

INDICE

Presentación	7
Fundamentación. Manejo de enfoques teóricos	9
Justificación	19
Propósitos	25
Aspectos claves a considerar	27
Orientaciones generales	33
Lo que el docente debe evitar	39
Parte I: El cuento	41
Presentación de la técnica	43
Orientaciones específicas para el uso del cuento	44
Lo que el docente debe evitar	46
Cuento No1 Un bello traje de noche	47
Cuento No2 la gallinita coja	49
Cuento No3 Los tres pájaros y el niño	52
Cuento No4 Los chivos porfiados	54
Cuento No5 el paseo de Polo	57
Lista de otros cuentos y fabulas que pueden ser empleos para fomentar valores	60
Parte II: El juego	65
Presentación de la técnica	67
Orientación específicas para llevar a cabo los juegos	
Lo que el docente puede evitar	68
JUEGO No 1 Ve y corre	
JUEGO No 2 Giremos el disco	71
JUEGO No 3 La rueda numérica	73
JUEGO No 4 Pasa el globo	75
JUEGO No 5 La carrera	77
Parte III: Situaciones imaginarias	79
Presentación de la técnica	81
Orientación específicas para emplear la imaginación	82
Lo que el docente puede evitar	83
Ejemplo de imaginación guiada	84
Imaginación libre	86
Parte IV: situaciones reales e hipotéticas	87
Presentación de la técnica	89
Orientación específicas para utilizar las situaciones reales e hipotéticas	90
Lo que el docente puede evitar	
Ejemplos de situaciones hipotéticas	91
Variación de la técnica	94
Parte VI: Dibujos animados	97
Presentación de la técnica	99
Orientación específicas para el uso de dibujos animados	101
Lo que el docente puede evitar	
Criterios utilizados en la selección de las películas infantiles	102
Lista de películas infantiles y los valores que pueden ser fomentados	103
Lista de películas infantiles	105
Parte VI: Otras actividades	107

Dramatización	
Drama duro intelectual	109
Dibujo libre	112
Canciones	113
Teatro infantil	119
Teatro de títeres	120
Paseo y visitas	121
Organización de eventos especiales	123
Ejemplos de situaciones que reflejan valores y contravalores que pueden ser trabajados en el aula	125
Bibliografía consultada	127