiente: Se promueve la retención y la transferencia, haciendo que los estudiantes practiquen solos el concepto o la habilidad”.

La característica más importante de la enseñanza directa es la interacción que existe entre el docente y los alumnos y el vínculo socio-afectivo que se genera al momento de la socialización.

Las estrategias se deben llevar a cabo de lo simple a lo más complejo, con significatividad lógica de la información que se pretende enseñar para promover el esfuerzo cognitivo-constructivo de los alumnos.

¹⁸ Frida Díaz Barriga Arceo y Gerardo Hernández Rojas. *Estrategias para un aprendizaje significativo*. México. Editorial Mc Graw Hill. 2005. 107-110 pp.

¹⁹ Paul D. Eggen y Donald P. Kauchack. *Estrategias docentes*. México, Editorial Fondo de Cultura Económica, 2005. 252-255 pp.

Para la realización de las actividades se consultó bibliografía referente a la Pedagogía Crítica y a la Teoría del Constructivismo para que fueran del agrado y comprensión de los alumnos.

Con este tipo de Pedagogía el alumno tiene la libertad de opinar, de investigar, de manipular el material con el que trabaja, para poder vivir experiencias reales en el entorno donde se encuentre, y el maestro es quien facilita al alumno la libertad de analizar, de conocer y de experimentar para que así el alumno tenga el interés de querer saber y conocer más de lo que se le ha presentado en cada actividad a realizar.

Las estrategias que se implementaron fueron de manera grupal en el aula y en el patio de la escuela, propiciando la interacción de los niños, para que pudieran tener más contacto físico y verbal y así lograr comunicación e integración entre los alumnos.

Las estrategias de aprendizaje tuvieron como base: Respetar el espacio del niño, no forzarlo en ninguna actividad, escucharlo, aceptar sus opiniones y sugerencias, ser guía y orientador para ganar su confianza, no imponer actividades, dialogar, ser paciente y tolerante con los alumnos. Con estas actividades se pretendió conseguir que los niños se conocieran, se aceptaran, que rompieran esas barreras que había entre ellos, que pudieran trabajar en equipo, que se ayudaran mutuamente, que se socializaran y se sintieran en confianza y por consiguiente que disfrutaran la estancia en el preescolar.

3.4 PLAN DE TRABAJO

Para la elaboración de las secuencias didácticas se consultó la Antología Aplicación de la Alternativa de Innovación, para guiarse y así poder elaborar un

formato en donde anotar los nombres de los alumnos, las categorías a evaluar, el propósito específico de cada actividad y que estrategias llevar a cabo.

A continuación se presentan las actividades llevadas a cabo con los alumnos de preescolar por sesión.

Sesión	Propósito Especifico	Estrategias	Actividades	Evaluación	Material
1	Que el niño se integre al grupo conociendo los nombres de sus compañeros de clase.	Enseñanza directa	Sentar a los niños en forma de círculo. Enseñar la canción de la vaca. La letra de la canción es la siguiente: Caminado por el bosque una vaca me encontré como no tenía nombre Daniela le pondré, oh, Daniela la vaca eres tú si te jalo de la cola que nombre dices tú. Repartir títeres con caras de diferentes animales, elaborados de fieltro y del tamaño de la mano de los niños para que puedan manipularlos libremente. Poner gafetes a cada uno de lo niños con nombre. Cantar la canción ordenadamente y respetando el círculo. Cada alumno dirá el nombre de su compañero y mostrará el títere mientras canta la canción Una vez que todos los niños participaron en la sesión, la maestra pregunta al azar el nombre de algún compañero para ver el resultado de la actividad. Evaluar la actitud y cooperación de los alumnos al participar.	Observación directa Lista de cotejo	Títeres elaborados de fieltro con caritas de diferentes animales del tamaño de la mano de los niños para que puedan manipularlos libremente

DIARIO PRIMERA SESIÓN

El propósito de la actividad tuvo como finalidad que los niños se conocieran cantando e interactuando con la canción de la vaca. Que memorizaran los nombres de cada uno de los treinta y cinco alumnos que hay en el aula, dado que no todos se conocían porque algunos alumnos vienen de diferentes grupos y otros son de nuevo ingreso. Esta actividad se llevó a cabo el día 23 de Septiembre del 2005 a las 11:30 a.m., en el salón de clases.

Una vez que los alumnos se conocieron fue más fácil interactuar y socializar en forma respetuosa y armónica. Aunque algunos niños comenzaban a inquietarse y distraer a los demás debido a que son treinta y cinco alumnos en el grupo.

Las dificultades que se pudo encontrar fue que los niños que ya se conocían comenzaban a distraer a los demás, y no estaban respetando su turno, pero se les pidió poner atención y cooperar, para que la dinámica de la actividad no perdiera el objetivo de lograr la socialización y la cooperación al conocerse.

La solución fue pedirle a los niños que comenzaron primero, que respetaran el turno de los demás compañeros para poder continuar presentando a los educandos y compañeros, y así al final uno a uno pudieran decir los nombres de los niños que ya podían identificar. Fue una actividad divertida y armoniosa los estudiantes mostraron emoción y alegría. Se logró el propósito porque los alumnos interactuaron y se socializaron en forma adecuada después de que se platicó con ellos.

Sesión 1 Fecha: 23 de Septiembre 2005

Objetivo específico: Que el alumno se integre en actividades lúdicas respetando reglas y mostrando cooperación entre sus compañeros

Nombre	Rasgos a observar Respetó las reglas	Rasgos a observar Mostró cooperación	Total
1.-Alberto	1	1	2
2..Ana	1	1	2
3.-Diego	1	1	2
4.-Oswaldo	1	1	2
5.-Paola	1	1	2
6.-Iván	1	1	2
7.-Dante	1	1	2
8.-Hugo	1	1	2
9.-Jorge	1	1	2
10.-Elías	1	1	2
11.-Ximena	1	1	2
12.-Sebastián	1	1	2
13.-José	1	1	2
14.-Freda	1	1	2
15.-Fernanda	1	1	2
16.-Omar	1	1	2
17.-Sofía	1	1	2
18.-Marina	1	1	2
19.-Ángel	1	1	2
20.-Antonio	1	1	2
21.-.Laura	1	1	2
22.-Eduardo	1	1	2
23.-Ivanna	1	1	2
24.-Aarón	1	1	2
25.-Andrea	1	1	2
26.-Jesús	1	1	2
27.-Isabel	1	1	2
28.-Israel	1	1	2
29.-Diana	1	1	2
30.-Aurora	1	1	2
31.-Alejandro	1	1	2
32.-Montserrat	1	1	2
33.-Raúl	1	1	2
34.-Tamara	1	1	2
35.- Luis	1	1	2
TOTAL	35	35	70

Acotaciones 1= SI 0= NO
Actividad lograda al 100%

Sesión	Propósito Especifico	Estrategias	Actividades	Evaluación	Material
2	Que el alumno se integre, respetando las reglas del juego.	Enseñanza directa	<p>Sentar a los niños sobre la alfombra formando un círculo.</p> <p>Colocar 20 pares de tarjetas mostrando el reverso de ellas.</p> <p>Levantar por turno, dos tarjetas simultáneamente por cada participante. Conservar las dos tarjetas si son iguales, o de lo contrario regresarlas al lugar donde estaban ubicadas.</p> <p>Seguir las consignas establecidas por el color de cada tarjeta: roja-bailar azul-saltar con los pies juntos, verde - cantar, amarilla-girar en forma de marometa, anaranjada-imitar algún personaje, café-brincar en un solo pie alrededor del círculo, morada-hacer tres sentadillas, negra-hacer tres lagartijas, gris - brincar como rana alrededor del círculo y blanca ser el ganador de la actividad.</p> <p>Evaluar las actitudes de respeto y cooperación que muestren los niños.</p>	<p>Observación directa</p> <p>Lista de cotejo</p>	<p>Tarjetas elaboradas con papel cartoncillo de colores y enmascaradas para la actividad</p> <p>"Memorama de movimientos.</p>

DIARIO SEGUNDA SESIÓN

El propósito de la actividad fue que los alumnos se integraran en grupo respetando las reglas de la actividad. Se llevó a cabo en el salón de clases, el día 30 de Septiembre del 2005 a las 11:30 a.m. Los alumnos se mostraron muy contentos y participativos, esperaban con ansia su turno para poder obtener el par de tarjetas blancas y así poder ganar el juego.

Cuando salieron las tarjetas de diferentes colores, ellos accedieron a ejecutar la acción que les correspondía hacer como: bailar, hacer 3 sentadillas, imitar a un personaje, etc. Fue una actividad agradable y divertida porque todos los niños participaron y lo más relevante fue que no mostraron timidez, fue algo espontáneo y agradable.

La dificultad que se encontró en la sesión, fue que algunos niños presionaban a los demás para que jugaran más rápido y con ello obtener el mayor número de tarjetas posibles. La solución que se encontró fue pedirles que no presionaran a sus compañeros o perderían su turno en la sesión, y lo aceptaron no del todo pero la mayoría accedió.

El respeto a las reglas de la actividad y el logro de la socialización se comenzaron a ver desde esta sesión, porque los niños al convivir se dieron cuenta que ellos mismos propiciaban la ayuda y la cooperación hacia sus compañeros, respetando el turno de cada quién. Además se manifestó apoyo ya que si alguien se distraía le avisaban para que no perdiera su turno. Finalmente el propósito que se persigue con estas actividades se alcanzó.

Sesión 2 Fecha: 30 de Septiembre de 2005

Objetivo específico: Que el alumno socialice con sus compañeros

Nombre	Rasgos a observar Se integró al grupo	Rasgos a observar Mostró cooperación	Rasgos a observar Trabajó en equipo	Total
1.-Alberto	1	1	1	3
2.-Ana	1	1	1	3
3.-Diego	1	1	1	3
4.-Oswaldo	1	1	1	3
5.-Paola	1	1	1	3
6.-Iván	1	1	1	3
7.-Dante	1	1	1	3
8.-Hugo	1	1	1	3
9.-Jorge	0	1	1	2
10.-Elías	1	0	1	2
11.-Ximena	1	1	1	3
12.-Sebastián	1	1	1	3
13.-José	1	1	1	3
14.-Freda	1	1	1	3
15.-Fernanda	1	1	1	3
16.-Omar	1	1	1	3
17.-Sofía	1	1	1	3
18.-Marina	1	1	1	3
19.-Ángel	1	1	1	3
20.-Antonio	1	1	1	3
21.-Laura	1	1	1	3
22.-Eduardo	1	1	1	3
23.-Ivanna	1	1	1	3
24.-Aarón	1	1	1	3
25.-Andrea	1	1	1	3
26.-Jesús	1	1	1	3
27.-Isabel	1	1	1	3
28.-Israel	1	1	1	3
29.-Diana	1	1	1	3
30.-Aurora	1	1	1	3
31.-Alejandro	1	1	1	3
32.Montserrat	1	1	1	3
33.-Raúl	1	1	1	3
34.-Tamara	1	1	1	3
35.- Luis	1	1	1	3
TOTAL	34	34	35	103

Acotaciones 1= SI 0= NO

Actividad lograda al 98 %

Jorge no se integró son sus compañeros y Elías no mostró cooperación.

Sesión	Propósito Especifico	Estrategias	Actividades	Evaluación	Material
3	Que el alumno se integre, socialice y tenga contacto físico con sus compañeros en una actividad lúdica.	Enseñanza directa	<p>Pedir a los niños que se coloquen en forma de círculo en el patio de la escuela.</p> <p>Explicar la actividad llamada "A pares y nones", que consiste en formar un círculo grande cantando la siguiente canción: A pares y nones vamos a jugar el que quede solo ése perderá hey.....(se repite el estribillo)</p> <p>Al mismo tiempo que se canta la canción los niños tomados de la mano deben caminar hacia la derecha formando un círculo.</p> <p>Posteriormente la rueda debe girar a la izquierda</p> <p>Al finalizar la canción todos deben correr y abrazar a alguien, para quedar en parejas, el niño que quede solo, sale del juego, mientras la actividad sigue, hasta que quede una sola pareja.</p> <p>Para concluir la sesión se debe evaluar la actitud que tomen los niños en el juego.</p>	<p>Observación directa</p> <p>Lista de cotejo</p>	No es necesario

DIARIO TERCERA SESIÓN

El propósito de la sesión fue que el alumno se integre, socialice y tenga contacto físico con sus compañeros. Se llevó a cabo el día 07 de Octubre del 2005, a las 11:30 a.m. Esta sesión fue un desorden al principio, porque algunos niños no querían jugar con las niñas y las jalaban al momento de formar el círculo para cantar. Se platicó con ellos y se les pidió que se saliera el que no quería participar para que permitieran a los demás seguir con la ronda, lo entendieron y todos jugaron, pero no muy contentos.

Conforme se fue llevando a cabo la sesión los niños entendieron que debían respetar a las niñas, y ellos mismos comentaron, que a las niñas tenían que tratarlas con respeto y educación, porque eso les han enseñados sus padres.

La dificultad que se encontró fue que los niños comenzaron a jugar muy rudo con las niñas, pero finalmente accedieron a respetar las reglas de la sesión y se llevó a cabo en un ambiente cordial y socializador.

La docente les permitió a los niños jugar una ronda por separado, niños con niños y niñas con niñas, para que los alumnos pudieran notar la diferencia, que siempre es mejor jugar en grupo para socializar e interactuar con sus compañeros de clase.

Al finalizar la actividad los alumnos comentaron que es preferible jugar en orden y con respeto porque muchas veces entre ellos mismos se lastiman, se pelean y se enojan si juegan en forma brusca y sin reglas.

Sesión 3 Fecha: 07 de Octubre 2005

Objetivo específico: Que el alumno se integre en grupo y participe en la sesión

Nombre	Rasgos a observar Mostró cooperación	Rasgos a observar Aceptó el contacto físico de sus compañeros	Total
1.-Alberto	1	1	2
2.-Ana	1	1	2
3.-Diego	1	0	1
4.-Oswaldo	1	1	2
5.-Paola	1	1	2
6.-Iván	1	1	2
7.-Dante	0	1	1
8.-Hugo	1	1	2
9.-Jorge	1	1	2
10.-Elías	1	0	1
11.-Ximena	1	1	2
12.-Sebastián	1	1	2
13.-José	1	1	2
14.-Freda	1	1	2
15.-Fernanda	1	1	2
16.-Omar	1	1	2
17.-Sofía	1	1	2
18.-Marina	1	1	2
19.-Ángel	1	1	2
20.-Antonio	1	1	2
21.-Laura	1	1	2
22.-Eduardo	1	1	2
23.-Ivanna	1	1	2
24.-Aarón	0	0	0
25.-Andrea	1	1	2
26.-Jesús	1	1	2
27.-Isabel	1	1	2
28.-Israel	1	1	2
29.-Diana	1	1	2
30.-Aurora	1	1	2
31.-Alejandro	0	1	1
32.-Montserrat	1	1	2
33.-Raúl	1	1	2
34.-Tamara	1	1	2
35.-Luis	1	1	2
TOTAL	32	32	64

Acotaciones 1= SI 0= NO

Actividad lograda al 92 %

Dante, Aarón y Alejandro no mostraron cooperación con sus compañeros.

Diego, Elías y Aarón no aceptaron el contacto físico.

Aarón obtuvo 0 porque no mostró cooperación con sus compañeros.

Sesión	Propósito Especifico	Estrategias	Actividades	Evaluación	Material
4	Que el niño socialice bailando y tocando un instrumento musical al ritmo de la melodía	Enseñaza directa	<p>Formar a los niños en parejas.</p> <p>Repartir un instrumento musical a cada uno de los niños. (panderos, maracas, triángulos, tambores, flautas cascabeles y castañuelas).</p> <p>Escuchar la melodía un, dos tres, del grupo "El Símbolo".</p> <p>Los niños deben bailar y tocar el instrumento al ritmo de la melodía.</p> <p>La maestra toca un instrumento y baila con ellos para motivarlos y ayudarlos a interactuar y socializar participando en la actividad.</p> <p>Evaluar la actitud que los niños muestran en la participación de la actividad.</p>	<p>Observación directa</p> <p>Lista de cotejo</p>	Instrumentos musicales, grabadora, un c.d. o cassette con el ritmo de la melodía

DIARIO CUARTA SESIÓN

El propósito de la actividad consistió en que los niños interactúen y socialicen bailando, cantando y tocando algún instrumento musical, y a su vez disfruten y se diviertan. Se llevó a cabo el día 14 de Octubre del 2005, a las 11:30 a.m.

La sesión fue muy divertida y enriquecedora porque los niños bailaron y tocaron instrumentos musicales al ritmo de una melodía. Los niños siguieron las reglas y mostraron una actitud positiva en el momento de la actividad, ya que se observó que disfrutaban la música.

Se pudo observar también que hay niños que tienen mucho ritmo y estilo para bailar y a otros les falta un poquito de movimiento, pero en general se divirtieron, se socializaron, cantaron, porque la letra de la melodía era conocida por los niños quienes cantaron con mucho entusiasmo y se desarrollaron bastante bien.

Se propuso practicar con más frecuencia este tipo de sesiones, ya que a los niños les gusta y además les ayuda a que interactúen, convivan, se socialicen y se diviertan.

El propósito de la sesión se cumplió porque los niños interactuaron cambiando el instrumento musical y bailaron proponiendo diferentes pasos de baile a sus compañeros.

Sesión 4 Fecha: 14 de Octubre 2005.

Objetivo específico: Que el alumno socialice bailando y tocando un instrumento musical al ritmo de la melodía

Nombre	Rasgos a observar Mostró actitud positiva ante la sesión	Rasgos a observar Siguió instrucciones	Total
1.-Alberto	1	1	2
2..Ana	1	1	2
3.-Diego	1	1	2
4.-Oswaldo	1	1	2
5.-Paola	1	1	2
6.-Iván	1	1	2
7.-Dante	1	1	2
8.-Hugo	1	1	2
9.-Jorge	1	1	2
10.-Elías	1	1	2
11.-Ximena	1	1	2
12.-Sebastián	1	1	2
13.-José	1	1	2
14.-Freda	1	1	2
15.-Fernanda	1	1	2
16.-Omar	1	1	2
17.-Sofía	1	1	2
18.-Marina	1	1	2
19.-Ángel	1	1	2
20.-Antonio	1	1	2
21.-.Laura	1	1	2
22.-Eduardo	1	1	2
23.-Ivanna	1	1	2
24.-Aarón	1	1	2
25.-Andrea	1	1	2
26.-Jesús	1	1	2
27.-Isabel	1	1	2
28.-Israel	1	1	2
29.-Diana	1	1	2
30.-Aurora	1	1	2
31.-Alejandro	1	1	2
32.Montserrat	1	1	2
33.-Raúl	1	1	2
34.-Tamara	1	1	2
35.- Luis	1	1	2
TOTAL	35	35	70

Acotaciones 1= SI 0= NO
Actividad lograda al 100 %

Sesión	Propósito Específico	Estrategias	Actividades	Evaluación	Material
5	Que el alumno interactúe en grupo respetando las reglas del juego	Enseñanza directa	<p>Formar a los niños haciendo un círculo en el patio de la escuela.</p> <p>Enseñar la canción de la “papa caliente”, la letra es la siguiente: La papa caliente estaba en el sartén tenía mucho aceite quién se quemó, uno, dos, tres. Proporcionar una pelota de plástico muy suave o de esponja a los niños.</p> <p>Cantar la canción e ir pasando la pelota al compañero de a lado, primero con la mano derecha, y después con la izquierda, realizando los movimientos de forma alternada izquierda-derecha derecha- izquierda.</p> <p>El niño que se equivoque esperará que la actividad termine quedando así dos niños al final de ésta.</p> <p>Evaluar observando si los niños respetan las reglas de la actividad socializando sin conflictos.</p>	<p>Observación directa</p> <p>Lista de cotejo</p>	<p>Pelotas de esponja o de plástico muy suave.</p>

DIARIO QUINTA SESIÓN

El propósito de esta actividad fue que los niños respetaran las reglas, trabajaran en quipo e interactuaran con sus compañeros de forma respetuosa y ordenada. Se llevó a cabo el día 21 de Octubre del 2005, a las 11:30 a.m., en el patio de la escuela.

Los niños estuvieron atentos y ansiosos porque no querían perder el turno, al pasar la pelota del lado equivocado. Fue una actividad emocionante para cada uno de los niños y estuvo muy activa. También enriquecedora porque mostraron cooperación hacia sus compañeros, ya que les ayudaron a pasar la pelota con cuidado para que no se equivocaran, y para los niños que llegaban a equivocarse, ellos mismos pedían otra oportunidad para que permanecieran en el juego.

Cabe mencionar que desde esta sesión el grupo ya esta más unido, más cooperativo, más solidario y la alegría reflejada en sus actos mostró que disfrutaron mucho del juego.

La mayoría de los niños comentaron que ya tenían amigos dentro del salón de clases, debido a la socialización y la interacción con sus compañeros durante la sesión.

Sesión 5 Fecha: 21 de Octubre 2005

Objetivo específico: Que el alumno se divierta interactuando en grupo

Nombre	Rasgos a observar Se integró a la actividad en grupo	Rasgos a observar Mostró cooperación	Rasgos a observar Socializó con sus compañeros	Total
1.-Alberto	1	1	1	3
2..Ana	1	1	1	3
3.-Diego	1	1	1	3
4.-Oswaldo	1	1	1	3
5.-Paola	1	1	1	3
6.-Iván	1	1	1	3
7.-Dante	1	1	1	3
8.-Hugo	1	1	1	3
9.-Jorge	1	1	1	3
10.-Elías	1	1	1	3
11.-Ximena	1	1	1	3
12.-Sebastián	1	1	1	3
13.-José	1	1	1	3
14.-Freda	1	1	1	3
15.-Fernanda	1	1	1	3
16.-Omar	1	1	1	3
17.-Sofía	1	1	1	3
18.-Marina	1	1	1	3
19.-Ángel	1	1	1	3
20.-Antonio	1	1	1	3
21.-.Laura	1	1	1	3
22.-Eduardo	1	1	1	3
23.-Ivanna	1	1	1	3
24.-Aarón	1	1	1	3
25.-Andrea	1	1	1	3
26.-Jesús	1	1	1	3
27.-Isabel	1	1	1	3
28.-Israel	1	1	1	3
29.-Diana	1	1	1	3
30.-Aurora	1	1	1	3
31.-Alejandro	1	1	1	3
32.Montserrat	1	1	1	3
33.-Raúl	1	1	1	3
34.-Tamara	1	1	1	3
35.- Luis	1	1	1	3
TOTAL	35	35	35	105

Acotaciones 1= SI 0= NO
Actividad lograda al 100 %

Sesión	Propósito Específico	Estrategias	Actividades	Evaluación	Material
6	Que los niños interactúen y se socialicen con sus compañeros lanzándose globos sin dejarlos caer.	Enseñanza directa	<p>Formar a los niños en dos filas, en el patio de la escuela.</p> <p>Proporcionar un globo del no. 5 a cada pareja de niños.</p> <p>Cada pareja se pone de acuerdo para decidir quién infla en globo.</p> <p>Cuando todas las parejas tienen listo el globo, lo lanzan hacia arriba, y tratan de no dejarlo caer al piso, ya sea saltando, corriendo o caminando para atraparlo.</p> <p>La pareja de niños que deje caer el globo, ya no participa en la actividad hasta que esta finalice, pero se les proporciona un globo a cada uno de ellos, para que mientras la actividad continúa ellos jueguen individualmente con el globo.</p> <p>Se registra quién logra la actividad y quién no lo hace.</p> <p>Evaluar observando la actitud que tomen los alumnos al interactuar con sus compañeros.</p>	<p>Observación directa</p> <p>Lista de cotejo</p>	Globos de colores del No. 5.

DIARIO SEXTA SESIÓN

El propósito de la sesión fue que los niños se socializaran e interactuaran con sus compañeros de clase. La presente sesión se llevó a cabo el día 28 de Octubre del 2005, a las 11:30 a.m., con mucho entusiasmo por parte de los alumnos, porque cada pareja tenía un globo de diferente color, y la sesión consistía en no dejarlo caer, sino pegarle cada vez que llegará a sus manos, o cerca de cada uno de ellos.

Al principio cuando alguien no podía mantener el globo sin dejarlo caer, los mismos alumnos pedían otra oportunidad para su compañero, propuesta que fue aceptada.

Los niños respetaron tanto su turno, como las reglas de la sesión. Además no invadieron el lugar de otros, y mantuvieron un buen ritmo de juego. Esto se logró porque estaban muy emocionados y atentos para evitar que el globo cayera al piso. Los niños corrían y brincaban, para poder pegarle a los globos y así poder continuar con el juego.

En esta sesión los alumnos fueron comprometidos con su compañeros, solidarios, socializaron e interactuaron en orden y armonía.

Sesión 6 Fecha: 28 de Octubre 2005

Objetivo específico: Que el alumno interactúe y socialice con sus
compañeros

Nombre	Rasgos a observar Trabajó en equipo	Rasgos a observar Mostró cooperación	Rasgos a observar Mostró socialización	Total
1.-Alberto	1	1	1	3
2..Ana	1	1	1	3
3.-Diego	1	1	1	3
4.-Oswaldo	1	1	1	3
5.-Paola	1	1	1	3
6.-Iván	1	1	1	3
7.-Dante	1	1	1	3
8.-Hugo	1	1	1	3
9.-Jorge	1	1	1	3
10.-Elías	1	1	1	3
11.-Ximena	1	1	1	3
12.-Sebastián	1	1	1	3
13.-José	1	1	1	3
14.-Freda	1	1	1	3
15.-Fernanda	1	1	1	3
16.-Omar	1	1	1	3
17.-Sofía	1	1	1	3
18.-Marina	1	1	1	3
19.-Ángel	1	1	1	3
20.-Antonio	1	1	1	3
21.-.Laura	1	1	1	3
22.-Eduardo	1	1	1	3
23.-Ivanna	1	1	1	3
24.-Aarón	1	1	1	3
25.-Andrea	1	1	1	3
26.-Jesús	1	1	1	3
27.-Isabel	1	1	1	3
28.-Israel	1	1	1	3
29.-Diana	1	1	1	3
30.-Aurora	1	1	1	3
31.-Alejandro	1	1	1	3
32.Montserrat	1	1	1	3
33.-Raúl	1	1	1	3
34.-Tamara	1	1	1	3
35.- Luis	1	1	1	3
TOTAL	35	35	35	105

Acotaciones 1= SI 0= NO

Actividad lograda al 100 %

Sesión	Propósito Especifico	Estrategias	Actividades	Evaluación	Material
7	Que el alumno practique el valor de la paciencia y de la tolerancia al jugar "seven up"	Enseñanza directa	Cortar hojas de papel blancas obteniendo 35 papelitos. En 7 de los papelitos se escribe la palabra "seven up". Colocar los en una canasta y cada alumno toma uno de los papelitos. Los niños que obtienen el papel con la frase seven up pasan al frente del salón. Los demás ocupan su lugar dentro de salón de clases. La actividad consiste en que los siete niños que están al frente se acerquen y elijan a que niño tocarle el dedo pulgar de la mano derecha, mientras estos permanecen recostados en la banca cubriendo los ojos con la mano izquierda para evitar ver al compañero que los toque. Cuando los siete niños toquen el dedo de sus compañeros pasan al frente La maestra dice en voz alta la consigna seven up, y los niños que hayan sido tocados levantan la mano, y uno por uno dirá el nombre del niño que cree que lo haya tocado. El niño que adivine tomará el lugar del niño que lo toque, y así sucesivamente hasta que la mayoría de los niños participen. Evaluar la actitud que tomen los niños ante la actividad.	Observación directa Lista de cotejo	No es necesario

DIARIO SÉPTIMA SESIÓN

El propósito de la sesión fue que los alumnos practicasen el valor de la paciencia y la tolerancia interactuando con sus compañeros. La sesión se llevó a cabo el día 4 de Noviembre del 2005 a las 11:30 a.m. Esta sesión generalmente es pasiva, pero a los niños les gusta, porque salen un poco del horario establecido y descansan del estrés cotidiano.

Los siete niños participantes que se colocan frente al grupo, para esperar a que sus compañeros se cubran los ojos, disfrutan el momento de la actividad, mientras los demás están esperando ser tocados para adivinar.

Pero cuando se llega el momento de que los otros niños adivinen, se vuelven cómplices porque se mandan señales para que los toquen y estos a su vez adivinen y ocupen sus lugares. Esto da lugar a que socialicen, sean cooperativos y solidarios, para que así todos puedan participar en la sesión, esto es de gran ayuda para ellos, y para el propósito que se persigue en este proyecto pedagógico de acción docente.

Esta actividad es muy solicitada por los niños, y ayuda al docente a que el niño esté tranquilo y en calma después de un día de arduo trabajo. Generalmente se lleva a cabo al final del día, mientras se espera que los padres de familia vengan por los alumnos.

Sesión 7 Fecha: 04 de Noviembre 2005

Objetivo específico: Que el alumno practique el valor de la paciencia, la tolerancia y la solidaridad con sus compañeros

Nombre	Rasgos a observar Mostró paciencia y tolerancia	Rasgos a observar Esperó su turno	Rasgos a observar Mostró cooperación y solidaridad con sus compañeros	Total
1.-Alberto	1	1	1	3
2..Ana	1	1	1	3
3.-Diego	1	1	1	3
4.-Oswaldo	1	1	1	3
5.-Paola	1	1	1	3
6.-Iván	1	1	1	3
7.-Dante	1	1	1	3
8.-Hugo	1	1	1	3
9.-Jorge	1	1	1	3
10.-Elías	1	1	1	3
11.-Ximena	1	1	1	3
12.-Sebastián	1	1	1	3
13.-José	1	1	1	3
14.-Freda	1	1	1	3
15.-Fernanda	1	1	1	3
16.-Omar	1	1	1	3
17.-Sofía	1	1	1	3
18.-Marina	1	1	1	3
19.-Ángel	1	1	1	3
20.-Antonio	1	1	1	3
21.-.Laura	1	1	1	3
22.-Eduardo	1	1	1	3
23.-Ivanna	1	1	1	3
24.-Aarón	1	1	1	3
25.-Andrea	1	1	1	3
26.-Jesús	1	1	1	3
27.-Isabel	1	1	1	3
28.-Israel	1	1	1	3
29.-Diana	1	1	1	3
30.-Aurora	1	1	1	3
31.-Alejandro	1	1	1	3
32.Montserrat	1	1	1	3
33.-Raúl	1	1	1	3
34.-Tamara	1	1	1	3
35.- Luis	1	1	1	
TOTAL	35	35	35	105

Acotaciones 1= SI 0= NO
Actividad lograda al 100 %

Sesión	Propósito Especifico	Estrategias	Actividades	Evaluación	Material
8	Que el niño interactúe y socialice con sus compañeros jugando al lanzamiento de pelotas	Enseñanza directa	<p>Formar a los alumnos por estaturas, en dos filas una frente a otra, en el patio de la escuela.</p> <p>Formar parejas.</p> <p>Proporcionar a cada una de las parejas una toalla grande y una pelota de plástico suave y ligera.</p> <p>La actividad consiste en que cada pareja sostenga las orillas de cada lado de la toalla para que quede bien extendida, y así poder lanzar la pelota hacia arriba y posteriormente atraparla con la toalla.</p> <p>Evaluar la actitud que cada alumno asuma en el transcurso de la actividad.</p>	<p>Observación directa</p> <p>Lista de cotejo</p>	Toallas grandes y una pelota de plástico suave.

DIARIO OCTAVA SESIÓN

Propósito de la sesión que los alumnos interactúen y socialicen con sus compañeros en la actividad de lanzamiento de pelotas. Esta actividad se llevó a cabo el día 11 de Noviembre del 2005. a las 11:30 a.m. Fue muy divertida, porque todos los niños reían y gritaban cuando los niños lanzaban la pelota con la toalla, ya que tenían que caminar al mismo tiempo para poder atraparla.

Los alumnos que esperaban su turno se mostraban contentos y entusiasmados por participar en la sesión. Conforme se fue llevando a la práctica la sesión, se observó que los niños estaban atentos y apoyaban con gritos y aplausos a sus compañeros, para que pudieran mantener lanzando la pelota con la toalla por más tiempo.

No hubo ninguna dificultad, todo fue muy agradable, y se llevó a cabo con respeto, siguiendo las reglas del juego, y con la cooperación y participación de todos los niños.

Sesión 8 Fecha: 11 de Noviembre 2005

Objetivo específico: Que el alumno interactúe y socialice con sus compañeros

Nombre	Rasgos a observar Mostró participación	Rasgos a observar Mostró cooperación	Rasgos a observar Trabajó en equipo	Total
1.-Alberto	1	1	1	3
2..Ana	1	1	1	3
3.-Diego	1	1	1	3
4.-Oswaldo	1	1	1	3
5.-Paola	1	1	1	3
6.-Iván	1	1	1	3
7.-Dante	1	1	1	3
8.-Hugo	1	1	1	3
9.-Jorge	1	1	1	3
10.-Elías	1	1	1	3
11.-Ximena	1	1	1	3
12.-Sebastián	1	1	1	3
13.-José	1	1	1	3
14.-Freda	1	1	1	3
15.-Fernanda	1	1	1	3
16.-Omar	1	1	1	3
17.-Sofía	1	1	1	3
18.-Marina	1	1	1	3
19.-Ángel	1	1	1	3
20.-Antonio	1	1	1	3
21.-Laura	1	1	1	3
22.-Eduardo	1	1	1	3
23.-Ivanna	1	1	1	3
24.-Aarón	1	1	1	3
25.-Andrea	1	1	1	3
26.-Jesús	1	1	1	3
27.-Isabel	1	1	1	3
28.-Israel	1	1	1	3
29.-Diana	1	1	1	3
30.-Aurora	1	1	1	3
31.-Alejandro	1	1	1	3
32.Montserrat	1	1	1	3
33.-Raúl	1	1	1	3
34.-Tamara	1	1	1	3
35.- Luis	1	1	1	3
TOTAL	35	35	35	105

Acotaciones 1= SI 0= NO
Actividad lograda al 100 %

Sesión	Propósito Especifico	Estrategias	Actividades	Evaluación	Material
9	Que el niño socialice con sus compañeros al jugar formando oraciones	Enseñanza directa	<p>Formar equipos de 5 niños, sentados dentro del salón de clases.</p> <p>Decidir por medio de una rifa que equipo inicia la actividad.</p> <p>Cada uno de los equipos escoge una palabra.</p> <p>El equipo que da comienzo dice en voz alta la palabra elegida y los demás equipos deben formar una oración completa y coherente en 20 segundos.</p> <p>El equipo que la forme primero pasa al pizarrón a escribirla.</p> <p>Los demás alumnos deciden si la oración es correcta, posteriormente los equipos restantes prosiguen con la actividad hasta que participen todos los equipos.</p> <p>Evaluar la actitud que los alumnos muestren al momento de la actividad.</p>	<p>Observación directa</p> <p>Lista de cotejo</p>	Un pizarrón, marcadores de colores, hojas blancas y plumas de diferentes colores.

DIARIO NOVENA SESIÓN

El propósito de la sesión consistió en que el niño socializara con sus compañeros formando oraciones. Esta sesión se llevó a cabo el día 18 de Noviembre del 2005, a las 11:30 a.m. En esta actividad nos tardamos un poco más de tiempo de lo previsto, porque no todos los niños podían formar una oración completa con la palabra elegida en el tiempo requerido, que eran veinte segundos como tiempo máximo.

La problemática que se detectó fue que los niños se sentían presionados porque sus compañeros contaban en voz alta y en forma regresiva. En un principio esta actividad se tornó como una competencia, pero se les explicó a los alumnos, que era una actividad de cooperación y ayuda mutua.

Posteriormente los alumnos decidieron que se iniciara de nuevo la actividad, y que respetaran las reglas del juego. Se reinició la actividad haciendo de nuevo la rifa para saber que equipo daría comienzo. Desde este momento los niños ayudaron a sus compañeros para que pudieran lograr el objetivo de dicha sesión. El objetivo consistía en que los niños se ayudarán entre sí, que trabajaran en equipo, que fueran solidarios para lograr una buena convivencia en la actividad y que formaran una oración con la palabra que eligió el equipo oponente. La oración tendría que estar lista en veinte segundos, pero sin contar en voz alta para evitar presionarlos. Se llegó a un acuerdo con los alumnos para practicar con más frecuencia el juego y darles un poco más de tiempo, en la medida que ellos mejorarán el tiempo, se iría reduciendo el tiempo hasta llegar a 10 segundos.

Sesión 9 Fecha: 18 de Noviembre 2005.

Objetivo específico: Que el alumno interactúe y socialice con sus compañeros

Nombre	Rasgos a observar Trabajó en equipo	Rasgos a observar Mostró cooperación	Total
1.-Alberto	1	1	2
2.-Ana	1	1	2
3.-Diego	1	0	1
4.-Oswaldo	1	1	2
5.-Paola	1	1	2
6.-Iván	1	0	1
7.-Dante	1	1	2
8.-Hugo	1	1	2
9.-Jorge	1	1	2
10.-Elías	1	1	2
11.-Ximena	1	1	2
12.-Sebastián	1	0	1
13.-José	1	1	2
14.-Freda	1	1	2
15.-Fernanda	1	1	2
16.-Omar	1	1	2
17.-Sofía	1	1	2
18.-Marina	1	1	2
19.-Ángel	1	1	2
20.-Antonio	1	1	2
21.-Laura	1	1	2
22.-Eduardo	1	1	2
23.-Ivanna	1	1	2
24.-Aarón	1	1	2
25.-Andrea	1	1	2
26.-Jesús	1	1	2
27.-Isabel	1	1	2
28.-Israel	1	1	2
29.-Diana	1	0	1
30.-Aurora	1	1	2
31.-Alejandro	1	1	2
32.-Montserrat	1	0	1
33.-Raúl	1	0	1
34.-Tamara	1	1	2
35.-Luis	1	1	2
TOTAL	35	29	64

Sesión	Propósito General	Estrategias	Actividades	Evaluación	Material
10	Que el niño interactúe con sus compañeros de clase en el juego "teléfono descompuesto"	Enseñanza directa	<p>Sentar a los niños en su lugar correspondiente dentro del salón de clases. Cada uno de los niños escoge una palabra, se la dice en secreto a la maestra, y después procede a decírsela a cada uno de los alumnos hasta que el último alumno la escuche y éste a su vez la dice en voz alta.</p> <p>Una vez que el primer alumno participó se cambia de lugar para que todos los alumnos puedan interactuar con todos.</p> <p>La actividad consiste en que los niños tengan cercanía con todos sus compañeros y los niños que casi no tienen trato se conozcan un poco más y socialicen al estar en contacto, jugando el teléfono descompuesto.</p>	<p>Observación directa</p> <p>Lista de cotejo</p>	Un pizarrón y marcadores.

Acotaciones 1= SI 0= NO

Actividad lograda al 92 %

DIARIO DÉCIMA SESIÓN

El propósito de la sesión consistió en que los alumnos interactuaran con sus compañeros en el juego llamado teléfono descompuesto. Esta actividad se llevó a cabo el día 25 de Noviembre del 2005, a las 11:30 a.m. Fue divertida a pesar de que nunca se escuchó la frase original, pero la disfrutaron escuchando diferentes versiones.

La frase original era “Los niños trabajan en el salón de clases”, y ellos repetían diferentes frases, como: Los niños barren en el salón de gases, Los niños bailan en el balcón de mensajes, Los mimos hacen en el salón las pases, etc., pero fue una actividad agradable y divertida para todos.

Tanto niños como adultos tienden a transformar la información que se escucha, porque muchas veces se anteponen los nervios o la premura para poder ser los primeros en terminar la actividad.

Los alumnos disfrutaron la actividad, con las frases diferentes que escucharon. Lo importante fue que en esta actividad los niños tuvieron contacto con los compañeros que casi no entablan conversación alguna, y tuvieron cercanía ya que se ha observado que muchos no aceptan que alguien se les acerque si ellos no lo desean.

Pero en esta sesión se observó que el grupo estuvo más participativo, más socializador, más cooperativo y disfrutaron la sesión sin mayor problema.

Sesión 10 Fecha: 25 de Noviembre 2005

Objetivo específico: Que el alumno interactúe con sus compañeros de clase

Nombre	Rasgos a observar Trabajó en equipo	Rasgos a observar Mostró cooperación	Rasgos a observar Mostró socialización	Total
1.-Alberto	1	1	1	3
2..Ana	1	1	1	3
3.-Diego	1	1	1	3
4.-Oswaldo	1	1	1	3
5.-Paola	1	1	1	3
6.-Iván	1	1	1	3
7.-Dante	1	1	1	3
8.-Hugo	1	1	1	3
9.-Jorge	1	1	1	3
10.-Elías	1	1	1	3
11.-Ximena	1	1	1	3
12.-Sebastián	1	1	1	3
13.-José	1	1	1	3
14.-Freda	1	1	1	3
15.-Fernanda	1	1	1	3
16.-Omar	1	1	1	3
17.-Sofía	1	1	1	3
18.-Marina	1	1	1	3
19.-Ángel	1	1	1	3
20.-Antonio	1	1	1	3
21.-.Laura	1	1	1	3
22.-Eduardo	1	1	1	3
23.-Ivanna	1	1	1	3
24.-Aarón	1	1	1	3
25.-Andrea	1	1	1	3
26.-Jesús	1	1	1	3
27.-Isabel	1	1	1	3
28.-Israel	1	1	1	3
29.-Diana	1	1	1	3
30.-Aurora	1	1	1	3
31.-Alejandro	1	1	1	3
32.Montserrat	1	1	1	3
33.-Raúl	1	1	1	3
34.-Tamara	1	1	1	3
35.- Luis	1	1	1	3
TOTAL	35	35	35	105

Acotaciones 1= SI 0= NO

Actividad lograda al 100 %

3.5 EVALUACIÓN GENERAL DEL PROYECTO

Se observó que desde el mes de Septiembre del año pasado, que se aplicaron las actividades lúdicas del presente proyecto pedagógico y hasta el día de fin de cursos con fecha siete de Julio de 2006, los niños maduraron tanto física, emocional y socialmente en un grado muy notorio. Antes se veían grupos de niños con los que generalmente siempre jugaban, ahora juegan con distintos niños y los grupos son más numeroso e incluso de otros grados también.

Anteriormente se le pedía que levantaran la basura que habían dejado en el patio después de la hora de recreo, y argumentaban “esa no es mía, yo no la tiré”, pero si ahora se les pide que lo hagan, lo hacen con gusto y hasta se disputan el derecho por levantarla. Si alguien olvidó algo, sus compañeros les recuerdan. Si no tienen lápices o gomas, entre ellos se los prestan. Cuando se explica un tema y alguien no lo entendió, le ofrecen ayuda.

Ante esta respuesta de los niños hacia las actividades y el cambio de actitud ante el grupo en general, se comprueba que las actividades lúdicas guiadas logran actitudes positivas en los niños promoviendo la socialización entre los niños así como con el docente.

Las sesiones realizadas fueron diez, pero a la mitad de las actividades los alumnos, se llevaban mejor, jugaban casi entre todos, se hablaban por su nombre, y a veces era casi imposible tenerlos en silencio y que pusieran atención a la siguiente clase.

De treinta y cinco alumnos que conforman el grupo de preescolar tres, hubo tres niños que no se lograban integrar, La docente los motivó con material, didáctico, con juegos dirigidos, actividades al aire libre, sin embargo fueron rechazados por sus compañeros. El rechazo se hacía presente porque agredían

físicamente a los demás, hasta que se platicó con cada uno de ellos, y se les invitó a convivir en armonía, con respeto, y sin agredir a sus compañeros. La actitud de estos tres niños fue cambiando y lograron socializarse en forma positiva, lo cual se fue reflejando en cada una de las actividades realizadas.

Con la aplicación de las actividades guiadas se pudo observar que los alumnos se unieron más, convivieron, se conocieron, socializaron, disfrutaron las actividades y aprendieron a trabajar en equipo.

Una vez que los niños logran integrarse en grupo, su actitud cambio, se volvieron más activos, dinámicos, cooperadores, alegres, sociables, contentos, seguros de sí mismos. Gracias a las actividades lúdicas los niños pierden temores, eliminan la timidez, la apatía y los rechazos y ganan confianza, seguridad, amistad, y un sinnúmero de cualidades y valores.

El docente guió las actividades y los alumnos las llevaron a cabo con espontaneidad, creatividad y entusiasmo. Estas actividades fueron de suma importancia, ya que se realizaron con la finalidad de que los alumnos se integraran interactuaran y socializaran entre sí, para que aprendieran a convivir en sociedad.

El docente impartió su práctica docente bajo la Teoría del Constructivismo y ayudó a los niños a identificar fortalezas y debilidades, y los guió para trabajar de acuerdo a las competencias que marca el Programa de Educación Preescolar 2004. Las Competencias que se trabajaron con los niños fueron las siguientes: "Relaciones Interpersonales. 1.-Acepta a sus compañeras y compañeros tal y como son y comprende que todos tiene los mismos derechos, y también que existen responsabilidades que deben asumir. 2.- Comprende que las personas tienen diferentes necesidades, puntos de vista, culturas y creencias que deben ser tratadas con respeto. 3.- Aprende sobre la importancia de la Amistad y comprende el valor que tienen la confianza, la honestidad y el apoyo mutuo. 4.- Interioriza

gradualmente las normas de relación y comportamiento basadas en la equidad y el respeto”²⁰.

Las actividades se llevaron a cabo conforme a lo previsto, pero se realizaron modificaciones durante la práctica, ya que muchos niños todavía no se conocían bien, a pesar de estar en el mismo grupo, por un lado es entendible, porque son 35 alumnos, y muchas veces el tiempo no alcanza para convivir demasiado, porque se tiene que seguir un plan de trabajo establecido.

Pero al llevar a cabo estas actividades los niños cambiaron su actitud, se mostraron más cooperativos, más amables, se dieron la oportunidad de conocerse y de socializar entre ellos. También se observó que los niños se acercan más al docente siempre y cuando exista cercanía y confianza para platicar y convivir.

Por medio de las actividades lúdicas se logran muchos beneficios, porque ahora ya trabajan contentos, ya conviven más, y se les nota en el rostro una sonrisa de bienestar. Resultó una experiencia gratificante, porque los niños se sintieron importantes, escuchados, atendidos, y se nota en la mirada, en la expresión de sus rostros y en sus actitudes para con todos en general.

Las instalaciones también favorecieron a la aplicación del proyecto pedagógico de acción docente porque la escuela cuenta con un patio muy amplio, salones grandes, y un buen ambiente de trabajo entre docentes. La disposición de la Directora fue de gran apoyo, porque permitió la aplicación del proyecto que implicaba desviarse un poco del programa de estudio establecido y gracias a su cooperación las actividades se pudieron llevar a cabo.

²⁰ SEP. *Programa de Educación Preescolar 2004*. México, SEP. 2004. 27-37 pp.

Conforme se fueron llevando a la práctica las actividades, se observó que algunos alumnos necesitaban más apoyo que otros, pero los mismos alumnos fueron solidarios entre ellos y se apoyaron, eso fue gratificante para todos.

También se observó que el grupo se puede dividir en dos, y se podría aplicar la actividad un tiempo con 17 alumnos y el segundo tiempo con el resto del grupo, mientras los que no participen se les propone una actividad para trabajar dentro del aula.

Cada alumno es único e irrepetible es por eso que se debe respetar su tiempo de maduración y espacio, para que así el niño se sienta atendido, respetado, y motivado por el docente. Lo importante de todo el proyecto fue que hubo buena comunicación entre alumnos - alumnos, y docente – alumnos.

Los niños más tímidos olvidaron su timidez y participaron en las actividades, y hubo más acercamiento entre alumnos y docente, lo cual fue más gratificante.

Los nuevos retos por alcanzar del grupo son: que el docente trate de ganarse la confianza de los alumnos, y que los alumnos convivan más tiempo entre ellos mismos, sin forzar situaciones. Además las actividades lúdicas son las herramientas ideales para lograr la convivencia, socialización, cooperación y la demostración de las emociones que tanto niños como docentes tienen para dar y recibir.

Que los alumnos aprendan jugando, que no sea la escuela un sitio en donde ellos se sientan abandonados por los padres de familia, sino al contrario, que sientan que es un lugar en donde pueden permanecer con alegría, gusto y felicidad y en donde pueden expresarse, y hacer y decir lo que sienten sin temor a ser rechazados o sancionados.

Desde luego que este reto es para el docente, quien debe asumirlo con mucha responsabilidad, empeño, colaboración, esfuerzo, compromiso, voluntad, amor respeto y vocación.

CONCLUSIONES

Aplicar el juego como una estrategia docente para lograr que los niños se integren, que se socialicen, que trabajen en equipo, fue una buena elección para favorecer la interacción entre los alumnos. El trabajo en equipo es muy difícil de lograr, sobretodo con niños de 5 y 6 años que aún están en la etapa del egocentrismo, (que es la etapa en donde impera el yo, pero el niño no esta consciente de ello), por eso es importante ayudar a que los educandos se conozcan, que interactúen, que logren una convivencia divertida, amena y de aprendizaje significativo, para formar niños seguros, extrovertidos y alegres que tendrán buenas relaciones sociales el día de mañana.

Las actividades a realizar deben ser guiadas por el docente y cada una con una acción diferente, para que el niño pueda aprender la diversidad de actividades lúdicas en las que puede participar y disfrutar.

El presente proyecto tuvo éxito, ya que se esperaba menos cooperación de los alumnos, pero conforme se fueron dando las actividades, los alumnos cambiaron su actitud radicalmente y ese fue el detonador que impulsó a llevar las actividades con más profesionalismo y entrega, porque finalmente el proyecto es para mejorar las relaciones sociales entre los niños de nivel preescolar.

Las debilidades que se encontraron al principio fueron la timidez, la apatía y la inseguridad entre los niños, pero con el tiempo y las diferentes actividades llevadas a cabo, los niños fueron mostrando paulatinamente su personalidad, dejaron fluir sus emociones y su espontaneidad, esto fue lo que enriqueció las actividades del proyecto.

Las fortalezas del proyecto pedagógico de acción docente aplicado son la buena actitud, el profesionalismo, la entrega, el compromiso, la paciencia y el

cariño hacia los niños, el docente puede lograr lo que se propone siempre y cuando se respete la individualidad y espacio del niño.

Conforme se fueron llevando a la práctica las actividades, se observó que siempre existe algo que mejorar tanto en actividades como en la relación con los alumnos, ya que ellos también propusieron ideas y nuevas formas de llevar a cabo las actividades.

El propósito del proyecto se alcanzó gracias a las estrategias pedagógicas aplicadas, a la colaboración de los alumnos quienes pusieron todo su entusiasmo, disposición y actitud positiva para que el resultado del mismo fuera bastante aceptable. Los alumnos del grupo de preescolar tres del “Instituto Simón Bolívar” aprendieron a convivir con respeto, amabilidad y solidaridad al realizar actividades lúdicas.

BIBLIOGRAFÍA

ALONSO PALACIOS, María Teresa. La afectividad en el niño. México. Trillas 2001. 124 pp.

BRUEL, Annie. Juegos motores, Madrid, Narcea, 1998. 162 pp.

CAMPS, Ana. et al. (Coordinadora). El aula como espacio de investigación y reflexión. Investigación en didáctica de la lengua. Barcelona, Graó, 2001. 223 pp.

EGGEN, D. Paul y Donald P. Kauchak. Estrategias docentes. México, Fondo de Cultura Económica, 2005. 493 pp.

DÍAZ BARRIGA ARCEO, Frida y Gerardo Hernández Rojas. Estrategias docentes para un aprendizaje significativo, una interpretación constructivista. México, McGraw –Hill Interamericana, 2005. 465 pp.

ESPINOZA TORO Paulina. "El juego como herramienta para favorecer las identificaciones de las emociones". México. 2004. Tesina (Licenciatura en Pedagogía) UNAM. 81 pp.

LLEIXÁ ARRIBAS, Teresa. Colecciones pedagógicas corporales. Barcelona Editorial Paidotribo, 1989, 245 pp.

PIAGET Jean. Problemas de psicología genética. Barcelona, Editorial Ariel, 1978. 196 pp.

RADRIZZANI GOÑI, Ana María. El niño y el juego y las operaciones infralógicas en el juego reglado. Buenos Aires, Ediciones Nueva Visión. 1987.182 pp.

Revista Psicología, Semblanza de Jean Piaget. 32 pp.

Revista digital de educación y nuevas tecnologías. Contexto Educativo No. 28 año 5. 10 pp.

SEP. Programa de Educación Preescolar 2004. México, SEP.142 pp.

SERRANO Margarita. Diseño y Construcción de un juguete para un temprano desarrollo de las facultades psicomotrices de un niño. Bucaramanga, Colombia. 2003. Tesina (Licenciatura en Psicología) Colegio Cooperativo Comfenalco. 89 pp.

STEPHEN KEMMIS y Robin Mc Taggart. Cómo planificar la investigación-acción. Barcelona, Editorial Laertes, 1987. 199 pp.

UPN. Antología básica. El juego. México, UPN.1994. 369 pp.

UPN. Antología básica. Hacia la Innovación. México, UPN.1994.135 pp.

UPN. Antología. Proyectos de Innovación. México, UPN.1994. 250 pp.

UPN. Antología. Aplicación de la alternativa de innovación. México, UPN.1994 210 pp.

UPN. Antología. Seminario de Formalización de la Innovación. México, UPN.1994 135 pp.

UPN. Antología. La Innovación. México, UPN.1994, 89 pp.

www.edrev.asu.edu (14 de julio 2006)

ANEXO UBICACIÓN DEL “INSTITUTO SIMÓN BOLÍVAR”

