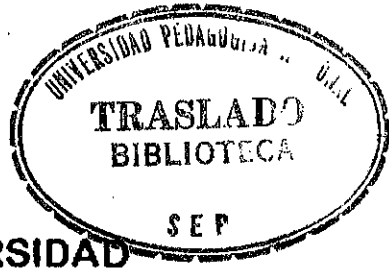


NS 189588

GOBIERNO DEL ESTADO DE JALISCO
SECRETARIA DE EDUCACION
DIRECCION GENERAL DE EDUCACION TERMINAL



UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 14E, ZAPOPAN

✓
**“El Desarrollo del Niño de Preescolar
a través del Juego”**

ALTERNATIVA PEDAGOGICA DE ACCION DOCENTE

QUE PRESENTA:
PROFA: MARTHA CRISTINA RAMÍREZ MACÍAS

PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN

ZAPOPAN, JALISCO, OCTUBRE DE 1999

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACIÓN

Zapopan, Jal., 5 de OCTUBRE de 1999:

C. PROFR. (A)

MARTHA CRISTINA RAMIREZ MACIAS

PRESENTE:

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, Intitulado: EL DESARROLLO DEL NIÑO DE PREESCOLAR A TRAVES DEL JUEGO.

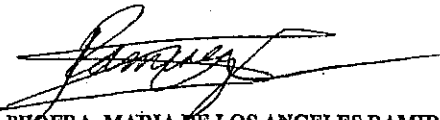
opción ALTERNATIVA PEDAGOGICA DE ACCION DOCENTE a propuesta del asesor

C. Profr. (a) ARNULFO SANDOVAL GARCIA, manifiesto a usted que

Reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

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

ATENTAMENTE



PROFRA. MARIA DE LOS ANGELES RAMIREZ GASPAR
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN
DE LA UNIDAD UPN 14E ZAPOPAN.



SECRETARÍA DE EDUCACION
DEL ESTADO DE JALISCO
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL UNIDAD No. 145
ZAPOPAN

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	3
JUSTIFICACIÓN	8
OBJETIVOS	9
CAPÍTULO I CONTEXTUALIZACIÓN	10
CAPÍTULO II PROBLEMATIZACIÓN	16
2.1 Paradigma de investigación	
2.2 Diagnóstico Pedagógico	
2.3 Planteamiento del problema	
CAPÍTULO III PROPUESTA DE INNOVACIÓN	48
3.1 Alternativa de Acción Docente	
3.2 Propuesta de Innovación	
CAPÍTULO IV IMPLEMENTACIÓN Y EVALUACIÓN DE LA ALTERNATIVA	70
4.1 Implementación	
4.2 Evaluación	
4.3 Evaluación de los objetivos	
CONCLUSIONES	121
BIBLIOGRAFÍA	124
ANEXOS	126

INTRODUCCIÓN

Hoy en día, los niños llegan a la escuela con más conocimientos de los que han recibido anteriormente en toda la historia de la educación, lo cual convierte a nuestra época en un reto para los maestros.

La mayoría de los niños están ansiosos por aprender y explorar el mundo de la escuela. El problema está en que todos y cada uno de ellos son una mezcla de personalidades maleables pero distintas, que difieren en antecedentes familiares, madurez y capacidad.

Además, ¿qué sucede si el alumno se topa con una maestra rígida, verbalista y autoritaria?, lo más seguro es que el niño dejará a un lado todas esas inquietudes que lo iban a ayudar a crecer y se amoldará a las exigencias del maestro, todo lo anterior sin saber si es lo mejor para él.

El reto para el maestro consiste en trabajar sobre sus necesidades individuales para extraer de cada niño, el máximo desarrollo posible.

¿CÓMO LOGRAR ÉSTE OBJETIVO?

¿ESTÁ EL DOCENTE CAPACITADO PARA LOGRARLO?

¿ESTÁ CONSCIENTE DE LA GRAN RESPONSABILIDAD

QUE ES, EL ENCAMINAR A LOS NIÑOS DE

PREESCOLAR HACIA UN DESARROLLO

SANO Y FRUCTÍFERO?

Puede ser que la respuesta a todas estas preguntas sea NO, ya que lo más probable es que el docente tenga una educación “intelectualizada” que impide y bloquea toda la manifestación espontánea y libre del alumno, incluso con frecuencia, los educadores convierten los juegos infantiles en meros instrumentos de instrucción, con lo que llegan a perder su lugar como manifestación del ser pleno de alegría y libertad.

Existe una forma de que los maestros de preescolar mantengan a sus alumnos interesados; esta consiste en trazarse un programa que contenga una gran variedad de experiencias de aprendizaje, incluyendo el juego como eje principal.

Mediante este trabajo, trataremos de analizar qué tan viable es la propuesta que acabamos de mencionar, analizando los resultados tanto positivos como negativos, ya que la única forma de saber si realmente funciona es aplicándola a un grupo de niños, observando y registrando los resultados.

Podemos denominar este trabajo como un proyecto de innovación, en el cual el docente intenta transformar su práctica diaria mediante la investigación-acción, esto es, tratando de corregir sus errores conforme van surgiendo, buscando de esta forma seguir un proceso en el que reconoce, reflexiona y actúa en torno a ellos.

Este trabajo ha sido planeado con una perspectiva de acción docente, ya que todo lo que contiene, tiene que ver con los sujetos y sus procesos.

En esta propuesta de innovación se distinguieron dos puntos a innovar:

A) LA METODOLOGÍA

B) LA INTERACCIÓN

Con respecto a la metodología, el cambio principal se centró en el juego como punto principal, que llevó por consecuencia un cambio en la interacción maestro-alumno, alumno-alumno; se intentó llevar la práctica del docente hasta un constructivismo basado en las ideas de César Coll.

Con el fin de mostrar el proceso seguido en este proyecto, el trabajo se dividió en cinco capítulos:

El primer capítulo llamado Contextualización; ayuda a situar al lector en un punto de partida.

El segundo capítulo con el nombre de Problematización; contiene el Paradigma de Investigación, el Diagnóstico Pedagógico y el Planteamiento del Problema.

El tercer capítulo, correspondiente a la Propuesta de Innovación; nos ubica en las alternativas existentes, para buscar un cambio en la práctica del docente. Consta de dos partes; la primera es la Alternativa de Acción Docente y la segunda, la Propuesta de Innovación.

Por último el cuarto capítulo comprende la Implementación y evaluación de la alternativa; en ésta se describe el proceso que se siguió al aplicar la propuesta y los cambios que fueron necesarios para que ésta funcionara, además presenta los resultados de la implementación, su interpretación y valoración con el fin de estimar el éxito de la misma.

Demos paso entonces al desarrollo de este proyecto, donde veremos si realmente el juego infantil, enfocado desde la perspectiva de las necesidades e intereses del niño y considerando la génesis de la adquisición del conocimiento, puede cumplir un rol transformador de la educación preescolar tanto en el maestro como en el alumno.

Observemos también, si estas transformaciones son positivas para el docente y el educando, o si lo que generan es un bloqueo en el desarrollo físico, intelectual y social del alumno tanto como en la transformación del maestro, o no necesariamente un bloqueo, sino un retraso en el mismo.

La columna vertebral de este trabajo se ha realizado desde la visión de varios teóricos como H. Wallon, Jean Piaget, César Coll, Juan Delval, J. R. Moyles, etc.

Veamos pues, el desarrollo y resultados de esta propuesta, esperando sirva de soporte a los profesores de preescolar para lograr los ajustes pertinentes en sus programas escolares.

**“LA EDUCACIÓN NO CONSISTE
EN LLENAR UN BALDE
SINO EN ENCENDER
UNA HOGUERA”**

William Butler Yeats

JUSTIFICACIÓN

El presente proyecto intenta aportar una nueva forma de trabajar con los niños de preescolar mediante juegos y actividades. La propuesta que aquí se presenta pretende enriquecer los programas existentes con nuevas ideas para diferentes tipos de experiencias que contribuyan al desarrollo intelectual, social, emotivo y físico de los alumnos.

Aunque este proyecto en lo general va dirigido a los maestros de educación preescolar, debemos estar conscientes de que estas sugerencias darán resultados diferentes cuando se utilice como punto de partida la creatividad de cada docente.

Se tratará de mostrar cómo al comprender al juego dentro del proceso educativo como medio de expresión, instrumento de conocimiento, factor de socialización, regulador y compensador de la afectividad y un instrumento eficiente del desarrollo de las estructuras del pensamiento en el niño, el juego resultará un medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad infantil.

La implementación del juego en este proyecto será lo que ayude al docente a encontrar un cambio en su práctica diaria frente al grupo, buscando con esto conseguir beneficios tanto para el maestro como para el alumno, tomando en cuenta no sólo los resultados, sino el proceso seguido para alcanzar los objetivos a lograr.

OBJETIVOS

1. Elaborar una propuesta para que el alumno mediante el juego, logre un desarrollo intelectual, social, emotivo y físico.
2. Buscar los apoyos teóricos que sirvan de soporte para conocer al alumno de la etapa de preescolar y así lograr adaptar las actividades acordes a su edad.
3. Proponer una metodología didáctica mediante la cual, tanto el maestro como el alumno encuentren una interacción positiva.

De estos objetivos se desprenden otros tantos, los cuáles se irán presentando conforme vaya avanzando este proyecto.

CAPÍTULO I
CONTEXTUALIZACIÓN

CONTEXTUALIZACIÓN

Objetivo particular: Describir las condiciones generales en que se desarrolla este proyecto.

El jardín de niños para el que laboro se llama Tic-Tac-Toe, está ubicado en Altamira # 904, fraccionamiento Altamira en Zapopan, Jalisco. La infraestructura de la escuela, esta hecha para ser utilizada con fines educativos, por lo que está adecuadamente planeada; cuenta con 18 salones amplios de clase, con adecuada ventilación e iluminación, un salón de música con instrumentos para los niños y un órgano para el maestro; un patio espacioso donde los niños pueden correr y jugar, una zona que se utiliza como auditorio para hacer las presentaciones en los días festivos, dos oficinas de las directoras y secretarias. Hay una pequeña sala de juntas, cuatro sanitarios y siete bebederos acordes al tamaño de los niños.



Vista frontal del Jardín de Niños
"Tic-Tac-Toe"

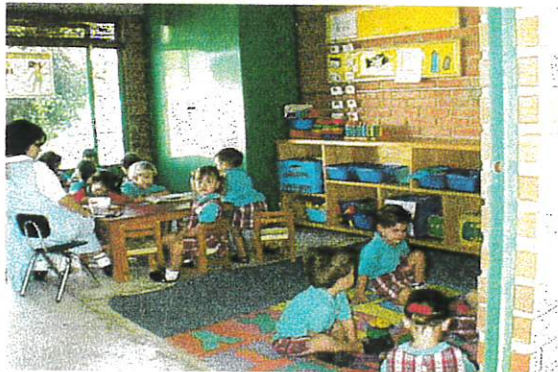


Salón de música



Patio de juegos

Cada aula cuenta con cuatro mesas pequeñas con sus sillas correspondientes, un pizarrón, una grabadora, un tapete circular y el material suficiente utilizado como apoyo didáctico para realizar diferentes tipos de actividades.



Salón de clases

La escuela entrega materiales didácticos al maestro al principio del ciclo escolar, entre los que se pueden mencionar; bloques de madera, figuras geométricas de esponja, pinturas para ejercicios dactilares, acuarelas, plastilina, etc., además se tiene acceso a una televisión y una videocassetera que es transportable a cualquier salón.

Es importante destacar que cada maestra cuenta con una auxiliar, quien tiene el papel de apoyar a la maestra en las actividades llevadas a cabo con el grupo, se puede decir que esta última es responsable de elaborar los materiales que utilizará la maestra durante su clase.

El personal docente que integra este preescolar, está formado por una directora, una subdirectora, 18 maestras frente a grupo, 18 auxiliares, un maestro de deportes, una maestra de música, dos nanas, dos secretarias, una psicóloga y tres personas encargadas del aseo. (véase anexo 1).

Mi grupo es de PREKINDER, está integrado por 16 alumnos; nueve niñas y siete niños, que van desde los cuatro años, hasta los cuatro y medio o cuatro con once meses de edad como máximo.

Ninguna de las 18 maestras es normalista, la mayoría son estudiantes de carreras distintas a la docencia, casi todas son solteras y sin obligaciones económicas familiares, lo único que la institución impone como requisito al docente, es un perfecto dominio del idioma inglés.

Esta escuela se denomina como “PREESCOLAR BILINGÜE”, existe una regla de la escuela que prohíbe al maestro hablar en español al alumno mientras esté dentro del plantel, lo cual me lleva a concluir que si fuera bilingüe, el alumno debería de tener por lo menos un 50% de las clases en español.

Los padres de familia que llevan a sus hijos a este preescolar, lo hacen con el interés de que aprendan a escuchar, hablar y pensar en inglés, la mayoría de ellos pasan a sus niños a una primaria bilingüe para que continúen con el aprendizaje del idioma.

Los niños pueden ingresar desde la edad de dos años a maternal, inclusive se les entrena dentro del plantel para dejar el pañal. Para cuando un niño llega conmigo al grado de Prekinder, ya ha cursado dos o hasta tres años en la escuela (dependiendo del mes en que haya nacido), por lo que ya han sido “domesticados” según las necesidades del maestro.

Algo que gusta a los padres de familia, es ver que sus niños aprenden largas frases en inglés, sin pensar siquiera si las entienden o no, pero no a muchos les gusta participar en las actividades escolares de sus hijos, la mayoría dicen tener otras actividades o simple y sencillamente que no se pueden comprometer a cooperar, lo que

me lleva a pensar, que muchos de los padres de familia utilizan el preescolar como una guardería para sus hijos.

Existen tres momentos en el ciclo escolar en los que los padres asisten a ver trabajar a sus hijos en la escuela, estos son: las fechas de los festivales de Navidad, 10 de mayo y fin de curso, donde los alumnos hacen pequeñas representaciones, cantan y bailan .

La entrega de calificaciones se hace dos veces por año, se cita a cada padre de familia para que asista con su hijo; entregándoseles las calificaciones en las que se evalúa el proceso que ha seguido el niño y los resultados obtenidos durante este periodo, además de enviar los avances del alumno en un reporte mensual (véase anexo 2).

CAPÍTULO II

PROBLEMATIZACIÓN

PROBLEMATIZACIÓN

Objetivo particular: Elaborar un diagnóstico de la práctica más significativa del quehacer diario del docente.

2.1 PARADIGMA DE INVESTIGACIÓN

La opción teórico metodológica en que se inscribe la presente investigación, es primordialmente el paradigma cualitativo, con el enfoque de la investigación-acción.

La investigación-acción según John Elliot:¹

- Es un método que transforma al docente mediante la práctica.
- La mejoría de la práctica toma en cuenta procesos y resultados.
- La investigación-acción perfecciona la práctica mediante el desarrollo de capacidades de discriminación y de juicio del profesional en situaciones complejas, concretas y humanas.
- Constituye una solución a la cuestión de la relación entre teoría y práctica.

En éste método, como punto de partida, el docente debe tener la necesidad de cambiar e innovar su práctica, unificando procesos como son la enseñanza, el desarrollo curricular, la investigación educativa y la evaluación.

¹ John Elliot, "El cambio educativo desde la investigación-acción", p.35.

La enseñanza se concibe como una forma de investigación para comprender cómo traducir los valores educativos a formas concretas prácticas. Los juicios sobre los problemas prácticos y las estrategias de acción para resolver los mismos se comprueban y evalúan en forma reflexiva.

La evaluación constituye una parte integrante de la investigación-acción. El desarrollo curricular no es un proceso antecedente a la enseñanza, éste se produce a través de la práctica reflexiva de la misma.

Desde la perspectiva de la investigación-acción, el perfeccionamiento de la enseñanza y el desarrollo del profesor constituye parte del desarrollo del curriculum, de éste punto parte la idea de que “no puede haber desarrollo del curriculum sin que exista desarrollo del profesor”.

El objetivo principal de éste método consiste en mejorar la práctica en lugar de generar conocimientos por lo que la producción y utilización de los conocimientos se subordina a éste objetivo fundamental y está condicionado por el mismo. La mejoría de una práctica consiste en implementar los valores que constituyen sus fines, tales fines no se manifiestan solo en los resultados de la práctica, sino también como cualidades intrínsecas de las mismas prácticas.

La investigación-acción es una forma de investigación que reconoce por completo la “realidad” a la que se enfrentan los maestros con su carácter complejo y su engañosa complejidad, pero utiliza y genera teorías para iluminar de forma práctica aspectos significativos de cada caso a resolver.

Existen varias características de la investigación-acción que van de acuerdo con los objetivos del proyecto:

- Enfatiza el análisis cualitativo de la realidad.
- La transformación de la realidad, significa transformarse como sujeto.
- La enseñanza es mediador en el acceso del alumno al curriculum.
- No refuerza la postura de los profesores en cuanto conjunto de individuos que operan de forma independiente y autónoma que no comparten sus reflexiones.
- Proporciona un medio para teorizar la práctica actual y transformarla a la luz de la reflexión crítica.
- Unifica la investigación, el perfeccionamiento de la práctica y el desarrollo de las personas en su ejercicio profesional.
- Suministra un método para poner a prueba las prácticas educativas y mejorarlas, así como para basar las prácticas y los procedimientos de la enseñanza en investigaciones y conocimientos teóricos organizados por los enseñantes profesionales.
- La acción se presenta vinculada a lo afectivo y a lo cognitivo, con ésto el alumno debe encontrar una relación entre lo aprendido y lo vivido.
- Uno de sus objetivos consiste en implementar aquellos valores que constituyen sus fines, los cuales no se manifiestan como resultado de una práctica sino como cualidades intrínsecas de la misma.
- Desarrolla la prudencia en la práctica, es decir la capacidad de discernir el curso correcto de las acciones al enfrentarse a situaciones concretas, utiliza y genera teoría para iluminar de forma práctica aspectos significativos del caso.

Si tomamos en cuenta las ideas de Carr y Kemmis sobre la investigación-acción, nos daremos cuenta que coinciden con las de John Elliot en los siguientes términos:

- La investigación-acción emancipatoria suministra el método para poner a prueba las prácticas educativas y mejorarlas.
- Suministra métodos para basar tanto las practicas como los procedimientos de la enseñanza en investigaciones y conocimientos teóricos organizados por los mismos maestros.
- Suministra métodos mediante los cuales los maestros y alumnos pueden explorar y mejorar sus prácticas en clase.
- Proporciona métodos al curriculum para explorar y mejorar la práctica que lo forma.
- En la organización escolar proporciona un método que permite para explorar y mejorar las prácticas que la constituyen.
- Suministra un método en la relación escuela-comunidad, para explorar y mejorar las prácticas mediante las cuales la escuela se constituye como institución educativa especializada dentro de la comunidad.
- Ofrece criterios para la evaluación de la práctica en relación con la comunicación, la toma de decisiones y las tareas de la educación.
- Es una manera de analizar críticamente y generalizar el compromiso del docente para el bienestar de los alumnos.²
- Proporciona un enfoque por medio del cual es posible lograr el desarrollo de una base teórica y la investigación para la adaptación en la práctica profesional.

² Wilfred Carr y Stephen Kemmis, "Teoría crítica de la enseñanza", p.18

Todas estas características las podemos resumir de la siguiente manera:

La investigación-acción informa el juicio profesional y por lo mismo desarrolla la prudencia práctica para aceptar lo que no se puede cambiar, el valor para modificar lo que está en condiciones de cambio y la sabiduría para conocer la diferencia.

2.2 DIAGNÓSTICO PEDAGÓGICO

El diagnóstico pedagógico es el análisis de las problemáticas significativas que se están dando en la práctica docente, es la herramienta de la que nos valemos para obtener mejores frutos de nuestras acciones:

El diagnóstico debe seguir un proceso de investigación para analizar el origen, desarrollo y perspectiva de los conflictos o dificultades que se dan en la práctica donde se ven involucrados los alumnos, para no actuar a ciegas sin conocer la complejidad, diversidad y riqueza de los problemas.

Para la búsqueda de los problemas de este trabajo, se partió del análisis del diario de campo dentro de la fase diagnóstica, reflexionando y confrontando la información obtenida; llegando siempre a lo mismo: la culpa es de los niños, son indisciplinados, desobedientes, gritones o simple y sencillamente flojos y desubicados por no estar nunca conformes con lo que están haciendo.

A continuación presento algunas viñetas de registros, donde según mi análisis de la clase, el problema se encontraba en el alumno y no en el docente:

Fecha: Septiembre 12, 1996

Situación: Los niños están jugando con plastilina, tratando de hacer figuras geométricas con ella, mientras la maestra dicta las figuras que deben ir haciendo, después dijo cual era la mejor terminada.

- **Ma:** *Otra vez guarden silencio, no quiero escuchar a nadie hablando o dejamos de jugar.*
- **Ao:** *¿Podemos solo hablar bajito mientras hacemos las figuras?.*
- **Ma:** *Guarden silencio, ni bajito ni fuerte, en silencio o como les dije dejamos de jugar.*

Reflexión: La mayoría de los niños del grupo que atiendo son indisciplinados ya que todo el tiempo los tengo que callar, ésta es una situación que día con día se da y se agrava cuando regresan del recreo, acalorados e inquietos.

Fecha: Septiembre 24, 1996.

Situación: Los niños están jugando "Simón dice", y la maestra interrumpe el juego para pedir a los niños que saquen su cuaderno de trabajo.

- **Ma:** *Todos a su lugar y por favor saquen su "workbook".*
- **Aos:** *No "miss", aique seguir jugando un ratito más.*
- **Ma:** *Les di una orden y no han obedecido, por favor a sus lugares y saquen su "workbook", o no vamos a alcanzar a terminar.*
- **Aos:** *"Miss please".*

Reflexión: Los niños son desobedientes, ya que les tengo que dar las órdenes más de una vez, para que hagan las cosas.

Fecha: Septiembre 30, de 1996.

Situación: Los niños están saludando a sus compañeros al llegar al salón de clases.

- **Ma:** *Den la mano a su compañero de la derecha, ¡de la derecha niños!*
/ Los niños platican en voz alta/
- **Ma:** *Solo dense la mano y vamos a cantar "good morning to you", sin gritar no canten demasiado fuerte.*
- **Ao:** *"Miss" si cantamos despacito no se oye.*

Reflexión: Los niños aprovechan todo momento para gritar y hacer desorden dentro del salón de clase.

Fecha: Octubre 8, 1996.

Situación: Indico a los niños qué van a cantar y ellos no están de acuerdo ni con la actividad, ni con el lugar en que se lleva a cabo la misma.

- **Ma:** *Niños vamos a cantar la canción de "little indians", todos pongan atención, sin jugar con el compañero de un lado y señalando el número con sus deditos.*
- **Aos:** *Miss ¿y si mejor vamos al salón de música a cantar?, esque aqui casi no se oye la música.*
- **Ma:** *Vamos a cantar aquí todos juntos a la de tres.*
- **Aos:** *Ándale "miss", con el profe de música.*

173377

Reflexión: Los niños están siempre desubicados, todo les da flojera, no cooperan en las actividades, si están en un lugar, piden irse a otro, total nunca están conformes donde se encuentran.

Estos eran los tipos de problema que encontraba al analizar mis registros, pero la inquietud seguía ahí, ¿por qué en la universidad se me pide que busque mi problema?, ¿soy yo la que debo tener algún problema?, Se me hacía difícil de creer pero en fin, debía buscarlo.

En una ocasión una compañera me pidió que la supliera por una semana a finales de octubre, ella daba clases también en un jardín de niños en el mismo grado que yo, por lo que pensé que no sería difícil, simple y sencillamente necesitaría que me diera sus temas a dar en sus clases.

Algo que llamó mi atención, fue que ella insistía en decirme como daba su clase, ya que no quería que los niños resintieran el cambio, yo por no contrariarla acepté, pensando que no existiría gran diferencia de sus clases a las mías.

Mi sorpresa fue que sus clases eran completamente diferentes, se manejaban todo el tiempo mediante el juego y los niños relacionaban lo que decían con mímica o materiales didácticos. Yo por supuesto pensé que ésto no iba a funcionar, que ella estaba en lo incorrecto.

Al llegar a dar la clase, fue más mi asombro al ver que era una clase amena, controlada y ordenada, los niños participaban con gusto, hacían todo lo que la maestra les pedía y si algo no sabía, ellos me ayudaban diciéndome donde estaban las cosas o como hacerlo.

Al confrontar mi práctica docente con la de mi compañera iniciaron mis dudas, me di cuenta de que sí podía ser yo la que estuviera en un error, que a lo mejor yo originaba los problemas que existían en el grupo, ya que a simple vista, mi clase era, a diferencia de la de mi compañera, rígida y con poca participación.

Decidí grabar mis clases y transcribirlas, ésto con el fin de que fuera algo más real y parecido a los hechos, utilizando el diario de campo como un segundo apoyo; fue asombrosa la diferencia de interpretación de los hechos que se suscitaron; creo que el cambio se dio al reestructurar mi forma de pensar después de haber comparado una clase y otra, además utilicé unas hojas de tabla de frecuencia de acciones, que me ayudó a decidir cuales problemas eran los más importantes y repetitivos (véase anexo 3).

Había ciertos comentarios de los niños en los registros que llamaban mi atención:

Fecha: Noviembre 18, 1996.

Situación: Los niños están trabajando en su “workbook” y tienen que hacer lo que menos les gusta; calcar el dibujo en una hoja transparente.

- **Ma:** *Guarden silencio, el que no termine su trabajo, no sale a recreo.*
- **Ao:** *¿Verdad que Pepe se quedó ayer sin recreo?.*
- **Ao:** *¿No podemos terminar después de recreo, es que me duele la mano?.*
- **Ma:** *Guarden silencio y continúen trabajando.*

Reflexión: La maestra es controladora, el alumno solamente hace el trabajo como una obligación y tiene temor al castigo.

Fecha: Noviembre 26, 1996:

Situación: Nuevamente estaban trabajando en el “workbook”, a los niños es algo que no les gusta, al poco tiempo se inquietan y platican con el compañero de un lado o empiezan a jugar.

- **Ma:** *Vamos a hacer un dibujo en su workbook.*
- **Ao:** *No “miss”, mejor hacemos otra cosa.*
- **Ao:** *¿Podemos mejor cantar?.*
- **Ma:** *No, mejor hagan lo que les indiqué sin renegar.*

Reflexión: Los niños se enfadan, les molesta que siempre sean las mismas actividades, es tal el enfado que ellos mismos proponen otras actividades.

Fecha: Diciembre 3, 1996

Situación: Los alumnos están sentados en su lugar mientras les empiezo a contar un cuento y ellos quieren participar.

- **Ma:** *Vamos a leer el cuento de “Tom Thumb”.*
- **Ao:** *“Miss”, es el del niño chiquito?.*
- **Ma:** *Guarden silencio y se los puedo contar.*
- **Ao:** *Pero dínos si es el que te decimos.*

Reflexión: Los alumnos quieren participar, pero yo como dueña de la clase les digo cuando pueden participar y cuando no pueden hacerlo, o simplemente los ignoro.

Al analizar situaciones como éstas, decidí que lo mejor sería que caracterizara mis acciones y las de los niños, basándome en las transcripciones de las clases y mis anotaciones del diario de campo. Llegué a las siguientes conclusiones:

<i>MAESTRA</i>	<i>ALUMNO</i>
<ul style="list-style-type: none">• <i>VERBALISTA</i>• <i>CONTROLADORA</i>• <i>AUTORITARIA</i>• <i>DUEÑA DE LA CLASE</i>	<ul style="list-style-type: none">• <i>RECEPTIVO</i>• <i>DEPENDIENTE</i>• <i>PASIVO</i>

En resumen, me percaté que mi práctica es tradicionalista y necesitaba un cambio, pero para llegar a esta conclusión, consulté en las ideas de varios autores que a continuación menciono.

Aníbal Ponce dice que: *“la educación tradicional pone en marcha preponderantemente la formación del hombre que el sistema social requiere. En ella cuenta el intelecto del educando mientras deja de lado el desarrollo afectivo y la domesticación y freno del desarrollo social suelen ser sinónimos de disciplina”*.³

En esta forma de educación el maestro ha sido un factor importante en fomentar la conformidad a través de la imposición del orden y la disciplina.

³ Porfirio Morán Oviedo, “Propuesta de elaboración de programas de estudio en la didáctica tradicional, tecnología educativa y didáctica crítica”, p. 261.

Según Justa Ezpeleta, la escuela tradicionalista, es la de los modelos intelectuales y morales, para alcanzarlos se debe regular la inteligencia y encarnar la disciplina, la memoria, la repetición y el ejercicio ya que son los que lo posibilitan. Se maneja el concepto receptivista de aprendizaje, se concibe como la capacidad para retener y repetir información, los educandos no son llamados a conocer sino a memorizar y el maestro es el mediador entre el saber y los educandos.

Para Freinet, el verbalismo es uno de los elementos que más afectan al alumno en la educación tradicional:

El enemigo número uno de la regeneración de nuestra escuela es la explicación a ultranza. La lección permanente en la que la voz del maestro es el principal instrumento de la vida de la enseñanza. La experimentación es lenta y caprichosa; exige instrumento e instalación, la observación misma supone atención y perseverancia.

La escuela tradicional encontró un camino que ha considerado eficaz: el maestro explicará. Pero la explicación, previa a la experimentación y a la observación, se ha convertido en la principal función del educador...

La explicación se vuelve rápidamente verbalismo y éste suple en clase al razonamiento y a la acción; los suprime y los sustituye a riesgo de que se atrofien las cualidades de donde ellas emanan.⁴

Después de asimilar los resultados de esta autoevaluación, surgieron ciertas preguntas que tenía que resolver para cambiar mi práctica docente.

¿Qué hacer para cambiar?

¿Qué me podría ayudar?

¿Es el problema mío o de los alumnos?

¿Cómo propiciar la participación de los alumnos?

¿Cómo despertar el interés de los niños?

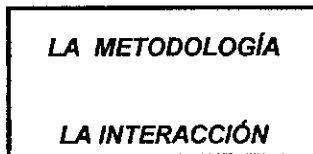
⁴ M. W. Piers, "Técnicas Freinet de la escuela moderna", p.20

2.3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Las preguntas anteriores, me llevaron a identificar el siguiente problema:

¿Cómo propiciar el desarrollo integral del niño de preescolar mediante el juego como estrategia de aprendizaje?

Las evidencias y los registros aparte de ayudar a detectar el problema, me hicieron ver que existen dos puntos importantes a innovar:



El cambio que se hizo en la metodología fue la implementación del juego como estrategia de aprendizaje, buscando mediante el mismo lograr un desarrollo integral del alumno que depende de la buena interacción de cuatro aspectos; el desarrollo intelectual, social, físico y emotivo. Para escoger el juego me basé en las ideas de varios autores que a continuación menciono:

- **Chateau** nos menciona que en los programas de educación preescolar, el juego debe ocupar el lugar principal y constituir el eje organizador de toda la actividad educadora, por el juego el niño conquista esa autonomía, esa personalidad y hasta esos esquemas prácticos que necesitará en la vida adulta, se prueba física y mentalmente, lo que le permite ganar autonomía y afirmar su yo.

Chateau escribe: *"Sin duda el juego del niño es un ejercicio como el juego animal, pero en el espíritu del niño que juega es ante todo una prueba de su personalidad y una afirmación de sí."*⁵

- **Henri Wallon** considera que *"...el juego se confunde bastante bien con la actividad entera del niño, mientras ésta sigue siendo espontánea y no recibe sus objetivos de las disciplinas educativas"*⁶

Para Wallon el juego es la consecuencia del contraste entre una actividad liberada y las actividades en las que normalmente se integra. El juego evoluciona en medio de oposiciones y se realiza superándolas. Las reglas del juego suelen consistir en la organización del azar y compensan de este modo lo que el simple ejercicio de las aptitudes podría tener de regular y monótono. El niño repite en sus juegos las impresiones que acaba de vivir, las reproduce y las imita, en el caso de los más pequeños, la imitación es la regla de juego.

Wallon nos enfrenta a la contradicción de tener que aceptar que si el juego del niño está condicionado por la disciplina y finalidad educativa deja de ser juego. Pero por otro lado, el estímulo de la educación no debe ser el miedo al castigo, sino la necesidad y el interés del niño por lo que trata de realizar o asimilar, el juego resulta un elemento esencial para articular una educación renovadora en donde la disciplina interna pueda sustituir a la externa. Esta es la razón de que los trabajos escolares orientados por medio del juego pueden llegar a conformar una institución escolar adaptada a los intereses y necesidades de la infancia.

⁵ Hiedegard Hetzer, "Juego y aprendizaje escolar", p. 17.

⁶ K. D. Ballard, "La evolución psicológica del niño", p. 75.

- La pedagogía de **Fröebel**, se fundamenta en la actividad, es decir, su método es natural y activo, en razón de tomar en cuenta la naturaleza infantil y su espontaneidad. El niño debe de ser considerado y respetado en su desarrollo con plena autonomía, pero debe ser guiado para asumir lo “bueno” y lo “malo”.
- Para **Montessori** la edad entre los 3 y los 6 años de edad, es la etapa en la cual el niño conquista conscientemente su ambiente y en esta construcción y conquista, la mano adquiere un valor esencial. Denomina esta etapa como la “bendita edad de los juegos”.
- **Decroly** dice que el juego es sobretodo, en lo que el niño difiere del adulto. Además que “el juego del niño antes de los 6 años toma ya diversas formas; existe sin embargo un hecho general evidente y es que el niño juega tanto más cuantas más cosas le rodean con las que pueda jugar”.⁷
- Según **Bruner**:

El niño desarrolla todo su potencial mediante el juego y tiene las siguientes ventajas:

- Ayuda al niño a explorar
- Ayuda al niño a inventar
- El niño puede fantasear
- El niño idealiza la vida
- Proyecta su mundo interno
- Le proporciona placer
- Con el juego supera obstáculos

⁷ Edgardo Gili, “El jardín de infancia en la escuela Decroly”, p. 10.

- Resuelve problemas divirtiéndose
- Prepara al niño en papeles para la vida futura
- Tiene función terapéutica
- No frustra
- Al aprender el niño mediante el juego, interioriza el mundo exterior hasta hacerlo propio
- Es importante que el niño no pierda su iniciativa
- Se debe dejar al niño libre, pero con buenos modelos a imitar
- Con el juego el niño aprende rápidamente el lenguaje, y lo usa como instrumento del pensamiento y la acción
- El lenguaje es lo más importante para la integración del niño.⁸

- **Para Juan Delval:**

- El juego simbólico, es el que domina entre los niños de 3 y 6 años de edad.
- Se caracteriza por utilizar demasiado simbolismo que se forma mediante la caracterización.
- El niño reproduce escenas de la vida real, modificando de acuerdo a sus necesidades.
- Los símbolos adquieren su significado en la actividad.
- El niño ejercita los papeles sociales de las actividades que lo rodean.
- La realidad a la que está continuamente sometido, en el juego se somete a sus deseos y necesidades.⁹

⁸ J. Bruner, "Juego, pensamiento y lenguaje", p. 81.

⁹ Juan Delval, "El juego", p. 26.

- Comparemos lo anterior con lo que opina sobre el juego **J. R. Moyles**:
 - El juego debe aceptarse como un proceso no necesariamente con un resultado, pero capaz de tener alguno si lo desea el participante.
 - El juego es necesario para niños y adultos.
 - El juego no es la antítesis del trabajo: ambos son parte de la totalidad de nuestras vidas.
 - El juego siempre está estructurado por el entorno, los materiales contextos en que se produce.
 - La exploración constituye un paso preliminar a formas más retardadas del juego que en el entorno escolar, probablemente estarán dirigidas por el profesor.
 - El juego adecuadamente dirigido, asegurará al niño un aprendizaje a partir de su estado actual de conocimientos y destrezas.
 - El juego es un excelente medio de aprendizaje.¹⁰

Es importante, antes de elegir los juegos correctos, analizar al niño según su edad para que estos sean los más apropiados:

- Según **Freud**:
 - El niño está en la etapa del mecanismo contrafóbico.
 - Inicia la “etapa fálica” del niño.
 - Aparece el “complejo de edipo”, donde el niño siente atracción hacia el padre del sexo opuesto, y hostilidad hacia el padre del mismo sexo.

¹⁰ J. R. Moyles, “Juego y Trabajo”, p. 285.

- Según **Wallon**;

- Sitúa al niño en el “estadio del personalismo”, ya que reconoce su personalidad como independiente de la situación.
- Llega a la conciencia del yo.
- Logra tener una imagen de si mismo.
- Entra en la reacción de prestanda, donde al dominar una situación que le apena o disgusta, va adquiriendo personalidad ante los demás.¹¹

- Para **María Montessori**:

- El infante necesita mucho cariño pero está dotado de una inmensa potencialidad latente.
- El niño es inquieto y se encuentra en una fase de intensa y continua transformación en lo corporal y en lo mental, por lo cual, es necesario permitirle aprender a través de esa gran necesidad de actividad con que cuenta.
- El niño se desenvolverá espontáneamente, de acuerdo con sus profundas inclinaciones en un ambiente adecuado y sin las restricciones muchas veces absurdas de los adultos o educadores, gracias a su capacidad natural de autodesarrollo.
- Caracteriza el desarrollo del niño por el esfuerzo y el ejercicio individual que no se presenta solamente como un simple fenómeno natural relacionado con la edad, sino que también deriva de las manifestaciones psíquicas.

¹¹ Virginia M: Axline, “Las ideas actuales en pedagogía”, p. 52.

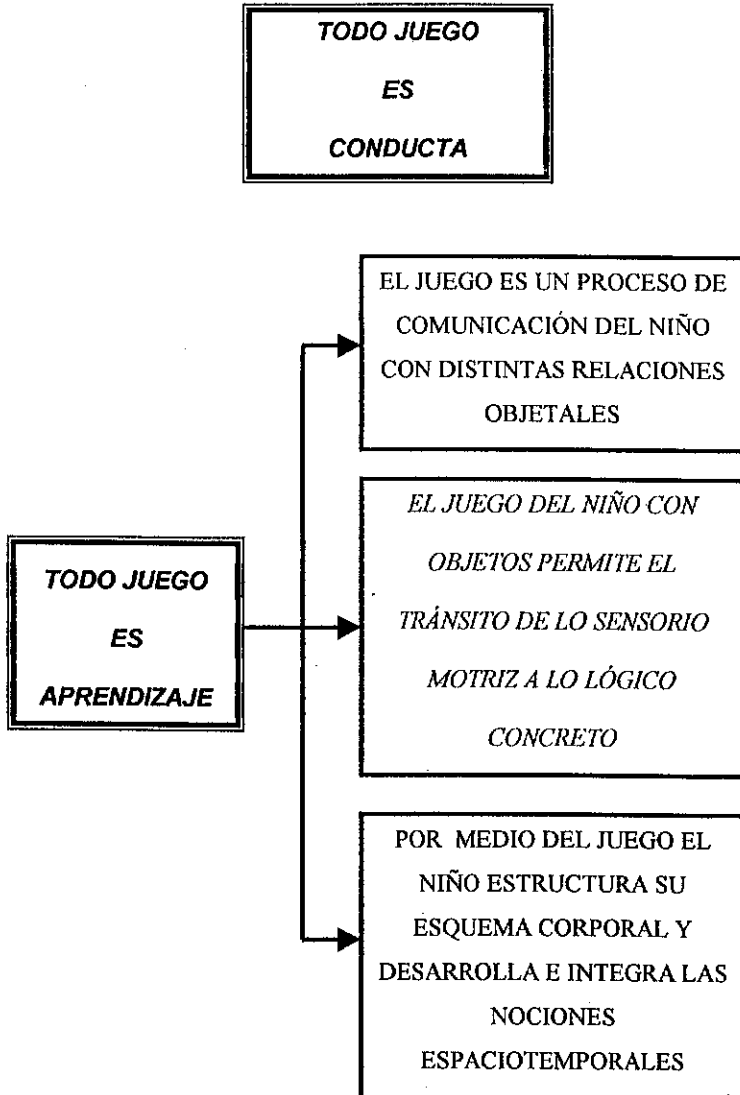
Después de convivir con niños de preescolar durante varios años, puedo decir que hay varios puntos en los que estoy de acuerdo con lo mencionado por los autores antes citados, pero que existen otros aspectos en los que estoy en desacuerdo; de los cuales citaré algunos:

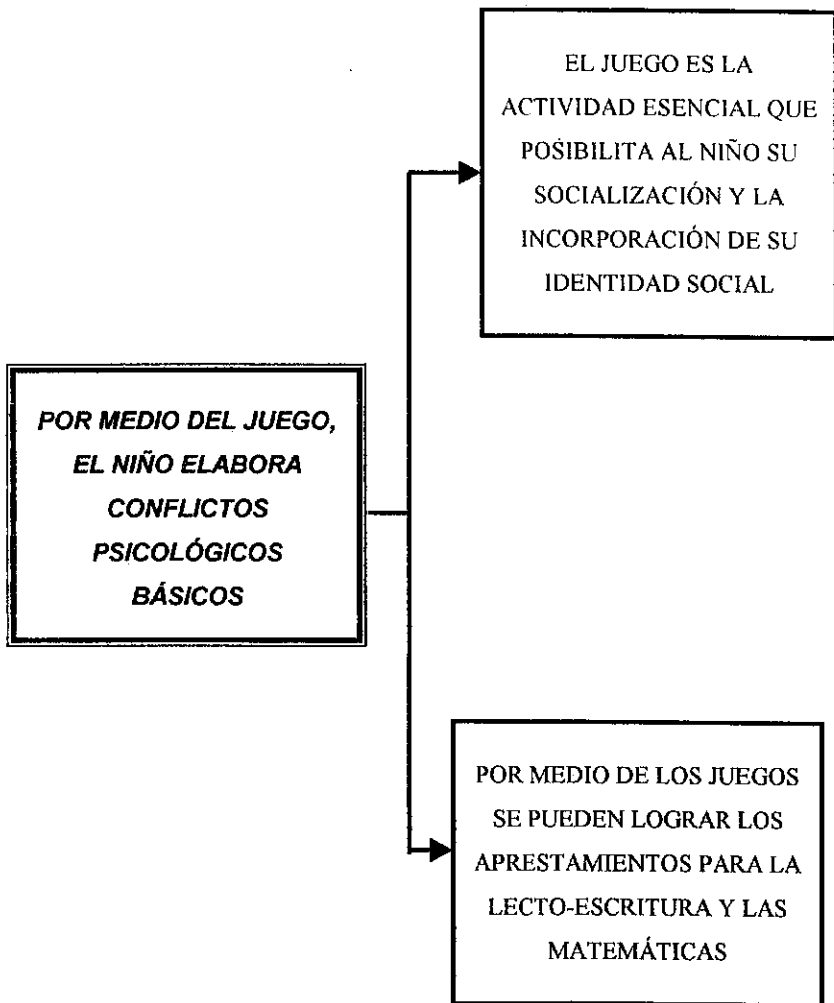
- ❖ Estoy en desacuerdo con Wallon cuando menciona que el juego deja de ser juego al ser disciplinado, ya que en el niño de preescolar debe de ser de ésta forma o de lo contrario si no existen reglas que disciplinen al equipo o grupo se pierde tanto la finalidad del juego como la interacción positiva del mismo, lo que sí creo es que se debe disciplinar de manera tal que el alumno no sienta que se están aplicando las reglas, sino que es parte del juego mismo.
- ❖ Decroly nos menciona que es evidente que el niño juega tanto más cuantas más cosas le rodean con las que pueda jugar, cosa con la que no estoy de acuerdo, el niño para jugar no necesita nada más que su imaginación. ¿Cuántas veces no hemos visto a un niño que se encuentra en la calle un palito o una piedrita y con ésta tiene para divertirse un buen rato?, o ¿cuántas veces no hemos visto a un niño jugar solo realizando un monólogo y actuando lo que va platicando?, creo que el niño no necesariamente necesita de objetos para poder jugar.
- ❖ Según Bruner el juego no frustra, creo que es un punto en el que se debe tener mucho cuidado, ya que el niño de tres a seis años de edad no sabe perder y por lo mismo se debe de buscar la forma de que en el juego existan siempre diferentes ganadores.

Ahora que sabemos las características del niño de cuatro y cinco años de edad, es importante buscar una relación entre éste y el juego, analizando de antemano las ventajas que el alumno podría llegar a obtener, o los objetivos que el docente busca lograr mediante la utilización del juego como estrategia de enseñanza.

Para facilitar la comprensión del punto anterior, esquematizaré y analizaré cada uno de los puntos a tocar mediante un encuadre del trabajo metodológico del juego que se consideró en este proyecto.

ENCUADRE DEL TRABAJO METODOLÓGICO DEL JUEGO





Todo juego es conducta: actúan siempre tres áreas; el área del cuerpo, el área de la mente y el área del mundo externo, de acuerdo con los trabajos de Pichón Riviére, la conducta siempre implica manifestaciones coexistentes en la tres áreas, aunque de acuerdo al tipo de conducta predomina un área; por lo que, toda modificación en un área produce una modificación en las otras dos. De acuerdo con Lagache G. la conducta es: *"el conjunto de operaciones (fisiológicas, motrices, verbales y mentales) por las cuales un organismo en situación, reduce las tensiones que lo motivan y realiza sus posibilidades"*.¹² Es así como todo juego es conducta y como tal, expresión de la personalidad del niño.

Todo juego es aprendizaje: por medio de las acciones del juego, el niño conoce y descubre los objetos del mundo externo, este aprendizaje compromete todos los aspectos de su personalidad porque se descubre y toma conciencia de si mismo; conoce y acepta a los otros; cognoscitivamente organiza las percepciones y las relaciones de los objetos, por lo que al asimilar los objetos, modifica su conducta anterior y así transfiere su propia síntesis objetal a nuevas situaciones vitales.

El juego es un proceso de comunicación del niño con distintas relaciones objetales: El niño, de acuerdo a su fantasía y a su propia realidad, al jugar se comunica con los diferentes objetos y personas en esa interrelación y con las respuestas que recibe, las va integrando a sus vínculos y a su conducta de juego.

"El vínculo es siempre un vínculo social, aunque sea con una persona; a través de la relación con esa persona se repite una historia de vínculos determinados en un tiempo y en espacios determinados. Por ello, el vínculo se relaciona posteriormente con la noción del rol, de status y de comunicación".¹³

¹² Kleran Egan, "Teoría del vínculo", p. 47.

¹³ G. G. Fein, "Psicología de la conducta", p. 23.

El juego del niño con objetos permite el tránsito de lo sensorio motriz a lo lógico concreto: el niño por medio de los juegos sensomotores va incorporando y operando mentalmente, por lo tanto los progresos del conocimiento están íntimamente asociados al progreso del sistema motor. El comportamiento sensomotriz de los primeros años de vida es el punto de partida para la formación del conocimiento, Piaget demostró que las relaciones entre los actos reales y los mentales son más íntimas de lo que se piensa; las operaciones mentales son formas interiorizadas de las operaciones concretas. Por lo que, a través del juego como ejercicio y después del juego simbólico, el niño va camino hacia la formación de las categorías conceptuales y sus relaciones lógicas.

Por medio del juego el niño estructura su esquema corporal y desarrolla e integra las nociones espaciotemporales: por medio del juego, el niño conoce su cuerpo y el de los otros, y va construyendo su "imagen corporal". Como señala F. Dolto:

...el esquema corporal, que es abstracción de una vivencia del cuerpo en las tres dimensiones de la realidad, se estructura mediante el aprendizaje y la experiencia, mientras que la imagen del cuerpo se estructura mediante la comunicación entre sujetos y la huella, día tras día memorizada, del gozar frustrado. Coartado o prohibido (castración, en el sentido psicoanalítico del deseo en la realidad)...” Para decirlo con otras palabras: el esquema corporal refiere al cuerpo actual en el espacio a la experiencia inmediata. Puede ser independiente del lenguaje, entendido como historia relacional del sujeto con los otros.

El esquema corporal es inconsciente, preconsciente y consciente. El esquema corporal es evolutivo en el tiempo y en el espacio. La imagen del cuerpo refiere al sujeto del deseo a su gozar, mediatizado por el lenguaje memorizado de la comunicación entre sujetos.¹⁴

¹⁴ Ana María González, "La imagen inconsciente del cuerpo", p. 22.

Por lo que el niño, al tomar conciencia de la estructura corporal y de sus partes, también lo hace de su uso y ubicación tempo-espacial.

Por medio del juego, el niño elabora conflictos psicológicos básicos: Como ya fue demostrado por Anna Freud y M. Klein, el niño por medio del juego elabora sus conflictos básicos y ansiedades, y logra canalizar las pulsiones sexuales por medio de los diferentes mecanismos de defensa. En la etapa maternal y preescolar, el niño tiene que elaborar la separación de su núcleo familiar, a la vez, que en estos momentos del desarrollo, se actualiza el conflicto edípico.

El niño pasa del ámbito reducido de su familia a las múltiples relaciones del mundo institucional escolar, por medio del juego, repite todas estas situaciones vinculares nuevas, elaborando separaciones, pérdidas de esa realidad familiar a otra realidad nueva que deja de ser familiar.

En lo que respecta al conflicto edípico, el juego permite asimilar las características esenciales de la maternidad y paternidad, actualizándose el interjuego dinámico de las pulsiones de amor, odio, agresión, culpa, etc. Por medio de la interiorización de las identificaciones progresivas de los roles masculinos y femeninos, el niño incorpora los patrones integrados de la sexualidad a través del juego.

El juego es la actividad esencial que posibilita al niño su socialización y la incorporación de su identidad social: Socialización en cuanto proceso de incorporación de roles, status, normas, pautas, costumbres, creencias, etc., de su estructura social a la que pertenece. El lenguaje es el vínculo privilegiado de esta asimilación y acomodación. Por medio del juego, el niño realiza sucesivas identificaciones con la realidad, que permiten incorporar un núcleo de identidades que habrán de estructurar posteriormente su propia identidad. Por lo que, los factores

específicos de su personalidad en relación con su sociedad y su cultura, estructuran su propia identidad, en cuanto a la imagen que cada uno tiene de sí y a la forma de usarla.

Por medio del juego podemos apoyar y favorecer el proceso de socialización, generando en el grupo de niños el sentimiento de solidaridad, de ayuda mutua y de integración cooperativa.

Por medio de los juegos se pueden lograr los aprestamientos para la lecto-escritura y las matemáticas: Los diferentes juegos psicomotrices educativos favorecen los procesos de maduración esenciales para el aprendizaje de las disciplinas escolares como el dominio del esquema corporal y la formación de los esquemas de organización espacio-temporales y el dominio del espacio gráfico; favorecer, enriquecer y si es necesario, corregir las formas lingüísticas; desarrollar la coordinación visomotora y la motricidad general, como orientar la lateralidad y afirmarla.

Por medio del juego se logra un punto esencial para el logro de los procesos de aprendizaje escolar que consiste en alcanzar, por parte del niño, la adaptación socio-emocional al ambiente escolar.

Hasta aquí hemos analizado lo referente al cambio en la metodología y hemos caracterizado al niño de preescolar según algunos autores, pero ¿qué sucede con la interacción?, ¿Por qué se busca un cambio en ella?

La relación maestro-alumno, alumno-alumno era rígida, no existía un buen ambiente de trabajo, creo que en ésto influía también la forma de dar mis clases, una forma de solucionar este problema, fue intentando realizar mi práctica lo más semejante posible a la pedagogía constructivista.

¿Qué estrategias debe utilizar el docente para favorecer la interacción del grupo?

Si tomamos en cuenta los puntos tocados en la Teoría de César Coll, sobre la Pedagogía Constructivista, lograría mejorar este punto.

Coll nos indica en esta Teoría que:

- El alumno debe construir para transformar.
- El alumno es quien construye el conocimiento y nadie más lo debe construir.
- Los resultados de la enseñanza están mediatizados por la actividad mental del alumno.
- Los alumnos sólo pueden aprender mediante la actividad mental constructivista, pero es necesario construir significados compatibles con los contenidos de aprendizaje.
- La construcción del conocimiento en la escuela es compartida maestro-alumno.
- El maestro solamente orienta y guía el aprendizaje.¹⁵

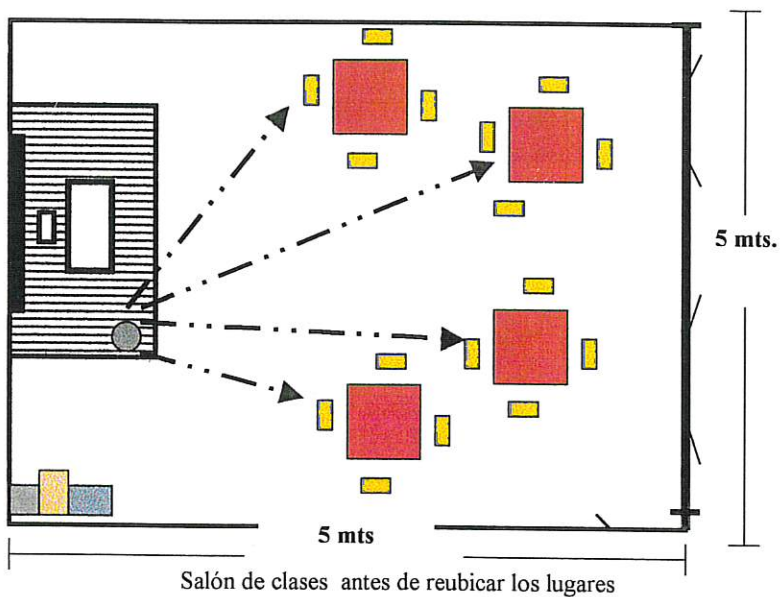
Encontré otro problema que afectaba en la interacción dentro del salón de clases, aunque era fácil de solucionar y estaba dentro de mis posibilidades el resolverlo, decidí que sería importante mencionarlo.

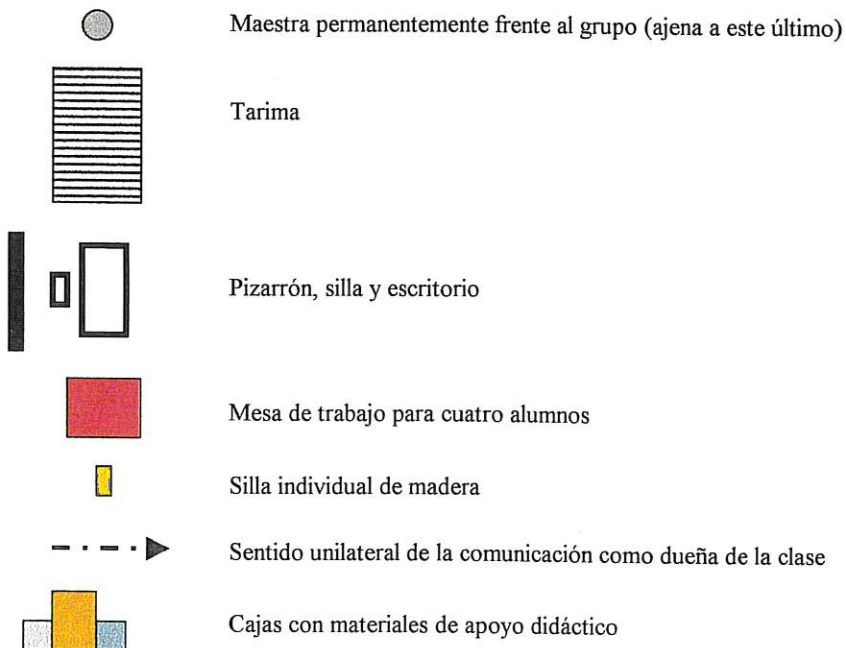
Entre los distintos campos problemáticos que rodean mi práctica docente como educadora en jardín de niños, se encuentra la carencia de recursos metodológicos

¹⁵ César Coll, "Constructivismo e interacción educativa", P. 9

tanto para la distribución del mobiliario dentro del aula, como de la imposición del sitio o lugar en que se habrán de ubicar mis alumnos. Lugar que yo misma les he asignado sin poder explicar con exactitud el criterio que seguí.

Pero tal vez lo más grave de ello sería la forma en que me dirijo y me desplazo ya que poco acceso tengo para con ellos, desde el momento de permanecer la mayor parte del tiempo “parada al frente del grupo” con una actitud magistrocentrista.



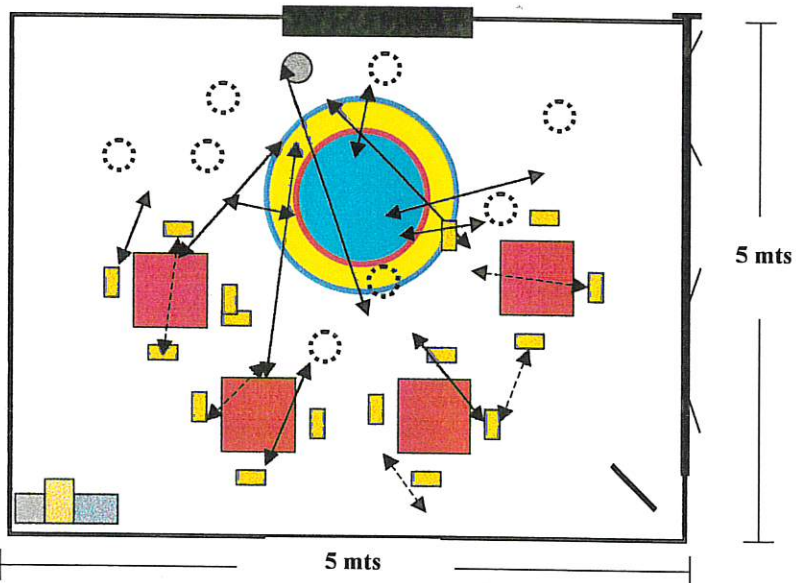


Yo estaba siempre parada al frente del grupo, mi escritorio arriba de una tarima, por lo que los niños siempre tenían que verme hacia arriba; dirigía a todo mi grupo desde mi lugar, los niños eran los que debían acercarse en caso de necesitar ayuda.

Otro problema era que las mesas y sillas estaban del lado de la puerta, por lo que cualquier ruido distraía a los niños y hacía que perdieran su concentración.

La diferencia al hacer el cambio de lugares fue la siguiente; los alumnos ponían más atención y no se distraían con cualquier persona que pasara, yo me podía desplazar hacia cualquier punto del salón de clases, acercándome a los alumnos para

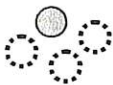
contestar cualquier duda, lo que hizo que la interacción maestro-alumno fuera cada vez mejor.



Salón de clases despues de reubicar los lugares



Tapete central para realizar actividades dentro del salón de clase



Ubicación y desplazamientos como maestra al coordinar las actividades durante la clase



Sentido bidireccional como coordinadora y facilitadora de la comunicación



Atención a los alumnos que indirectamente desean participar o bien, que tengan alguna duda para evitar posibles distractores

**“TODOS PIENSAN EN CAMBIAR
A LA HUMANIDAD Y NADIE
EN CAMBIARSE
A SÍ MISMO”**

León Tolstói

CAPÍTULO III

PROPUESTA DE INNOVACIÓN

PROPUESTA DE INNOVACIÓN

Objetivo particular: plantear una alternativa metodológica que efficientise el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.1 ALTERNATIVA DE ACCIÓN DOCENTE

Esta alternativa es de acción docente, ya que tiene que ver con los sujetos y sus procesos.

Este tipo de alternativa ayuda al docente a:

- Conocer y comprender el problema significativo de su práctica.
- Proponer una alternativa docente de cambio pedagógico que considere las condiciones concretas en que se encuentra la escuela.
- Presentar la forma de someter la alternativa a un proceso crítico de evaluación para lograr una constatación, modificación y perfeccionamiento de la misma.
- Favorecer el desarrollo profesional de los profesores participantes.

La alternativa de acción docente permite al docente pasar de la problematización a la alternativa crítica de cambio, que permite ofrecer respuestas de calidad al problema de estudio, además pone énfasis en la búsqueda de la educación de calidad tanto para el alumno como para el maestro.

Surge de la práctica y no se queda sólo en proponer una alternativa a la docencia, ya que exige desarrollar la alternativa en la acción misma de la práctica docente.

Se construye mediante una investigación teórico-práctica, preferentemente a nivel micro; es un estudio de caso, con una propuesta alternativa, cuya aplicación se desarrolló en poco tiempo para llegar a innovaciones más de tipo cualitativo que cuantitativo.

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, con el tiempo poco a poco modificaremos otros aspectos y así lograremos transformar nuestra docencia.

Se toman en cuenta los recursos disponibles y las condiciones existentes para llevar a cabo el proyecto.

No hay esquemas preestablecidos para la elaboración del proyecto, éste responde a un problema específico que no tiene un modelo exacto a copiar, solo hay una serie de orientaciones que nos sirven como guía, pero es el maestro-alumno el que constituye de manera congruente con sus referentes y saberes propios.

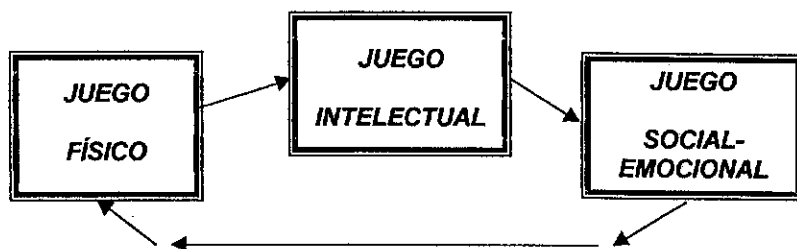
3.2 PROPUESTA DE INNOVACIÓN

¿Por qué decidí implementar el juego en el cambio de mi metodología?

Busqué mediante el juego dejar de ser verbalista, ya que en éste se debe interactuar, al hacerse obligatoria la participación tanto del maestro como del alumno, pensé que sería una oportunidad de dejar de ser controladora y autoritaria.

Además que, al permitir la participación de los alumnos, dejarían de ser receptivos y pasarían a ser activos y espontáneos.

La estrategia general para la organización del juego utilizada en este proyecto, está basada en los bloques de juegos que presenta J. R. Moyles



Existe relación entre todos y cada uno de los bloques mencionados.¹⁶

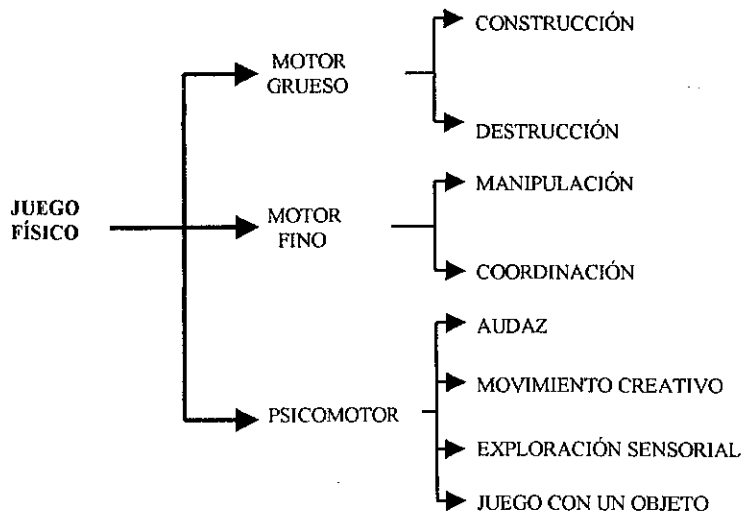
¹⁶ J. R. Moyles, "Develar el misterio del juego", p. 27.

A los tres bloques anteriores, decidí incluir un cuarto bloque, al que Zane A. Spencer, da importancia por su utilidad en la vida diaria del alumno:

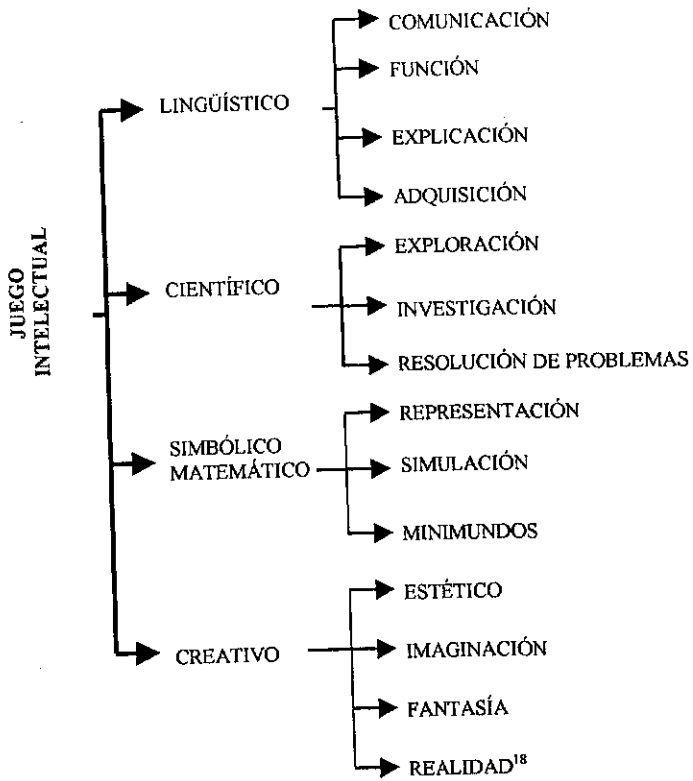
**JUEGO
DE
VALORES**

Spencer nos dice que es importante invitar al maestro a conscientizar a los alumnos sobre la importancia que tienen los valores en nuestra vida cotidiana y ejemplificar la forma de aplicarlos.¹⁷

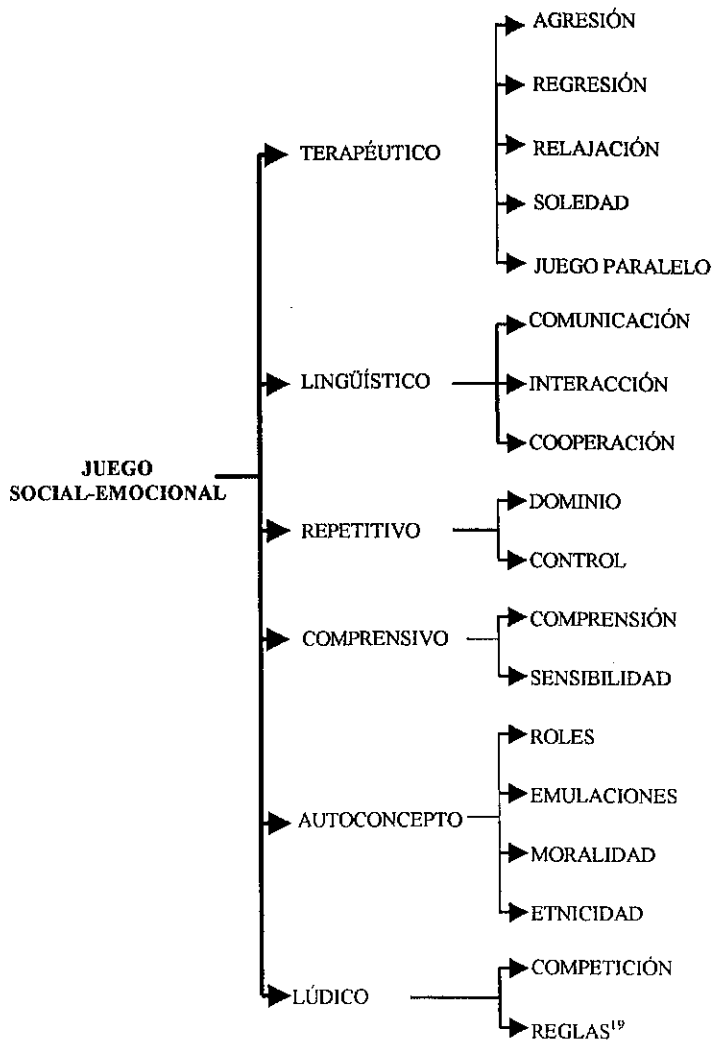
Cada uno de los bloques cuenta con subdivisiones que hacen más completa su aplicación:



¹⁷ Spencer A. Zane. "El juego y los valores", p. 79.



¹⁸ *ib.*, p. 52.



¹⁹ *Ib.*, p. 53.

Para aplicar este proyecto, me encontré con algunos obstáculos en el preescolar:

Obstáculos:

- La directora no estaba de acuerdo en que se aplicara el juego como estrategia de aprendizaje ya que para ella el juego era sinónimo de pérdida de tiempo.
- No se me dio el permiso de salir con los niños fuera del preescolar como lo tenía planeado en un principio en el proyecto.
- En la clase abierta con los padres de familia y la directora, no podría aplicar el juego para demostrar lo aprendido por los niños, tuve que preparar una clase tradicional con los niños para presentarla en esa fecha.
- Se me prohibió hacer grabaciones, ya que se me dijo que los niños podrían distraerse o empezar a jugar.
- Aunque las clases eran de cuatro horas, yo solamente tenía una hora con treinta minutos para aplicar el juego.

Facilidades:

- Tenía los materiales suficientes para ser utilizados en los juegos.
- Tenía espacio para juegos dentro del salón de clases.
- Podía implementar el juego en el patio de juegos del preescolar.
- Tenía la ayuda de mi auxiliar anotando las observaciones en unas hojas que yo misma elaboré.

A pesar de estas dificultades, estaba ansiosa por poner a prueba mi proyecto, tenía la curiosidad de ver la reacción de los niños, si serían controlables o si se desatasen por completo.

Decidi elaborar un fichero de juegos, anotando en cada ficha:

<p style="text-align: center;"><i>NOMBRE DEL JUEGO</i></p> <p><i>OBJETIVO</i></p> <p><i>MATERIALES</i></p> <p><i>EXPLICACIÓN DEL JUEGO</i></p>

Al mismo tiempo, dividi los juegos en los cuatro bloques ya mencionados con anterioridad.

Para elegir los juegos, tomé en cuenta varios puntos:

- El grupo de niños con quien iba a trabajar (cantidad de niños, edad, sexo)
- Las instalaciones y materiales disponibles
- Número de clases
- Duración de cada sesión
- Necesidades e intereses de los alumnos
- Busqué el tipo de juego que permitiera la participación del conjunto de niños; que no se prestara a exclusiones y que permitieran la actividad constante

Aparte de anotar el objetivo específico de cada juego en la ficha, decidí buscar un objetivo por bloque, con la finalidad de evaluar con mayor facilidad a cada uno de éstos.

Objetivos específicos de cada bloque de juegos:

- **Bloque de juego físico**

Ayudará al alumno a desarrollar su motricidad fina, gruesa y psicomotora con mayor exactitud y seguridad.

- **Bloque de juego intelectual**

Fomentará en el alumno un gusto por lo matemático, lo simbólico, lo lingüístico y lo creativo.

- **Bloque de juego social emocional**

Buscará que el grupo se integre ayudando a los alumnos a desarrollar su sentido de comprensión, repetitivo y lingüístico.

- **Bloque de juego de valores**

Conscientizará al alumno sobre los valores que deberá aplicar en todo momento dentro y fuera del salón de clase.

Se utilizó un diario de campo y unas guías de observaciones para poder analizar posterior a cada clase, el funcionamiento de la propuesta. El seguimiento y evaluación de cada bloque de juegos se realizó por medio de guías de observación en las que se evaluaba: el juego, al maestro y al alumno (véase anexo 4).

Para poder evaluar adecuadamente los avances del niño, decidí tomar en cuenta los siguientes puntos del perfil psicomotor del niño de cuatro y cinco años de edad:

Coordinación dinámica general

Niño de cuatro años:

- Puede saltar ocho veces en el lugar con las piernas juntas, continuamente
- Cuatro meses después, salta separando y juntando las piernas

Niño de cinco años:

- Con los pies juntos, salta por encima de un obstáculo de 20 cms. de altura
- Cuatro meses después, salta con impulso (carrera y salto coordinadamente)
- Puede mantener un objeto en equilibrio sobre la cabeza

Coordinación fina ojo/mano

Niño de cuatro años:

- Puede enhebrar una aguja

Niño de cinco años:

- Puede hacer un nudo con cordones de zapatos en un lápiz o en el dedo de alguien

Lenguaje

Niño de cuatro años:

- Puede recordar frases como: “vamos a comprar el pan para mamá”

Niño de cinco años:

- Puede recordar frases con la siguiente estructura: “Susana va a hacer un castillo en la arena”

Socialización y juego

Niño de cuatro años:

- Se interesa en realizar pequeños trabajos domésticos
- Recita, canta, baila para poder agradar a los demás
- Coopera socialmente en el juego con otros niños

Niños de cinco años:

- Se integra socialmente al grupo de preescolar
- Por influencia del medio, puede llegar a formar parte en juegos competitivos pero resulta poco educativo para su personalidad
- Se interesa por las actividades de los niños mayores y puede llegar a formar parte en juegos de emulación
- Protege y orienta a los niños más chicos que él²⁰

²⁰ J. Piaget e J. Inhelder, “ Juego y trabajo”, p. 27.

El plan general de la propuesta fue el siguiente:

Se elaboró un proyecto tomando en cuenta los recursos de que disponemos en el preescolar en que laboro.

El plan de trabajo para implementar la propuesta orientada al cambio de la metodología quedó estructurada de la siguiente manera:

Propuesta: La implementación del juego como estrategia de aprendizaje en preescolar.

Lugar: Jardín de niños Tic-Tac-Toe ubicado en Altamira # 904, Zapopan Jalisco.

Fecha: Septiembre 14 de 1998 a febrero de 1999

Propósito: Se pretende enriquecer los programas existentes con nuevas ideas para diferentes tipos de experiencias, que contribuyan al desarrollo intelectual, social, emotivo y físico de los alumnos.

Aunque todo el tiempo se aplicó una combinación de los cuatro bloques de juegos, decidí concentrarme en un solo tipo de bloque por mes con la finalidad de evaluar mejor su aplicación.

La aplicación de los bloques se estructuró de la siguiente manera:

Septiembre 14 a octubre 14: aplicación del juego de valores.

Octubre 15 a noviembre 15: aplicación del juego físico.

Noviembre 16 diciembre 16: aplicación del juego intelectual.

Enero 4 a febrero 4: aplicación del juego social-emocional.

Febrero 6 a marzo 6: evaluación de la propuesta.

Se eligió dentro de la metodología, la implementación del juego como parte del programa de enseñanza a desarrollarse en 52 sesiones con duración de una hora con treinta minutos cada una.

A continuación mencionaré algunos de los juegos que se aplicaron en este proyecto, se tratará de que sean los de relevancia, ya que en su totalidad fueron más de 90 juegos los aplicados en la implementación de este proyecto.

TEMA	NOMBRE DEL JUEGO	OBJETIVO PARTICULAR	MATERIAL	DESCRIPCIÓN
<p>“El juego de valores”</p> <p>Sep. 14 A Oct. 14</p>	“El respeto”	Fomentar el respeto en el grupo	Libro de editorial Fernández con el mismo título	La maestra lee el libro y comenta con los alumnos
	“¿Por qué peleo?”	Ayudar al alumno a descubrir que lo lleva a un pleito y cómo evitarlo	Libro de editorial Fernández con el mismo título	El maestro lee el libro y comenta con los alumnos
	“Nuestra bandera”	Familiarizar al alumno con la historia de la bandera	Bandera de México	Mostrar la bandera y hacer preguntas al alumno sobre como comportarse frente a ésta, además de platicarles su historia
	“La colaboración en el grupo”	Desarrollar el sentido de independencia y responsabilidad individual	Tablero de 45 X 60 cms. Y dibujos que simbolizan los quehaceres de la clase	Anotar el nombre de cada niño en tarjetitas y ubicarlo en el trabajo que le corresponde esa semana

	“¿Quién yo?”	Formar una auto imagen positiva	Espejo de mano	Sentarse en círculo y pasarse el espejo a cada uno para que diga algo bueno de sí mismo
	“Compartir”	Lograr que el niño comparta sin que sienta que pierde algo	Libro de editorial Fernández con el mismo título	La maestra lee el libro a los niños y les pide que den ejemplos de algo que les haya sucedido

TEMA	NOMBRE DEL JUEGO	OBJETIVO PARTICULAR	MATERIAL	DESCRIPCIÓN
<p>"El juego físico"</p> <p>Oct. 15 A Nov. 15</p>	"Malabarista"	Afinar la psicomotricidad	Dos cuerdas largas	Se hacen dos equipos y deben cruzar la cuerda de lado a lado sin caerse, la maestra hará diferentes formas con la cuerda
	"Descripción mímica"	Desarrollar hábitos de trabajo en clase, de concentración, de atención, coordinación motriz y memoria auditiva	Ninguno	Los niños se forman en círculo y la maestra va dictando lo que hagan con mímica por ejemplo: "éste es mi sombrero", "éstos son mis lentes", etc., Diciendo al final "así pongo mis manos para mi clase"
	"Caza de dos blanco y negro"	Afinar la psicomotricidad gruesa	Ninguno	Por parejas uno es negro y otro es blanco; la maestra ordena perseguir un color a otro, o que un color salte sobre un pie, o de puntas, o caminando en talones, etc.
	"Figuras"	Desarrollar la musculatura pequeña	Un recipiente dos tazas de harina, una taza de sal, dos cucharadas de aceite, agua y colorante	Formar con los ingredientes una masa y hacer figuras con ella

	"Lejos y cerca"	Practicar percepción sensoriomotriz	Ninguno	La maestra asigna blanco "cerca" y rojo "lejos", cada que mencione la maestra el color, los niños deberán seguir la orden
	"Carrera de huellas"	Desarrollo de musculatura	Huellas hechas de cartulina	Se acomodan las huellas por el suelo, y se juegan carreras por equipo

TEMA	NOMBRE DEL JUEGO	OBJETIVO PARTICULAR	MATERIAL	DESCRIPCIÓN
<p>"El juego intelectual"</p> <p>Nov. 16 A Dic. 16</p>	"Estaciones"	Desarrollar el lenguaje y presentar el concepto de estación	Recortes de revistas relacionados con las estaciones	Se pegan los recortes en una cartulina dividida en 4 espacios, uno para cada estación, después la maestra junto a los alumnos describe cada estación
	"El calendario"	Reconocer los números y enriquecer el vocabulario	Un calendario de 50x50 cms. Elaborado por la maestra	Hacer la hoja del mes en curso el niño tachará el número correspondiente al día y anotará con un dibujo si está unblado, soleado o lluvioso
	"Formas"	Reconocer formas geométricas elementales y desarrollar los músculos pequeños	Tijeras, cartulinas, crayones, papel manila 20x30 cms. y engrapadora	Se hacen figuras de colores que se colocarán en el tablero como lotería
	"Letras perdidas"	Reconocer letras y colores	Dibujos sencillos con letras escondidas	El alumno encerrará en un círculo todas las letras que correspondan a la inicial de su nombre
	"Juego de las cosas"	Aplicar las matemáticas	Diferentes cosas	Se ponen sobre una mesa las cosas, la maestra ordena a los alumnos traerle cierta

				cantidad de objetos mencionando también su uso, por ejemplo "Juan dame dos cosas para comer"
	"Poco, mucho ó ninguno"	Aplicar las matemáticas	Palitos	La maestra deberá indicar si dejan muchos, pocos o ningún palito

TEMA	NOMBRE DEL JUEGO	OBJETIVO PARTICULAR	MATERIAL	DESCRIPCIÓN
<p>"El juego social-emocional"</p> <p>Ene. 04 A Feb. 04</p>	"Juego mímico"	Socializar en el grupo	Ninguno	La maestra cuenta un cuento y el alumno debe actuarlo con pura mímica.
	"Juego del teléfono"	Desarrollar la expresión oral y mímica	Ninguno	La maestra está hablando por teléfono y los alumnos con mímica hacen lo que la maestra va diciendo
	"Saludos con el cuerpo"	Desarrollarlo social-emocional	Ninguno	Todos corren a la voz de la maestra que dice "saludar con...", La espalda, los brazos, la cabeza, etc.. Los niños por pareja deben saludarse tocándose con la parte del cuerpo mencionada
	"Títeres"	Socializar entre compañeros	Títeres	Los niños serán quienes inventen la historia con los títeres en equipos de tres
	"Juego de animales"	Practicar expresión oral y mímica	Láminas de animales	La maestra describe el animal, al atinar el alumno se le muestra la lámina, el alumno debe imitar al animal

				del cual se está hablando. El alumno actúa improvisadamente como adulto
	"Jugar a ser mayores"	Desarrollar el lenguaje y reconocer las profesiones sociales	Sombreros o disfraces	El alumno actúa improvisadamente como adulto

**“EL CONOCIMIENTO SE ADQUIERE
POR MEDIO DEL ESTUDIO;
LA SABIDURÍA POR
MEDIO DE LA
OBSERVACIÓN”**

Nina Yomerowska

CAPÍTULO IV

IMPLEMENTACIÓN Y EVALUACIÓN DE LA ALTERNATIVA

IMPLEMENTACIÓN Y EVALUACIÓN DE LA ALTERNATIVA

Objetivo particular: Dar seguimiento a la implementación de la alternativa y presentar los resultados de la misma, su interpretación y valoración con el fin de estimar el éxito de ésta propuesta.

4.1 IMPLEMENTACIÓN

La alternativa pedagógica de acción docente que se realizó se conforma por un plan para su seguimiento y evaluación que se llevó a cabo durante su aplicación.

La aplicación de este plan es parte fundamental del proyecto ya que mediante el mismo, se puede afirmar si lo planeado fue lo acertado o si por el contrario existieron errores.

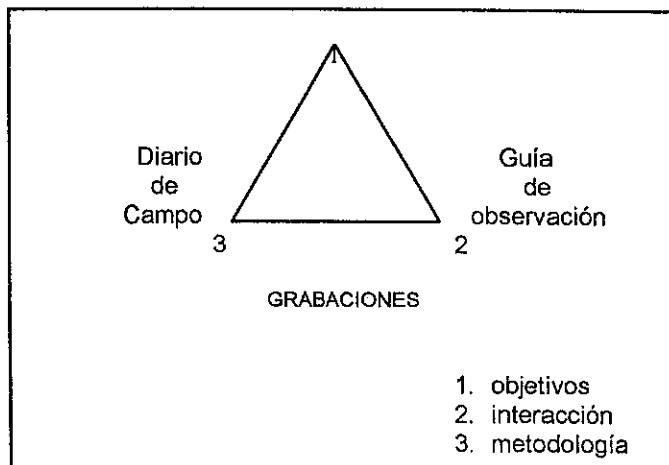
Fue necesario con anterioridad proveer las técnicas para recopilar la información. Estas técnicas son las herramientas metodológicas utilizadas para recoger la información más confiable, útil y válida acerca del problema trabajado.

Es importante la interpretación de actitudes, acciones, comentarios, incidentes y opiniones tanto de los alumnos como de los maestros y tratar de que la interpretación sea lo más cercano a la realidad.

Los instrumentos utilizados para el registro de datos fueron diseñados con el propósito de registrar lo observado y facilitar el análisis posterior del mismo.

Se buscó la triangulación de la información al confrontar los resultados de los instrumentos utilizados.

Esquema de triangulación:



La elaboración del plan para la implementación de la propuesta, se aplicó a los 16 alumnos de preescolar en el grado de Pre-kinder del jardín de niños Tic-Tac-Toe, ubicado en Altamira # 904 en Zapopan, Jalisco.

Iniciaremos analizando la aplicación de los juegos escogidos para el bloque de juegos de valores.

JUEGO DE VALORES "EL RESPETO"	PROPUESTA PLANEADA	PROPUESTA APLICADA	EVALUACIÓN
FECHA DE APLICACIÓN	Septiembre-14 Septiembre-30 Octubre-9	Sin ningún cambio	Se logró aplicar en todas las fechas señaladas
¿DÓNDE?	En el salón de clase, sentados en círculo en el tapete central	La primera vez se llevó a cabo en el salón de clase, las otras dos veces fue en el patio de juegos	Se generó un ambiente favorable en el patio del colegio
OBJETIVOS	Fomentar el respeto en el grupo	Los niños ejemplificaron experiencias vividas. Los alumnos mostraron interés sobre el tema *	Mediante los ejemplos se logró que el niño entendiera la importancia de respetarse uno al otro
ACTIVIDADES	La maestra lee el libro y comenta con los alumnos lo relacionado con el contenido del mismo	No solamente se leyó, sino que se ejemplificó, y se tuvo el tiempo suficiente para hablar de experiencias personales	El socializar y compartir ideas, fue algo que ayudó para que el niño asimilara el verdadero significado del respeto
INTRUMENTOS	Libro de la editorial Fernández con el nombre de: "El respeto"	No sólo se hizo la lectura sobre el respeto, sino que los mismos niños pidieron hacer una pequeña representación sobre el tema	Los niños pidieron una actividad diferente relacionada con la lectura que no se tenía planeada

<p>LOGRO DE OBJETIVOS</p>	<p>Lograr concientizar a los alumnos de lo importante que es el respeto en todo grupo social</p>	<p>El alumno asimiló lo que es el respeto y además lo aplicó mencionándolo en repetidas ocasiones</p>	<p>Se favoreció el respeto tanto en la clase como en la convivencia con otros compañeros</p>
<p>CONCLUSIONES</p>	<p>El objetivo que se tenía planeado si fue cumplido y hasta rebasado</p>	<p>Se debieron haber planeado más actividades relacionadas con el tema, ya que fueron los alumnos los mismos que las pidieron **</p>	<p>Se debieron planear más actividades con relación al tema visto</p>

*

Fecha: Septiembre 30

Situación: Estoy hablando sobre el respeto con los niños quienes están sentados en círculo en el patio del colegio, solamente se comenta lo que es este valor.

Ma: *Respeto es evitar hacer todo aquello que sabemos que molesta a nuestro compañero.*

Ao: *"Miss", yo tengo un primo que me rompió un juguete.*

Ma: *¿Verdad que no te gustó?, entonces nunca lo hagas a nadie más.*

Aa: *Mi hermano tomó unas papas que no eran suyas.*

Ma: *Les repito, a ustedes no les gustaría que alguien tomara sus cosas, entonces no tomen lo que no es suyo.*

Reflexión: Al estar interesados los niños en el tema, solos empiezan a citar ejemplos sobre el respeto.

**

Fecha: Octubre 9

Situación: Estoy mencionando a los alumnos hechos suscitados en el grupo donde se hubiera podido aplicar el respeto.

Ma: *¿Quién se acuerda de algo que le haya sucedido donde haya usado el respeto?*

Aa: *Yo "miss", cuando vino la directora todos nos paramos y dejamos de platicar.*

Ao: *Yo no tiro basura en la calle.*

Ao: *"Miss", ¿por qué no hacemos un dibujo de lo que nos acordamos?*

Ao: *No, mejor hacemos un teatrillo.*

Ma: *Está bien, vamos a hacer un teatrillo de cuando la directora entró al salón. Hagan los tres equipos de siempre.*

Reflexión: Es un hecho que a los alumnos les interesa el tema, pero debo tener más actividades organizadas.

JUEGO DE VALORES ¿POR QUÉ PELEO?	PROPUESTA PLANEADA	PROPUESTA APLICADA	EVALUACIÓN
FECHA DE APLICACIÓN	Septiembre-21 Septiembre-28 Octubre-14		Las fechas planeadas fueron respetadas
¿DÓNDE?	En el salón de clases, sentados en círculo en el tapete central	Dos de las veces estuvimos fuera del salón realizando la actividad	Se generó un ambiente de participación y cooperación en la actividad

OBJETIVOS	Ayudar al alumno a descubrir qué lo lleva a un pleito y como evitarlo	Se dieron cuenta de que los pleitos se pueden evitar *	El objetivo se logró, al aplicar los niños lo aprendido
ACTIVIDADES	La maestra lee el libro de Fernández editores con el mismo título y comenta con los alumnos el contenido	Además de la lectura los niños pidieron a la maestra que les platicara cuando se hablaban podido evitar los pleitos en el grupo	El dar lectura a los libros no fue suficiente, los alumnos siempre piden la aplicación a la realidad
INSTRUMENTOS	Libro de editorial Fernández con el nombre de "¿Por qué peleo?"	El material fue suficiente y apto para la edad de los niños	El material fue bien seleccionado
LOGRO DE OBJETIVOS	Propiciar las buenas relaciones. Buscar que todos sean amigos y no se dividan en equipos	Todos comprendieron la lectura. Aplicaron a su vida diaria. ** Se logró más armonía en el grupo	Favoreció la armonía en el grupo y la integración entre ellos
CONCLUSIONES	El objetivo principal fue logrado	Hubo la necesidad de aplicarlo a la vida real	Se necesitaron más actividades relacionadas con el tema

*

Fecha: Septiembre 28

Situación: Estoy platicando sobre cómo evitar los pleitos en el patio del colegio, están todos los niños arrebatándose la palabra.

Ma: *En muchas ocasiones podemos evitar los pleitos.*

Ao: *¿Pero si te hacen algo?*

Ao: *Cállate Pablo, yo levanté primero la mano.*

Ma: *¿Ves Pablo?, si tu hubieras respetado el turno de Ana, no se hubiera enojado y no habrían peleado.*

Reflexión: Ayuda el dar ejemplo con una situación que están sucediendo en el momento, finalmente entienden los niños como se pueden evitar los pleitos.

**

Fecha: Octubre 14

Situación: Están los alumnos trabajando en el “workbook” y Carlos recorre su libro para dar más espacio a su compañera.

Ma: *Acomoden sus “workbooks” y dejen a sus compañeros espacio para el suyo.*

Ao: *“Miss”, Daniela no me deja acomodar mi libro.*

Ao: *Deja acomodar su libro a Carlos, acuérdate de los pleitos que no se hacen.*

Ma: *Muy bien Ana, ella quiere decir que eviten que esto se convierta en un pleito.*

Reflexión: Los niños recordaron aún después de la actividad de valores, aplicando a la vida diaria lo aprendido.

JUEGO DE VALORES “NUESTRA BANDERA”	PROPUESTA PLANEADA	PROPUESTA APLICADA	EVALUACIÓN
FECHA DE APLICACIÓN	Septiembre-8 Septiembre-14 Septiembre-15		Las actividades se llevaron a cabo en las fechas planeadas
¿DÓNDE?	En el salón de clase En el patio del colegio En honores a la bandera	Se aplicó en los tres lugares planeados	Según fue propuesto fue aplicado

OBJETIVOS	Familiarizar al alumno con la historia de la bandera e inculcarle respeto hacia ella.	El alumno mostró interés. Demostró respeto al estar frente a la bandera *	Los objetivos fueron cumplidos ya que el alumno mostró respeto a la bandera y conoce su historia
ACTIVIDADES	Mostrar la Bandera de México al alumno, explicar su historia Explicar el porqué se exige respeto a la bandera Hacer una bandera de papel	Aprendieron rápidamente y con mucha motivación hicieron su bandera, el día de honores se la llevaron y la tuvieron cerca de ellos mientras respetuosamente saludaban a la bandera **	Las actividades fueron las apropiadas para el tema
INSTRUMENTOS	Una Bandera de México, colores, hojas tamaño carta con tres divisiones, águilas encerradas en un círculo para que los niños las puedan recortar, resistol, etc.	Con la hoja y los colores hicieron su bandera, recortaron el águila y la pegaron en el centro, hicieron falta palitos que se les entregaron al día siguiente para su bandera	El material para la elaboración de la bandera no estuvo completo
LOGRO DE OBJETIVOS	Buscar que los niños respeten a su bandera Que los alumnos conozcan la historia de su bandera	Conseguí una bandera grande para colgar en el salón en esos días Los niños apreciaron a su bandera	Se fomentó el respeto ante un símbolo patrio que últimamente se ha estado perdiendo
CONCLUSIONES	El proyecto planeado se aplicó según está dispuesto	Resultó positivamente la propuesta planeada	Los niños gozaron y aprovecharon cada momento de las actividades

*

Fecha: Septiembre 15

Situación: Mientras está el grupo en honores a la bandera los niños se portan muy bien e inclusive son felicitados.

Ma: *Niños ya nos vamos a honores a la bandera, recuerden lo que platicamos, cómo nos debemos de comportar y por qué.*

Ao: *¿Verdad que si estamos bien peinados y limpios?.*

/Al termino del evento, la directora habla por el micrófono y dice algunas palabras a los alumnos/

Dir: *Me gustaría felicitar a los alumnos de pre-kinder de "miss" Cristina, ya que fueron los que estuvieron más quietecitos y atentos a su bandera.*

Reflexión: Los alumnos se sintieron orgullosos de que los hayan felicitado y con esto se logró que llegara a ser un aprendizaje significativo para cada uno de los alumnos.

**

Fecha: Septiembre 8

Situación: Los niños hacen una bandera, dibujándola y recortándola en el salón de clases, finalmente se la llevan a Honores a la Bandera.

Ma: *Primero observen nuestra bandera para que la de ustedes quede igualita.*

Ao: *"Miss" después podemos llevarnos la bandera a nuestra casa para enseñársela a mi mamá.*

Ao: *Si "miss" que al cabo no la maltratamos la pegamos en mi cuarto.*

Ma: *Todos van a poder llevarse su bandera, pero primero la vamos a llevar a Honores O Key.*

Reflexión: Los alumnos querían mostrar lo que habían hecho en sus casas y platicar lo que habían aprendido sobre la bandera.

JUEGO DE VALORES "LA COLABORACIÓN EN EL GRUPO"	PROPUESTA PLANEADA	PROPUESTA APLICADA	EVALUACIÓN
FECHA DE APLICACIÓN	Septiembre-25 Octubre-2 Octubre-7		Las fechas fueron res- petadas según fueron planeadas
¿DÓNDE?	Lectura del libro en el salón de clases Comentarios en el patio	La lectura de libro tam- bién se hizo en el patio del colegio*	Aunque se planeó tra- bajar en el salón de clases, los niños estu- vieron mejor en el patio
OBJETIVOS	Desarrollar el sentido de independencia y res- ponsabilidad en el a- lumno	Los niños se dieron cuenta que tienen obli- gaciones que cumplir individualmente	Ahora el alumno comprende el por qué hay actividades que debe de trabajar indi- vidualmente
ACTIVIDADES	Anotar el nombre de cada niño en tarjetas y ubicarlas en el trabajo que le corresponda esa semana	Se hizo como estaba planeada la actividad, a los niños les gustó cooperar en el orden y la limpieza del salón *	La actividad que co- rrespondía a cada niño se cambió en un prin- cipio a diario, después noté que se descon- trolaban y decidí dejar la misma actividad por tres días

INSTRUMENTOS	Cartulina con actividades Tarjetas con los nombres de los alumnos	Fue necesario elaborar una cartulina donde se anotara si el niño había cumplido con su trabajo **	Fue necesario el premio para el niño que haya cumplido con todas las actividades
LOGRO DE OBJETIVOS	Buscar que los alumnos sean responsables Enseñarlos a realizar las actividades de forma individual	Todos cooperaron en la limpieza y orden del salón con gusto, pero les gusta la competencia y querían saber quien había cumplido	Se lograron los objetivos planeados, creo que inclusive se logró que los niños comprendieran que es mejor estar en un lugar ordenado y limpio
CONCLUSIONES	La propuesta planeada se aplicó tal cual estaba diseñada	Surgió un cambio en la propuesta que fue la cartulina de cumplimiento de los alumnos	La propuesta aplicada fue buena sólo que a los alumnos les gusta competir y ver resultados

*

Fecha: Septiembre 25

Situación: Estoy explicando a los alumnos lo que van a hacer, todos aceptan con gusto, inclusive se pelean por ser el primero en cooperar.

Ma: *Voy a asignar a cada uno de ustedes una actividad mediante la cual, el salón estará todos los días más limpio y ordenado.*

Ao: *"Miss" yo primis.*

Ao: *No "miss", yo soy el más alto.*

Ao: *No "miss", yo primero las niñas.*

Ma: *No se preocupen todos vamos a participar y todos vamos a hacer de todo por que la actividad va a ir cambiando día con día.*

Reflexión: Me percató de que los alumnos cooperan con gusto, que todo es cuestión de organizarlos.

**

Fecha: Octubre 2

Situación: Después de varios días de estar haciendo sus labores, los niños preguntan que pasa con los que no cumplen con su deber.

Ao: "Miss", Carlos no hizo nada no se vale.

Ao: No se vale, damos un premio al que si hagamos todo.

Ma: Está bien, vamos a hacer una cartulina, donde vayamos anotando a los que si cumplen, al final de la semana daremos una paleta a los niños que no hayan fallado.

Reflexión: A los niños les gusta que los premien por las acciones buenas que hacen, debemos reforzar las actitudes positivas de los alumnos.

JUEGO DE VALORES ¿QUIÉN YO?	PROPUESTA PLANEADA	PROPUESTA APLICADA	EVALUACIÓN
FECHA DE APLICACIÓN	Septiembre-23 Octubre-5 Octubre-9		Se respetaron las fechas de implementación
¿DÓNDE?	En el salón de clases		Se logró que el niño se describiera a sí mismo
OBJETIVOS	Formar una autoimagen positiva en el alumno	Además de formar una imagen positiva, el niño aprendió a describirse a sí mismo	El objetivo se cumplió según estaba planeado

ACTIVIDADES	Los alumnos se sentarán formando un círculo y la maestra pasará un espejo uno por uno y el alumno dirá algo bueno de sí mismo	El alumno además de decir algo bueno de sí mismo, se describió físicamente *	El alumno sólo pidió describirse físicamente, lo que nos hace ver que se quieren a sí mismos
INSTRUMENTOS	Un espejo de mano	Lo planeado fue lo único utilizado	Fue una actividad muy enriquecedora tanto para la maestra como para los alumnos
LOGRO DE OBJETIVOS	Se busca que el niño se vea positivamente y adquiera seguridad en sí mismo	Aprendieron a respetar las opiniones de los otros sobre su imagen y que todos tienen algo bueno en ellos	Los objetivos se lograron y fueron más allá de lo planeado
CONCLUSIONES	La implementación planeada se aplicó como fue planeada	Como siempre los alumnos profundizaron en el contenido de la actividad	Fue un ejercicio en el que los alumnos aprendieron a quererse a sí mismos, les dio mucha seguridad

*

Fecha: Octubre 5

Situación: Están los alumnos pasándose el espejo de uno a otro y dicen una cualidad interna, cuando una de las niñas propone algo nuevo.

Ma: *Recuerden que de las cualidades que estamos hablando es de aquellas que no se pueden ver.*

Aa: *"Miss", ¿y si también decimos como somos de afuera?*

Ma: *Me parece buena idea, primero diremos las cualidades invisibles y luego las visibles.*

Reflexión: A los niños desde esta edad les interesa tanto su apariencia interna como la externa.

JUEGO DE VALORES "COMPARTIR"	PROPUESTA PLANEADA	PROPUESTA APLICADA	EVALUACIÓN
FECHA DE APLICACIÓN	Septiembre-8 Septiembre-30 Octubre-14		La implementación de este juego se llevó a cabo en las fechas planeadas
¿DÓNDE?	Salón de clases Patio central de juegos	Uno de los días se llevó a cabo en el jardín trasero del salón	Donde los niños estuvieron más cómodos y atentos fue en el jardín
OBJETIVOS	Lograr que el niño comparta sin que sienta que pierde algo	Aprendieron a compartir ofreciendo ellos lo que tienen Se evitaron muchos problemas en el grupo	Los objetivos se realizaron según estaban planeados
ACTIVIDADES	La maestra lee a los niños el libro de "Compartir" de editorial Fernández y comentan lo entendido	Los alumnos pidieron hacer además de la actividad planeada un dibujo sobre el tema *	La actividad planeada tuvo que ser incrementada a petición de los niños
INSTRUMENTOS	Libro de editorial Fernández con el título de "Compartir"	Fueron necesarios aparte del libro, hojas y colores para el dibujo que pidieron hacer los alumnos	El material planeado no fue el único utilizado
LOGRO DE OBJETIVOS	Se busca que los niños aprendan a desprenderse de las cosas Inculcar en el alumno un buen sentimiento al dar algo a otra persona	Se propició un ambiente muy bonito, ya que varios de los niños que con frecuencia se daban desaparecieron**	Los objetivos se lograron, inclusive ha sido un tema que los alumnos recuerdan a menudo

<p>CONCLUSIONES</p>	<p>Lo planeado fue aplicado de manera completa</p>	<p>Al implementar el juego, fue necesario agregar una actividad más</p>	<p>Los niños pidieron hacer además un dibujo con el mismo tema, fue algo que les llamó mucho la atención y lo mencionaban a menudo</p>
----------------------------	--	---	--

*

Fecha: Septiembre 30

Situación: Los alumnos y yo estamos hablando sobre “compartir” y al finalizar, los alumnos piden hacer un dibujo sobre el tema.

Ma: *Inclusive si compartimos, nos evitaríamos muchos problemas de los que ocurren en el salón de clase. Ahora saquen su “workbook” y vamos a trabajar.*

Aa: *“Miss”, antes nos dejás hacer un dibujo de cuando si compartimos.*

Ma: *Está bien, vamos a hacer un dibujo para que nunca se nos olvide y los vamos a pegar por la pared para el día que vengan nuestros papás los puedan ver.*

Reflexión: Cuando a los alumnos les interesa un tema, piden que se siga trabajando con el mismo durante un periodo de tiempo mayor.

**

Fecha: Octubre 2

Situación: Estoy platicando con mis alumnos del libro de “compartir”, y eso hace que empiezan a platicar de lo que les ha sucedido últimamente relacionado al tema.

Ma: Cuando compartimos algo debemos sentirnos bien porque ayudamos a alguien dándole algo nuestro.

Ao: ¿Pero si a nosotros nadie nos comparte?.

Ao: No importa, es como Daniela, ella nunca nos quiere dar frutsy pero nosotros tenemos que compartirle.

Ma: Exactamente, no por que a ti no te den algo, tí no vas a compartir.

Reflexión: Al dar ejemplos reales los alumnos, me doy cuenta de que los temas han sido aprendidos significativamente.

Hasta aquí terminamos de analizar los juegos escogidos para evaluar del bloque de juegos de valores y daremos continuidad con los juegos físicos.

JUEGO FÍSICO "MALABARISTA"	PROPUESTA PLANEADA	PROPUESTA APLICADA	EVALUACIÓN
FECHA DE APLICACIÓN	Octubre-16 Octubre-28 Noviembre-6		Las fechas planeadas fueron las implementadas
¿DÓNDE?	Patio central del colegio	Fue en el patio ya que era donde teníamos más espacio	El lugar donde se planeó fue el más adecuado para llevar a cabo el ejercicio
OBJETIVOS	Afinar la psicomotricidad del alumno	Conforme el niño repetía el ejercicio lo hacía cada vez mejor	El objetivo se cumplió, ya que la psicomotricidad del alumno mejoró conforme repetía el ejercicio
ACTIVIDADES	Se forman dos equipos que deben cruzar la cuerda de lado a lado	La actividad se realizó como fue planeada solo que se necesitaron tres	La actividad se desarrolló como estaba planeada solo que con

	sin caerse, pero cada vez la maestra deberá ir cambiando la forma de la cuerda	cuerdas para dar agilidad al ejercicio *	un equipo de más
INSTRUMENTOS	Dos cuerdas con el mismo largo	Finalmente se utilizaron tres cuerdas para dar mayor agilidad al juego	Las cuerdas planeadas no fueron suficientes, se necesitó una más
LOGRO DE OBJETIVOS	Se buscaba que el alumno adquiriera agilidad El alumno debería tropezarse lo menos posible	Conforme el niño repetía el juego adquirió más exactitud y equilibrio	Se lograron los objetivos planeados
CONCLUSIONES	La propuesta se aplicó tal cual estaba planeada	Se tuvo que aumentar el número de cuerdas para dar agilidad al ejercicio	Los objetivos se lograron aunque el material no haya sido el suficiente

*

Fecha: Octubre-16

Situación: Es primer día que se hace el juego y empiezan los niños a pelear por los turnos.

Ma: *Formen dos equipos y hagan dos filas para iniciar el juego.*

Ao: *"Miss", Diego me está empujando.*

Ma: *Diego no empujes a Karla o no vas a pasar a jugar.*

Ao: *"Miss" ¿hasta cuándo me va a tocar? Ya me enfadé.*

Reflexión: Cuando el alumno espera mucho tiempo para participar en un juego se desespera y empieza a ocasionar problemas.

JUEGO FÍSICO "DESCRIPCIÓN MÍMICA"	PROPUESTA PLANEADA	PROPUESTA APLICADA	EVALUACIÓN
FECHA DE APLICACIÓN	Octubre-21 Noviembre-9 Noviembre-2		Las fechas planeadas fueron las implementadas
¿DÓNDE?	En el salón de clase.	En el salón de clase y en el jardín trasero del salón	Fue necesario salir al jardín para comodidad de los niños
OBJETIVOS	Desarrollar hábitos de trabajo en clase, de concentración, de atención, coordinación motriz y memoria auditiva	Los niños lograban memorizar las frases y coordinar los movimientos	Los objetivos se lograron mejor conforme se repetía el juego
ACTIVIDADES	Los niños se sientan en círculo y el maestro va dictando lo que deben hacer con mímica	Las actividades se realizaron según lo planeado pero los niños pidieron levantarse para poder hacer su mímica mejor *	Estaba planeado que fuera un juego sentado, pero al poco tiempo pidieron ponerse de pie
INSTRUMENTOS	Ninguno		El ejercicio se pudo llevar a cabo sin material alguno
LOGRO DE OBJETIVOS	Se busca que el alumno memorice la frase que se le dicta Se busca que el niño coordine para actuar la frase mencionada	Efectivamente los niños lograron memorizar las frases y actuarlas simultáneamente	Los objetivos se lograron al implementar el juego
CONCLUSIONES	El ejercicio se llevó a cabo conforme se fue planeada	El único cambio que se dio fue que los alumnos pidieron ponerse de pie para actuar mejor	Los niños pidieron ponerse de pie ya que de esta forma se expresaban mejor

*

Fecha: Noviembre 9

Situación: Estamos los alumnos y yo jugando en el salón cuando los niños piden salir fuera a jugar.

Ma: *Pónganse su traje de baile de rock and roll.*

Aa: *"Miss" ya tengo mucho calor.*

Ao: *Mejor aique salir al pastito.*

Ma: *Está bien vamos afuera a seguir jugando.*

Reflexión: Los alumnos al no estar cómodos piden cambio de situación, esto quiere decir que los niños estaban cómodos con el juego mas no con el lugar.

**

Fecha: Noviembre-13

Situación: Los alumnos siempre tratan de explayarse.

Ma: *Este es mi disfraz de árbol.*

Ao: *"Miss", ¿con hojas también?.*

Ao: *No puedo necesito pararme.*

Ao: *Yo también me quiero parar.*

/Todos los niños empiezan a decir en coro que ¡se quieren parar!/

Ma: *Está bien, continuamos el juego parados.*

Reflexión: Los alumnos necesitan espacio para poder actuar libremente.

JUEGO FÍSICO "CAZA DE DOS: BLANCO Y NEGRO"	PROPUESTA PLANEADA	PROPUESTA APLICADA	EVALUACIÓN
FECHA DE APLICACIÓN	Octubre-23 Noviembre-9 Noviembre-11		Las fechas planeadas fueron las implementadas
¿DÓNDE?	En el patio central del colegio	Se llevó a cabo en el patio central del colegio y en el jardín trasero del salón *	Por cuestiones de tiempo decidimos hacerlo en el jardín trasero del salón
OBJETIVOS	Afinar la psicomotricidad gruesa del alumno	Que el alumno controle mejor sus movimientos Mejorar el equilibrio de los niños	Los objetivos fueron cubiertos al implementar los ejercicios
ACTIVIDADES	Por parejas uno es negro y el otro blanco; la maestra ordena perseguir un color al otro, o que un color salte sobre un pie o de puntas, etc.	Las actividades se implementaron como fueron planeadas, el primer día se suspendió el juego porque un niño empujó a otro **	Los ejercicios aplicados ayudaron a mejorar la psicomotricidad gruesa del alumno
INSTRUMENTOS	Ninguno	Ninguno	No fue necesario ningún material
LOGRO DE OBJETIVOS	Se busca que el alumno adquiera un mejor equilibrio y que sus movimientos sean cada vez más precisos	Los alumnos conforme repetían el juego, eran más ágiles y precisos en sus movimientos	Los objetivos fueron logrados cada vez mejor
CONCLUSIONES	El juego se aplicó como fue planeado	Se hizo un cambio del patio de juegos al jardín para que los niños pudieran hablar un poco más fuerte sin molestar a nadie	Hubo un cambio en el lugar donde se llevaba a cabo el juego por haberlo pedido así los alumnos

*

Fecha: Noviembre-11

Situación: Está el grupo a la mitad del juego en el patio central del colegio cuando se nos piden que bajemos la voz o que nos regresemos a nuestro salón.

Ma: *Los negros caminando en sus talones y los blancos caminando de puntitas.*

Ao: *Casi me caigo miss, pero me agarré de Diego.*

Ma: *No sean malos bajen la voz que no podemos escuchar o juegen dentro de su salón.*

Ma: *Niños vámonos al salón.*

Ao: *No "miss", aique seguir jugando "please", y hablamos bajito.*

Reflexión: Los alumnos se adaptan a cualquier situación con tal de poder seguir haciendo las actividades que les gustan.

**

Fecha: Octubre-23

Situación: Está el grupo a medio juego, cuando dos niños se empujan ocasionando que uno de ellos se caiga y se tiene que suspender el juego.

Ma: *Los blancos caminan hasta la barda en su pie izquierdo y los negros en el derecho.*

Ao: *"Miss", Juanpe me está empujando.*

Ao: *No es cierto, David me empujó primero.*

Ma: *Si siguen empujandose se suspende el juego.*

/ Los niños continúan haciendo lo mismo hasta que Juanpe tumba a David /

Ma: *Se suspende el juego, todos a sus lugares.*

Reflexión: El juego físico ayuda al niño pero se puede ocasionar un accidente si no se hace bien controlado.

JUEGO FÍSICO "FIGURAS"	PROPUESTA PLANEADA	PROPUESTA APLICADA	EVALUACIÓN
FECHA DE APLICACIÓN	Octubre-26 Noviembre-4		Las fechas fueron respetadas según la planeación
¿DÓNDE?	En el salón de clases	Se realizó según lo planeado	En las dos ocasiones se realizó en el salón de clases
OBJETIVOS	Desarrollar la musculatura pequeña del alumno	El alumno utilizó bastante su musculatura pequeña	El objetivo se cumplió al aplicar el ejercicio
ACTIVIDADES	Formar con los ingredientes una masa firme y hacer con la misma diferentes figuras	Los alumnos al hacer las figuras discurrieron formar un zoológico *	Las actividades se llevaron a cabo conforme estaban planeadas
INSTRUMENTOS	Un recipiente, dos tazas de harina, una taza de sal, dos cucharadas de aceite y agua colorante	Se utilizaron los instrumentos planeados sólo que se necesitó también una mesa donde acomodar las figuras	Los instrumentos fueron los adecuados
LOGRO DE OBJETIVOS	Que el alumno desarrolle la musculatura pequeña. Que haga figuras utilizando sus manos	Al amasar los ingredientes el niño estuvo ejercitando su musculatura pequeña	Los objetivos planeados fueron cubiertos
CONCLUSIONES	El ejercicio se aplicó como fue planeado	Surgió la necesidad de una mesa a media implementación del ejercicio	No se tenía previsto la utilización de una mesa, pero se consiguió a última hora

*

Fecha: Octubre-26

Situación: Al terminar de preparar la masa y empezar a hacer las figuras, uno de los niños dio una idea en la que todos estuvieron de acuerdo.

Ma: *Ahora que tenemos nuestra masa vamos a hacer cada quien unas figuritas de animales o personas o de lo que gusten.*

Ao: *"Miss", ¿y si quiero hacer un carrito?.*

Ma: *Puedes hacer lo que a ti más te guste.*

Ao: *¿Y si hago una niña con trencitas y con un moño rosa pero con lentes y con zapatitos del color de su moño?.*

Ma: *Cada quien haga lo que quiera siempre y cuando nos pueda explicar qué es lo que hizo.*

Ao: *"Miss" ya sé ¿y si todos hacemos animales y hacemos un zoológico entre todos?.*

Ma: *Yo creo que es buena idea pero ¿ustedes que piensan, están de acuerdo con Juan Carlos, quieren cooperar para el zoológico?.*

Aos: *Sí, todos queremos hacer el zoológico.*

Aa: *No "miss", yo no quiero hacer animales, yo quiero hacer frutas o plantitas, no me gustan los animales.*

Ma: *Está bien Sofía, ¿qué te parece si tu te encargas de hacer la comida para los animalitos del zoológico?.*

Aa: *Sí, yo hago toda la comida para los animales.*

Ao: *Entonces yo hago las jaulas para los animales feroces porque no pueden caminar por todos los lados.*

Ao: *Y yo hago los árboles para que los animales no suden del calor que hace en el zoológico.*

Ma: *Me parece bien, ahora sí vamos a tener un zoológico muy bonito y completo, todos a trabajar para poder enseñarle nuestro zoológico a los niños del salón de un lado.*

Reflexión: A los niños les gusta trabajar con masa o plastilina, todos cooperaron para hacer el zoológico y se quedó tres días sobre la mesa que trajimos para ponerlo, el viernes 30 cada niño se llevó sus animales a su casa.

JUEGO FÍSICO "LEJOS Y CERCA"	PROPUESTA PLANEADA	PROPUESTA APLICADA	EVALUACIÓN
FECHA DE APLICACIÓN	Octubre-19 Octubre-30 Noviembre-6		Las fechas fueron res- petadas
¿DÓNDE?	En el patio y en el jardín trasero del salón	Se implementó donde estaba planeado	Se ejecutó en los lu- gares donde estaba planeado
OBJETIVOS	Practicar la percepción sensomotriz del alum- no	El alumno deberá aca- tar las órdenes del maestro en el momento exacto	Los objetivos se cum- plieron al aplicar el ejercicio
ACTIVIDADES	La maestra asigna blanco "cera", rojo "lejos", y cada que menciona el color, los niños deberán seguir la orden	Lograron rápidamente hacerlo motivados por el juego	La actividad fue ade- cuada para lograr el objetivo
INSTRU- MENTOS	Ninguno		No fue necesario uti- lizar ningún instru- mento

LOGRO DE OBJETIVOS	Que el alumno relacione con rapidez la orden con la acción Que el alumno sea capaz de memorizar la orden	El alumno logró cada vez con mayor velocidad relacionar la orden con la acción *	Los objetivos se lograron conforme se fue repitiendo el ejercicio
CONCLUSIONES	El ejercicio se llevó a cabo en la manera en que estaba planeado	No hubo necesidad de cambios en la implementación	Los resultados fueron cada vez mejores conforme se iba repitiendo el ejercicio

*

Fecha: Octubre-9

Situación: Estoy dando las órdenes a los alumnos en el patio central, se inicia lentamente y poco a poco se va agilizando más el juego.

Ma: *Niños rojo, y niñas blanco.*

Aa: *¿Cómo dijiste miss?.*

Ma: *Niños rojo, niñas blanco.*

Reflexión: Solamente esta vez y otra más fueron las que tuve (maestra) que repetir la orden.

JUEGO FÍSICO "CARRERA DE HUELLAS"	PROPUESTA PLANEADA	PROPUESTA APLICADA	EVALUACIÓN
FECHA DE APLICACIÓN	Octubre-23 Octubre-30 Noviembre-11		Las fechas planeadas fueron respetadas

¿DÓNDE?	Patio central del preescolar	Los niños querían ir al jardín del salón pero las huellas no se podían acomodar	Siempre se efectuó en el lugar planeado
OBJETIVOS	Desarrollo de la musculatura y psicomotricidad gruesa	Los mismos planeados	Se lograron con la aplicación del ejercicio
ACTIVIDADES	Se acomodan las huellas por el suelo y se juegan carreras por equipo	Poco a poco adquirieron agilidad según iban jugando	Se desarrollaron como fueron planeadas
INSTRUMENTOS	Dos pares de juegos de huellas	Fue necesario utilizar otro juego de huellas para agilizar el juego *	No fueron suficientes los dos pares de huellas
LOGRO DE OBJETIVOS	Que el alumno adquiriera agilidad Desarrollar la psicomotricidad gruesa	Poco a poco el niño fue logrando hacer las cosas con mayor facilidad	Los objetivos se lograron según estaban planeados
CONCLUSIONES	La propuesta fue aplicada como estaba planeada	Fue necesario añadir un par de huellas más para agilizar el juego	Aunque el material no fue el necesario, el juego se dio con agilidad y rapidez.

*

Fecha: Octubre-23

Situación: Al estar organizando el juego y dando oportunidad a los primeros niños de participar, me di cuenta que dos pares de huellas no son suficientes, además de que el juego es lento y problemático.

Ma: *Formen los dos equipos para poder iniciar las carreras.*

Ao: "Miss" pero a mi hasta cuando me va a tocar.

Ma: Muy pronto pero pon atención para que no se te pase tu turno.

Los niños de atrás de la fila empiezan a jugar y terminan peleando

Ma: Si siguen haciendo desorden y portándose mal, damos por terminado el juego y nos vamos a trabajar en el "workbook".

Ao: "Miss" esque ya me aburrí, nunca me toca.

Reflexión: Los niños pequeños necesitan estar activos, si se les deja esperar por periodos largos de tiempo se aburren y empiezan a pelear o a molestar a los otros compañeros.

Demos paso ahora a los juegos elegidos para ser analizados del bloque del juego intelectual

JUEGO INTELLECTUAL "ESTACIONES"	PROPUESTA PLANEADA	PROPUESTA APLICADA	EVALUACIÓN
FECHA DE APLICACIÓN	Noviembre-16 Diciembre-4 Diciembre-9		Las fechas planeadas fueron en las que se aplicó el juego
¿DÓNDE?	En el salón de clases	En el salón de clases	Se respetó el lugar planeado
OBJETIVOS	Desarrollar el lenguaje y presentar el concepto de "estación"	Hubo interés de parte del alumno, fue participativo	Los objetivos fueron logrados como fueron planeados
ACTIVIDADES	Se pegan los recortes en una cartulina	Se aplicó de igual forma que estaba planeada	No hubo cambios entre la planeación y la

	dividida en cuatro espacios, uno para cada estación, después el maestro junto a los alumnos describen cada estación y la caracterizan	neada	implementación
INSTRUMENTOS	Recortes de revistas relacionados con las estaciones y una cartulina	Se necesitó además resistol	No estuvieron todos los materiales en la planeación
LOGRO DE OBJETIVOS	Se buscaba que el alumno comprendiera las estaciones y las distinguiera	El alumno consiguió distinguir las estaciones y caracterizar cada una de ellas	Los objetivos fueron logrados según su planeación
CONCLUSIONES	La propuesta se aplicó según estaba planeada	El único cambio que se suscitó en la aplicación fue la falta de uno de los materiales	Los objetivos se lograron, los niños aprendieron los conceptos que estaban planeados *

*

Fecha: Diciembre-9

Situación: Estoy haciendo un repaso de las estaciones con los alumnos y ellos demuestran saber y reconocer cada una de ellas.

Ma: *Esta es una estación en la que hace mucho frío, además hay lugares donde hay nieve.*

Ao: *Invierno.*

Ma: *Época del año en que los árboles se quedan sin ropa, se les caen todas sus hojitas y queda el puro tronco.*

Ao: *Otoño.*

Reflexión: La actividad sirvió para que el conocimiento llegara a ser significativo para el niño.

En este tipo de juegos es importante que el conocimiento del alumno llegue a ser significativo, esto es según Ausubel :

- Es aquel en el que existe un contenido con estructura lógica propia.
- Debe tener relación con la estructura mental del individuo
- La naturaleza sustancial y significativa del entendimiento evita las drásticas limitaciones impuestas por la capacidad restringida de la memoria de cada persona.

JUEGO INTELLECTUAL "EL CALENDARIO"	PROPUESTA PLANEADA	PROPUESTA APLICADA	EVALUACIÓN
FECHA DE APLICACIÓN	Noviembre-18 Noviembre 25 Diciembre-7		La implementación fue en las fechas en que fue planeado
¿DÓNDE?	En el salón de clases	En el salón de clases	No hubo cambios en el lugar de aplicación
OBJETIVOS	Reconocer los números y enriquecer el vocabulario	Que el niño reconozca y aplique los números	Los objetivos se cumplieron de manera satisfactoria
ACTIVIDADES	Hacer una cartulina con las divisiones de los días del mes en curso, el niño tachará el número correspondiente a un día y anotará con un dibujo si está nublado, soleado o lluvioso	Las actividades fueron aplicadas al igual que como fueron planeadas	No hubo cambios en la planeación y la aplicación

INSTRUMENTOS	Una cartulina, colores y un marcador negro	Se utilizaron los planeados	No hubo cambios entre lo planeado y lo implementado
LOGRO DE OBJETIVOS	Que el alumno llegue a distinguir los números y a identificar los días de la semana	En un principio al niño le costaba mucho trabajo pero poco a poco fue logrando identificar los días	Se fueron logrando poco a poco conforme la práctica se fue dando
CONCLUSIONES	La propuesta planeada fue la misma que se implementó	No hubo cambios al aplicarla	No fue un tema fácil para los alumnos pero mediante la ejercitación se fue logrando poco a poco el entendimiento del mismo *

*

Fecha: Noviembre 25

Situación: Por más que la maestra explica para que los alumnos se sitúen en la semana, es difícil para ellos concebir el tiempo y asignar los números al mismo.

Ma: *Fernando dime ¿qué día es hoy y qué número?*

Ao: *Esque no sé.*

Ma: *Inténtalo, ven pasa al frente, si el lunes fue 23, el martes 24, y el miércoles...*

Ao: *Veinticinco.*

Reflexión: Fue difícil para el alumno pero lo logró después de unos días.

JUEGO INTELLECTUAL "FORMAS"	PROPUESTA PLANEADA	PROPUESTA APLICADA	EVALUACIÓN
FECHA DE APLICACIÓN	Noviembre-23 Noviembre-27 Diciembre-14		Las fechas planeadas fueron las implementadas.
¿DÓNDE?	En el salón de clases	En el salón de clases	El sitio utilizado fue el adecuado ya que los niños necesitaron apoyarse en una mesa para poder jugar
OBJETIVOS	Reconocer las formas geométricas elementales y desarrollar los músculos pequeños	Que el alumno distinga las formas geométricas elementales	El objetivo planeado fue el cumplido en la implementación
ACTIVIDADES	Se hacen figuras de colores que se colocarán en un tablero en forma de lotería	Se jugó la lotería y fue algo que gustó mucho a los niños	La actividad fue la adecuada para el aprendizaje de las formas
INSTRUMENTOS	Tijeras, cartulinas, crayones, papel manila de 20x30 cms. y una engrapadora	Hizo falta la hoja con los dibujos de las formas geométricas *	El alumno de esta edad no es capaz de trazar las formas geométricas para después dibujarlas
LOGRO DE OBJETIVOS	Los objetivos planeados se cumplieron al hacer el ejercicio.	El objetivo planeado fue el que se logró al aplicar el juego	La actividad fue la adecuada para conseguir el logro del objetivo
CONCLUSIONES	La propuesta planeada fue adecuada para cumplir los objetivos	Lo que falló a la hora de aplicarla fue que los niños no podían hacer las figuras geométricas	La próxima vez que se aplique este juego, se deben entregar las figuras geométricas ya delineadas para que el niño sólo las dibuje y las recorte

*

Fecha: Noviembre-23

Situación: Es la primera vez que se realiza la actividad y como maestra del grupo, le entrego a los alumnos el papel manila para que dibujen sus formas geométricas, aunque finalmente no lograron trazarlas.

Ma: *Cada uno tiene tres hojas de diferente color para hacer sus figuras geométricas, primero las van a dibujar y después a recortar.*

Ao: *"Miss" a mi no me sale bien el triángulo.*

Ao: *A mi me sale muy grande la rueda.*

Ao: *"Miss" yo no puedo.*

Ma: *Está bien, denme sus hojas y yo les voy a hacer las figuras, así ustedes nada mas las dibujan y las recortan.*

Reflexión: Los niños de esta edad no tienen la capacidad para trazar las figuras geométricas pero si para dibujarlas y recortarlas.

JUEGO INTELLECTUAL "LETRAS PERDIDAS"	PROPUESTA PLANEADA	PROPUESTA APLICADA	EVALUACIÓN
FECHA DE APLICACIÓN	Noviembre- 27 Diciembre-2 Diciembre-11		Se implementó en las fechas planeadas
¿DÓNDE?	En el salón de clases	Se aplicó en el salón de clases	El lugar planeado fue el adecuado para la práctica
OBJETIVOS	El alumno reconocerá las letras y los colores	El objetivo planeado fue el adecuado al aplicar el juego	El objetivo fue el adecuado para la actividad

ACTIVIDADES	El alumno circulará todas las letras con que inicia su nombre	Después de encerrar en un círculo las letras con que inicia el nombre del alumno, pidieron circular el resto de las letras de su nombre *	La maestra no consideró que el niño fuera capaz de reconocer todas las letras de su nombre
INSTRUMENTOS	Hoja con dibujos sencillos y letras escondidas	No se tomó en cuenta que se necesitan colores llamativos para circular las letras	Los instrumentos planeados no fueron suficientes para la actividad
LOGRO DE OBJETIVOS	Lograr que el niño encuentre sus letras Buscar que el alumno identifique los colores	Todos encontraron las letras perdidas aunque confundieron un poco los colores	Los objetivos fueron satisfactoriamente cubiertos
CONCLUSIONES	El juego se implementó como fue planeado	Los materiales no fueron suficientes a la hora de realizar el juego	El juego fue el adecuado pero como maestra me faltó planear todos los materiales que se necesitarían

*

Fecha: Noviembre-27

Situación: La primera vez que se aplica el juego, los alumnos piden profundizar un poco más en el mismo.

Ma: *Recuerden solamente vamos a circular con rojo las letras que encuentren en su dibujo que sean como la primer letra de su nombre.*

Ao: *"Miss", yo ya terminé.*

Ao: *Ya también "miss" ¿puedo encerrar las otras letras de mi nombre?.*

Ma: *Está bien pero enciérrenlas con verde.*

Reflexión: No creí que los alumnos fueran capaces de encontrar las letras de todo su nombre o que siquiera las reconocieran.

JUEGO INTELLECTUAL "JUEGO DE LAS COSAS"	PROPUESTA PLANEADA	PROPUESTA APLICADA	EVALUACIÓN
FECHA DE APLICACIÓN	Noviembre-16 Diciembre-7 Diciembre-16		Las fechas planeadas fueron las implementadas
¿DÓNDE?	Salón de clases	Salón de clases	Se llevó a cabo también en el jardín trasero del salón
OBJETIVOS	Aplicar las matemáticas	Que el alumno juegue con las matemáticas	El objetivo planeado se cumplió con la actividad
ACTIVIDADES	Se ponen sobre la mesa las cosas, como maestra les ordeno a los alumnos traer cierta cantidad de objetos mencionando también su uso, por ejemplo: "Juan dame dos cosas para comer"	La actividad se llevó a cabo como fue planeada solo que en una ocasión fue mejor salir al jardín a hacerlo *	No se planeó que la mesa podía ser movida y el ejercicio se podía realizar en otro lugar
INSTRUMENTOS	Diferentes artículos o cosas pero repetidas	No se tomó en cuenta que también se necesitaba una mesa	Los materiales planeados no fueron los únicos utilizados
LOGRO DE OBJETIVOS	Que el alumno aplique las matemáticas mediante el juego	El alumno aplicó las matemáticas y al mismo tiempo se divirtió	Los objetivos se lograron con la actividad aplicada
CONCLUSIONES	El juego se implementó como fue planeado	El único cambio fue que se utilizó una mesa y se aplicó un día en el jardín trasero	El juego se debió planear en áreas diferentes y el material estuvo incompleto

*

Fecha: Noviembre-7

Situación: El juego se está llevando a cabo en el salón de clases y los niños pidieron un cambio.

Ma: *Diego, dame cuatro cosas para escribir.*

Ao: *"Miss" me estoy asando.*

Ao: *Yo también "miss".*

Aa: *"Miss" ¿por qué no sacamos las cosas y jugamos en el jardincito?.*

Ma: *Está bien, ayúdenme a llevar las cosas.*

Reflexión: Nunca pensé en cambiar de lugar la mesa para que los niños no se acaloraran en el salón.

JUEGO INTELLECTUAL "POCO MUCHO O NINGUNO"	PROPUESTA PLANEADA	PROPUESTA APLICADA	EVALUACIÓN
FECHA DE APLICACIÓN	Noviembre-23 Diciembre-4 Diciembre-9		Las fechas planeadas fueron las implementadas
¿DÓNDE?	En el salón de clases	En el salón de clases y en el patio de juegos	Fue necesario salir al patio a practicar el juego
OBJETIVOS	Aplicar las matemáticas	Se implementó en forma entusiasta y cooperadora	El objetivo planeado fue cumplido al aplicar el juego
ACTIVIDADES	El maestro debe indicar al alumno si dejar muchos, pocos o ningún palito	Se tuvo que definir cuántos eran muchos y pocos *	Fue necesario definir hasta cuantos eran pocos o muchos

INSTRUMENTOS	Palitos de madera	Palitos de manera	El material planeado fue el adecuado
LOGRO DE OBJETIVOS	Que el alumno distinga entre mucho, poco o nada	Fue necesario especificar cuándo era cada término	Hizo falta explicación por parte de la maestra
CONCLUSIONES	Lo planeado no resultó	Al aplicarlo la maestra tuvo que dar explicaciones a los niños	Fue necesario explicar la diferencia entre mucho, poco o nada

*

Fecha: Noviembre-23

Situación: La primera vez que se realiza este juego los alumnos no distinguen entre mucho y poco.

Ma: *Dejen pocos palitos.*

Ma: *No Carlos, ocho no son pocos, si tienes doce palitos son muchos.*

Ao: *Para mí son poquitos.*

Ma: *Está bien, hagan dos puñitos, para que se vean poquitos debe de haber muchos del otro lado.*

Reflexión: Nunca supe cómo explicar los términos a los niños.

Aquí terminamos de explicar lo sucedido al aplicar los juegos escogidos en el bloque del juego intelectual, por último pasaremos al juego social-emocional.

JUEGO SOCIAL-EMOCIONAL "JUEGO MÍMICO"	PROPUESTA PLANEADA	PROPUESTA APLICADA	EVALUACIÓN
FECHA DE APLICACIÓN	Enero-4 Enero-18 Febrero-3		Las fechas fueron respetadas.
¿DÓNDE?	En el salón de clases	Al ser implementado, aparte de llevarse a cabo en el salón de clases se llevó a cabo en el jardín trasero del salón	Se implementó en un lugar diferente a lo planeado
OBJETIVOS	Socializar en el grupo	Que los alumnos socialicen identificándose entre sí	El objetivo fue cumplido al aplicar el juego
ACTIVIDADES	La maestra cuenta un cuento y después el alumno debe actuarlo con mímica	Se implementó como fue planeado	No hubo cambios entre la planeación y la implementación
INSTRUMENTOS	Ninguno	Ninguno	No hubo necesidad de instrumentos
LOGRO DE OBJETIVOS	Que el alumno socialice con sus compañeros	La actividad sirvió para que los alumnos logran una interacción positiva	Los objetivos se cumplieron como estaban planeados
CONCLUSIONES	La planeación para este juego fue la correcta	Se logró una buena interacción y socialización entre los alumnos	Fue una buena planeación para el juego ya que ayudó a que se cumplieran los objetivos

*

Fecha: Enero-18

Situación: Por la fecha no planeé mi juego dentro del salón pero resulta ser un día caliente y se da la necesidad de sacarlos al jardín.

Ma: *Escuchen bien el siguiente cuento para que después lo puedan actuar sin hablar.*

Ao: *"Miss" pero hace mucho calor.*

Ao: *Si "miss" yo estoy mojado del cuello.*

Ma: *Está bien continuamos jugando en el jardín todos en silencio y orden vamos a pasar allá.*

Reflexión: No conté con el calor que haría ese día y tuvo que cambiarel lugar donde aplicar el juego.

JUEGO SOCIAL-EMOCIONAL "EL TELÉFONO"	PROPUESTA PLANEADA	PROPUESTA APLICADA	EVALUACIÓN
FECHA DE APLICACIÓN	Enero-11 Enero-22 Febrero-1		Las fechas planeadas fueron respetadas
¿DÓNDE?	Salón de clases	Salón de clases, patio del colegio y jardín trasero del salón	Se implementó en más lugares que el planeado
OBJETIVOS	Desarrollar la expresión oral y mímica del alumno	Se enfocó al mismo objetivo en la aplicación	El objetivo se fue cumpliendo cada vez mejor conforme avanzaba el juego
ACTIVIDADES	La maestra está hablando por teléfono y los alumnos con mímica	Se desarrolló como estaba planeada sólo que los alumnos	Los alumnos pidieron un cambio lo cual significa que se sentían

	hacen lo que la maestra va diciendo	pidieron que fueran ellos los del teléfono *	familiarizados con el juego
INSTRUMENTOS	Ninguno	Ninguno	No fue necesario ningún instrumento
LOGRO DE OBJETIVOS	Se buscaba que los alumnos desarrollaran la expresión oral y mímica	Al pedir los alumnos el cambio demostraron la familiaridad con la actividad	El objetivo se cumplió conforme avanzó el juego

*

Fecha: Enero-18

Situación: Los alumnos llegan a tener tal confianza en sí mismos que piden un cambio de papeles.

Ma: *Pongan mucha atención en lo que hable para que lo puedan actuar sin hablar.*

Ao: *Ahora yo digo que hagan.*

Ao: *Si nosotros hablamos por teléfono.*

Ma: *Está bien solo que lo vamos a hacer por turnos y al que le toque hablar lo hace aquí en el frente de la clase.*

Reflexión: Los alumnos llegaron a identificarse con el juego de tal manera que me pidieron hacer el papel de la maestra.

JUEGO SOCIAL-EMOCIONAL "SALUDOS CON EL CUERPO"	PROPUESTA PLANEADA	PROPUESTA APLICADA	EVALUACIÓN
FECHA DE APLICACIÓN	Enero-6 Enero-25 Enero-29		Las fechas de implementación fueron respetadas

DÓNDE	Salón de clases	Salón de clases, patio y jardín *	Se llevó a cabo en lugares diferentes a los planeados
OBJETIVOS	Desarrollar el sentido social-emocional de los alumnos	La actividad ayudó a que los alumnos socializaran en forma amena	El objetivo se cumplió al aplicar el juego
ACTIVIDADES	Todos corren con su pareja a la voz de la maestra que dice "saludar con...", la espalda, los brazos, la cabeza, etc, los niños deben saludarse tocándose con la parte mencionada	La actividad se llevó a cabo como fue planeada	La actividad fue la adecuada para la implementación del juego
INSTRUMENTOS	Ninguno	Ninguno	No se utilizó ningún instrumento
LOGRO DE OBJETIVOS	Que el alumno se socialice emocionalmente	El alumno socializó con entusiasmo	Los objetivos fueron cubiertos
CONCLUSIONES	La planeación del juego fue buena	Funcionó como estaba planeado, lo único inadecuado fue el lugar	El juego ayudó a cumplir con los objetivos

*

Fecha: Enero-6

Situación: Es la primera vez que se aplica el juego y me doy cuenta que es peligroso jugarlo en el salón.

Ma: *Saludar con la espalda.*

Ma: *No corran tan rápido o se van a golpear.*

Ao: "Miss" esque si no corremos perdemos.

Ma: Tienes razón, vamos al jardín a jugar.

Reflexión: Se necesitó una área mayor, ya que el niño al correr no se cuida de no golpearse con las mesas o las sillas, él lo que busca es ganar.

JUEGO SOCIAL-EMOCIONAL "TITERES"	PROPUESTA PLANEADA	PROPUESTA APLICADA	EVALUACIÓN
FECHA DE APLICACIÓN	Enero-8 Enero-15 Enero-27		Las fechas para la implementación fueron respetadas
¿DÓNDE?	En el salón de clases	En el salón de clases	El lugar escogido fue el correcto
OBJETIVOS	Que el alumno socialice entre sus compañeros	El alumno socializó abierta y amablemente *	No fue necesario que la maestra forzara la situación
ACTIVIDADES	Los niños serán quienes inventen la historia con los títeres en equipos de tres	La actividad se desarrolló como fue planeada	La actividad fue la adecuada para cumplir con el objetivo
INSTRUMENTOS	Títeres	Títeres	El material fue el adecuado
LOGRO DE OBJETIVOS	Que el alumno socialice con sus compañeros.	Se trabajó en buena armonía.	Los objetivos se lograron adecuadamente.

*

Fecha: Enero-15

Situación: Hay un niño que no tiene equipo y se muestra que existe armonía en el grupo.

Ma: *Formen sus equipos para jugar a los títeres.*

Ao: *"Miss" mis dos compañeros no vinieron.*

Ao: *No importa ven al equipo de aquí.*

Ma: *Anda Carlos acércate con Juanpe y su equipo.*

Reflexión: Los niños saben que su compañero se siente mal y aunque les toque jugar menos con los títeres lo invitan a formar parte de su equipo.

JUEGO SOCIAL-EMOCIONAL - "JUEGO DE ANIMALES"	PROPUESTA PLANEADA	PROPUESTA APLICADA	EVALUACIÓN
FECHA DE APLICACIÓN	Enero-13 Enero-25 Febreo-3		Las fechas planeadas fueron respetadas
¿DÓNDE?	En el salón de clases	En el salón de clases	El lugar planeado fue el adecuado
OBJETIVOS	Practicar la expresión oral y mímica	Se practicó el objetivo planeado	El objetivo planeado fue el adecuado para la actividad
INSTRUMENTOS	Láminas de animales	Láminas de animales.	Las láminas fueron el instrumento ideal
LOGRO DE OBJETIVOS	Que el alumno practique la expresión oral y mímica	Al alumno le gustó actuar	Fue poco lo que el alumno habló ya que todo era con mímica

CONCLUSIONES	La actividad fue planeada adecuadamente	La actividad se aplicó como fue planeada	Fue una actividad que gustó al alumno y pidió repetirla
---------------------	---	--	---

*

Fecha: Enero-25

Situación: Felicite a los alumnos por no pelear durante el juego.

Ma: *Muy bien, éste fue el último animal.*

Ao: *Jugamos otro día.*

Ma: *Claro que sí, este juego fue muy bonito, no pelearon y todos participaron muy bien.*

Reflexión: Cuando a los niños les interesa una actividad, ésta se desarrolla armónicamente.

JUEGO SOCIAL-EMOCIONAL-“JUGAR A SER MAYORES”	PROPUESTA PLANEADA	PROPUESTA APLICADA	EVALUACIÓN
FECHA DE APLICACIÓN	Enero-11 Enero-20 Febrero-3		Las fechas fueron respetadas según fueron planeadas
¿DÓNDE?	El salón de clases	El salón de clase	El lugar escogido fue el adecuado
OBJETIVOS	Desarrollar el lenguaje del alumno y que reconozca las profesiones sociales	El alumno utilizó mucho su lenguaje al participar en el juego	El objetivo se cumplió adecuadamente

ACTIVIDADES	El alumno debe actuar improvisadamente como adulto según el personaje que le dicte la maestra	La actividad se aplicó tal cual fue planeada	La actividad fue planeada correctamente
INSTRUMENTOS	Sombreros y disfraces	Sombreros y disfraces	Los instrumentos fueron los adecuados
LOGRO DE OBJETIVOS	El alumno desarrollará su lenguaje	El alumno desarrolló el lenguaje al intentar hablar como adulto *	Los objetivos se cumplieron adecuadamente

*

Fecha: Enero-20

Situación: Están los alumnos jugando cuando la maestra nota que trata de repetir frases de adultos.

Ma: *Pablo eres Papá al despedirse para ir al trabajo.*

Ao: *Nos vemos amor adiós niños ¿cómo se dice el lugar donde trabaja papá?.*

Ma: *Oficina.*

Ao: *Adiós amor, adiós niños me voy a la oficina.*

Reflexión: Los niños tratan de repetir las frases textuales que recuerdan lo cual ayuda a que amplíen su vocabulario.

Estos cuadros nos muestran lo que se analizó de cada juego aplicado en la propuesta, los mismos sirvieron como base para sacar los resultados de la aplicación de cada bloque de juegos en particular.

4.2 EVALUACIÓN

Como se puede apreciar en los cuadros anteriores, la evaluación que se aplicó en esta propuesta fue de tipo formativa, ya que la función de ésta es proporcionar un "feedback" (retroalimentación) continuo que contribuya a la replanificación de la propuesta.

La evaluación se llevó a cabo desde antes de comenzar a planear la propuesta, esto con el fin de conocer las necesidades tanto del maestro como del alumno, durante la implementación de la propuesta para poder ir perfeccionando y corrigiendo la actuación y al terminar de aplicar la propuesta para analizar e interpretar los resultados para valorar los aciertos, dificultades y alcances de la alternativa.

Como resultado del seguimiento de la implementación, el primer error que surgió fue el tiempo; en las tarjetas de cada juego nunca se anotó el tiempo que se destinaría a su aplicación, por lo tanto en algunos sobraba tiempo y en otros hacía falta para terminarlos. En niños tan pequeños, éste es un grande error, ya que ellos deben estar todo el tiempo activos para evitar distracciones y problemas entre sí mismos.

Otro problema fue haber formado equipos con ocho niños, ya que para esperar su turno pasaba demasiado tiempo y se inquietaban, por lo tanto se cambió en los juegos; en lugar de formar dos equipos de ocho, eran dos equipos de cinco y uno de seis, lo que daba más agilidad en el momento y hacía que los niños estuvieran más atentos.

El último problema detectado de los registros, fue que la maestra no creía capaz al alumno de hacer ciertas actividades y era el alumno mismo el que pedía

participar en ellas, por lo que la maestra debió planear actividades más complejas para el niño, dando la oportunidad al mismo de dirigir, controlar y guiar el juego.

Según el seguimiento de la propuesta, el resultado por bloques de juegos es el siguiente:

BLOQUE DE JUEGOS DE VALORES	
FECHA	Las fechas planeadas fueron las mismas en las que se implementaron los juegos.
LUGAR	Al planear el lugar dónde llevar a cabo los juegos, se debieron tomar en cuenta el Jardín trasero del salón de clases y el patio central del colegio.
OBJETIVOS	El objetivo del bloque se cumplió ya que se logró concientizar al alumno sobre los valores a aplicar en la vida diaria.
ACTIVIDADES	En varias actividades los alumnos pidieron profundizar o seguir trabajando en las mismas, por lo que la maestra debió de haber dado más tiempo a cada actividad.
INSTRUMENTOS	Fueron los adecuados para la implementación del juego, aunque al ampliar la actividad, se tuvieron que aumentar nuevos materiales.

Conclusión: Fue bueno aplicar este bloque de juegos ya que ayudó a que se fomentara una interacción eficiente sin problemas, amena y respetuosa entre maestra y alumnos.

BLOQUE DE JUEGOS FÍSICOS	
FECHAS	Las fechas planeadas fueron las mismas en las que se implementó este bloque de juegos.
LUGAR	En ocasiones fue necesario cambiar el juego a lugares más amplios para que el niño tuviera más libertad en sus movimientos.
OBJETIVOS	Los juegos aplicados en este bloque ayudaron a que los

	alumnos desarrollaran con mayor exactitud y seguridad su motricidad gruesa, fina y psicomotora.
ACTIVIDADES	Las actividades planeadas fueron las utilizadas al llevar a cabo cada uno de los juegos.
INSTRUMENTOS	Para dar agilidad a los juegos, en algunas ocasiones fue necesario aumentar el número de instrumentos utilizados.

Conclusión: El bloque de juegos ayudó a los niños a desenvolverse abiertamente y fomentó el respeto entre unos y otros, además ayudó a su desarrollo físico y motor dando a ellos más seguridad a la hora de interactuar con otros compañeros.

BLOQUE DE JUEGO INTELECTUAL	
FECHA	Las fechas planeadas fueron las mismas en las que se implementaron la actividad.
LUGAR	En algunas ocasiones se cambió el juego al patio para evitar la monotonía y aburrimiento de los niños.
OBJETIVOS	Se cumplieron los objetivos ya que se logró fomentar el gusto en el alumno por lo matemático, simbólico, lingüístico y creativo.
ACTIVIDADES	La mayoría de las actividades planeadas se implementaron sin ningún cambio.
INSTRUMENTOS	Los instrumentos planeados fueron los utilizados aunque en algunas actividades hicieron faltan materiales adecuados para que la misma se desarrollara exitosamente.

Conclusiones: La aplicación de este bloque de juegos ayudó para que los niños aprendieran sin sentir que estudiaban, fueron participativos y gozaron cada uno de los juegos.

BLOQUE DE JUEGO SOCIAL-EMOCIONAL	
FECHA	Las fechas en que implementaron los juegos fueron las mismas que las planeadas
LUGAR	Fue necesario cambiar varias de las actividades al patio del colegio o al jardín trasero del salón de clases.
OBJETIVOS	Ayudó a la integración del grupo, al igual que favoreció la interacción entre compañeros.
ACTIVIDADES	Las actividades planeadas fueron las adecuadas, aunque en ocasiones los niños pedían cambiar papeles con la maestra, lo cual dio señas de la seguridad que el alumno fue adquiriendo en sí mismo.
INSTRUMENTOS	Los instrumentos planeados fueron los adecuados para que el juego planeado se desarrollara adecuadamente.

Conclusiones: Este bloque de juegos en especial, ayudó a que se diera una buena interacción tanto entre alumno-alumno como entre maestra-alumno.

4.3 EVALUACIÓN DE LOS OBJETIVOS

Con relación a los objetivos se puede apreciar:

- Que la propuesta elaborada fue adecuada para propiciar un desarrollo intelectual, social, emotivo y físico del alumno, aunque en algunas ocasiones se tuvieron que adaptar las actividades a la situación en curso, cambiando los materiales planeados para la implementación del juego así como el lugar donde se llevaron a cabo.

Con respecto a lo intelectual, se puede decir que los niños lograron aprender lo planeado en el programa del preescolar, e inclusive se sobrepasaron al aprender más números de los debidos, al igual que colores y formas geométricas, esto se dio ya que los niños mismos por su inquietud preguntando se extendieron en estos temas.

Lo social y emotivo, fue algo que siempre se dio de la mano, conforme el niño iba socializando más el aspecto emotivo se iba profundizando, no fue difícil la integración del grupo ya que a la hora de formar equipos todos se aceptaban como parte de un todo.

Por último en el aspecto físico, aunque la madurez va dando automáticamente una evolución positiva en el mismo, creo que el juego ayudó a que el desarrollo físico del niño se diera de manera satisfactoria.

- El apoyo teórico tomado como base para el conocimiento del alumno de preescolar fue de mucha ayuda a la hora de planear la propuesta, ya que al tomar en cuenta las características del niño de cuatro y cinco años de edad se escogieron los juegos correctos de acuerdo a las aptitudes de los niños.

No solo se escogieron los juegos correctos, sino que también se sabía de antemano las reacciones que los niños podían tener o las respuestas a ciertas circunstancias, aunque un niño de esta edad es impredecible. Fue algo impresionante el ver la capacidad que realmente el niño tiene para revivir los hechos de la vida diaria, como representan las situaciones familiares e inclusive la situación en el colegio sin temor a que se les reprenda por imitar al maestro o a la directora (teoría ya mencionada por Juan Delval).

Otro aspecto fue el anticipado por la teoría de Bruner, cuando se menciona que mediante el juego el niño aprende rápidamente el lenguaje, ahora puedo decir con certeza que el niño aprendió a ligar frases con el juego, adquiriendo cada vez una fluidez mayor en el idioma inglés.

- Los mismos juegos ayudaron a que la interacción maestro-alumno, alumno-alumno fuera cada vez mejor, especialmente el bloque de juegos de valores, que a través de la puesta en práctica del respeto, propició una mejor relación entre el grupo.

Ahora puedo decir que los valores deben ser inculcados en el alumno desde el primer día en que el niño pone un pie en la escuela, es responsabilidad de nosotros los maestros el que los niños lleven grabados esos valores que tarde que temprano aplicarán en la vida fuera o dentro del colegio.

Al hacer referencia a una interacción positiva, también estamos refiriéndonos a un desarrollo social satisfactorio, ya que sin uno no se podría dar el otro los dos van estrechamente ligados.

CONCLUSIONES

La implementación del juego como cambio en la metodología, da lugar a una didáctica que permite enseñar al alumno de forma activa y dinámica en el nivel de preescolar, ayudando con esto a que las clases se desarrollen de manera ágil y con armonía.

Con el juego se logra mejorar la interacción maestro-alumno, alumno-alumno, dando como resultado la formación de un grupo integrado y participativo en las actividades de aprendizaje, aunque este es un punto en el que se necesitó especial atención ya que para conseguir que esta interacción fuera positiva hubo la necesidad de imponer las reglas del juego de manera que el alumno no se diera cuenta, además se recalcó todo el tiempo el valor del respeto para que la interacción alumno-alumno en especial fuera la adecuada.

Los juegos y los materiales, son tan necesarios en el niño como el alimento y el descanso, por lo tanto, debe concedérseles toda la importancia que merecen. Con respecto a este punto, en las ocasiones en que los materiales no fueron suficientes para realizar el juego se observó un desequilibrio en la realización del mismo, no solo en la secuencia del juego sino también en el alumno ya que se desconcertaba y comenzaba a molestar a sus compañeros, por lo tanto es importante el escoger de antemano los materiales adecuados y suficientes para la realización de la actividad planeada.

El juego es el trabajo del niño y para el maestro es el cristal a través del cual puede mirar sus sentimientos más íntimos, en cambio los materiales son las herramientas del juego-trabajo-niño, por medio de estas actividades el niño canaliza sus energías en forma constructiva y creadora. Es importante que aunque nosotros

estemos conscientes de que el juego es sinónimo de trabajo en el caso del niño, no dejemos que el alumno sienta lo mismo ya que en ese momento dejaría de gozar la actividad, por lo tanto es importante que el niño juegue sin saber que está aprendiendo o estudiando, así lo hará con más gusto y entusiasmo, es importante que el niño sienta que es él quien lleva siempre el control de la situación dentro del juego y que vea al maestro como un integrante más del grupo. Aunque el juego sea un cristal a través del cual el maestro puede analizar al alumno, es importante no precipitarse ni hacer juicios inciertos, ya que para conocer a un niño se necesita más que un juego, conocer sus antecedentes, su forma de vida, sus gustos, etc., etc.

El impulso natural del juego nace como una necesidad, por lo tanto, debemos encauzarla desde la niñez para que rinda plenamente, se produzca un ser humano feliz, un niño con conducta normal, con alegría de vivir, con grandes afectos y posibilidades de expresarlos, con capacidad de comunicarse y convivir con sus compañeritos, con desahogo de sentimientos, con inclinaciones estéticas y con libertad de crear, pensar y expresar. En pocas palabras un ser **CREATIVO Y LIBRE**.

La participación del maestro como guía en la clase ha dado libertad al niño no sólo de acción, sino de opinión, y ha dejado que las actividades se desenvuelvan de forma espontánea y ágil.

La implementación de esta propuesta me dio la oportunidad de mezclarme entre mis alumnos y ser parte de la clase misma, dándome cuenta que el ser maestro de preescolar es una oportunidad de volver a la infancia misma, participando en los juegos como parte de un todo.

Me di cuenta de que no es necesario el gritar para que te escuchen, ser dueña de la clase para que te respeten, amenazar con castigos para que te obedezcan y lo más

importante de todo es que descubrí que un maestro no solamente enseña, sino que debe de estar abierto para aprender de sus alumnos por mas pequeños que sean, ya que cada persona tiene algo bueno y nuevo que compartir siempre y cuando exista alguien que los escuche.

Llegué a una última conclusión después de implementar esta propuesta:

**¡LOS NIÑOS JUEGAN PARA ENCONTRAR LA REALIDAD;
LOS ADULTOS JUGAMOS PARA REHUIRLA!**

BIBLIOGRAFÍA

AXLINE M. Virginia. "Las ideas actuales en pedagogía", en: El juego como terapia. Cuarta edición, México, Editorial Diana, 1997, 198p.

BALLARD, K. D. "La evolución psicológica del niño", en: The developing child. Cuarta edición, Nueva York, Editorial Harper and Row, 1981, 112p.

BRUNER, J. "Juego, pensamiento y lenguaje", en: El niño desarrollo y proceso de construcción del conocimiento. UPN, México, 1994, 160p.

CARR, Wilfred y KEMMIS, Stephen, "Teoría crítica de la enseñanza", en: Investigación de la práctica docente propia. UPN. México, 1994. 108 p

COLL, César. "Constructivismo e interacción educativa", en: Corrientes pedagógicas contemporáneas, UPN, México, 1994, 166p.

DELVAL, Juan. "El juego", en: El juego, UPN, México, 1996, 369p.

EGAN, Kleran. "Teoría del vínculo", en: Fantasia e imaginación: su poder en la enseñanza. Imaginación y aprendizaje. Trad. Del inglés de Pablo Manzanc, Madrid, Editorial Morata, 1986. 167p.

ELLIOT, John. "El cambio educativo desde la investigación-acción", en: Investigación de la práctica docente propia, UPN, México, 1996, 108p.

FEIN, G. G. "Psicología de la conducta", en: Pretend play in childhood: an integrative view. Cuarta edición, Londres, Editorial Hmsoll, 1986. 98p.

GILI, Edgardo. "El jardín de infancia en la escuela Decroly", en: El juego, técnicas lúdicas. Quinta edición, Barcelona, Editorial Gedisa, 1979. 192p.

GONZÁLEZ , Ana María. "La imagen inconsciente del cuerpo", en: El niño y su mundo. El niño y el juego. Tercera edición, México, Editorial Trillas, 1991, 112p.

HETZER, Hiedegard. "Juego y aprendizaje escolar", en: El juego y los juguetes, Decimotercera edición, Buenos Aires, Editorial Kapelusz, 1978, 138p.

MORÁN OVIEDO, Porfirio, "Propuesta de elaboración de programas de estudio en la didáctica tradicional, tecnología educativa y didáctica crítica", en: Planificación de actividades docentes. UPN, México, 1989, 335p.

MOYLES, J. R. "Develar el misterio del juego", en: El juego en la educación, Quinta edición, Madrid, Editorial Morata, 1990, 208p.

MOYLES, J. R. "Juego y trabajo", en: El juego, UPN, México. 1996, 369p.

PIAGET, J. e INHELDER, B. "Juego y trabajo", en: Psicología del niño la función semiótica o simbólica, Decimotercera edición, Traducida del inglés de Luis Hernández Alfonso, Madrid, Editorial Morata, 1993, 159p.

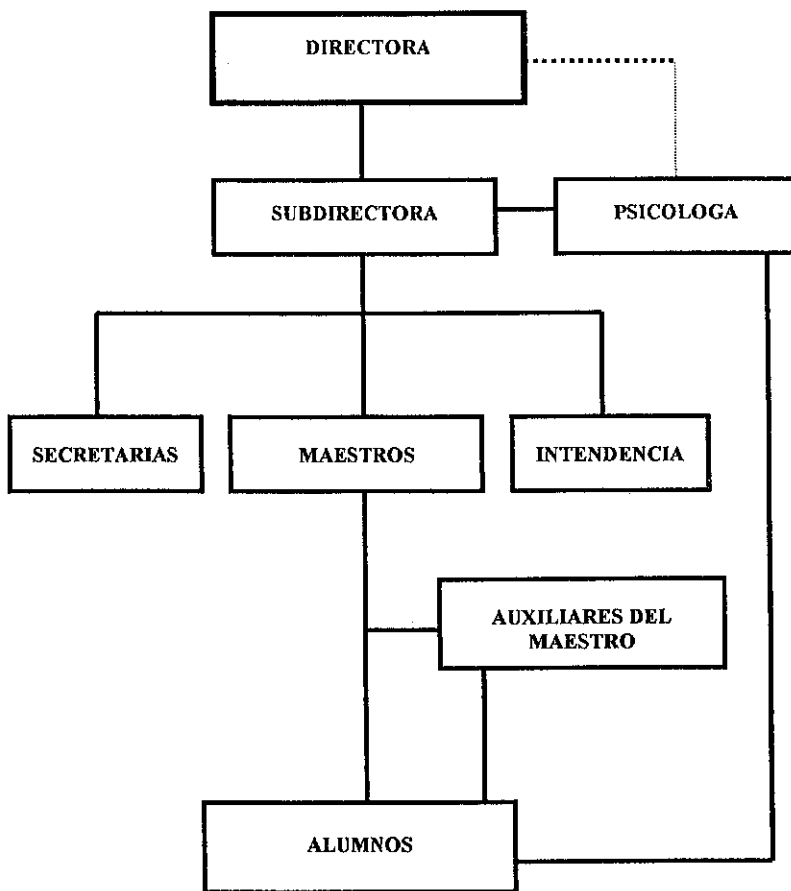
PIERS, M. W. "Técnicas Freinet de la escuela moderna" en: The gift of play and why children cannot thrive without it, Nueva York, Walker and Co., 1980, 196p.

SPENCER A. Zanc. "El juego y los valores", en: El juego en preescolar. Quinta edición, Madrid, Editorial Ceac, 1996, 261p.

ANEXOS

ORGANIGRAMA INSTITUCIONAL

(Anexo 1)



REPORTE MENSUAL DE EVALUACIÓN

(Anexo 2)

	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE	ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO
CONDUCTA										
PARTICIPACIÓN										
INGLÉS										
PSICOMOTRICIDAD FINA										
PSICOMOTRICIDAD GRUESA										
MATEMÁTICAS										
PRE-ESCRITURA										
RAZONAMIENTO										
ASISTENCIA Y PUNTUALIDAD										

E = EXCELENTE

B = BIEN

S = SATISFACORIO

I = INSATISFACORIO

REPORTE DE EVALUACIÓN SEMESTRAL

(Continuación anexo 2)

DESARROLLO SOCIAL Y EMOCIONAL	I	II
a) Autoestima		
b) Control sobre sí mismo		
c) Relación con sus compañeros		
d) Respeto a los derechos y objetos...		
e) Participa en clase		
f) Trabaja independientemente		
g) Acepta disciplina		
h) Resuelve problemas por sí mismo		
i) Utiliza su imaginación		
j) Expresa sus sentimientos		
k) Cooperación		
l) Le gusta el trabajo en clase		

DESARROLLO PSICOMOTRIZ (GRUESO)	I	II
a) Cambia de dirección corriendo		
b) Brinca hacia adelante y hacia atrás		
c) Brinca en un pie cinco veces		
d) Salta un obstáculo de altura		
e) Salta un obstáculo de longitud		
f) Efectúa ejercicios de equilibrio		
g) Mantiene el equilibrio en un pie		
h) Atrapa y lanza objetos		
i) Atrapa una pelota mediana		
j) Golpea un objeto con un bat		
k) Participa deportivamente		

LENGUAJE	I	II
a) Entiende el inglés usado en clase		
b) Se interesa por el inglés		
c) Sigue tres órdenes simultáneas		
d) Utiliza frases correctamente		
e) Sabe el vocabulario del mes		
f) Sabe nombre de familiares		
g) Sabe la fecha de su cumpleaños		
h) Sabe su teléfono y dirección		
i) Aprende canciones y rima		
j) Relata cuento con ilustraciones		

DESARROLLO PSICOMOTRIZ (FINO)	I	II
a) Abrocha y desabrocha hebillas		
b) Colorea en espacios limitados		
c) Dibuja figuras simples		
d) Ilumina figuras simples		
e) Recorta y pega formas		
f) Hace formas de plastilina		
g) Copia y traza patrones		
h) Copia y calca números y objetos		
i) Traza correctamente		
j) Engarza con material fino		
k) Atornilla objetos con rosca		
l) Realiza ejercicios de pre-escritura		

DESARROLLO COGNITIVO	I	II
a) Conoce opuestos		
b) Sabe de seis a doce colores		
c) Ubicación en tiempo y espacio		
d) Reconoce 5/10 figuras geométricas		
e) Cuenta del uno al veinte		
f) Reconoce números del 1 al 20		
g) Relaciona dígito y cantidad		
h) Arma rompecabezas de 30 piezas		
i) Discriminación visual entre 10 objs.		
j) Arma secuencia de 4 y 5 pasos		
K) Reconoce letras /silabas		

HÁBITOS	I	II
a) Limpieza (aseo personal)		
b) Limpieza en sus trabajos		
c) Postura		
d) Se disculpa al cometer una falta		

E = Excelente
 B = Bien
 S = Satisfactorio
 I = Insatisfactorio

**TABLA DE FRECUENCIAS DE LOS
PROBLEMAS PEDAGÓGICOS**
(Anexo 3)

PROBLEMAS EN EL AULA	MUY FRECUENTE	FRECUENTE	POCO FRECUENTE
A.			
B.			
C.			
D.			
E.			
F.			
G.			
N.			

DIARIO DE CAMPO
(Anexo 4)

DIARIO DE CAMPO	
FECHA	TEMA
LUGAR	
# DE ALUMNOS	
GRUPO	
OBSERVACIONES:	ACCIONES:

GUÍA DE OBSERVACIÓN DEL MAESTRO
(Continuación anexo 4)

GUÍA DE OBSERVACIÓN (MAESTRO) METODOLOGÍA E INTERACCIÓN		
MAESTRO: GRUPO: FECHA:		
ORGANIZACIÓN DE LA CLASE	ADECUADA	INADECUADA
PLANEACIÓN DE LA CLASE	ADECUADA	INADECUADA
PERMITE PARTICIPAR AL ALUMNO	FRECUENTE	POCO FRECUENTE
PERMITE OPINAR AL ALUMNO	FRECUENTE	POCO FRECUENTE
PROPONE EL JUEGO COMO ACTIVIDAD	FRECUENTE	POCO FRECUENTE
TONO DE VOZ	SUAVE	FUERTE
ESCUCHA ALTERNATIVAS DE CAMBIO	FRECUENTE	POCO FRECUENTE
CONTROLA A LOS ALUMNOS	FRECUENTE	POCO FRECUENTE
CUESTIONA AL ALUMNO	FRECUENTE	POCO FRECUENTE
FAVORECE LA PARTICIPACIÓN DEL ALUMNO	FRECUENTE	POCO FRECUENTE
OBSERVACIONES:		

GUÍA DE OBSERVACIÓN DEL ALUMNO

(Continuación anexo 4)

GUÍA DE OBSERVACIÓN DEL ALUMNO "INTERACCIÓN Y PARTICIPACIÓN"		
MAESTRO		
GRUPO		
FECHA		
OPINA EL ALUMNO	FRECUENTE	POCO FRECUENTE
PIDE AYUDA A MAESTRA	FRECUENTE	POCO FRECUENTE
DISCURRE NUEVAS IDEAS	FRECUENTE	POCO FRECUENTE
PARTICIPA EN CLASE	FRECUENTE	POCO FRECUENTE
INTERACTÚA CON OTROS COMPAÑEROS	FRECUENTE	POCO FRECUENTE
INTERACTÚA CON EL MAESTRO	FRECUENTE	POCO FRECUENTE
PROPONE ACTIVIDADES	FRECUENTE	POCO FRECUENTE
CONCLUSIONES:		

**FORMA PARA LA EVALUACIÓN DEL
BLOQUE DE VALORES**

(Continuación anexo 4)

EVALUACIÓN DEL BLOQUE DEL JUEGO DE VALORES		
MAESTRO:		
GRUPO:		
FECHA:		
FAVORECE LA AUTOCORRECCIÓN	SI	NO
RETOMA EL ALUMNO EL PUNTO EN CLASE	SI	NO
LLEVA EL TEMA AL ALUMNO A PARTICIPAR	SI	NO
LLEVA AL ALUMNO A EJEMPLIFICAR SEGÚN SUS EXPERIENCIAS	SI	NO
PERMITE EL ANÁLISIS	SI	NO
OFRECE SEGURIDAD AL ALUMNO	SI	NO
OBSERVACIONES:		

**FORMA PARA LA EVALUACIÓN DEL
BLOQUE DE JUEGO FÍSICO**
(Continuación Anexo 4)

EVALUACIÓN DEL BLOQUE DEL JUEGO FÍSICO		
MAESTRO:		
GRUPO:		
FECHA:		
FAVORECE EL DESARROLLO DEL MOVIMIENTO	SI	NO
ES ÚTIL PARA LA EJERCITACIÓN DE LOS MÚSCULOS GRANDES	SI	NO
FAVORECE LA COORDINACIÓN FINA OJO-MANO	SI	NO
ES ÚTIL PARA LA ESTRUCTURACIÓN DEL ESQUEMA CORPORAL	SI	NO
FAVORECE LA LATERALIDAD	SI	NO
EJERCITA EL EQUILIBRIO	SI	NO
OFRECE SEGURIDAD	SI	NO
EJERCITA LA RESPIRACIÓN Y EL DESARROLLO PULMONAR	SI	NO
FAVORECE EL CONTROL CORPORAL	SI	NO
FAVORECE EL DESARROLLO DEL RITMO	SI	NO
OBSERVACIONES:		

**FORMA PARA LA EVALUACIÓN DEL BLOQUE
DEL JUEGO INTELECTUAL**
(Continuación anexo 4)

EVALUACIÓN DEL BLOQUE DE JUEGO INTELECTUAL		
MAESTRO:		
GRUPO:		
FECHA:		
REQUIERE UN MÍNIMO DE PRÁCTICA Y EXPERIENCIA	SI	NO
REQUIERE DE PRÁCTICA Y EXPERIENCIA PARA CUMPLIR SU FINALIDAD	SI	NO
FAVORECE LA EXPRESIÓN VERBAL	SI	NO
PERMITE AL NIÑO FORMULAR PREGUNTAS	SI	NO
PERMITE AL ALUMNO HACER COMENTARIOS	SI	NO
FAVORECE EL CONOCIMIENTO DEL TEMA SIGNADO A LA CLASE	SI	NO
FACILITA EL CONOCIMIENTO DEL ESPACIO	SI	NO
FAVORECE EL DESARROLLO DEL CONCEPTO LÓGICO-OPERATIVO	SI	NO
OBSERVACIONES		

FORMA PARA LA EVALUACIÓN DEL BLOQUE DEL JUEGO SOCIAL-EMOCIONAL

(Continuación anexo 4)

EVALUACIÓN DEL BLOQUE DE JUEGO SOCIAL-EMOCIONAL		
MAESTRO: FECHA: GRUPO:		
CONDUCE EL JUEGO POR SÍ SOLO A LA INTERACCIÓN	SI	NO
REQUIERE MÁS DE UN NIÑO PARA SER EFICÁZ	SI	NO
FAVORECE A LOS SENTIMIENTOS EGOÍSTAS	SI	NO
FAVORECE A LOS SENTIMIENTOS SOCIALES	SI	NO
PERMITE LA DECENTRALIZACIÓN DEL NIÑO	SI	NO
AYUDA AL EGOCENTRISMO INFANTIL	SI	NO
DESARROLLA EL JUICIO CRÍTICO	SI	NO
FAVORECE LA SENSIBILIDAD ESTÉTICA	SI	NO
RESPECTA LOS INTERESES INFANTILES	SI	NO
PERMITE ACTUAR EN LA VIDA REAL POR SÍ MISMO	SI	NO
PERMITE GENERAR SITUACIONES IMAGINARIAS	SI	NO
OBSERVACIONES		