



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 097 D.F SUR.

**TALLER DE PLANEACIÓN DE ACTIVIDADES BASADAS EN EL JUEGO PARA
PROMOVER UNA ENSEÑANZA INNOVADORA Y CREATIVA EN EL CDCRAE.**

PROYECTO DE ACCIÓN – DOCENTE.

PRESENTA:

Rocío Hernández Arellano.

DEDICATORIAS

Mamá y Papá:

Gracias por todo el amor, la confianza y el apoyo que me han brindado durante esta etapa de mi vida les agradezco por confiar en mí, por estar en los momentos en que más los necesitaba, por sus consejos que siempre me encaminaron hacia mis metas, por todas estas razones y mil más hoy les doy las gracias por ser los seres más especiales en mi vida.

A mi hija:

Te doy las gracias por todos los momentos que has estado conmigo, por tu apoyo, por tu cariño que me brindas día a día, aunque todavía eres pequeña, siempre he sentido tu fortaleza y es la que me ha motivado a lograr todos mis propósitos.

Gracias por ser el sol que ilumina mi vida.

Índice.

Contenido

INTRODUCCIÓN:	7
I DIAGNÓSTICO	10
1.1.1. Contextualización.....	10
1.1.2 Característica Institucional:.....	12
1.1.3 La misión:	12
1.1.4 Principios institucionales:	13
1.1.5. La visión.....	14
1.1.6 Características de los padres de familia.....	14
1.1.7 Características del grupo de casa de niños 5.	16
1.2. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE PROPIA.	16
1.2.1 Historia personal:	18
1.2.2 Dimensión interpersonal:	19
1.2.3 Relación maestra- director:.....	19
1.2.4 Relación maestra- padres de familia:.....	20
1.2.5 Relación alumno-alumno:	20
1.2.6 Relación maestra-alumno:	20
1.2.7 Dimensión institucional:.....	20
1.2.8 Organigrama de la escuela:.....	21
1.3.- ELEMENTOS DE LA TEORÍA QUE APOYAN LA COMPRESIÓN DE MI PRÁCTICA DOCENTE.....	23
1.3.1 David Ausubel.....	23
1.3.2. Jean Piaget.	24
1.3.3. Jerome Bruner.....	25

1.3.4. María Montessori.	26
1.4 METODOLOGÍA.	27
1.4.1 Investigación – acción.	27
1.5 DIAGNÓSTICO PARTICULAR DEL PROBLEMA.	29
1.5.1 Celestín Freinet	30
1.5.2. Ausubel.	33
1.5.3. Resultados del diagnóstico:.....	36
II. PLANTAMIENTO DEL PROBLEMA.	38
2.1.- Delimitación:.....	38
2.2.- Tipo de proyecto a desarrollar	38
2.2.1. Acción – Docente.	38
III. ALTERNATIVA DE INNOVACIÓN.	40
3.1. Fundamento de la Alternativa de Innovación.....	40
3.1.2 Programa de educación preescolar (PEP 2011).....	42
3.1.3 ¿Qué es el juego?	46
3.1.4 Fundamentos lúdicos.	49
3.1.5 Jean Piaget:	52
3.1.6 Lev Semenovich Vigotsky.....	52
3.1.7 Jerome Bruner.	53
3.1.8 Decroly	54
3.2 PROPÓSITOS.	57
3.3. SUPUESTOS.	57
3.4 PLAN ACCIÓN.....	57
3.4.1 CRONOGRAMA.....	59
3.4.2. DESARROLLO	61
3.5. VIABILIDAD.....	88
3.6. PLAN DE SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN.....	88

3.6.1 Concepto de evaluación:.....	88
La Evaluación en el ámbito educativo	88
3.6.2 <i>Criterios de Evaluación del Proyecto</i>	90
3.6.3 <i>Indicadores</i>	90
3.6.4 <i>Instrumentos:</i>	90
3.7 NFORME FINAL DE LA APLICACIÓN.	91
3.7.1 Dificultades.....	92
3.7.2. Evaluación del impacto:	93
Conclusiones.	95
Bibliografía	100
Anexos	104
ANEXOS 1	105
ANEXO 2	108
ANEXO 3.....	111
ANEXO 4.....	112
ANEXO 5.....	113
ANEXO 6.....	114
ANEXO 7.....	115
ANEXO 8.....	116

INTRODUCCIÓN:

La educación preescolar es un proceso a través del cual los niños y las niñas, sistematiza la amplia gama de conocimientos adquiridos en su medio social donde se desenvuelven, pero también obtienen nuevos conocimientos que les serán útiles en el transcurso de su vida futura.

Emprender acciones que contribuyan a mejorar la educación de los niños, es siempre y será tarea grata y de gran responsabilidad.

Como educadoras requerimos de contar con herramientas que nos permitan innovar las actividades de nuestras planeaciones de una forma donde los niños disfruten aprendiendo los contenidos seleccionados, materiales didácticos y recursos que favorezcan la intervención educativa.

Por lo consiguiente, necesitamos sensibilizarnos acerca de las actividades que planeamos y la forma de enseñanza que aplicamos como docentes, en el momento de querer comunicarnos con nuestros niños y niñas para obtener un mayor resultado en su aprendizaje.

La propuesta está dirigida a mejorar la calidad de actividades planeadas por las educadoras, haciéndolas más atractivas e innovadoras, tomando como estrategia el juego para favorecer la enseñanza en el aula.

En el contexto, el proyecto de Acción – Docente, sistematiza el problema de las actividades que aplican las docentes en sus planeaciones. El estudio está compuesto

por tres capítulos, el primero, se realiza una contextualización de las características institucionales, familiares y del grupo, se aborda la historia personal, se hace una revisión global de las diferentes dimensiones y relaciones que se tiene institucionalmente, tomando como referencia las teorías que apoyan mi práctica docente, en la metodología tenemos lo que es la investigación – acción que nos permite cambiar las actitudes de las docentes, para favorecer su práctica educativa, así como el diagnóstico del problema.

En el capítulo dos, se realiza la delimitación y el tipo de proyecto que se desarrollará en la alternativa.

En el capítulo tres, la fundamentación de la alternativa de innovación, el título de la alternativa, los propósitos, supuestos a lograr; el plan de acción que se llevará a cabo, el cronograma de actividades. Que nos ayudará a tener una mejor organización que nos permitirá contemplar el uso de recursos y espacios físicos existentes en el plantel, haciendo posible la organización del trabajo del taller. Se incluye los instrumentos de evaluación, la viabilidad, los criterios de evaluación del proyecto, el informe final y resultados, así como las dificultades del mismo, se tiene finalidad de confirmar, que a través de un plan estratégico adecuado y con compromiso, al trabajo colegiado de las participantes que forman parte de esta organización escolar, se puede transformar una forma de trabajo teniendo como resultados significativos y cambios en actitudes docentes.

La propuesta es realizada, con la finalidad de aportar una alternativa diferente y actual para las docentes de la institución educativa en preescolar, con respecto a la forma de planear sus situaciones didácticas a este nivel básico, reflexionando los beneficios y las

ventajas que les brinda el juego, para propiciar actividades innovadoras y creativas que favorezcan el aprendizaje de las niñas y los niños.

|

I DIAGNÓSTICO.

1.1.1. Contextualización.

La institución donde laboro, se llama Proyecto Roberto Alonso Espinosa, como razón social está registrado ante hacienda, como Centros Comunitarios Montessori, tiene un horario de las 8:00 am a 6:00 pm.

Ubicación Geográfica: Esta localizado en la zona sur de la ciudad, en la delegación, Álvaro Obregón, se encuentra situada en la parte intermedia de un cerro ya que el objetivo de esta institución comunitaria es dar servicio a la zona marginal de este lugar. La dirección es la siguiente, Cerrada de jazmín No. 9 colonia Lomas de Chamontoya.

Inmueble: es una construcción prácticamente nueva se realizó hace 10 años, especialmente construida para ser un colegio, cuenta con 7 salones, no muy amplios que se dividen de la siguiente manera, comunidad infantil cuenta con el salón más grande por las necesidades de los niños las edades de los bebes son de 6 meses a 2 año 6 meses y casa para niños que se divide en esta forma: casa 1 hasta la 6 cuenta con su propio salón, las edades de los niños son diversas, ya que todos los grupos tienen alumnos desde los 2 años hasta 6 años y están conformados por 23 a 25 niños cada uno.

Los salones que cuentan con más material de Montessori son casa 4, 5 y 6, ya que son los que tienen a la mayoría de los alumnos que van a pasar a la primaria.

Contamos con un comedor que da servicio a los niños en dos tiempos, de 11:00 a 12:30 se da la colación y de 2:00 a 2:40 pm se sirve la comida.

Contamos con la cooperación de los padres de familia quienes aportan pequeñas cantidades de verduras o frutas que se les da diariamente a los niños y a las niñas en el horario de la colación, esta rutina nos ayuda a fomentar en nuestros alumnos la importancia del valor de compartir con sus compañeros y al mismo tiempo enseñar a los niños a comer alimentos nutritivos.

Otros programas y áreas con las que cuenta el centro son: El Taller, programa que da servicio de apoyo a tareas y que atiende a niños de 6 a 12 años que asisten a la primaria.

En el programa Rehilete, se atiende a adolescentes, de 12 a 18 años que están en secundaria y/o nivel medio superior.

Las áreas de apoyo son “Mejorando en Familia” donde se trabajan con los papás de nuestros niños, y en donde se encuentra el departamento de coordinación psicopedagógica.

En el área de Trabajo Social se realiza el seguimiento a todos los niños desde su ingreso.

También contamos con un laboratorio de informática que tiene 12 computadoras de las cuales solo funcionan 10, que son insuficientes para trabajar con los niños.

Dos patios pequeños y uno grande donde los alumnos, pueden jugar y realizar educación física.

Características de la comunidad: Es una comunidad que no tiene mucho que se formó, aproximadamente 19 años, la gente que habita en este lugar es de bajos recursos la mayoría.

Sus calles están semipavimentadas, les hace falta varios arreglos, casi no hay transporte por las mañanas, por la tarde salen con un lapso de 20 minutos cada uno.

Los servicios, con los que cuentan, son tiendas, tortillerías, un centro de desarrollo social, papelerías, una panadería, estéticas, el único jardín y guardería es el centro donde laboro. Los demás servicios, como son bancos, centros comerciales, primarias, secundarias, medio superior, etc, se encuentran aproximadamente a 50 minutos de distancia.

1.1.2 Característica Institucional:

Este centro fue formado por la Fundación Amparo que tiene como misión, principios institucionales y visión la siguiente:

1.1.3 La misión:

“Promover el desarrollo educativo, social y económico de niñas y niños, adolescentes y sus familias en zonas marginadas por medio de procesos formativos, de participación y organización comunitaria”.

1.1.4 Principios institucionales:

El individuo tiene derecho al goce pleno de la vida. Para poderlo hacer debe desarrollar todas sus capacidades en su entorno familiar y comunitario.

Existe en sociedad amplios grupos con desventajas económicas o sociales que les impiden desarrollar al máximo sus capacidades.

- ✚ La institución será coadyuvante y detonador de las capacidades de los individuos con desventajas sus condiciones sociales, para que superen por sí mismo sus condiciones de vulnerabilidad.
- ✚ Se atenderá a quien más lo necesita por sus desventajas socioeconómicas.
- ✚ Los servicios que estén dirigidos a la formación del individuo y sus familias, serán los prioritarios y se promoverá la capacidad autogestiva de la comunidad.
- ✚ Se brindarán servicios de la más alta calidad y calidez para la gente con mayores desventajas sociales, por ello, será prioritaria la calidad antes que ampliar la cobertura.
- ✚ Corresponsabilidad social, entendimiento que el individuo vulnerable para separar esta condición debe de ser partícipe de las acciones para su desarrollo.
- ✚ Honestidad en el manejo de los recursos, y lo que su uso deberá ser eficiente y transparente.
- ✚ Congruencia entre lo que se dice y se hace, para dar certidumbre a los participantes y a las personas e instituciones involucradas.
- ✚ Los colaboradores en el proyecto deberán mostrar su compromiso y vocación de servir a la sociedad.
- ✚ No se discriminará a persona alguna, que requiera el apoyo, por su origen étnico, preferencias religiosas, políticas y/o sexuales. Y en ningún caso se vinculará o favorecerá a partido político alguno,

- ✚ La tolerancia a la expresión de ideas y de costumbres es un principio fundamental, siempre y cuando no menoscabe la integridad de los individuos o lesione los procesos de desarrollo comunitario. En ningún caso se aceptará la violencia en cualquiera de sus expresiones.

1.1.5. La visión.

El proyecto Roberto Alonso Espinosa cuenta con un modelo de intervención educativa y social de vanguardia, que está probado y reconocido por su gran impacto social.

Los CDC son espacios que promueven el desarrollo, haciendo accesible servicios integrales y de la más alta calidad a las personas que más lo necesitan, fortaleciendo la capacidad de autogestión de las familias de la comunidad.

Las personas que participan, en particular los niños y las niñas desarrollan una buena autoestima, sus capacidades y las habilidades para enfrentar con mayores oportunidades en el mundo que los rodea, con una identidad sólida que valora su origen los componentes con el desarrollo de su comunidad y país.

1.16 Características de los padres de familia.

En la actualidad han surgido cambios en nuestra sociedad, las condiciones, culturales y económicas, han sido causa de diversos cambios en las familias, la necesidad de que salga a trabajar también la madre, para ayudar al sustento familiar, ha ocasionado, que

sus hijos asistan a guarderías, las cuales dan un servicio, educacional pero también asistencial, como la institución donde laboro.

En el centro asisten 38% de hijos de padres trabajadores, un 30% son hijos de madres solteras, las cuales oscilan sus edades desde los 16 años a los 38 años, el 17% son niños de familias disfuncionales, la madre es la que se hace cargo del cuidado educativo de sus hijos, lo cual la lleva a trabajar por más tiempo, provocando que la que se haga responsable del niño sea la abuela. 7% de la población que resta, provienen de familia fusionales, donde los padres son participantes activos en la educación de sus hijos.

La participación de los padres de familia: Dentro de la escuela es muy poca, están acostumbrados a que la institución tenga todos los recursos materiales para que sus hijos trabajen, pero cuando se les pide su cooperación, la mayoría siempre tiene algún pretexto, para no cooperar.

En cuanto a los talleres que se realizan por parte del área psicopedagógica, la cual elabora estrategias relacionadas con problemas de conducta de los niños, así como cuestiones sociales y familiares, la participación de los padres es de un 32%, los padres que se les canaliza para asistir a estas actividades, no son constantes.

Llevando el registro de mis observaciones diarias, analicé los siguientes aspectos:

- ✚ Sólo algunos.... padres de familia muestran interés, por la educación de sus hijos y cooperan con nosotras.
- ✚ Es muy poca la comunicación maestra-padres de familia.

- ✚ Por las políticas de la escuela, nos prohíben hacer partícipes a los padres de familia en algunas actividades, entre menos se les moleste mejor.
- ✚ Cuando se realizan las entrevistas, se les tiene que estar recordando constantemente, para que pidan permiso en su trabajo y puedan asistir.

1.1.7 Características del grupo de casa de niños 5.

Soy titular de casa de niños 5 (kínder 1, 2 y 3).

Cuento con una población de 23 niños. (9 niñas y 14 niños).

Sus edades están entre los 3 y los 5 años 10 meses.

Mi horario de trabajo con los niños es de 8:30am a 1:00 pm. Pero no salgo de labores hasta las 3:00pm de 1:15 a 3:00 realizamos limpieza del salón, elaboración del diario o alguna actividad pendiente.

1.2. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE PROPIA.

Reflexión y crítica sobre mi práctica docente: Como guía al analizar mi quehacer áulico llego a la conclusión, que soy una maestra tradicionalista, siempre aceptado las reglas de la institución.

Mi trabajo dentro del aula, pienso es muy rutinario, mi quehacer docente consiste en dar presentaciones de los materiales de Montessori, estas actividades particularmente se dan individualmente, los alumnos escogen su material y se ponen a trabajar con la actividad deseada. Como guía tengo la responsabilidad de observar cómo los alumnos trabajan, si necesitan ayuda, así como llevar un registro de los aprendizajes que está

adquiriendo cada alumno. Los ejercicios prácticamente son individuales, provocando que cuando se trabaja en grupo se compliquen las cosas entre ellos, ya que se les dificulta ponerse de acuerdo, expresar ideas, sentimientos, movimientos corporales en algunos niños son rígidos.

Esta rutina en ocasiones se me hace tediosa y he observado que a los alumnos les pasa lo mismo, al principio del ciclo escolar les llaman mucho la atención todos los materiales y quieren estar trabajando constantemente, pero como los materiales son los mismos todo el ciclo, pierden interés por ellos.

Una cuestión que se me hace muy importante mencionar, es que nuestro centro está en acuerdos con SEP para la clave oficial, así que tenemos supervisión, uno de los requisitos que piden es la planeación de las situaciones didácticas con el PEP, pero realmente es muy poco el tiempo que le dedicamos a estas actividades aproximadamente 10 a 15 minutos, una vez por semana, ya que la prioridad de enseñanza se basa al método Montessori, no dando oportunidad a otras dinámicas más lúdicas que también pueden ser interesantes para los niños y llevarlos a un aprendizaje significativo.

Cuando tengo oportunidad de salirme de la rutina y realizar más actividades que impliquen el juego y el aprendizaje, he observado que los niños se divierten y disfrutan las dinámicas. Al problema que me enfrento haciendo estos ejercicios es que alguna guía se den cuenta que no estoy trabajando con los materiales, reportándome hasta la dirección. La verdad no tengo conocimiento de las consecuencias que conlleven estas acciones ya que siempre he tenido cuidado para que no me vean.

1.2.1 Historia personal:

Desde muy pequeña me llamaba la atención ser maestra, recuerdo que alguno de mis juegos era precisamente ser docente, al pasar los años concluí el bachillerato y continúe con mis estudios relacionados con la educación, así que estudié asistente educativo y puericultura, con esta preparación empecé a trabajar en un CADI, impartiendo la docencia en preescolar 1 y 2, aproximadamente 3 años, en esta institución aprendí mucho, la directora es una persona flexible, que respetaba nuestras ideas y nuestra forma de trabajar, pero con cierto límite institucional. Por causas personales me tuve que salir del colegio.

Después de casi 8 meses de descanso, volví a trabajar en un colegio particular (Bilbao), en el área de lactantes y maternal, las edades eran las siguientes, 45 días de nacidos a 3 años, mis labores primordialmente con los niños pequeños era de estimulación temprana y cuidados y con los niños de 2 a 3 años, también eran de cuidado, pero ya con ellos se podía trabajar con actividades lúdicas que estimularan algunas áreas de aprendizajes. Me Salí de dicha institución porque su nivel académico empezó a bajar. A la dueña solo le importaba obtener dinero, sin interesarle realmente si el niño aprendía o no, ella solo quería darles gusto a los padres, no tomando en cuenta la opinión de sus docentes, su lema era "El cliente siempre tiene la razón", al no estar de acuerdo con sus ideas y el trato que me daba, preferí renunciar después de... 4 años de laborar, me fui desilusionada de este lugar, por las mala experiencias que ahí tuve.

Antes de salirme de trabajar, realicé los trámites y el examen para entrar a la Universidad Pedagógica Nacional. Al saber que me había quedado me sentí muy

contenta porque una de mis metas es seguir preparándome en la docencia. Así que en el año 2008 ingresé a la universidad (UPN) Unidad 097, para cursar la Licenciatura en Preescolar Plan 97. Todas las asignaturas me han brindado excelentes referencias pedagógicas; elementos sobre los procesos y métodos para aprender de la práctica, de la experiencia, sobre el desarrollo del niño y teoría del aprendizaje, de la conducta humana y de la escuela, tanto en sus aspectos psicológicos como sus dimensiones sociales. Sé que enseñar, suscitar aprendizajes en personas concretas, supone dominar cómo y por qué, se lleva a cabo el acto educativo, además, de la teoría de las materias en las cuales se pretende propiciar ese aprendizaje. Por esta razón obtener dichos aprendizajes ha sido de gran importancia para mejorar mi quehacer docente en mi trabajo actual.

1.2.2 Dimensión interpersonal:

Relación maestra-maestra: la comunicación entre nosotras no es frecuente, cada una de las guías se dedica a realizar sus cosas, materiales, presentaciones, etc. El único motivo por el cual podemos reunirnos es que nuestra coordinadora tenga algún aviso para nosotras o elaborar material en conjunto.

Nuestras juntas mensuales para planear los eventos escolares no existen, ese día tenemos curso del material de matemáticas o lenguaje.

1.2.3 Relación maestra- director:

La relación que mantengo con el director general es cordial, es un educador humanista, que se preocupa por sus maestros, cuando tengo que manifestarle mis desacuerdos o ideas, siempre está disponible a escuchar y a buscar soluciones.

1.2.4 Relación maestra- padres de familia:

La única relación que mantengo con ellos, es cuando el niño presenta algún estado de conducta inusual, se le tiene que comunicar a los padres o las juntas de evaluación de los avances de sus hijos.

1.2.5 Relación alumno-alumno:

Los alumnos son algo individualistas en las actividades, se les dificulta trabajar en grupo y en los juegos no logran integrarse.

1.2.6 Relación maestra-alumno:

La relación que tengo con mis alumnos, es cordial, trato de ser paciente, juego con ellos para poderme integrar a sus intereses, soy alegre, me gusta convivir con ellos, pero cuando no escuchan si soy estricta con los pequeños. Son niños de diferentes edades el más pequeño tiene tres años, sus características para mí son las siguientes: cariñosos conmigo, participan en todas las actividades que realizamos, la mayoría de las veces con interés y entusiasmo, expresan sus sentimientos e ideas.

1.2.7 Dimensión institucional:

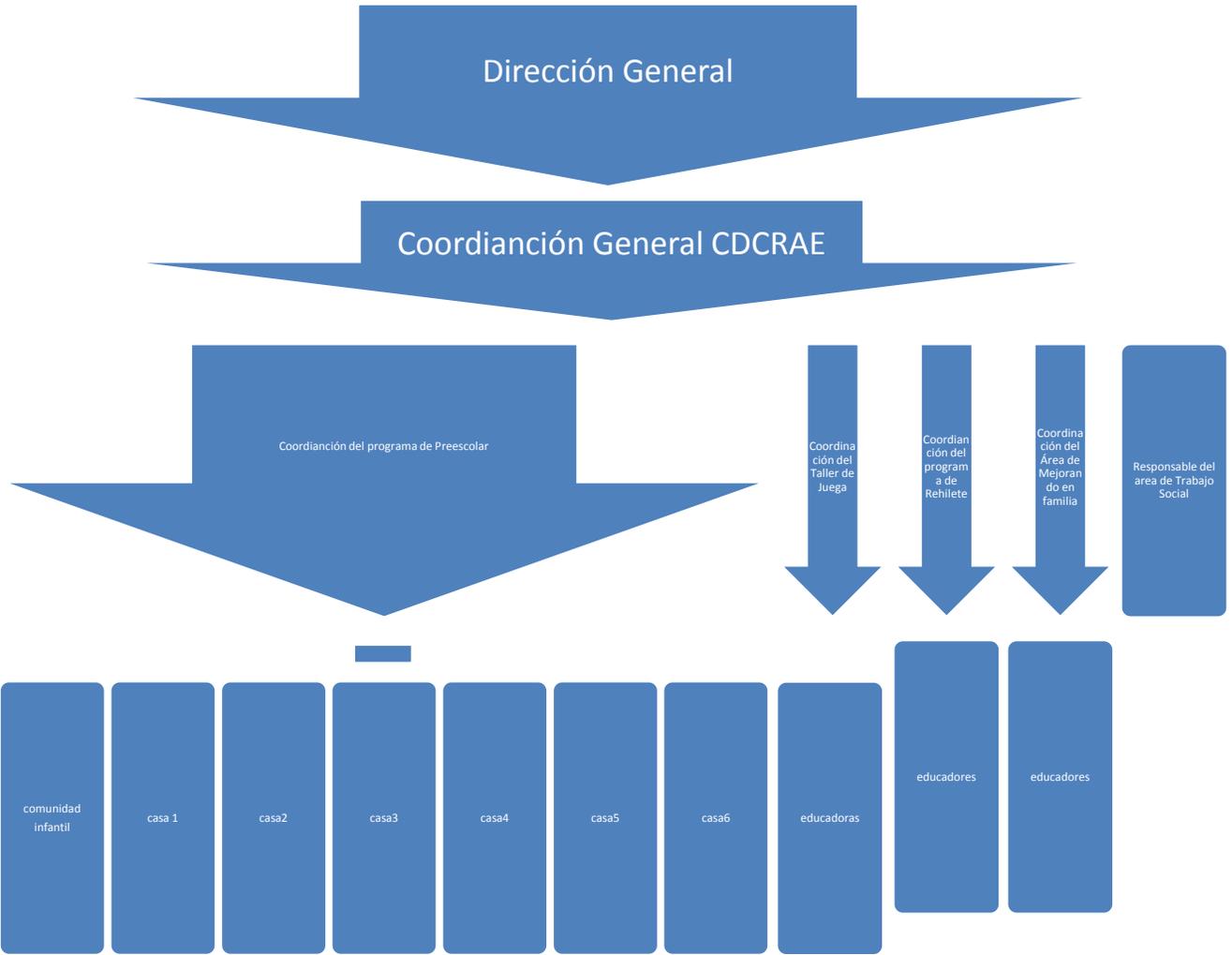
Gestión institucional: El directivo se preocupa por actualizar nuestro quehacer docente, pero lamentablemente las guías que imparten el taller son demasiado ortodoxas y quieren imponer sus ideas, los directivos siempre les dan la razón sin discutir, porque la dueña de la escuela confía plenamente en ellas y quieren que trabajemos totalmente como ellas lo indican, en esto no estoy de acuerdo, porque las guías trabajaban

anteriormente en otras escuelas de recursos económicos altos, con niños de otras características, y ahora quieren imponer los mismos criterios con nuestros alumnos que son de otro nivel económico y no tienen las mismas características y necesidades que los que ellas atendían en su trabajo anterior.

Por estas mismas situaciones se me complica trabajar de una forma más dinámica ya que siempre están cuestionando todas nuestras actividades que se realicen conforme al método muy rígido.

1.2.8 Organigrama de la escuela:

Para dar la descripción del funcionamiento del centro comunitario iniciaré por dar un organigrama de la institución en donde se puede visualizar la jerarquía, del personal que elabora en la institución:



1.3.- ELEMENTOS DE LA TEORÍA QUE APOYAN LA COMPRESIÓN DE MI PRÁCTICA DOCENTE.

1.3.1 David Ausubel.

Antes de conocer la teoría de David Ausubel consideraba que la forma en que los niños aprendían era por repetición muy mecánicamente, conocer la ideas de Ausubel (1983) y su teoría del aprendizaje significativo donde plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización.

En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja así como de su grado de estabilidad. Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen el marco para el diseño de herramientas metacognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa, ésta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con "mentes en blanco" o que el aprendizaje de los alumnos comience de "cero", pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio.

Ausubel nos dice que las experiencias humanas no solo implican pensamientos, sino también afectividad y únicamente cuando se consideran en conjunto se capacita el individuo para enriquecer el significado de su experiencia.

1.3.2. Jean Piaget.

Conocer más sobre la teoría de Piaget (1973), enriqueció mis conocimientos y mi práctica docente ya que para Piaget parte de que la enseñanza se produce “de adentro hacia afuera”. Para él la educación tiene como finalidad favorecer el conocimiento intelectual, afectivo y social del niño, pero teniendo en cuenta que ese crecimiento es el resultado de unos procesos evolutivos naturales. La acción educativa, por lo tanto, ha de estructurarse de manera que favorezca los procesos constructivos personales, mediante los cuales opera el crecimiento. Las actividades de descubrimiento deben ser por lo tanto, prioritarias. Esto no implica que el niño tenga que aprender en solitario al contrario, una de las características básicas del modelo pedagógico piagetiano es, justamente el modo en que resultan las interacciones sociales horizontales.

Las implicaciones del pensamiento piagetiano en el aprendizaje inciden en la concepción constructivista del aprendizaje. Los principios generales del pensamiento piagetiano sobre el aprendizaje son:

- 1.- Los objetivos pedagógicos deben, además de estar centrados en el niño, partir de las actividades del alumno.
- 2.- Los contenidos, no se conciben como fines, sino como instrumentos al servicio del desarrollo evolutivo natural.
- 3.- El principio básico de la metodología piagetiana es la primacía del método de descubrimiento.
- 4.- El aprendizaje es un proceso constructivo interno.
- 5.- El aprendizaje depende del nivel de desarrollo del sujeto.
- 6.- El aprendizaje es un proceso de reorganización cognitiva.

7.- En el desarrollo del aprendizaje son importantes los conflictos cognitivos o contradicciones cognitivas.

8. La interacción social favorece el aprendizaje.

9. La experiencia física supone una toma de conciencia de la realidad que facilita la solución de problemas e impulsa el aprendizaje.

10. Las experiencias de aprendizaje deben estructurarse de manera que se privilegie la cooperación, la colaboración y el intercambio de puntos de vista en la búsqueda conjunta del conocimiento (aprendizaje interactivo).

Al trabajar diariamente estos principios, me han ayudado, a favorecer la planeación de mis actividades didácticas, mejorando mi quehacer docente.

1.3.3. Jerome Bruner.

A través de la teoría de Jerome Bruner donde nos dice que la construcción del conocimiento mediante la inmersión del estudiante, en situación de aprendizaje problemática, la finalidad de este es que el estudiante aprenda descubriendo. Ya que el método de descubrimiento guiado, implica dar al aprendiz la oportunidad para involucrarse de manera activa y construir su propio aprendizaje a través de la acción directa.

-La finalidad es impulsar un desarrollo de las habilidades que posibilitan el aprender a aprender y con el cual busca que los estudiantes construyan por sí mismo el aprendizaje.

-El aprendizaje viene a ser un procedimiento activo de información que cada persona organiza y construye desde su propio punto de vista.

-Lo más importante es hacer que los alumnos se percaten de la estructura del contenido que se va aprender y de la relación con sus elementos, facilitando con ello la retención del conocimiento.

Me ayudó a comprender que la educación no es solamente transmitir a los niños conocimientos, si no que estos mismos vayan construyendo sus propias ideas y soluciones, así como que las actividades tienen que estar correctamente planeados de acuerdo a su edad e interés, para motivarlos a que participen activamente y se involucren en su propio aprendizaje, expresándose lingüísticamente, ya que para Bruner, el aprendizaje es un proceso activo, de asociación y construcción. Ésta da significación y organización a sus experiencias y le permite ir más allá de la información dada, ya que para integrarla a su estructura debe contextualizar y profundizarla.

1.3.4. María Montessori.

El método de María Montessori que actualmente estoy trabajando se caracteriza, por sus ambientes preparados y reales donde cada elemento tiene su razón de ser en el desarrollo del niño.

Este ambiente promueve la independencia del niño en la exploración y el proceso de aprendizaje. La libertad y la autodisciplina hacen posible que cada niño encuentre actividades que dan respuesta a sus necesidades evolutivas.

Citando a María Montessori (1910) donde sostiene que cada individuo tenía que hacer las cosas por sí mismo, porque de otra forma nunca llegaría a aprenderlas. Según ella, “Un individuo educado continúa aprendiendo después de las horas y los años que pasan dentro de un salón de clases, porque está motivado interiormente por una curiosidad natural, además del amor por el aprendizaje”.

Uno de los principios fundamentales de la pedagogía Montessori es que la escuela no es un lugar en el que el maestro transmite conocimientos, sino el lugar donde la inteligencia y la parte psíquica del niño se desarrollan a través de un trabajo libre con materiales didácticos especializados. En otras palabras, el aula es el espacio en el que el niño de manera autónoma decide a qué conocimientos acceder y de qué manera quiere hacerlo.

En lo que no concuerdo con Montessori es que ella no le concede importancia vital al juego, ni sede lugar especial al juguete, por esta razón entre los materiales montessorianos no hay juegos de construcción, esos juegos tan apreciados para otros teóricos (Séguin) para el cultivo de la imaginación y entreno de las estructuras mentales necesarias.

El pequeño montessoriano no juega; es serio, se concentra, trabaja. Es el resultado de una enseñanza que teme cualquier clase de fantasía y cualquier desbordamiento de la imaginación y que conciba el juego carente de sentido.

1.4 METODOLOGÍA.

1.4.1 Investigación – acción.

El presente trabajo se basa en la investigación-acción, porque de acuerdo a lo que nos enfrentamos día con día nos permite cambiar las actitudes de los docentes, favoreciendo su quehacer educativo.

La metodología de la investigación-acción, supone entender la enseñanza como un proceso de investigación, un proceso de continua búsqueda. Conlleva el oficio docente,

integrando la reflexión y el trabajo intelectual en el análisis de las experiencias que realizan, como un elemento esencial de lo que constituye la propia actividad educativa.

Sus características según John Elliott (1993) se plantean de la siguiente manera:

- 1.- se construye desde y para la práctica.
- 2.- pretende mejorar la práctica a través de una transformación, al mismo tiempo que procura comprenderlo.
- 3.- demanda la participación de los sujetos en la mejora de su práctica
- 4.- exige una actuación grupal por la que los aplicadores colaboran coordinadamente en todas las fases del proceso de investigación.
- 5.- implica la realización de análisis crítico de las situaciones.
- 6.-se configura como una espiral de ciclo de planificación, acción, observación y reflexión.

La investigación- acción no se limita a someter a prueba determinadas hipótesis o a utilizar datos para llegar a conclusiones. Pretende por medio de la acción unir la teoría y la práctica. Mejora la acción, ayuda a resolver problemas prácticos e implica un protagonismo.

Se trata de un nuevo tipo de investigación amplia y flexible, con perspectiva ecológica, que busca la clarificación de valores y el rigor metodológico. Así como el cambio en colaboración, la democratización del proceso investigativo y una función crítica. En resumen, se trata de realizar acción como cambio social.

La investigación-acción se dirige al análisis y modificación de la práctica siendo:

- | | | | |
|-----------------|---------------|-----------------------------------|--------------|
| a) Movilizadora | b) Dialéctica | c) Dialógica | d) Educativa |
| e) Diacrónica | f) Histórica | g) Praxis social". (Anton, 2001). | |

La investigación acción es una forma de entender la enseñanza y la labor docente ya que está inmersa en la propia actividad educativa para problematizarla.

La práctica de enseñanza se encuentra dentro del contexto de un marco institucional, cultural y político que la regula. Esto supone que la investigación-acción debe proponer, de un modo u otro, una manera de cambiar las prácticas sociales.

1.5 DIAGNÓSTICO PARTICULAR DEL PROBLEMA.

Realizando el análisis de mi práctica docente y llevando a cabo el registro de actividades, del diario del educador, entrevistas de los niños, junto con las observaciones y comentarios de las docentes.

Considero que la falta de actividades donde los niños estimulen su espontaneidad natural, creatividad, imaginación, curiosidad y socialización, afecta el aprendizaje de los alumnos, ya que todas los ejercicios que realizan de alguna forma ya los tienen muy memorizados, causando que el niño realice sus actividades de una forma mecánica, sin poner en juego algunas otras habilidades, esto afecta mi práctica docente en los siguientes aspectos: cuando quiero trabajar con ellos actividades más dinámicas, los niños se muestran poco participativos, les da pena trabajar con otros niños o definitivamente no cooperan entre ellos, afectando de cierta manera la autoestima de ellos mismos.

Es poco realmente lo que he podido hacer, por el problema que se me presenta. La coordinadora que tengo no tiene formación, su conocimiento del método es empírico y jamás ha trabajado con el PEP, lo que implica que siempre se base en lo que dicen las

guías Montessori, sin tomar en cuenta, la propia experiencia y sin permitir que trabajemos de otra forma que no sea con los materiales Montessori.

La no percepción de la situación que vive la comunidad educativa, por parte de las educadoras titulares, ha generado la imposibilidad de innovar y de aplicar estrategias lúdicas que generen el desarrollo de actividades novedosas por parte de las mismas, lo cual ha traído como consecuencia la dificultad de generar un aprendizaje más significativo en los alumnos.

Las actividades en preescolar requieren dos características especiales: ser innovadoras y retadoras, cada actividad que se realiza debe implicar un nuevo reto para el niño, de esta forma los pequeños se motivan a su realización. A fin de presentar estas actividades a los niños, la educadora debe conocer las características de su grupo, que saben y que pueden hacer, cuáles son sus condiciones de salud y las características de su entorno familiar. La educadora mediante estos conocimientos modifica el grado de complejidad de las actividades que presenta a los pequeños involucrando en estos el desarrollo de las competencias y capacidades de los seis campos formativos marcados en el PEP 04.

1.5.1 Celestín Freinet (1975) plantea una pedagogía centrada en el niño, a partir de esa convicción pondrá todo su empeño en llevar a la práctica una pedagogía activa que deberá ser, además, una pedagogía popular porque estará vinculada tanto al medio en que se trabaja como a los intereses de los niños. Había que buscar el material adecuado para llevar a cabo esa pedagogía, pues la propuesta de Freinet no radica sólo en el hecho de dar un papel activo al niño, sino en construir una escuela viva continuación natural de la vida familiar, de la vida en el pueblo, del medio. De esta

manera se va construyendo una pedagogía unitaria, sin escisiones entre la escuela y el medio social.

La escuela activa de Freinet parte de la actividad del niño, actividad estrechamente vinculada al medio. El niño con sus necesidades, con sus propuestas espontáneas, constituye el núcleo del proceso educativo y la base del método de educación popular. Por lo tanto el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje no es el maestro sino el niño.

Otro concepto fundamental en la pedagogía de Freinet es el interés. Las actividades escolares deberán partir del interés, de las necesidades del niño y, por tanto, los trabajos deberán estar percibidos por él como tareas útiles. Para cultivar el interés y mantenerlo vivo, Freinet busca las estrategias más apropiadas para que el niño sienta la necesidad y la importancia, individual y social, de lo que hace. Entonces la labor del maestro se limitará a ayudarlo a avanzar; de ahí que la base de las actividades escolares sea el trabajo individual o por equipo de afinidades, siempre centradas en el interés del educando.

De forma subyacente a cualquier actividad escolar está el *“tanteo experimental”*, es decir, que el aprendizaje comience por la experimentación llevada a cabo en un medio rico en posibilidades experimentales, avanzando posteriormente hacia el análisis de las reglas y de las leyes. Freinet propone una inversión en el proceso de aprendizaje, pues el origen del conocimiento no es la razón sino la acción, la observación, la experimentación y el ejercicio.

En su clase heterogénea de Bar-sur-Loup, Freinet buscó la forma de atender **“a todos los alumnos sin excepción por encima de las diferencias de inteligencia, carácter o de nivel social”** (1983: 32). Esta búsqueda pronto dio sus frutos y pronto surgieron las primeras técnicas pedagógicas. Válidas para todos y que estaban basadas en las

realidades aportadas por el medio: el texto libre y la imprenta escolar, herramienta esta última que centrará la actividad de aprendizaje en su escuela y, poco a poco, en otras muchas escuelas que la adoptaron.

El **“texto libre”**, es decir, la expresión literaria, es una composición oral o escrita que se va conformando espontáneamente con los temas planteados por los niños y que provienen de su propia realidad, con los que poco a poco se construye el libro de clase, **“El libro de la vida”**. La riqueza de temas provenientes de la vida misma lleva a Freinet a desterrar de su clase el manual de lectura. Sobre este tema escribirá en 1928 **“No más manuales escolares”**. De esta manera, pretendió corregir lo que consideraba uno de los mayores problemas que surgen de la enseñanza concebida desde el punto de vista del capitalismo: separar la escuela de la vida y aislar a ésta de los hechos sociales y políticos que la condicionan.

La **“imprenta escolar”** es el instrumento que complementa la elaboración del texto libre al permitir su impresión y, por tanto, su permanencia en la clase. La expresión tipográfica prolonga la expresión escrita, ya que permite al niño comprobar que escribe para ser leído por otros y, a la vez, desmitifica la letra impresa. Estos textos impresos, ilustrados por los mismos niños y expuestos en la clase, constituían los temas de lectura colectiva.

La adhesión de otros maestros a la técnica de la imprenta escolar traerá como consecuencia el surgimiento de otra de las más conocidas técnicas Freinet: la **“correspondencia interescolar”**, que abre la posibilidad del conocimiento de otros ámbitos con características físicas, geográficas y humanas distintas que enriquecen a los alumnos. De esta manera se va conformando una colaboración pedagógica que dio amplitud a la pedagogía de Freinet.

Otras técnicas fueron surgiendo, posteriormente, posibilitando una pedagogía sin manuales escolares, como el **“fichero escolar”**, el **“fichero de cálculo”**, la **“biblioteca de trabajo”**, el **“diccionario cooperativo”**. Todas ellas constituyen las bases sobre las que se desarrolló la enseñanza activa y conforman uno de los aspectos más originales de la pedagogía de Freinet. La finalidad de estas técnicas no es la actividad por la actividad, sino de prolongar la vida natural del niño, la vida social, la vida del pueblo en que la escuela está situada.

1.5.2. Ausubel.

Por su parte Ausubel afirma que “El aprendizaje significativo comprende la adquisición de nuevos significados y, a la inversa, estos son productos del aprendizaje significativo. Esto, el surgimiento de nuevos significados en el alumno refleja la consumación de un proceso de aprendizaje significativo...”(1982:48).

De acuerdo al aprendizaje significativo, los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno. Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando.

Ventajas del Aprendizaje Significativo:

- ✚ -Produce una retención más duradera de la información.
- ✚ -Facilita el adquirir nuevos conocimientos, para relacionarlos con los anteriormente de forma significativa, ya que al estar claros en la estructura cognitiva se facilita la retención del nuevo contenido.

- ✚ La nueva información al ser relacionada con la anterior, es guardada en la memoria a largo plazo.
- ✚ Es activo, pues depende de la asimilación de las actividades de aprendizaje por parte del alumno.
- ✚ Es personal, ya que la significación de aprendizaje depende los recursos cognitivos del estudiante.

Requisitos para lograr el Aprendizaje Significativo:

- ✚ Significatividad lógica del material: el material que presenta el maestro al estudiante debe estar organizado, para que se dé una construcción de conocimientos.
- ✚ Significatividad psicológica del material: que el alumno conecte el nuevo conocimiento con los previos y que los comprenda. También debe poseer una memoria de largo plazo, porque de lo contrario se le olvidará todo en poco tiempo.
- ✚ Actitud favorable del alumno: ya que el aprendizaje no puede darse si el alumno no quiere. Este es un componente de disposiciones emocionales y actitudinales, en donde el maestro sólo puede influir a través de la motivación.

Tipos de Aprendizaje Significativo:

- ✚ Aprendizaje de representaciones: es cuando el niño adquiere el vocabulario. Primero aprende palabras que representan objetos reales que tienen significado para él. Sin embargo no los identifica como categorías.
- ✚ -Aprendizaje de conceptos: el niño, a partir de experiencias concretas, comprende que la palabra "mamá" puede usarse también por otras personas

refiriéndose a sus madres. También se presenta cuando los niños en edad preescolar se someten a contextos de aprendizaje por recepción o por descubrimiento y comprenden conceptos abstractos como "gobierno", "país", "mamífero"

- ✚ -Aprendizaje de proposiciones: cuando conoce el significado de los conceptos, puede formar frases que contengan dos o más conceptos en donde afirme o niegue algo. Así, un concepto nuevo es asimilado al integrarlo en su estructura cognitiva con los conocimientos previos. Esta asimilación se da en los siguientes pasos:

Por diferenciación progresiva: cuando el concepto nuevo se subordina a conceptos más inclusores que el alumno ya conocía.

Por reconciliación integradora: cuando el concepto nuevo es de mayor grado de inclusión que los conceptos que el alumno ya conocía.

Por combinación: cuando el concepto nuevo tiene la misma jerarquía que los conocidos.

Ausubel concibe los conocimientos previos del alumno en términos de esquemas de conocimiento, los cuales consisten en la representación que posee una persona en un momento determinado de su historia sobre una parcela de la realidad. Estos esquemas incluyen varios tipos de conocimiento sobre la realidad, como son: los hechos, sucesos, experiencias, anécdotas personales, actitudes, normas, etc.

Aplicaciones pedagógicas.

- ✚ El maestro debe conocer los conocimientos previos del alumno, es decir, se debe asegurar que el contenido a presentar pueda relacionarse con las ideas previas, ya que al conocer lo que sabe el alumno ayuda a la hora de planear.

- ✚ Organizar los materiales en el aula de manera lógica y jerárquica, teniendo en cuenta que no sólo importa el contenido sino la forma en que se presenta a los alumnos.
- ✚ Considerar la motivación como un factor fundamental para que el alumno se interese por aprender, ya que el hecho de que el alumno se sienta contento en su clase, con una actitud favorable y una buena relación con el maestro, hará que se motive para aprender.
- ✚ El maestro debe tener utilizar ejemplos, por medio de dibujos, diagramas o fotografías, para enseñar los conceptos.

1.5.3. Resultados del diagnóstico:

De acuerdo con el diagnóstico realizado en mi práctica puedo concluir que los puntos más importantes por atender mencionándolos en orden jerárquico de mayor a menor importancia son los siguientes.

1.- Dentro del área del personal docente, observo una deficiencia hacia la innovación, la cual no favorece, el quehacer áulico, la falta de iniciativa, creatividad y motivación de las guías Montessori, su actitud indiferente lo cual afecta el clima emocional del aula, también se puede mencionar la resistencia que muestran las guías al cambio, para ellas no hay más enseñanza-aprendizaje que el que dice María Montessori, no dando oportunidad a nuevas teorías.

2.- El trato frío y mecánico que tiene las docentes con los niños, dificulta el clima de aprendizaje en el aula.

3.- Los alumnos tienen la idea que ir a la escuela es para trabajar con los materiales, en la entrevista que se les realizó, para ellos todo es letras, números y los ejercicios con los materiales, las actividades lúdicas dentro de la escuela al no realizarse, no dan a los niños otra forma de oportunidad para que potencialicen sus demás habilidades, dándoles un carácter más divertido y significativo a la vez.

4.- Por las necesidades que existen en las familias, las únicas actividades que tienen en el núcleo familiar son:

- ❖ Ver la televisión.
- ❖ Ir al mercado con su madre.
- ❖ Cuando es necesario se tienen que ir a trabajar con sus padres.
- ❖ Conviven con sus hermanos si los tienen.
- ❖ Algunos padres son muy exigentes con sus hijos y en casa los ponen a realizar ejercicios de motricidad fina, por ejemplo las planas provocando que los niños se aburran.

Es realmente importante considerar que hay que desarrollar las habilidades de los niños para eso, como docentes tenemos que crear conciencia sobre como estimular actividades que realmente tenga propósito de hacer niños autónomos.

II. PLANTAMIENTO DEL PROBLEMA.

2.1.- Delimitación:

“El trabajo mecánico y ortodoxo en el Centro de Desarrollo Comunitario Roberto Alonso Espinosa impide el desarrollo de actividades, que impliquen la espontaneidad, creatividad e imaginación de los alumnos de nivel preescolar.

2.2.- Tipo de proyecto a desarrollar

2.2.1. Acción – Docente.

El tipo de proyecto que se adapta a las características de la problemática es de acción docente ya que es una herramienta teórico – práctico, que utilizan los profesores – alumnos para:

- ✚ Conocer y comprender un problema significativo de su práctica docente.
- ✚ Proponer una alternativa docente de cambio pedagógico que considere las condiciones concretas en que se encuentre la escuela.
- ✚ Exponer la estrategia de acción mediante la cual se desarrolla la alternativa.
- ✚ Presentar la forma de someter la alternativa a un proceso crítico de evaluación, para su constatación, modificación y perfeccionamiento.
- ✚ Favorecer con ello el desarrollo profesional de los profesores participantes.

También, nos permite pasar de la problematización de nuestro quehacer cotidiano, a la construcción de una alternativa crítica de cambio que nos posibilita dar una respuesta de mejoramiento en el problema de estudio.

Los criterios básicos que se toman en cuenta para desarrollar este proyecto según Marcos Daniel Áreas son:

- ✚ El proyecto pedagógico de acción docente con pretensiones de innovación, tiene la finalidad de ser promovido y desarrollado por los profesores-alumnos en su práctica docente. Ellos promueven la participación del colectivo escolar donde laboran, de manera que los involucrados propongan la alternativa, la analicen, dialoguen la viabilidad de operación y se comprometan a llevarla a cabo en su comunidad escolar.
- ✚ Se construye mediante una investigación teórica-práctica, preferentemente de nivel micro, en uno o algunos grupos escolares o escuelas; es un estudio de casos, con una propuesta alternativa, cuya aplicación se desarrolle en poco tiempo.
- ✚ El criterio de innovación de la práctica docente propia, consiste en lograr modificar la práctica que se hacía antes de iniciar el proyecto, se trata de superar lo diagnosticado previamente, con la perspectiva de que si logramos innovar lo referente al problema tratado, poco a poco modificaremos otros aspectos y con el tiempo llegaremos a transformar nuestra docencia.
- ✚ Los recursos económicos con los que contaremos, son de poco alcance por lo que los profesores debemos tomar en cuenta los recursos disponibles y las condiciones existentes en el centro educativo para llevar a cabo el proyecto.

- ✚ Se retomará el diagnóstico pedagógico que se elaboró en los cuatro primeros cursos de la licenciatura y el planteamiento del problema, para que de ahí surjan las principales líneas de acción que conforma la alternativa, la que se enriquecerá con las siguientes fases:
- ✚ Elegir tipo de proyecto apropiado.
- ✚ Elaboración de la alternativa pedagógica de acción docente.

III. ALTERNATIVA DE INNOVACIÓN.

Taller de planeación de actividades basadas en el juego para promover una enseñanza innovadora y creativa en el Centro de desarrollo comunitario Roberto Alonso Espinosa.

3.1. Fundamento de la Alternativa de Innovación.

La idea innovadora contempla una estrategia de trabajo susceptible de llevar a cabo. Se deben contemplar los cambios que se pretendan implementar en la escuela, no necesariamente debe ser algo que nunca se ha hecho, sino algo que considero que puede proporcionar beneficios hacia nuestra labor docente.

Cuando hablamos acerca de realizar un Proyecto, nos llega a la mente una situación que deseamos realizar a futuro contemplando una serie de elementos que nos permitirán obtener este fin, pero ¿Qué significado tiene la palabra Proyecto?

De acuerdo a diversos autores por proyecto podemos entender:

- ✚ Un proyecto es un modelo de emprendimiento a ser realizado con las precisiones de recursos, de tiempo de ejecución y de resultados esperados (Ibarrola, 1972).

- ✚ Un proyecto es la búsqueda de una solución inteligente al planteamiento de un problema, tendiente a resolver una necesidad humana (Sapag y Sapag, 1987).
- ✚ Un proyecto es un conjunto de medios ejecutados de forma coordinada, con el propósito de alcanzar un objetivo fijado de antemano (Chervel y Le Gall, 1991).
- ✚ Un proyecto es la compilación de antecedentes y elementos de diagnóstico que permiten planear, concluir y recomendar las acciones que se deben llevar a cabo para materializar una idea.

Con base en estas definiciones consideramos que un proyecto es una planeación con un objetivo determinado y compartido por una serie de personas que buscan mejorar sus prácticas docentes para obtener un bien común.

Instrumento curricular donde se organizan las actividades de enseñanza-aprendizaje, que permite orientar al docente en su práctica con respecto a los objetivos a lograr, las conductas que deben manifestar los alumnos, las actividades y contenidos a desarrollar, así como las estrategias y recursos a emplear con este fin.

Programa educativo: Conjunto de actividades planificadas sistemáticamente, que inciden diversos ámbitos de la educación dirigidas a la consecución de objetos diseñados institucionalmente y orientados a la introducción de novedades y mejoras en el sistema educativo.

Los programas educativos se caracterizan por su condición experimental, en consecuencia por su carácter temporal y por suponer el empleo de unos recursos a favor de unas necesidades sociales y educativas que los justifican.

Un programa educativo es una serie de actividades planificadas de aprendizaje y recursos dirigidos a la gente para que mejore su vida.

Tomando como una referencia el programa de educación preescolar 2011, donde encontramos las características que debe tener una planeación docente, tenemos que tomar en cuenta que esta no es lineal, sino al contrario tiene que ser flexible y modificarse conforme a los intereses de los alumnos para lograr una referencia eficiente de evaluación en los saberes.

Asimismo la función que tiene el docente en fomentar el interés de las niñas y los niños por el aprendizaje es de gran relevancia, por esta razón es importante que las educadoras reflexionen sobre las actividades o situaciones didácticas que trabajaran con ellos ya que tienen que propiciar en los alumnos la necesidad por aprender, descubrir, imaginar, crear, expresar y razonar de una forma divertida y creativa.

Como una estrategia pedagógica que propongo para lograr un cambio en la planeación de las profesoras, son las actividades más lúdicas ya que representan un aspecto esencial en el desarrollo del infante, en cuanto a que está ligado al desarrollo de conocimiento, de afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño, en pocas palabras, el juego es la vida misma del niño.

3.1.2 Programa de Educación Preescolar (PEP 2011)

La planeación constituye para el docente la organización de actividades con las cuales se pretende lograr un desarrollo integral en los alumnos, por eso es importante conocer lo que nos dice el PEP 2011 relacionado con este aspecto: (PEP. capítulo cuatro. Bases para el trabajo pedagógico en la educación preescolar, inciso A apartado nueve Los buenos resultados de la intervención educativa requiere de una planeación flexible, que tome como punto de partida los aprendizajes esperados.) La cual nos menciona lo siguiente: La planeación de la intervención educativa es un recurso indispensable

para un trabajo docente eficaz, ya que permite a la educadora definir la intención educativa y las formas organizadas adecuadas, prever los recursos didácticos y tener referentes claros para la evaluación del proceso educativo de las niñas y los niños de su grupo escolar.

La planeación es un conjunto de supuestos fundamentados que la educadora considera pertinentes y viables para que las niñas y los niños avancen en relación con los aprendizajes esperados. Por ello, no puede ser considerada como una definición rígida e invariable, ya que ni la planificación más minuciosa puede prever todas las situaciones que pueden seguir en un proceso tan vivo como el trabajo con las niñas y los niños. De ahí la necesidad de la apertura a la reorientación y al ajuste, a partir de la valoración que se vaya haciendo en el desarrollo de la actividad misma.

Los aprendizajes esperados son el referente para organizar el trabajo docente. Esto implica una amplia flexibilidad en la intervención, que permita a la educadora definir cómo organizar su trabajo docente y qué tipo de actividades realizar.

Para aclarar el sentido de la formación anterior, es conveniente tomar una actividad típica. Por ejemplo: la educadora ha decidido trabajar en un campo formativo de lenguaje y comunicación y, por la evaluación inicial que ha elaborado sobre las niñas y los niños, considera que es prioritario fomentar su capacidad narrativa. Tiene a su disposición distintas acciones didácticas: puede, entre otras, utilizar como punto de partida la lectura de un libro infantil y pedir a uno de sus alumnos que inicie la actividad narrando un suceso que despertó su interés. Antes de seleccionar y diseñar la actividad, tendrá que clasificar ciertas condiciones, por ejemplo, cual es el nivel de dominio expresivo de sus alumnos, para decidir si la narración se referirá a un suceso real o una historia imaginaria más compleja; el grado de heterogeneidad de su grado

para decidir cómo lo organizará: el interés temático que cree más probable en sus alumnos, entre otras. Resueltas estas condicionantes, podrá diseñar y plantificar la actividad (acciones, secuencias, tiempo, medios y recursos y criterios con los que evaluará el resultado de su actividad).

Este planteamiento se sustenta en la idea de que no hay un solo método para hacer las cosas, sino que hay muchos recursos y formas de trabajo, que se escogen por su pertinencia y por su utilidad para lograr que las niñas y los niños aprendan lo que se espera.

Otra cuestión que deberá decidir es la función que realizara durante el desarrollo de las actividades. En ocasiones será necesaria una mayor presencia y dirección de su parte y en otra será más adecuado dejar fluir la actividad y mantenerse en “la periferia”, pero podrá modificar su función en la actividad de acuerdo con la forma en la cual ésta se desarrolle y los alumnos se involucren en ella.

La función de la educadora como nos menciona el PEP 2011 en su inciso C (intervención educativa), es fomentar la curiosidad y la búsqueda de explicaciones que son rasgos humanos, disposiciones genéricas, especialmente intensas en las niñas y en los niños que permiten, a través de la interacción individual con el medio, el acercamiento a fenómenos y situaciones que despiertan su curiosidad. En las niñas y los niños pequeños el interés es situacional, es decir, se genera por las características de ciertos estímulos. El interés emerge frente a lo novedoso, lo que sorprende, lo complejo, lo que plantea cierto grado de incertidumbre; genera motivación y en ella se sustenta el aprendizaje.

Incorporar el interés de las niñas y los niños al proceso educativo no es algo tan sencillo y automático como “darles respuesta”. Hay problemas, desafíos que deben ser resultados por la mediación de la maestra, teniendo presente:

- ✚ Las niñas y los niños no siempre logran identificar y expresar lo que les interesa saber entre todas las opciones posibles o acerca de algo que no conocen.
- ✚ Las cosas o problemas que preocupan a las niñas y a los niños a veces responden a intereses pasajeros y superficiales, motivados, por ejemplo por un programa de televisión de moda.
- ✚ En el otro extremo, a veces se trata de preguntas profundas y genuinas, pero que rebasan la capacidad de comprensión de las niñas y los niños y las posibilidades de respuesta en el grupo, por ejemplo, ¿Cómo empezó el mundo? ¿Por qué hay gente mala?
- ✚ En el grupo hay naturalmente, intereses distintos y con frecuencia incompatibles.

Para resolver estos problemas, la educadora tiene una tarea de concentración, en la que su intervención se orienta a precisar, canalizar, negociar esos intereses hacia lo que formativamente es más importante, es más rico como tema. Por otro lado, debe procurar que, al introducir una actividad que considera relevante, ésta debe despertar el interés de las niñas y los niños, encausando la curiosidad que los caracteriza y propiciando la disposición por aprender, manteniéndolos cognitivamente y emocionalmente activos en las experiencias escolares.

Para lograrlo, es necesario reflexionar y valorar qué vale la pena tomar en cuenta de lo que manifiestan las niñas y los niños, como base para impulsarlos a aprender, a

avanzar y a profundizar en sus experiencias y aprendizajes, teniendo como referentes los propósitos de la educación preescolar.

3.1.3 ¿Qué es el juego?

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego.

Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

Se han enunciado innumerables definiciones sobre el juego, así, siendo así, que en el diccionario de la Real Academia lo contempla como:

“un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde”.

Sin embargo la propia polisemia de éste y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico.

Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características. Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos las siguientes:

Johan Huizinga “Resumiendo, podemos decir, por tanto, que el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que

haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual” (Huizinga, 2000, pág 27).

Platón, filósofo: "La vida debe ser vivida, y hay que sacrificar, cantar y danzar jugando ciertos juegos para congraciarse con los dioses... y conseguir la victoria". (Ubica a los hombres como juguetes de los dioses).

“El juego comienza por ser en el bebé una actividad vital muy poderosa que encauza el entrenamiento motor, postural, sensorial y la comunicación con el mundo externo. Poco a poco va adquiriendo poderosas cualidades psíquicas y centra la época del pensamiento mágico y de la simbolización, para llegar por fin a ser la escuela de la actividad organizada y la aceptación de reglas, compromisos y sanciones”. (JEAN PIAGET)

Para Winnicot, “El juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo, una forma básica de vida.

Bruner (1886) opina que el juego al ser relevante para su vida futura, constituye un “medio” para “mejorar la inteligencia” y dice que el juego que contenga una estructura e inhiba la espontaneidad no es en realidad juego.

Para Vigotsky (1993) el juego es una actividad social en la cual gracias a La Cooperación con otros niños se logran adquirir papeles que son complementarios del propio.

Por las definiciones antes mencionadas podemos concluir que existen una serie de características comunes a todas las visiones, por lo que creo que las más representativas son:

- ✚ El juego es una actividad libre: entendiéndose como un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- ✚ Se lleva a cabo en espacio y tiempo establecido de antemano o improvisado en el momento del juego.
- ✚ Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- ✚ El juego tiene como manifestación la finalidad en sí misma, es gratuita, interesada, trascendente. Esta característica va a ser muy importante en las actividades lúdicas infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
- ✚ El juego se desarrolla en un mundo aparte, imaginario, donde el niño realiza sus propias acciones siendo él, su propio protagonista, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.
- ✚ Es una actividad convencional, ya que todo el juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los participantes, quienes proponen determinadas, reglas, limitaciones y el orden interno, para continuar el juego en un clima favorable.

3.1.4 Fundamentos lúdicos.

Con base en todo lo antes mencionado afirmo que con el juego se favorece el desarrollo cognitivo, psicomotor, afectivo-social de los alumnos y con estas actividades también van a desarrollar su imaginación y creatividad en ambientes amables, afectivos, dinámicos e interactivos.

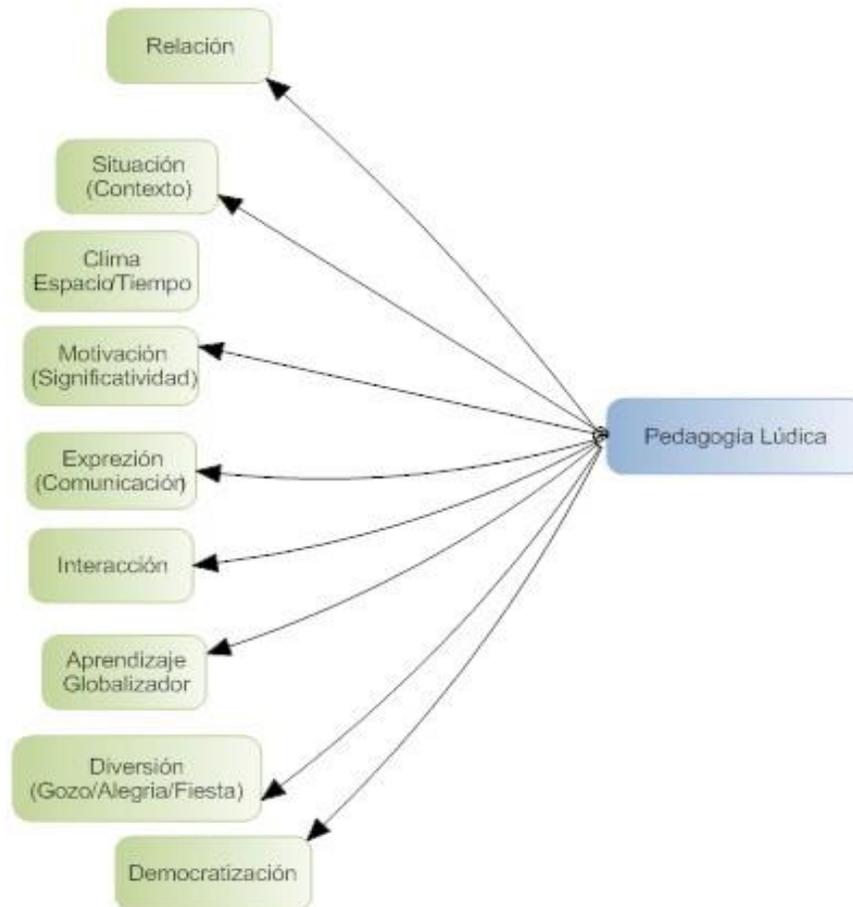
Asimismo, se desarrollan integralmente las capacidades de los niños, fortaleciendo su identidad y autonomía personal.

También creo que el juego, es instrumento pedagógico, que va a potenciar las diversas dimensiones de la personalidad como son:

- ✚ El desarrollo psicosocial.
- ✚ La adquisición de saberes.
- ✚ El desarrollo moral.

Lo cual va a permitir la construcción de significados mediante el cual se accede al pensamiento conceptual y al mundo social.

La pedagogía lúdica surge como resultado intencional de múltiples caminos / vías:



La Pedagogía Lúdica se elabora como una respuesta a esta realidad y como un horizonte hacia nuevas posibilidades educativas. A partir de este marco, sostengo la necesidad de repensar con profundidad la importancia del juego y del clima lúdico, como ámbito de encuentro pedagógico e interacción didáctica.

La Filosofía contemporánea otorga al juego y a la actividad lúdica un lugar globalmente especial ya que cuenta con una actitud de inmersión y apertura permanente de juego de relaciones, que posibilitan la comprensión de nuevos y variados horizontes.

Todo aprendizaje debe iniciarse con una experiencia global / integral / motivadora y significativa, que a partir de la cual puedan elaborarse racionalmente esquemas de contenidos. Pues bien, todo juego es creador de campos de posibilidades, abre caminos/horizontes, permite el riesgo, la oportunidad, el desafío.

Jugar es ser capaz de vivenciar la trama existencial en una constante apelación/respuesta, destacando que responde a la valoración cada vez más alta y necesaria de la creatividad.

Para comprender el sentido del juego hay que partir de una concepción relacional-dinámica de la realidad. Esta se nos revela en toda su complejidad (multidimensionalidad) a partir de un método de abordaje vivencial-conceptual.

Las múltiples variables que componen lo real -su cambio continuo- sólo pueden ser para la Pedagogía Lúdica -el juego, actividad creadora- se convierte en una función educativa plena de sentido y significación.

Dota de una singular ductilidad al educando/jugador que "se juega", se implica, en una experiencia libre y creadora.

Le permite apelar, imaginariamente a su entorno y responder con nuevas acciones.
Diversas teorías del juego:

3.1.5 Jean Piaget:

En la obra "La formación del símbolo en el niño". Piaget describe el desarrollo de la función simbólica en donde la imitación y el juego constituyen las actividades predominantes a través de las cuales se estimula este desarrollo.

Para Piaget el carácter simbólico de la actividad lúdica que comienza en el periodo sensorio motriz con el ejercicio de acciones centradas sobre sí misma y no impuestas por las circunstancias externas, las cuales el niño ejecuta simplemente por placer. En el juego, por lo tanto predomina las condiciones de asimilación sobre las de acomodación.

El juego es considerado un elemento importante para el desarrollo de la inteligencia. Ya que al jugar, el niño emplea básicamente los esquemas que ha elaborado previamente, en una especie de "lectura de la realidad " a partir de su propio y personal sistema de significados.

3.1.6 Lev Semenovich Vigotsky.

Considera que la unidad fundamental del juego infantil es el juego simbólico colectivo o como él lo llama.

"El juego protagonizado característico del niño preescolar se trata de un juego social, cooperativo, de reconstrucción de papeles de adultos y de sus interrelaciones sociales".

Señala que en el juego los niños mantienen relación de dos tipos; lúdicas y reales. Las lúdicas son las que establecen según el argumento y el papel que desempeña cada uno (por ejemplo, vendedor de frutas y compradores). Las relaciones reales entre los niños son las que surgen como compañeros que realizan una cosa en común; ellos les permiten ponerse de acuerdo sobre el argumento, la distribución de los roles y discutir las cuestiones que pueden surgir.

Vigostky, encontró además, que el juego ejerce gran influencia sobre el lenguaje, pues la situación lúdica exige de los participantes un determinado desarrollo de la comunicación.

Además, le brinda gran importancia a la cooperación que se tiene en los juegos protagonizados, debido a la interacción de los roles que el niño tiene en este, y donde existe un continuo ejercicio de desencadenamiento para colocarse en el punto de vista del otro. (A los adultos representa en el propio juego.) Por eso él califica al juego como una guía de desarrollo.

3.1.7 Jerome Bruner.

El desarrollo integral es lo más importante para este autor y ello solo puede realizarse por medio de la relación que se establece entre juego - pensamiento - lenguaje; El jugar según Bruner permite al individuo reducir errores, también perder el vínculo entre los medios y los fines. Por otra parte opina que por azar o casualidad no se juega sino que se monta un escenario en función de algo.

Con el juego, se interioriza el mundo exterior y el niño se apropia de él, lo transforma ayudándolo en su desarrollo personal y proporciona placer al niño. El jugar asegura socializarlo y lo prepara para su desenvolvimiento en la sociedad en donde vive, para asumir los papeles que le corresponderán en cada momento de su vida.

Bruner opina que el juego al ser relevante para la vida futura, constituye un medio para mejorar la inteligencia y dice que el juego que contenga una estructura e inhiba la espontaneidad no es en realidad juego.

“ Jugar para el niño y para el adulto... Es una forma de utilizar la mente...”

3.1.8 Decroly

Opina que el juego favorece las asociaciones y las comparaciones mentales, propiciando así el desenvolvimiento de la atención voluntaria a partir de la espontánea.

Los juegos realizan la asociación en el niño, pues trae a su mente recuerdos, abstracciones y juicios. Menciona también que el niño se prepara para la vida jugando.

Para Decroly, los juegos van a constituir en la educación una función vital, pues el juego es una actividad que va a servir en el desarrollo de las futuras ocupaciones del niño preparándolo para su vida de adulto.

Programa de Educación Preescolar 2011.

Este documento oficial, PEP 2011, dentro de las bases para el trabajo pedagógico en la educación preescolar, inciso A apartado tres (El juego potencializa el desarrollo y el aprendizaje en las niñas y niños), el juego es un impulso natural de las niñas y los

niños y tiene manifestaciones y funciones múltiples. Es una forma de actividad que le permite la expresión de su energía, de su necesidad de movimiento y puede adquirir formas complejas que propician el desarrollo del pensamiento y la comunicación.

En el juego varían no solo la complejidad y el sentido, sino también la forma de participación: desde la actividad individual (en la cual se puede alcanzar altos niveles de concentración, elaboración y “verbalización interna”), los juegos en parejas (que se facilitan por la cercanía y la compatibilidad personal) hasta los juegos colectivos (que exigen mayor autorregulación y aceptación de reglas y sus resultados). Las niñas y los niños recorren toda esta gama de formas en cualquier edad, aunque pueda observarse una pauta de temporalidad, conforme a la cual las niñas y niños pequeños practican con mayor frecuencia el juego individual o de participación más reducida y no regulada.

En la edad preescolar y en el espacio educativo, el juego propicia el desarrollo de competencias sociales y auto reguladoras por las múltiples situaciones de interacción con otros niños y con los adultos. A través del juego las niñas y los niños exploran y ejercitan sus competencias físicas, idean y reconstruyen situaciones de la vida social y familiar, en las cuales actúan intercambian papeles. Ejercen también su capacidad imaginativa al dar a los objetos más comunes una realidad simbólica distinta y ensayan libremente sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética.

Una forma de juego que ofrece múltiples posibilidades es la del juego simbólico. Las situaciones que las niñas y los niños “escenifican” adquieren una organización más compleja y secuencias más prologadas. Los papeles que cada quien desempeña y el

desenvolvimiento del argumento del juego se convierten en motivo de un intercambio de propuestas entre los participantes, de negociaciones y acuerdos entre ellos.

Desde diversas perspectivas teóricas, se ha considerado que durante el desarrollo de juegos complejos las habilidades mentales de las niñas y de los niños se encuentra en un nivel comparable al de otras actividades de aprendizaje: uso del lenguaje, atención, imaginación, concentración, control de impulsos, curiosidad, estrategias para la solución de problemas, cooperación, empatía y participación en grupo.

En la educación preescolar una de las prácticas más útiles para la educadora consiste en orientar el impulso natural de las niñas y de los niños hacia el juego para que este, sin perder su sentido placentero, tenga además intención educativa de acuerdo con las competencias que las niñas y los niños deben desarrollar.

En este sentido, el juego puede alcanzar niveles complejos tanto por la iniciativa de las niñas y de los niños, como por la orientación de la educadora. Habrá ocasiones en que las sugerencias de la maestra propiciaran la organización y la focalización del juego y otras en que su intervención deberá limitarse a abrir oportunidades para que este fluya espontáneamente, en este equilibrio natural que buscan las niñas y los niños en sus necesidades de juego físico, intelectual y simbólico.

3.2 PROPÓSITOS.

- a) Con este proyecto se pretende, que las educadoras titulares, innoven la forma de cómo realizan sus actividades diarias apelando a la creatividad.
- b) Sensibilizar en la importancia que tiene el juego para el desarrollo integral de los alumnos.

3.3. SUPUESTOS.

1. La planeación basada en estrategias de juego, favorecerá el realizar de manera diferente las actividades con los niños.
2. Con las actividades lúdicas se fomentara la creatividad e imaginación de los educadores
3. Ayudará a innovar las tácticas a desarrollar frente a grupo.

3.4 PLAN ACCIÓN.

En la educación preescolar es de gran importancia, que el aprendizaje se imparta de una forma más dinámica y divertida, por esta razón las educadoras tiene que promover (de manera diferente para que los alumnos se apropien de los conocimientos)

Para tal efecto se propone realizar un taller de capacitación a las educadoras, el cual tiene el objetivo de sensibilizar a las mismas y que ellas comprendan la importancia que tiene en el desarrollo del infante enseñar con base en el juego.

Asimismo, creemos que las actividades realizadas se pueden integrar a la planeación de actividades que se lleva a cabo cada mes.

Para llevar a cabo el taller, a continuación mencionamos algunas actividades, y ejercicios a realizar las cuales están acordes para las diferentes edades de los niños, así como su nivel de desarrollo, y potencializar los campos formativos.

3.4.1 CRONOGRAMA

Capacitación	Tema	Fecha y tiempo	Lugar
Sesión 1	La planeación y la importancia de las situaciones didácticas creativas.	2 de mayo del 2013. 2 horas.	El salón de clases.
Sesión 2	La importancia del juego basado en algunos teóricos.	9 de mayo del 2013. 2 horas.	El salón de clases.
Sesión 3	Juguemos a formar palabras Campo formativo lenguaje y comunicación.	17 de mayo del 2013. 2 horas.	El salón de clases.
Sesión 4	Aprendemos a jugar con los números. Campo formativo Pensamiento matemático.	23 de mayo del 2013. 2 horas.	El salón de clases y el patio.
Sesión 5	¡Qué padres son las ciencias!	30 de mayo del 2013.	El salón de clases, áreas verdes y

	Campo formativo Exploración y conocimiento del mundo.	2 horas.	patio.
Sesión 6	¡Me divierto saltando y moviendo mi cuerpo! Campo formativo Desarrollo físico y salud.	6 de junio del 2013. 2 horas.	El salón de clases y el patio.
Sesión 7	Conozco más a mis amigos. Campo formativo Desarrollo personal y social.	13 de junio del 2013. 2 horas.	Salón de clases.
Sesión 8	Juguemos a crear con la imaginación arte. Campo formativo Expresión y apreciación artística.	20 de junio del 2013. 2 horas.	Salón de clases y patio.

3.4.2. DESARROLLO

Tema:	Sesión 1: La planeación y la importancia de las situaciones didácticas creativas.
Objetivo:	Que las maestras participantes reflexionen sobre la importancia de realizar situaciones didácticas por medio del juego donde los niños y niñas aprendan pero también sea para ellos divertido y dinámico.
Tiempo:	2 horas.
Actividad:	<p>Actividad grupal: Pedir al grupo que reflexione sobre la pregunta ¿Qué es una enseñanza innovadora y creativa? Van ir escribiendo sus respuestas en el pizarrón.</p> <p>*Al terminar reflexionaremos sobre sus respuestas y las posibles alternativas para lograr una enseñanza más divertida.</p> <p>*Primer juego: Encadenados con estambre.</p> <p>Se les pide a los participantes formen parejas y se pongan de frente, se le da a cada uno un pedazo de estambre de un metro aproximadamente. Se pide que un integrante de la pareja amarre las muñecas del otro, después la otra maestra hará lo mismo pasado el estambre por la parte de atrás de la compañera, una vez que están encadenadas, se les pide que se desencadene sin desatar los nudos y sin romper el estambre.</p> <p>Objetivo del juego: que busquen soluciones creativas y</p>

	<p>divertidas a las situaciones.</p> <p>Procedimiento:</p> <p>*Iniciar una discusión para sacar conclusiones apoyándome en las siguientes preguntas ¿Cómo te sentiste con la actividad realizada?</p> <p>¿Es importante el juego para que el niño tenga un mejor aprendizaje? ¿Qué reflexión les deja el ejercicio que hicimos?</p> <p>*Segundo juego: El acertijo de las 9 vacas.</p> <p>- como metes a 10 vacas en 9 corrales,</p> <p>Indicaciones: una vaca en cada corral no se puede juntar.</p> <p>Juego de habilidad mental.</p> <p>*actividad de cierre: Como formamos a nuestros niños.</p> <p>-Se les proporcionaran una hoja en blanco, pidiéndoles q en un lado de ella dibujen una figura humana q represente un menor con las características que nosotros como docentes creemos o queremos tengan nuestros niños, voltear la indicar a las educadoras que se coloquen la hoja en la cabeza y sin ver dibujen la misma figura humana, una vez terminada observamos la figura para realizar comparaciones de los dos dibujos, esta nos llevara a la reflexión de cómo nos llegan los niños y como queremos que salgan.</p>
Material:	Hojas blancas, papel rota folio, plumones y estambre.

Tema:	Sesión 2: La importancia del juego basada en algunos teóricos.
Objetivo:	Fundamentar teóricamente la importancia que tiene el juego en el desarrollo de la inteligencia de nuestros niños y niñas.

Tiempo:	2 horas.
Actividad:	<p>Previamente se prepararan pequeños papeles que tengan escrito el nombre de diferentes teóricos relacionados con el juego, los cuales estarán depositados en una caja.</p> <p>Se les pide a las maestras que saquen un papel y que escriban en el pizarrón el nombre del teórico y cuál fue el aporte que ellas creen importante en la pedagogía.</p> <p>Ejercicio grupal:</p> <p>Organizar al grupo para que formen parejas, para trabajar las siguientes lecturas: El papel del juego en el desarrollo del niño (Vygostski), Juego y actualidad (H.E. Erikson) y Juego, pensamiento y lenguaje (Jerome Bruner).</p> <p>Se les hará saber que cuentan con aproximadamente una hora para realizar las lecturas de las cuales sacaran cinco preguntas con sus respectivas respuestas.</p> <p>La dinámica será la siguiente: se les proporcionara a las profesoras dos hojas blancas, en la primera se les pedirá que corten cinco pedazos iguales y anoten solo las preguntas, en la otra hoja escribirán las preguntas con sus respuestas.</p> <p>A continuación doblaran los papeles y los colocaran en una bolsa de plástico y cada equipo se quedara con la otra hoja.</p> <p>Realizaremos un debate con las preguntas.</p> <p>Las reglas serán las siguientes el instructor sacara una pregunta y el equipo que levante primero la mano tendrá la palabra, si fue correcta se le dará un punto y si no se continuara con los demás, no podrá participar en la pregunta el equipo que la</p>

	<p>formulo y solo el podrá decir si la respuesta es correcta o no.</p> <p>Al término de la actividad las maestras compararan lo que escribieron en el pizarrón con el análisis de las lecturas y lo comentaremos entre nosotras.</p> <p>Cerraremos la sesión con una frase de cómo se sienten.</p>
Material:	<p>Pizarrón, plumones, lápices, hojas blancas, bolsa de plástico, una caja pequeña, las lecturas: L.S Vygostski “El papel de juego en el desarrollo del niño”, en: El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona. Critica, 1988. Pp. 141-158.</p> <p>H.E. Erikson. “juego y actualidad”, en: juego y desarrollo. México, Ed. Critica, Grijalbo, H.E. Erikson, 1988. 113-128.</p> <p>*Jerome, Bruner. “Juego, pensamiento y lenguaje”, en: Acción, pensamiento y lenguaje. J.L. Linaza (Compilador). México, Alianza, 1986. Pp. 211-219.</p>

Tema: Juguemos a formar palabras.	<p>Sesión 3: Campo formativo lenguaje y comunicación:</p> <p>Crear el cuento contrario.</p> <p>¡Qué chiste!</p> <p>¿Qué falta en la serpiente?</p>
Objetivo:	<p>Integrar a las docentes en actividades donde estimulen en sus alumnos el desarrollo de la discriminación auditiva de las palabras.</p> <p>Aprender la autonomía de algunas palabras.</p> <p>Ordenar y desordenar mensajes. Tomándola como una estrategia para favorecer el interés que muestra el niño por la</p>

	lectoescritura.
Tiempo:	2 horas.
Actividad:	<p>*Actividad grupal:</p> <p>Pedir a cada participante que escriba en las hojas de rota folio el significado de enseñanza y juego.</p> <p>Les pondré la canción del cien pies, pidiéndoles que cada una de las maestras, vaya inventando un movimiento diferente, para que sus compañeras las sigan, al terminar se les invitara a sentarse en círculo, para comenta como se sintieron y si se divirtieron.</p> <p>*A crear el cuento contrario.</p> <p>Se colocaran varios cuentos tradicionales en una mesa donde las maestras los puedan ver.</p> <p>Se invitara a una de las docentes a que tome un cuento el que más le guste y se los narre a las educadoras.</p> <p>Luego de la narración pedir a las docentes que describan a los personajes y mencionen las características de cada uno.</p> <p>Elaboraremos una lista con los que mencionen las maestras y hacer un pequeño dibujo junto a cada palabra.</p> <p>Leer las características de cada palabra e incentivar a las docentes para que piensen en una palabra que signifique lo contrario, escribirla junto a su antónimo.</p> <p>Motivar a las maestras a crear una nueva historia, con las características contrarias de cada personaje.</p> <p>Puntos a dialogar:</p> <p>¿Qué les gusto y que propondrían para mejorarla?</p>

¿Qué aprendieron de esta actividad?

-Cantaremos la canción de caricatura para motivarlas.

*¡Que chiste!

-Tomaremos un pequeño tapete y nos sentaremos en media luna.

Con un tono misterioso les hare saber a las maestras que les voy a contar una historia cómica, haciéndoles notar que la secuencia va de izquierda a derecha.

-Pedir a las docentes que recorten las diferentes escenas de la tira cómica para crear una nueva historia.

-Se les indicara que trabajaran en parejas, inventando su propia historia y pegando las escenas en el orden que deseen. (Se les dará 10 minutos).

Explicar que cuando hayan terminado de crear su historia, deben contarla según el orden en que sucedieron las cosas.

Preguntas:

¿Qué es lo chistoso?

¿Qué sucedió antes, durante y después en la historia?

*Saldremos al patio para realizar la siguiente actividad.

*¿Qué falta en la serpiente?

Previamente les enseñare a las maestras la canción de la serpiente.

Ahí viene la serpiente

de tierra caliente

que cuando se ríe

se le ven los dientes.

	<p>Comenta la gente que esta demente porque come plátano con aguardiente.</p> <p>Cantar con las docentes la canción de la serpiente, moviendo los brazos de manera ondulada y deslizándonos por el patio, tal como se arrastra el animal.</p> <p>-Formar una serpiente de palabras con las tarjetas y colgarlas en una cuerda con pinzas. Pedir a las educadoras que busquen las palabras que no pertenecen a la serpiente. Por ejemplo caliente- demente- armario- serpiente- ardiente- distraído.</p> <p>Explicar a las maestras que cuando hayan identificado las palabras que no correspondan, deben sustituirlas por otras que si lo hagan. ---Conclusiones:</p> <p>Invitar a las maestras a que participen compartiendo su experiencia y retomando lo que escribieron en las hojas de rota folio, pedir que lo relacionen y concluir con un comentario.</p>
Material:	<p>Cuento, papel y marcadores.</p> <p>-Recortes de tiras cómicas de los diarios, hojas blancas, gomas y tijeras.</p> <p>-Hojas de rota folio y plumones.</p> <p>-40 tarjetas con ilustraciones de palabras que rimen, 10 tarjetas con palabras que no rimen, una cuerda larga y pinas de ropa.</p>

Tema: Aprendemos a jugar con los números.	-Sesión 4: campo formativo: pensamiento matemático. Ejercicio grupal: “Nudos” Los pajaritos. ¡Adivina que es! ¿Cómo se escribe?
Objetivo:	Dar a las profesoras la oportunidad de realizar actividades como sugerencias para que trabajen con sus alumnos la compara cantidades haciendo correspondencia uno a uno, describir a través del tacto, algunas figuras geométricas u objetos y recordar la escritura de los numerales y ensayar sus propias producciones, para luego compararlas con los modelos.
Tiempo:	2 horas.
Actividades:	Ejercicio grupal: “Nudos” Se les comunicara a las educadoras que se realizará un ejercicio de gimnasia cerebral para empezar la sesión. En una posición parada cruzaran los pies haciendo equilibrio. Ahora estiraran los brazos hacia el frente, separados uno del otro. Colocando las plantas de las manos hacia afuera y los pulgares apuntando hacia abajo. Entrelazar las manos, llevándolas hacia el pecho y poner los hombros hacia abajo. Mientras se mantiene esta posición, colocar la lengua en el

techo del paladar de tu boca, detrás de los dientes.

Se les solicitará que describan como se sienten cada una.

*Objetivo: Efecto interactivo en el cerebro, activa conscientemente la corteza, tanto sensorial como motora de cada hemisferio del cerebro, la lengua en el paladar permite que el cerebro esté atento, conecta las emociones en el sistema límbico, da una perspectiva integrativa, para poner aprender y responder más efectivamente, disminuir niveles de estrés refocalizando los aprendizajes.

Primera actividad: Los pajaritos.

La instructora indicara a las maestras los pasos de la actividad: Pasaran en dos grupos, por ejemplo, las que usen zapatos y las que tenis; o las que tengan cabello largo y las que tengan cabello corto, etc.

Cada grupo formara una fila y se colocara frente a frente, dejando un espacio libre entre ambas filas.

La instructora preguntara a las maestras si las dos filas son iguales o en cuál de las dos filas hay más educadoras.

Según la respuesta que hayan dado, preguntar cómo se puede hacer para comprobarla.

Se van ensayando las respuestas de las educadoras, hasta comprobar si las filas son o no iguales.

Se igualan las filas.

Se pide a una de las docentes que sobren de alguna fila que pase, “volando como un pajarito”, en medio de las dos filas para comprobar que son iguales.

-Pedirles a las maestras que escriban en el pizarrón una frase relacionada con el juego que trabajaron.

Segunda actividad: ¡Adivina que es!

Nos sentaremos en el piso formando un círculo.

La instructora con voz misteriosa les mostrara un saquito, diciéndoles “Este saquito es mágico ya que en el encontraran cosas divertidas” ¿Quieren saber qué hay?

Invitar a una de las docentes a que meta las manos en el saquito que tome un objeto y se lo describa a sus compañeras para que adivinen que figura puede ser, a la ganadora se le entregará el objeto.

Continuaremos igual hasta que se saquen todas las figuras procurando que todas participen.

-Se les pedirá que escriban en el pizarrón ahora un sentimiento que les produjo el ejercicio.

Tercera actividad: ¿Cómo se escribe?

Colocar los protectores sobre un tapete, tomar las tarjetas y colocarlas en fila, con la cara que contiene el dibujo hacia abajo.

Se les facilitara a las educadoras hojas blancas con las medidas señaladas, lápiz y goma.

	<p>La instructora motivará a una de las maestras para que pase y tome una tarjeta cuente los dibujos y les dicte la cantidad a sus compañeras para que escriban el número correspondiente en su papel.</p> <p>Pedir a la docente que tiene la tarjeta que la muestre para comprobar si escribieron correctamente el numeral; si es así, continuar con la siguiente tarjeta; si no, corregir antes de continuar, la actividad durara máximo 15 minutos.</p> <p>-Al finalizar con las actividades se les mencionará a las profesoras que con las palabras que escribieron en el pizarrón realicen una oración describiendo como se sintieron en la sesión y la compartan con sus compañeras.</p>
<p>Material:</p>	<p>El espacio y las educadoras.</p> <p>Pizarrón y plumones de agua.</p> <p>Un saco de tela y varios objetos con diferentes formas geométricas.</p> <p>10 tarjetas de cartulina o cartoncillo de 10 x 12cm aproximadamente con ilustraciones, papel blanco de 5 x 6 cm aproximadamente, lápices, gomas, un tapete, protectores de cartón o plástico.</p>

Tema: ¡Que padre las ciencias!	<p>Sesión 5: Campo formativo exploración y conocimiento del mundo.</p> <p>Trabajo individual: el juego tierra, agua y aire.</p> <p>El huevo mágico.</p> <p>Las huellas de las hojas.</p> <p>Animales o vegetales.</p>
Objeto:	<p>Que las maestras analicen la importancia que tiene la observación como una estrategia didáctica para estimular en los niños, la narración oral de los diferentes pasos de un experimento, comparación de las diferencias que existen entre las variedades de hojas que hay en la naturaleza, así como lo que es una huella de un animal.</p>
Tiempo:	<p>2 horas.</p>
Actividades:	<p>Actividad grupal:</p> <p>Nos reuniremos en el patio y trabajaremos con el juego tierra, agua y aire.</p> <p>Primera actividad: El huevo mágico.</p> <p>Acomode el material en un lugar dónde puedan tomarlo libremente.</p> <p>La instructora explicara a las profesoras que van a realizar un experimento.</p> <p>Solicitará la ayuda de una voluntaria para llenar los dos vasos</p>

con agua, agregar en uno de ellos diez cucharadas de sal y revolviendo hasta que esta se disuelva.

Se introducirá en ambos vasos un huevo y pedir a las docentes que observen lo que sucede.

Preguntarles: ¿Por qué creen que el huevo flota en el vaso y en el otro se hunde?, ¿Qué sucedería si en lugar de sal se pusiera azúcar?

Registrar las respuestas.

Invitar a una voluntaria a narrar en detalles como se realizó el experimento. Para ayudarla se puede dibujar tres cuadros.

Primer cuadro: dos vasos de agua, dos huevos y la sal.

Segundo cuadro: verter la sal solo en un vaso.

Tercer cuadro: un huevo está en el fondo del vaso, el otro flota (en el vaso con sal)

Segunda actividad:

Pasaremos a un área verde y las invitare a sentarse en media luna sobre el piso.

El instructor les preguntara a las docentes si saben que es una huella y que den ejemplos. Se les invitara que observen las huellas de los zapatos de cada una en la tierra.

Solicitar a las profesoras que reúnan hojas de diferentes formas para que después observen como son, cuáles son sus diferencias mencionándolas.

El instructor aplanara una porción de masa de arcilla sobre una tabla de amasar; con un rodillo, formara una capa de arcilla de

aproximadamente 5 mm, de espesor.

Se les preguntara a las educadoras como harían que dejaran sus huellas sobre la arcilla; colocar una hoja sobre la arcilla y pasar el rodillo presionando suavemente sobre ella.

Invitar a que cada profesora realice su huella de su hoja: si lo requieren, ayudarles a amasar la arcilla y a colocarla posteriormente sobre un plato de cartón.

Hacer que cada docente presione una o varias hojas sobre la arcilla; retirar las hojas y dejar secar la arcilla; pintarla las huellas con acuarelas libremente.

Se dará un descanso de 10 minutos.

Tercera actividad: animales y vegetales.

Pedir con una semana de anterioridad a las profesoras que recolecten hojas. Si eligen hojas pequeñas, sugerirles que sean muchas.

Poner las hojas en un libro, entre hojas de periódico, y dejar secar durante una semana para traerlas a la siguiente sesión

La actividad se realizara en el salón.

Explicar a las docentes que realizaremos una actividad diferente al otoño.

Hablaremos de los animales que viven el bosque durante el otoño; dialogaremos acerca de cómo las hojas cambian de

	<p>color.</p> <p>Se les solicitara a las educadoras que elijan cuál es su animal favorito del bosque, les mostrare algunas imágenes.</p> <p>Indicar a las compañeras que dibujen a sus animales que les gustan y los cubran con capas delgadas de pegamento.</p> <p>Sacar las hojas que previamente se les habían pedido.</p> <p>Hacer que desbaraten hojas secas de diferentes colores y que formen varias pilas de polvo de hojas, separando los colores.</p> <p>Decirles que esparzan el polvo sobre sus dibujos para darles Color.</p> <p>Dejar secar y plastifiquen para que los colores tomen vida.</p> <p>Las docente se sorprenderán cuando vean los coloridos que Quedaron sus trabajos.</p> <p>-Puntos a dialogar.</p> <p>¿Qué actividad de gusto?</p> <p>¿Por qué?</p> <p>¿Qué conocimiento de dejo las actividades?</p> <p>¿Las realizarías en tu aula?</p>
<p>Materiales:</p>	<p>Dos vasos, 2 huevos y sal.</p> <p>Una pelota, hojas de rota folio y plumón.</p> <p>Arcilla de secado rápido, rodillo, superficie para amasar, hojas de diferentes tipos, acuarelas, pinceles y platos.</p> <p>Hojas de árboles, libros, cartulina, periódico, plumones o colores plástico adherible transparente y pegamento.</p>

<p>Tema: ¡Que divierto saltando y moviendo mi cuerpo!</p>	<p>Sesión 6: campo formativo desarrollo físico y salud. Rueda el aro en el salón. Hago grandes círculos en los papelotes pintados con los dedos. Mis huellas.</p>
<p>Objetivo:</p>	<p>Que las profesoras tomen en cuenta las ventajas que se tienen en realizar actividades donde se implique ejercicios de locomoción que fomentaran en los niños y niñas una mejor coordinación motriz gruesa, pensamiento simbólico, control de movimientos y relajación entre los niños.</p>
<p>Tiempo:</p>	<p>2 horas.</p>
<p>Actividades:</p>	<p>Trabajo grupal: Lugar en el salón. Se les solicitara a las participantes que formen una fila simulando unos cien pies. Indicar a las profesoras las reglas del juego. Al escuchar la música empezaran a bailar. La primera de la fila será la que proponga los movimientos que todas tienen que realizar, así se llevara consecutivamente hasta que pasen todas. Los movimientos no se pueden repetir, cada quien tiene que inventar uno. Objetivo: Desarrollar la coordinación de diferentes tipos de movimientos y postura.</p>

Primera actividad: Ruedo los aros en el salón.

Se le proporcionara a cada docente un aro.

La instructora modelara caminando por el salón, rodando el aro al mismo tiempo.

Poner música y pedirle a las participantes que rueden el aro sin chocar entre ellas al ritmo que les indica la música.

Decirles que cuando la música se detenga, todas deberán sentarse dentro del aro.

Segunda actividad: Hago grandes círculos en papelotes pintados con los dedos.

Situar en el suelo los papeles. A partir de la experiencia con los aros, proponerles a las educadoras que expresen en el papel como era el movimiento de los aros por el salón.

Pedirles que unten de pintura sus dedos, con el color que prefieren.

Poner música para acompañar los movimientos de los brazos y los dedos.

Luego conversaremos sobre lo que hicieron y qué sintieron:

¿Cómo rodaban los aros?

¿Qué sintieron al hacer los aros rodando?

¿Qué fue lo que más les gusto?

Dinámica: Pasa el aro.

	<p>Saldremos al patio, se les indicaran que formen un círculo tomándose de las manos a continuación se colocara el aro dentro de ellas.</p> <p>La regla de la dinámica es que tienen que ir buscando la estrategia de pasar el aro a su compañero pero sin soltarse de las manos.</p> <p>Objetivo: fomentar el compañerismo, buscar soluciones y divertirse.</p> <p>Tercera actividad: Mis huellas.</p> <p>Entregar a cada docente una bola grande de masa para que la manipulen y la trabajen.</p> <p>Inmediatamente invitar a las profesoras a que impriman la palma de su mano en la masa.</p> <p>Colocar la masa sobre una bandeja. Hornear a una temperatura baja para que se seque. Retirla del horno esperar unos minutos a que se enfríe.</p> <p>Decorar libremente con pinturas.</p> <p>Al final les pediré a las participantes que por medio de mímica expresen como se sienten.</p>
Material:	<p>Grabadora, C.D con la canción (cien pies).</p> <p>Aros, grabadora y C.D</p> <p>Pintura digital (diferentes colores), grabadora, C.D y papel bond blanco.</p>

	Pintura digital, masa y una bandeja.
--	--------------------------------------

Tema: Conozco más a mis amigos.	Sesión 7: campo formativo Desarrollo personal y social. Cualidades y valores de los otros. ¡Qué problema el problema! La melodía
Objetivo:	Lograr que las profesoras fomente ejercicios en sus planeaciones donde se implique en reconocer las cualidades y valores que le gusten de otros, y al mismo tiempo, dar la oportunidad de profundizar en su imagen corporal y eleve su autoestima, resolver un problema tomando decisiones, expresar a través del dibujo y el color los sentimientos que inspiran la música para desarrollar la creatividad del niño y la niña.
Tiempo:	2 horas.
Actividad:	Trabajo individual: Se les comunicara a las profesoras que tienen que inventar una forma nueva para saludarse, se les dará 5 minutos. Para después la trabajen con las participantes. Objetivo: creatividad y socialización. Primera actividad: Cualidades y valores de los otros. Pedir a una maestra de forma voluntaria que pegue el papel kraft en el piso, se recueste sobre él, para que una compañera dibuje su silueta.

Decir a las participaron que tomen asiento nuevamente en el grupo.

La instructora les preguntara qué es lo que más les gusta de la profesora representada en el papel. Empezar diciendo: A mí me gusta sus ojos (su sonrisa, sus dedos, su cabello, su forma de hablar, sus juegos). Asegurándose que todos participen y los comentarios sean positivos.

Pida a los participantes que coloreen la silueta (una vez que han concluido la ronda de opiniones).

Para finalizar la actividad, preguntar cómo se sienten con respecto a lo que escucharon.

Dinámica: Haciendo una torre.

Organizar que formen parejas para la siguiente dinámica.

Por equipo se les dará periódico.

Las reglas son las siguientes: tendrán que realizar una torre que tenga base y lo más alta posible, no pondrán hablar durante el ejercicio, buscaremos formas para que se comunique, indicar a las participantes que cuentan con 15 minutos.

Objetivo: Formas de comunicación y acuerdos.

Segunda actividad: ¡Que problema el problema!

Buscaremos un lugar cómodo para sentarnos.

La instructora narrara a las profesoras una situación que

encierre un problema que deben de resolver. Por ejemplo: tres niños juegan con una pelota y de repente esta rueda hacia la calle por donde transita muchos vehículos. ¿De qué manera solucionarías el problema?

Invitar a las participantes a identificar el problema y proponer distintas soluciones e irlas escribiendo.

Una vez recogida las opiniones analizarlas con las educadoras: aspectos positivos y aspectos negativos. Pedir que voten por la que ellas consideran la solución más adecuada.

Tercera actividad: La melodía.

La instructora le indicará a una educadora que le ayude acomodar el material de arte en un lugar donde lo puedan tomar libremente.

Conversar con las participantes sobre los sentimientos que nos evoca los colores: rojo, morado, azul, verde, lila, etc.

Poner la pieza musical previamente seleccionada (Las cuadro estaciones de VIVALDI) y pedir a las profesoras que escuchen la música con atención para que libremente dibujen lo que sienten, con los colores que deseen.

Una vez que la música haya terminado, formar un círculo para compartir y conversar sobre la experiencias y lo que cada una dibujo y sintió al hacerlo.

Finalmente se discutirán las actividades que se realizaron en

	esa sesión.
Material:	Grabadora, C.D y periódico. Papel kraft, crayolas y cinta masking. Lápices y papel. Grabadora, C.D, hojas blancas, crayolas, pinturas, pinceles, pedazos de papeles y pegamento.

Sesión: Juguemos a crear con la imaginación arte.	Sesión 8: campo formativo. Expresión y apreciación artística. Dramatización. Muñeco de papel. Figuras con arena. Actividad de cierre del taller (ejercicios de relajación)
Objetivo:	Motivar en las maestras el interés por realizar dinámicas donde desarrollen el juego dramático con elementos sencillos, conocimiento del esquema corporal a través del dibujo, hacer sesiones de relajamiento para bajar el estrés y lograr una concentración y tranquilidad en los niños y niñas, así como realizar actividades de arte novedosas en donde los alumnos pongan en juego su criterio analítico.
Tiempo:	2 horas.
Actividades:	Ejercicio de gimnasia cerebral: Doble garabateo. Indicar a las participantes que se realizara un ejercicio de gimnasia cerebral. Indicaciones: Mantener una respiración abdominal para mejorar el paso de oxígeno por todo el cuerpo y los niveles de atención.

	<p>Se colocara en las paredes del salón papel craft.</p> <p>Se invitara a las participantes que tomen un color en cada mano y al mismo tiempo en el papel dibujen hacia adentro, afuera. Arriba y abajo.</p> <p>Objetivo:</p> <p>Estimula la escritura y la motricidad fina.</p> <p>Experimenta con la musculatura gruesa e los brazos y los hombros.</p> <p>Estimula las habilidades académicas como el seguimiento de instrucciones.</p> <p>Primera actividad: Dramatización.</p> <p>La instructora contara un cuento tradicional donde aparezcan reyes y reinas, príncipes y princesas bailando (la cenicienta).</p> <p>Indique a las participantes que se debe de crear un ambiente adecuado con disfraces y música e iniciar la actividad con una frase como: “Hace mucho tiempo, en un lugar lejano, vivía un rey y una reina en un palacio de cristal....”.</p> <p>La música</p> <p>Modelar la manera de caminar del rey y la reina e invitar a las profesaras a bailar con la música. Explicarles que cuando la música se detenga, todas se convertirán en estatuas, y que cuando esta siga, todas volverán a ser carne y hueso y el baile continuará cambiando de pareja.</p>
--	--

	<p>Continuaremos con la segunda actividad:</p> <p>“Figuras de arena”</p> <p>Procedimiento: Se le proporcionaran a las profesoras un plato de cartón a cada una, donde dibujaran lo que ellas deseen.</p> <p>Perforaran el contorno del mismo utilizando la aguja de tejer. Colocar plastilina de bajo para evitar que el plato de cartón se rompa.</p> <p>Al finalizar la actividad les daré una charola o bandeja que colocaran debajo del plato.</p> <p>Sobre cada mesa de trabajo se encontrara un bote con arena fina.</p> <p>Les pediré a las maestras que viertan la arena sobre su figura hasta cubrirla totalmente.</p> <p>Les solicitare a las educadoras que formulen hipótesis sobre lo que sucederá al levantar el plato.</p> <p>Posibles hipótesis.</p> <p>La arena se mantiene en su plato.</p> <p>Cae toda la arena hasta el último grano, a través de los orificios.</p> <p>La imagen de deseada se revela lentamente.</p> <p>Finalizaremos comprobando las hipótesis de las compañeras.</p> <p>Realizaremos el juego del “Yo tengo un tick”</p> <p>Formaremos un circulo, la instructora dará las siguientes indicación:</p> <p>Primero el cantara la canción y las educadoras la repetirán después de ella chiqueando siempre los dedos.</p>
--	--

	<p>Yo tengo un tick (repite 2). Tick...tick. He llamado al doctor. Me ha dicho que mueva la mano de derecha. Yo tengo un tick (repite 2) Tick...tick. He llamado al doctor. Me ha dicho que mueva la mano izquierda. (Se mueven ambas manos de un lado a otro sin dejar de chiquear).</p> <p>Se continuara con las siguientes partes del cuerpo (piernas, hombros, cadera, cabeza, todo el cuerpo) las reglas son que siempre tienen que chiquear los dedos y todas las partes del cuerpo que se vayan mencionando se tienen que mover al mismo tiempo.</p> <p>Actividad de cierre del taller: Como dar un masaje. Propósito de la actividad: Dar a las maestras la oportunidad de aprender como relajar a sus alumnos, así como darles la oportunidad de interactuar entre ellos. Solicitaremos que formen parejas y elijan cuál de ellas va dar el masaje y quien lo va a recibir. Previamente se quitaran los zapatos. La persona que recibirá el masaje se acuesta boca arriba en un tapete, cerrara los ojos y se les pedirá que se relaje.</p>
--	--

Se pondrá música para relajar a un volumen adecuado para que se concentren.

Indicaciones para quienes van a dar el masaje:

1.- Tomaran sus dos manos y las frotaran, hasta que estén llenas de energía.

2.- Pasaran ligeramente las manos sobre la frente y la cara haciendo sentir su energía a la persona.

3.- continuaran dando pequeños masajes en la frente, alrededor de la boca, nariz, mejillas, cejas y barbilla.

4.- Con las yemas de los dedos masajearemos la cabeza comprimiendo suavemente.

5.- Continuar dando masaje en forma circular en orejas, cuello, hombros, manos, pecho, dedos, cintura y piernas. (Con cada parte del cuerpo se dará un tiempo de 2 minutos).

6.- Acabaremos frotando nuevamente las manos y las pasaremos por la cara transmitiéndoles la energía.

7.- Con voz baja secas del oído les daremos las gracias por habernos permitido darles el masaje.

8.- Lentamente se les pedirá a los participantes que vayan abriendo los ojos como ellos se sientan.

9.- Cambiaran de actividad (el que dio masaje ahora lo recibirá y el que recibió lo dará)

Para concluir invitare a las maestras que realicen un dibujo manifestando como se sintieron en esos momentos para que a

	continuación la que quiera participar nos explique qué hizo.
Material:	<p>Música de valeses de vieneses. Pañuelos de seda. Toallas que hagan de capa, un cuento, corona de cartón y un cucurucho de papel periódico para representar a los reyes y reinas de cuento de hadas.</p> <p>Carpetas de cartulina usadas, tijeras, lápices, cuentas de colores, gomas, botones, retazos de tela, lana, trozos de fieltro y lentejas.</p> <p>Tapetes, grabadora, C.D, papel craft y crayolas, arena, platos de cartón, plastilina, aguja de tejer gruesa, bandejas, música clásica.</p>

3.5. VIABILIDAD.

Podemos comentar que este proyecto es viable, ya que existe disposición por parte de las autoridades del centro para facilitar los recursos necesarios para realizar el taller, así como la cooperación de las docentes en el mismo.

3.6. PLAN DE SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN.

3.6.1 Concepto de evaluación:

Como nos menciona el Prof. Gabriel Molnar, quien cita a Stenhouse (1984) nos dice que la evaluación puede conceptualizarse como un proceso dinámico, continuo y sistemático, enfocado hacia los cambios de las conductas y rendimientos, mediante el cual verificamos los logros adquiridos en función de los objetivos propuestos.

La Evaluación adquiere sentido en la medida que comprueba la eficacia y posibilita el perfeccionamiento de la acción docente.

Lo que destaca un elemento clave de la concepción actual de la evaluación: no evaluar por evaluar, sino para mejorar los programas, la organización de las tareas y la transferencia a una más eficiente selección metodológica.

La Evaluación en el ámbito educativo

Hoy, la enseñanza está al servicio de la educación, y por lo tanto, deja de ser objetivo central de los programas la simple transmisión de información y conocimientos. Existiendo una necesidad de un cuidado mayor del proceso formativo, en donde la educación del alumnado está centrada en el auto aprendizaje, como proceso de

desarrollo personal. Bajo la perspectiva educativa, la evaluación debe adquirir una nueva dimensión, con la necesidad de personalizar y diferenciar la labor docente.

Cada alumno es un ser único, es una realidad en desarrollo y cambiante en razón de sus circunstancias personales y sociales. Un modelo educativo moderno contemporiza la atención al individuo, junto con los objetivos y las exigencias sociales.

Las deficiencias del sistema tradicional de evaluación, han deformado el sistema educativo, ya que dada la importancia concedida al resultado, el alumno justifica al proceso educativo como una forma de alcanzar el mismo.

La evaluación debe permitir la adaptación de los programas educativos a las características individuales del alumno, detectar sus puntos débiles para poder corregirlos y tener un conocimiento cabal de cada uno.

No puede ser reducida a una simple cuestión metodológica, a una simple "técnica" educativa, ya que su incidencia excediendo lo pedagógico para incidir sobre lo social.

No tiene sentido por sí misma, sino como resultante del conjunto de relaciones entre los objetivos, los métodos, el modelo pedagógico, los alumnos, la sociedad, el docente, etc. Cumpliendo así una función en la regulación y el control del sistema educativo, en la relación de los alumnos con el conocimiento, de los profesores con los alumnos, de los alumnos entre sí, de los docentes y la familia, etc.

La modificación de las estrategias de evaluación puede contribuir, junto con otros medios, a avances en la democratización real de la enseñanza.

3.6.2 Criterios de Evaluación del Proyecto

- ❖ Las actividades de enseñanza son creativas e innovadoras
- ❖ Las docentes valoran y emplean el juego como recurso didáctico
- ❖ La planeación de las actividades considera los intereses y necesidades de los niños.

3.6.3 Indicadores

- ❖ ¿Las docentes emplean materiales didácticos diferentes a los comunes? (por ejemplo: videos, cuentos, juguetes, títeres, cuerdas de saltar etc.).
- ❖ ¿Se emplea el diario para detectar gustos e intereses de los niños?
- ❖ ¿Se recuperan principios psicopedagógicos para planear las actividades?
- ❖ ¿Se procura variar el tipo de actividades para abordar los contenidos del programa?
- ❖ ¿Se reconoce el valor del juego como medio didáctico?

3.6.4 Instrumentos:

- Registro de observaciones.
- Fotografías.
- Diario del educador.
- Dialogo entre docentes.
- Al término de cada sesión se realizara una autoevaluación.
- Registro de actividades.
- Plan de trabajo.
- Observaciones directas.
- cuestionario. (anexo)

3.7 INFORME FINAL DE LA APLICACIÓN.

Se entiende como evaluación del proyecto, no como lo más importante, sino como una fase más dentro del proceso evaluativo. Se contempló enfatizar una evaluación formativa, utilizando procedimientos de autoevaluación (cuestionario, observaciones y debates). Lo que se realizó fue total y abarcó todas y cada una de las partes que compuso el plan de trabajo.

Al llevar a cabo el “Taller de planeación de actividades basadas en el juego para promover una enseñanza innovadora y creativa en el Centro de desarrollo comunitario Roberto Alonso Espinosa”, se encontraron enormes obstáculos, en principio para poderlo organizar con todos los actores involucrados, ya que no se coincidía en el tiempo, pero cuando se logró llegar a un acuerdo los beneficios fueron más de los esperados, la participación de las docentes siempre fue con buenas disposición e interés.

Al tener ahora las bases teóricas y prácticas de cómo el juego favorece el desarrollo y aprendizaje de los niños preescolares, ha dado la pauta a seguir con el proyecto actualizando y enriqueciéndolo con nuevas estrategias y la participación de las docentes y la titular del proyecto.

Ahora, quienes intervinieron y participaron en el taller tienen bien definido que el Juego para el niño es un medio de aprendizaje, por esta razón debe ser creativo y sobre todo agradable, divertido e innovador, pues cuando pierde estas características pierde el atractivo.

Sin duda el juego es importante como preparatorio para la adquisición de conceptos que sirven de estímulo en los procesos de aprendizaje del niño. Esto es muy cierto, puesto que el niño en el proceso de su desarrollo va adquiriendo aprendizaje a través de la interacción con los objetos, personas y medio que lo rodea, y el juego es la mejor estrategia para el desarrollo y aprendizaje del pequeño.

3.7.1 Dificultades.

Las dificultades fueron al principio grandes, porque consideraba que cualquier información era buena para empezar el taller de planeación de actividades basadas en el juego para promover una enseñanza innovadora y creativa, pero más bien eran mis ansias por comenzar.

El tiempo fue otro factor decisivo para cubrir mi plan de trabajo, pues se apretaba con mi agenda laboral, con los consejos de actualización, y con los compromisos personales, aun así, se pudo adecuar y superar.

Recabar información, diseñar y planear la forma de exponerla a las docentes y estructurar el material, también produjo dificultades pues los avances de acuerdo con el cronograma, no se ponía a reponer, más bien a adecuarlo aun teniendo el tiempo encima.

Después de haber vivenciado este proceso de investigación e identificar un problema en mi práctica docente realizado en el centro comunitario Roberto Alonso Espinosa,

puedo aportar que la experiencia académica obtenida en la aplicación y evaluación del Taller de planeación de actividades basadas en el juego para promover una enseñanza innovadora, nos dejó la posibilidad de proponer una estrategia de gestión dirigida a las docentes para la enseñanza de actividades innovadoras que estimulen la creatividad de las docentes.

El papel de la educadora diseñando situaciones didácticas en su planeación debe considerar estrategias y conocimientos teóricos, metodológicos y creativos para una mejor aplicación de las actividades en su quehacer docente. En ellas tiene que tomar en consideración los conocimientos informales que poseen los niños para la construcción de nuevos conceptos relacionados con lo que se quiere enseñar.

La intervención pedagógica, juega un papel importante como mediadora de la construcción de aprendizaje significativo en los niños de educación preescolar para introducirlos al ámbito del aprendizaje a través del juego.

3.7.2. Evaluación del impacto:

Las docentes incrementaron materiales didácticos deferentes y más lúdicos en sus actividades; Reflexionaron que no solo podían trabajar con los materiales de Montessori para obtener aprendizajes en los niños. En sus planeaciones se notaron cambios ya no eran tan monótonas las actividades, pude observar en sus situaciones didácticas que aplicaron como estrategia el juego, basándose a los gustos e intereses de sus alumnos tomando como referencia los principios psicopedagógicos, así mismo procuraron variar la diversidad de actividades para poder abordar de una forma sencilla, creativa e innovadora los contenidos del programa de preescolar el PEP 2011.

El registro de actividades y la autoevaluación que se realizaba al término de cada sesión, fueron instrumentos importantes para verificar el impacto obtenido de las

actividades planeadas con las maestra. Esto me dio una visión más clara para mejorar la estructura de las actividades de acuerdo a la dinámica que se estaba ando dentro del taller, favoreciendo el interés y la curiosidad de las educadoras por querer participar en el curso.

El dialogo entre las docentes nos dio la oportunidad de una retroalimentación entre nosotras, platicar sobre diferentes formas de trabajo ayudó a mejorar las relaciones laborales y al mismo tiempo nuestro quehacer docente.

Conclusiones.

El juego en el funcionamiento de la planeación, apoya a las docentes a comprender mejor el modo de aprender de los niños, que se basa en la construcción de su propia visión del mundo, de la selección y activación de las formas de pensar y de las ideas útiles para ellos mismos.

Los niños y las niñas a través del juego pueden fomentar el desarrollo de autonomía, espontaneidad, iniciativa, lenguaje, aprender a conocer su cuerpo, a controlar su angustia, a representar el mundo exterior, después a actuar sobre él.

Las bases teóricas analizadas en el taller ayudaron a las profesoras a reflexionar y apreciar esta indudable herramienta para comenzar a planear la forma de diseñar actividades más innovadoras y creativas. Aunque las docentes opinaron que la propuesta de Bruner donde nos menciona que el juego al ser relevante para su vida futura, constituye un “medio” para “mejorar la inteligencia”.

En los consejos técnicos se llegó a la conclusión de que fue productiva la parte teórica del taller, porque con ello se logró reafirmar los conocimientos que se adquieren durante la formación profesional del docente.

Respecto a las asesorías académicas, se concuerda con las ideas de Vigotsky y Jean Piaget respecto a la relación entre aprendizaje y el juego, que permiten explicar por qué es tan necesario que el niño juegue para aprender. Dadas las diferencias individuales de cada docente, no es posible ofrecer recetas exactas para producir cambios en cada

una de ellas ya que sus habilidades creadoras son diferentes y particulares. La relación exacta entre creatividad e innovación puede ser diferente en cada maestra y sus distintas formas de planear. Como profesionales de la educación debemos ajustar nuestros métodos constantemente para adecuar el proceso de aprendizaje y enseñanza a cada niño. Esto representa un gran reto para las educadoras.

Ahora, bien entre el juego y el aprendizaje tenemos una relación estrecha, tanto que jugando aprendemos y aprendemos jugando. El juego no es solamente diversión, descanso y entretenimiento. Por ejemplo, cuando uno de nuestros niños juegan a representar personajes y situaciones, puede conocerse más a sí mismo, puede establecer un mejor contacto con los demás, resolver problemas con imaginación. Por eso debemos recurrir a estas actividades lúdicas. Es decir, ver un objetivo nos sugiere pensar en algo más, como por ejemplo los niños y las niñas aprovechan todo lo que se encuentra a su alrededor: ramas, hojas, silla, mesas, tierra, etc, para crear sus propios juegos. Nosotros podemos observar esos intereses para elaborar nuestra planeación, pero también aprender de ellos, de la facilidad que tienen para crear y aprender de ellos mismos y de los demás.

La cotidianidad en la que se encuentra inmerso el maestro con su medio y una serie de estímulos de las cuales recibe impresiones, este proceso de interacción construye el marco de sus experiencias, así como las ganas para entrar a participar y actuar en las actividades lúdicas que ellas mismas han planeado con el objetivo de fomentar en los niños y en las niñas el justo por el aprendizaje.

Para quienes trabajamos con niños en edad preescolar, es muy importante nunca perder la creatividad y continuar innovando las situaciones didácticas, ya que es muy

común ver como éstas, conforme pasa el tiempo, se va perdiendo por la indiferencia, superficialidad o rutina. Porque cuando tenemos la vocación de ser maestros, empezamos a formular preguntas, a investigar, a sacar conclusiones, a encontrar opciones y esto nos hace tener efectivamente, una mejor formación docente.

Lo aquí planeado muestra como el enfoque de la educación a partir de un taller puede ser utilizado como una estrategia de aprendizaje y reflexión sobre las situaciones didácticas planeadas por las docentes, haciendo uso de los materiales educativos y optimizando los recursos.

Considerando la acertada selección de actividades, su adecuación al nivel de preescolar y la contextualización a las condiciones de la escuela, el “Taller de planeación de actividades basadas en el juego para promover una enseñanza innovadora y creativa en el Centro de desarrollo comunitario Roberto Alonso Espinosa” en su aplicación tuvo el beneficio esperado por parte de docentes y directivos, de este modo consideramos un aspecto para concluir satisfactoriamente. La selección de las actividades, las cuales fueron acertadas ya que en todo momento las educadoras se mostraron interesadas en las mismas.

Es decir, una educadora necesita estar siempre abierta a los retos y hallazgos que a la encuentra en el camino profesional, y a la vez, estar dispuesta a examinar y renovar sus metas y técnicas en Cada ciclo escolar y en cada grupo nuevo de estudiantes, dado que el proceso de desarrollo docente es continuo, hay que asegurar que la educadoras que entrar en un programa de formación estén conscientes del compromiso que implica ese trayecto y que, a su vez, no agoten esta expectativa durante el ejercicio profesional, por el contrario, proponer principios que puedan ser

orientadores de la información inicial y elementos para la reflexión sobre la innovación y actualización docente.

Sin desconocer errores, omisiones y limitaciones, esta experiencia implicó para nosotras, como equipo, mucho más que un taller de actividades. Es la vivencia concreta del espacio social en que confluyen actores – sujetos y conocimiento, es una experiencia significativa de enseñanza – aprendizaje, de reflexión, de autoevaluación y de proyección, es también, una manera de compartir interactuando con docentes que, como nosotras, aportamos a una educación mejor, en una sociedad más justa.

Por tanto, el complejo mundo de hoy requiere de la formación de un profesional crítico, reflexivo y libre, capaz de tomar decisiones que orienten su vida de acuerdo al valioso conocimiento que descubre o que se le presenta dentro de una dinámica tan exigente y cambiante. Lograr que las docentes planeen de una manera creativa, consciente, innovadora, continúa, y seria, son compromisos cada vez más relevantes y significativos, y que esto los estimulen a trabajo con responsabilidad para proporcionar una respuesta acorde a las exigencias.

Entonces, la creatividad y la innovación es un quehacer continuo, que implica promover actividades de enseñanza realmente novedosas e interesantes para los niños y las niñas estimulen el aprendizaje por medio del juego. “El viejo proverbio que dice que el juego del niño es la imaginación en acción ha de ser invertido: para los adolescentes y niños en edad escolar la imaginación es un juego sin acción”.

El jardín de niños, primera institución que recibe al niño, se constituye en responsable de la iniciación a la apropiación sistemática de los conocimientos que permitirán a ese niño estructurar la realidad y adquirir las competencias necesarias para acceder a aprendizajes posteriores más complejos.

Por otra parte, los docentes tienen como prioridad favorecer y estimular las habilidades y competencia de cada uno sus alumnos. Pero para lograr estas metas es necesario que el maestro reflexione y se sensibilice sobre las estrategias en las cuales se está basando ya que es importante que sus actividades planeadas sean creativas e innovadoras ara que logre el objetivo esperado en sus alumnos.

Favorablemente se puede afirmar que el taller cumplió con las expectativas y los objetivos esperados.

Bibliografía

Antología básica (1995). El juego. México. Universidad Pedagógica Nacional.

Aquino, C.F. (2001). Para no aburrir al niño. Formas jugadas y juegos en la etapa pre operacional. México, Ed. Trillas.

Àvalos, M.E. (2006). Competencias en preescolar. México, Ed. Trillas.

Dennison, P.E & Gail E. (2003). Aprende mejor con gimnasia para el cerebro. México, Ed Pax México.

GARZA, C. (1998). Juegos, juguetes y estímulos creativos. México, Ed. Pax México.

GIL & López M.A. (2010). 600 actividades para preescolar. México, Ed. Gileditores.

Homo, L (2000). Johan Huizinga. Madrid. Ed. Alianza

Kohl, M. A. (2002). Arte infantil. Actividades de expresión plástica para 3-6 años, Barcelona España, Ed. Alfaomega.

Lawn, M. &, Ozga, J. (2004). La nueva formación del docente. Identidad, profesionalismo y trabajo de enseñanza. Barcelona España, Ed. Ediciones Palomares.

Lira, F. O. (2009). Mis 2001 recursos didácticos para enseñar preescolar. México, Ed. Gileditores.

Navarro, J. J. (2008). Ambientes lúdicos de aprendizaje. México, Ed. Trillas.

Ordoñez, L.M. (2007). Estimulación temprana inteligencia emocional y cognitiva. Perú, Ed. Cultural, S.A.

Real Academia Española. (2001). Diccionario de la lengua española (22.ed.). Madrid, Española: Autor

SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. (2011). Programa de educacion preescolar México.

Silicia J. G. (1989). Psicología evolutiva y educación infantil. Madrid, Ed. Santillana.

Silberg, J. (1999). Juegos para la estimulación temprana. México, Ed. Selector.

Páginas Web consultadas.

CHICLAYO – PERU 2009

El concepto de proyecto - SEDE BOGOTA

www.virtual.unal.edu.co/cursos/agronomia/2008868/.../cap2lecc3_1.htm

Evaluación Educativa

www.chasque.net/gamolnar/evaluacion%20educativa/evaluacion.01.htm

<http://www.slideshare.net/vanessita2009/teorias-de-bruner-1709255>

Freinet y la escuela colaborativa

<http://movimientosrenovacionpedagogica.wikispaces.com/Freinet+y+la+escuela+colaborativa>

http://www.medellin.edu.co/sites/Educativo/Directivos/Noticias/Paginas/ED29_PPM_ModeloMontessori.aspx

Innovación educativa - Monografias.com

<http://www.monografias.com/trabajos18/innovacion/innovacion.shtml>

investigación-Acción - Averroes. Red Telemática Educativa de ...
www.juntadeandalucia.es/.../contenido?.../InnovacionEInvestigacion/Inv..

Las características fundamentales de la investigación
clubensayos.com/.../LAS-CARACTERÍSTICAS-FUNDAMENTALES.../8...

Pedagogía Lúdica. Teoría y Praxis | Proyecto Ludonino

www.proyectoludonino.org/Pedagogia_Ludica/

www.sportsalut.com.ar/efi/educ_fis.../Definiciones%20de%20Juego.pdf

Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel - Monografías...

www.monografias.com/trabajos6/apsi/apsi.shtml

Teorías De Bruner - SlideShare

www.slideshare.net/vanessita2009/teorias-de-bruner-1709255

www.sportsalut.com.ar/efi/educ_fis.../Definiciones%20de%20Juego.pdf

Teoría de Piaget - PsicoPedagogia.com

www.psicopedagogia.com/articulos/?articulo=379

<http://juegoinfantil.wordpress.com/2013/03/20/tipologia-del-juego>

videojuegoseduca.wikispaces.com/Definiciones+de+juego

http://www.virtual.unal.edu.co/cursos/agronomia/2008868/lecciones/capitulo_2/cap2lecc3_1.htm

Anexos

ANEXOS 1

CUESTIONARIO DEL IMPACTO DEL TALLER.

Este cuestionario se llenara solamente por la instructora del taller.

DATOS				
Nombre de la profesora:_____.				
Fecha:_____.				
	Frecuente mente	Algunas veces	Nunca	OBSERVACIÓN
1.	Realiza actividades de juegos en clases.			
2.	Toma en encuentra el juego como una forma de estimular el			

	lenguaje.				
3.	En la planeación considera como estrategia de aprendizaje el juego.				
4.	Estimula la imaginación y la creatividad de los niños				
5.	Promueves el juego en sus actividades como una herramienta de socialización.				
6.	Le da libertad en el juego al niño.				
7.	Estimula en los niños los juegos de reglas.				
8.	Realizas juegos complicados e imaginativos (héroes etc)				

9.	Trabaja en espacios abiertos.				
10.	Organizas juegos cooperativos donde se implique la toma de decisiones o solución de problemas				
11.	Promueves el desarrollo cognitivo por medio del juego				
12.	Toma en cuenta en las planeaciones actividades donde el niño sea creativo y se divierta.				
13.	Considera en sus situaciones didácticas los verdaderos intereses de los niños.				

ANEXO 2

Cuestionario

Nombre de la docente: _____

Puesto: _____

Antigüedad: _____

Fecha: _____

El presente cuestionario ha sido diseñado para valorar el impacto que tuvo el” taller de planeación de actividades basadas en el juego para promover una enseñanza innovadora y creativa en el Centro de Desarrollo Comunitario Roberto Alonso Espinosa”.

Por lo anterior, les pido su entera cooperación contestando con absoluta sinceridad y franqueza cada pregunta, con la completa seguridad que la información que usted me proporcione es confidencial.

De ante mano agradezco su cooperación.

1.- ¿A partir del taller considera que ha cambiado su forma de realizar las planeaciones?

Si _____ No _____ ¿Por qué? _____

2.- ¿Actualmente considera que el juego es una estrategia eficiente para propiciar nuevos aprendizajes?

Sí_____ No_____ ¿Por qué?_____

3.- ¿Considera que el juego favorece el desarrollo y un mejor aprendizaje en tus alumnos?

Sí_____ No_____ ¿Por qué?_____

4.- ¿Al realizar las situaciones didácticas con los niños se divierten?

Si_____ No_____. ¿Por qué?_____

5.- ¿Cuáles son los materiales didácticos que está utilizando como recurso para motivar al niño hacia el aprendizaje?

6.-De las lecturas que se reflexionaron en el taller, ¿cuál fue el teórico que más le gusto y por qué?

7.-¿Qué es lo que más te llamo la atención del taller?

8.- ¿Qué actividades de apoyo está utilizado para mejorar el proceso de enseñanza?

9.- ¿Considera que el taller le ayudo para hacer conciencia sobre la importancia de una planeación innovadora y creativa? y ¿Por qué?

ANEXO 3.

LENGUAJE Y COMUNICACIÓN.



ANEXO 4.

PENSAMIENTO MATEMATICO.



ANEXO 5.
EXPLORACION Y CONOCIMIENTO DEL MUNDO.



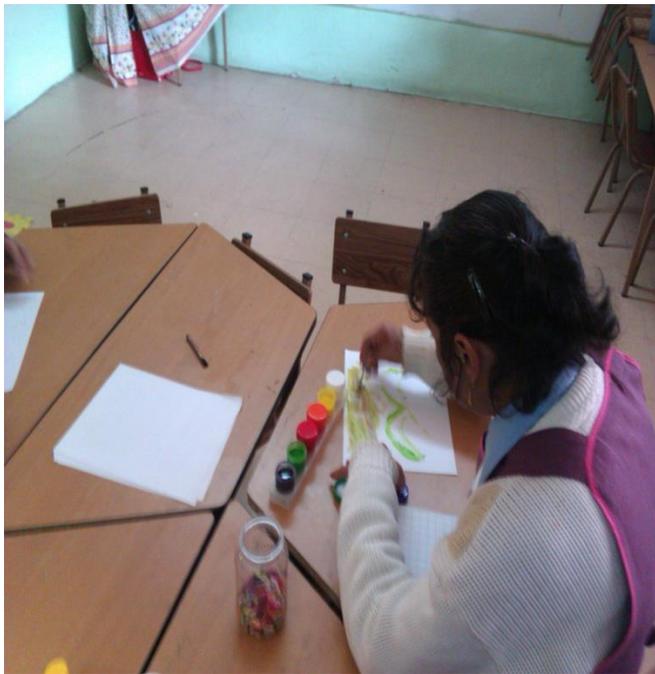
ANEXO 6.

DESARROLLO FISICO Y SALUD



ANEXO 7.

DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL



ANEXO 8.

EXPRESIÓN Y APRECIACIÓN ARTÍSTICA

