

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO ACADÉMICO
ESCUELA DE POSGRADO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



**Juegos tradicionales para desarrollar valores en
estudiantes de la IE N° 821515 - Sol Naciente, 2018**

Tesis para obtener el Grado Académico de Maestro en Educación
con mención en Docencia y Gestión de la Calidad

Autora: Ludeña Pereyra, Sandra Marita

Asesor: Zamora Rojas, Alix

Celendín – Perú

2018

DEDICATORIA

A:

Dios y a mi familia por su apoyo
incondicional.

La autora

1. PALABRAS CLAVE

(Español)

Tema	Valores
Especialidad	Educación

(Inglés)

Theme	Value
Specialty	Education

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

Educación General

2. TÍTULO:

JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR VALORES EN ESTUDIANTES DE LA I.E. N° 821515, SOL NACIENTE-2018.

3. RESUMEN.

El presente trabajo de investigación científica tiene como propósito determinar los efectos de la propuesta de juegos tradicionales para el desarrollo de valores en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa Pública N°. 821515 de Sol Naciente- 2018.

El tipo de investigación es explicativa y el diseño de investigación es el experimental en su variante pre- experimental.

Con respecto a la población fueron los estudiantes de 4 años de la Institución educativa N°. 821515 de la localidad de Sol Naciente durante el transcurso del año 2018 respectivamente. Para tal efecto se trabajará con una muestra de 25 estudiantes de cuatro años de educación Inicial de la Institución educativa antes mencionada.

En los resultados se espera que la propuesta de juegos tradicionales desarrolle los valores en los estudiantes de cuatro años de la Institución educativa N°. 821515 de la localidad de Sol Naciente durante el transcurso del año 2018.

4. ABSTRACT

The present work of scientific investigation has as purpose to determine the effects of the proposal of traditional games for the development of values in the students of four years of the Public Educational Institution N°. 821515 of Nascent Sun - 2018.

The investigation type is explanatory and the investigation design is the experimental one in its varying pre - experimental.

With regard to the population they were the students of 4 years of the educational Institution N°. 821515 of the town of Nascent Sun during the course of the year 2018 respectively. For such an effect one will work before with a sample of 25 students of four years of Initial education of the educational Institution mentioned.

In the results it is expected that the proposal of traditional games develops the values in the students of four years of the educational Institution N°. 821515 of the town of Nascent Sun during the course of the year 2018.

ÍNDICE

Página N°

DEDICATORIA	
1. PALABRAS CLAVE.....	i
2. TÍTULO DEL TRABAJO	ii
3. RESUMEN.....	iii
4. ABSTRACT.....	iv
ÍNDICE.....	v
5. INTRODUCCIÓN	
5.1. Antecedentes y fundamentación científica.....	1
5.2. Justificación de la investigación.....	08
5.3. Problema.....	09
5.4. Conceptuación y operacionalización de variables.....	13
5.4.1. Conceptuación.....	13
A. Los valores	
1. Definición.....	13
2. Definición de valores.....	18
3. Los valores y su significado.....	20
4. Programa de educación en valores.....	21
5. Objetivos generales.....	27
6. Objetivos específicos.....	27
7. Orientaciones didácticas.....	28
8.-Metodología.....	30
9.-Orientaciones didácticas.....	32
B. Programa de juegos tradicionales	
1. Conceptos.....	34
2. Importancia del juego.....	39
3. Origen y definiciones del juego.....	40
4. Teorías explicativas del juego.....	44
5. Características del juego.....	47
6. Elementos del juego.....	51
7. Clasificación del juego.....	52
8. Concepción pedagógica del juego.....	59

9. Dimensión psicoafectiva e indicadores.....	66
10. Juegos para niños.....	68
5.4.2. Operacionalización de variables.....	69
5.5. Hipótesis.....	71
5.6. Objetivos.....	71
6. METODOLOGÍA DEL TRABAJO	
6.1. Tipo y Diseño de Investigación.....	71
6.2. Población y muestra.....	72
6.3. Técnicas e instrumentos.....	72
6.4. Administración de los instrumentos.....	73
7. RESULTADOS	
7.1. Procesamiento análisis e interpretación de datos.....	76
8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN	
8.1. Con los resultados antecedentes y teorías.....	91
9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
9.1. Conclusiones.....	97
9.2. Recomendaciones.....	97
10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	98
11. AGRADECIMIENTO.....	104
12. ANEXOS Y APÉNDICES.....	105
ANEXO 1: Matriz de consistencia	
ANEXO 2: Instrumento de recolección de datos	
ANEXO 3: Relación de estudiantes	
ANEXO 4: Cuestionario.	
ANEXO 5: Propuesta de intervención pedagógica	
ANEXO 6: Actividades de aprendizaje con juegos tradicionales	
ANEXO 7: Matriz de consistencia (estructura analítica)	
ANEXO 8: Evidencias fotográficas.	

ANEXO 7:

ANEXO 8:

5. INTRODUCCIÓN

5.1. Antecedentes y fundamentación científica

Antecedentes

A nivel internacional.

En indagaciones permanentes que se han realizado en la literatura científica especializada que son los antecedentes en el ámbito internacional, nacional y local; efectuando con bastante minuciosidad la revisión bibliográfica de investigaciones relacionadas con el presente estudio, se ha encontrado las conclusiones de los investigadores:

A nivel Internacional

Movsichoff (2005) al afirmar que “el juego tradicional es uno de los veneros, quizá el más importante, en donde el niño aprende los valores, las pautas, las creencias de una cultura.” (p. 11). Así mismo concluye que *los juegos tradicionales mejoran significativamente el desarrollo de los valores en los estudiantes de educación inicial*, ya que es importante por otro lado promover el desarrollo de nuestra cultura.

Además, de todos estos aspectos relacionados con la transmisión de costumbres, valores y tradiciones, los juegos tradicionales guardan relación con aspectos característicos del juego en sí mismo, es decir, podemos encontrar diversas teorías que señalan la importancia del juego en infantil, y por tanto, es necesario destacar este elemento como el medio esencial de aprendizaje en esta etapa ya que “en el juego popular tradicional se sintetizan y vivencian las características que hacen que el jugar se convierta en un placer y en una fuente de aprendizaje”. (**Muñoz, 2006, p. 68**). Dentro de estas teorías del juego, coincidimos con Ortega (1990) al afirmar que “Piaget (1946) aborda el tema del juego en un estudio sobre la formación del símbolo en el niño; en él se puede observar lo que Piaget llama una teoría estructural. Allí plantea la relación del juego con las estructuras cognitivas.” (p. 88). Es decir, señala el juego en relación directa con las estructuras intelectuales del niño, y por tanto, considera a éste como un elemento que favorece la construcción de nuevas estructuras mentales en los niños y niñas.

En definitiva, el juego constituye un instrumento de aprendizaje en la etapa de la educación infantil, que favorece el desarrollo de las capacidades de los niños y niñas, y permite el enriquecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ello, consideramos que el contexto escolar debe favorecer situaciones de juego, dentro de las cuales se incluyan los juegos populares y tradicionales, como un medio para acercar a los niños al conocimiento de nuestros

antepasados, así como al desarrollo de sus capacidades, contribuyendo de este modo, a su adecuado crecimiento y evolución.

Compartimos los postulados de Jiménez (2009), entendiendo el juego como un instrumento que permite a los niños establecer relaciones con su entorno más próximo, de modo que adquieran una serie de normas y roles sociales que les permitan relacionarse con sus iguales y con los adultos. En base a esta definición, **Yagüe (2002)**, afirma que “el juego es la actividad propia del niño constructora de su personalidad.” (p. 19).

Según las consideraciones de estos autores, efectivamente consideramos importante el concepto de juego como aquella actividad basada, principalmente, en el disfrute y el entretenimiento, que puede estar dirigida mediante reglas y normas. A través del juego el niño descubre el mundo e interacciona con su entorno, enfrentándose a diferentes situaciones, favoreciendo de este modo, el aprendizaje y la interacción con el mismo.

Jiménez (2006) afirma que “son muchos los autores que han definido el juego, pero todos coinciden en señalar la universalidad de esta manifestación, su valor funcional y en consecuencia su importancia para el desarrollo y crecimiento del sujeto humano.” (p. 2). Coincidimos con el autor a la hora de afirmar la importancia del juego en el desarrollo y el crecimiento del niño, ya que, mediante el mismo, el niño adquiere un cierto desarrollo cognitivo, físico, afectivo y social. Teniendo en cuenta estos postulados acerca del juego en la etapa de Educación Infantil, se pueden señalar una serie de características, que autores como Jiménez (2006), Lavega (2000), Yagüe (2002) y Lara (2006) señalan en común: **actividad libre**,

espontánea, placentera, vivencial, vinculada a la creatividad, la cual se rige por reglas asumidas voluntariamente y requiere un tiempo y un espacio determinado.

Ahora abordaremos el concepto de juego popular tradicional específico de la etapa de educación infantil, dando a conocer sus características más relevantes, el origen y evolución que ha experimentado a lo largo del tiempo, con el fin de entender la importancia de que los niños y niñas conozcan estos juegos, mediante una adecuada aplicación de los mismos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la práctica educativa.

Orellana y Valenzuela (2010) lleva a cabo su investigación en Ecuador, en la que la metodología utilizada fue el método empírico basado en la observación, inductivo – deductivo y analítico, sintético. Los 30 niños del centro infantil formaron parte de la población, sin necesidad de una muestra. El propósito de la investigación fue mejorar las actividades lúdicas para obtener mejores resultados en el desarrollo integral diagnosticando aspectos, identificando estrategias y diseñando un manual de juego para lograr las nociones lógico matemáticas, y de esta manera afianzar continuamente el desarrollo de técnicas para lograr un mejor aprendizaje en general. En ésta perspectiva se llegaron a las conclusiones de que los docentes no siguen un proceso para incorporar el juego en las diferentes áreas de aprendizaje, que hay desconocimiento de estrategias metodológicas a través de actividades lúdicas que son adecuadas para el buen aprendizaje del niño y que existe deficiencia en las nociones lógico matemáticas debido a que no está vinculado el juego con las actividades de aprendizaje de los niños y niñas.

Si bien es cierto existe diferencia entre la realidad de Italia y Perú, pero su ideología está inmersa en el juego en los sectores del aula. Esta es una investigación cualitativa y descriptiva para conocer y comprender la realidad de dichas escuelas y para comprobar las posibilidades de aplicar críticamente el modelo en otro entorno social.

La muestra recopilada fue en las mismas escuelas de Reggio y Emilia y como resultado se obtiene que estas escuelas son modelos referentes generalizables y alternativos al modelo curricular de otros sistemas educativos, que respeta a la infancia y a sus tiempos de maduración mediante sus proyectos porque promueven la iniciativa personal, la solidaridad, la interacción y el ejercicio de la libertad responsable por medio de juego contribuye favorablemente a la solidaridad y compañerismo y por ende a la disminución de grado agresivo entre los estudiantes. **Según Venguer (1983)** el juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. La lúdica se proyecta como una dimensión del desarrollo del ser humano. La actividad lúdica es cuando el niño realiza una acción y como tal en la presente investigación cuasi-experimental, partimos del planteamiento de que un programa de actividad lúdica influye en la modulación del comportamiento agresivo en niños del Segundo Grado de Educación Primaria.

De la variada gama de clasificaciones sobre los juegos tradicionales de niños en edad escolar, la clasificación de Piaget (1982), según Martínez (2005):

Es un enfoque de intervención psicológica y social que aplica sistemáticamente los métodos y principios de la psicología experimental, y en particular, de la investigación del aprendizaje, en la solución de problemas socialmente significativos, individual o grupal. El modificador de conducta se ocupa del tratamiento, rehabilitación, educación y orientación del comportamiento. (p. 4).

Por su parte Bandura (1987), centró la conceptualización, de cómo se desarrolla la mediación y transformación de los conocimientos simples en modelos imitables, planteando una nueva forma de explicar las condicionantes del desarrollo durante la y su correspondiente procesamiento cognitivo de la información, gracias a las actuaciones psicomotoras ejecutadas en una situación específica por el observador. Los niños son activos, gracias a la capacidad lúdica que poseen por lo mismo que son los actores principales de los juegos.

Siendo el juego la principal actividad que desarrolla el niño, es un elemento que la pedagogía debe utilizar, esto le va a permitir adquirir mejor comprensión y tener más interés hacia la modulación del comportamiento agresivo. Rapaport (1992), propone que la agresión encarna una fuerza que puede ser canalizada para cumplir con metas socialmente deseables. En este contexto la presente investigación se ha desarrollado en una la institución educativa con niños y niñas del tercer grado del nivel primario del distrito de Ventanilla – Callao. Este distrito tiene como característica principal un alto flujo migratorio poblacional y crecimiento desordenado creando inseguridad ciudadana, violencia familiar-conyugal, pandillas, drogadicción, presencia delincuencia infantil y juvenil. (Gobierno Regional del Callao, 2011, p.83).

Guamán Altamirano, (2013) En su investigación realizada “Los Juegos Verbales y su incidencia en la Expresión Oral de los niños (as) de primero, segundo y tercer grados de la escuela particular “Carlos María de la Condamine” Universidad Técnica de Ambato-Ecuador, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación Carrera de Educación Básica, concluyó:

Los juegos verbales contribuyen significativamente a mejorar la expresión oral de los niños y niñas, puesto que ayudan a incrementar el léxico, mejorar la pronunciación de las palabras, a desarrollar la memoria, a hablar y relacionarse con los demás, sin duda cualquier juego que implique comunicación, por sencillo que sea, es favorecedor para el desarrollo de la expresión oral, sin embargo los docentes no los practican a diario porque la cantidad de adivinanzas y rimas que conocen es muy pequeña y sobre los trabalenguas y retahílas se podría decir que es nula.

Cabrera, M. (2005) en su investigación, “uso de los juegos como estrategia pedagógica para la enseñanza de las operaciones aritméticas básicas de matemática de 4to grado en tres escuelas de Barcelona”, teniendo como objetivo general diagnosticar la influencia de los juegos didácticos como estrategias pedagógicas para la enseñanza de la adición, sustracción, multiplicación y división a nivel de cuarto grado en las diferentes instituciones señaladas.

Concluyendo que la mayoría de los docentes tanto de inicial como de las escuelas objeto de estudio no planifican algunos objetivos del área de matemática, al revisar los planes de lapso en algunos docentes que los tenían, se pudo detectar que en su planificación tienen plasmado los objetivos a dar, pero son obviados al momento de pasar la clase, esto se pudo apreciar al revisar exhaustivamente los cuadernos de matemática. En conclusión, el investigador recomendó como estrategias a los juegos didácticos, ya que esta actividad utilizada como motivación produce en los estudiantes una satisfacción, es por eso que se recomienda a los docentes planificar sesiones teniendo en cuenta el factor lúdico al momento aplicar sus sesiones de aprendizaje y no las dejen de lado por considerarlas una pérdida de tiempo.

Burgos G , Fica D, Navarro L, Paredes D, Paredes M, Rebolledo D (2005), estudiantes de la universidad de Temuco realizaron una investigación sobre: “Juegos educativos y materiales manipulativos: un aporte a la disposición para el aprendizaje de las matemáticas”, cuyo objetivo general es determinar si los juegos educativos y materiales manipulativos influyen en la disposición al aprendizaje matemático, en alumnos y alumnas de 4º año básico de un colegio particular subvencionado de la ciudad de Temuco.

La investigación busca ser un referente actual, a través del estudio descriptivo de la realidad en la cual un grupo de alumnos y alumnas, se ven enfrentados a una metodología basada en juegos educativos y materiales manipulativos que abordan los contenidos propuestos por el ministerio de educación para cuarto año básico, la prueba del Sistema Nacional de Evaluación de Resultados, cuyo objetivo principal es generar indicadores confiables que sirvan para orientar acciones y programas.

A nivel nacional

Parra Aybar, Maribel (2012) en su estudio Programa de actividad lúdica para modular comportamiento agresivo en niños de tercero de primaria en una institución educativa de ventanilla-callao. Tesis para optar el grado académico de

Maestro en Educación Mención en Psicopedagogía. Universidad San Ignacio De Loyola; concluyó en lo siguiente:

La aplicación de un programa de actividad lúdica influye significativamente en la modulación del comportamiento agresivo en niños del tercer grado de una institución educativa del distrito de Ventanilla - Callao.

Existen diferencias significativas que sustentan que el programa de actividad lúdica influyó en la modulación de la dimensión psicoafectiva en esta misma población, los niños demostraron tener tolerancia al perder en los juegos o en dinámicas lúdicas, pensar antes de actuar y poseer cierto control en su excitabilidad.

Se evidenció parcialmente, diferencias significativas en la dimensión cambio de conducta en los niños después de participar en el programa, se deduce que la causa es el factor tiempo, no basta un trimestre académico para lograr los objetivos de esta estrategia metodológica.

La aplicación del programa de actividad lúdica influyó significativamente en el desarrollo de los valores, lográndose de esta manera menguar las burlas, las risas sarcásticas y las palabras soeces de los niños por saludos cordiales, felicitaciones y expresiones adecuadas al pedir, agradecer o disculparse de algo con sus pares. En la dimensión desarrollo de valores, se logró obtener los mejores resultados, donde los niños de cuatro años demostraron conducir en otra dirección los impulsos agresivos de empujarse, arrojar objetos y golpearse. (Parra Aybar, 2012)

A nivel local

Torres Lozano, B. (2015) En su trabajo de investigación denominado Aplicación de juegos tradicionales para mejorar la socialización en los niños y niñas de 3 años de la IE N° 82488 Bellavista Miguel Iglesias. Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación inicial, Universidad San Pedro Filial-Celendín, ha llegado a la conclusión:

La práctica de juegos tradicionales ha mejorado el desarrollo emocional de los niños y niñas por cuanto conoce al otro (otro niño, madre, padre, hermanos) demuestra la

relaciona de amistad, tomando de esta manera la iniciativa para formar nuevos grupos en sus juegos, colabora con los demás, respeta lo ajeno, acepta las nociones de permiso, prohibición, espacio, tiempo, reglas, leyes, etc.

Díaz Manosalva, E. (2017) En su trabajo de investigación denominado Juegos tradicionales para erradicar la agresividad en estudiantes de 5° grado de la I.E. N°. 80734-Chuquiten, llego a la conclusión siguiente:

- Se logró determinar la influencia de los juegos en el desarrollo de los valores, los que permiten la disminución de los niveles de agresividad en niños de 4° de primaria, I.E. N° 82390 de Celendín.
- Se diagnosticó el nivel de conducta agresiva en los niños y niñas de 4° del programa de educación primaria.
- En el estudio se elaboró una propuesta de juegos para la disminución de la agresividad en los estudiantes de 4° grado.
- Se programó y desarrolló juegos para disminuir la conducta agresiva.
- Se aplicó juegos, dinámicas y en los resultados se obtuvieron logros en las dimensiones agresión **verbal**, nivel bajo de agresión en 64%. En la **agresión física el 80%** nivel bajo y un 00% de nivel alto de agresión física, evidenciándose una disminución significativa de la agresividad.
- Se validó la propuesta de juegos para determinar los efectos en disminuir la agresividad en los estudiantes de 4° grado de primaria de la I.E. N° 82390-Celendín.

5.2. Justificación de la investigación.

La razón por la cual se efectúa la presente investigación científica se fundamenta en la observación de la escasa aplicación de juegos tradicionales para el desarrollo de valores en los estudiantes de tres y cuatro años educación inicial de la localidad de Sol Naciente, distrito de Husmín, de la provincia de Celendín, fundamentalmente en los estudiantes de 04 años de la I.E. N°.821515.

La literatura especializada demuestra que en cuanto a tareas efectuadas en la recuperación de niños y niñas en el desarrollo de los valores a través de la actividad lúdica en las aulas es escasa. La relación interpersonal y su socialización con sus pares es un tratamiento prioritario en el quehacer del maestro o la maestra en la institución educativa. La investigación tiene importancia teórica y práctica ya que aporta conceptualmente al mejoramiento de la calidad del servicio educativo porque permite comprender, explicar, probar y utilizar la eficacia de las estrategias metodológicas para desarrollar una rica y nutrida cultura de valores a través de la actividad lúdica en las aulas de educación inicial, particularmente en la consecución de la práctica y desarrollo de valores. La investigación, sistematiza la información teórica sobre el desarrollo de valores a través de la actividad lúdica, lo que constituye una fuente de consulta para nuevos trabajos orientados a mejorar las estrategias metodológicas y su aplicación en el aula de educación inicial.

El aporte práctico de la investigación es la aplicación de las estrategias metodológicas mediante la actividad lúdica, rescate de juegos tradicionales y dinámicas. La aplicación de juegos contribuye favorablemente al desarrollo de los valores en los estudiantes de educación Inicial.

5.3. Problema

Planteamiento.

La situación problemática que se ha identificado, es un bajo nivel de desarrollo y cultivo de valores en los estudiantes de cuatro años de la I.E. N°. 821515 del caserío de Sol Naciente, comprensión del distrito de Huasmín, de la provincia de Celendín; teniendo como causas principales sobre tal efecto, la crianza de los padres en hogar, la escasa práctica de valores, agresiones de las parejas en las familias, insultos de las personas adultas en presencia de los niños y niñas, flexibilidad de los maestros en el Jardín o la escuela, etc. Las consecuencias de la tolerancia excesiva a la agresividad conllevan, a un retraso personal, familiar y social, privación de su libertad (cárcel), homicidio, suicidio. En la presente investigación se plantea una alternativa de solución denominada *propuesta de*

Juegos tradicionales para el desarrollo de valores en los estudiantes de cuatro años de la I.E. N° 821515 de Sol Naciente, durante el año 2018.

Castañeda (2009), señala: Según un estudio realizado por un equipo de sociólogos, que el 35% de las madres forman parte de “*familias nominales*”, es decir, núcleos familiares permisivos donde lo que prima es que no haya conflictos y para ello no se establecen reglas ni límites. Donde existe una gran probabilidad de que los niños sean agresivos más adelante y hagan daño al prójimo o persona alguna que se encuentre en el entorno donde se desenvuelve. Uno de los factores que las madres tienen es la falta de tiempo, cansancio, remordimientos por no dar a los pequeños toda la atención que gustaría, familias desestructuradas, baja natalidad, consumismo. En este problema, la familia y el jardín tienen un rol importante, ya que los principios y valores de la persona se aprenden y practican en estas instituciones, aconsejando y orientando a los niños (as) y adolescentes para contribuir al buen camino de estos.

Pero: ¿qué son las familias nominales?

“*Los adolescentes siempre son iguales, cambiamos los adultos...*” J. Barylko. El miedo a los hijos. Todos los días vemos nuevas familias en donde no existe un vínculo lingüístico, comunicacional y afectivo que los congrege. Estoy en España dando conferencias, las llamo familias nominales. Está el padre, la madre, la heladera, el televisor, etc. Es más importante el vínculo con el televisor que con los padres. La soledad los convoca para perderse en la imagen coloreada. No hay dialogo. Nadie se humaniza ahí. En otros es la heladera el único contacto. El hambre es el lazo, lo oral, pero no la palabra. A medida que profundizo la patología de los adolescentes de hoy agotados por la violencia y el consumo de drogas y/o alcohol más me sorprende el grado de indefección en el que se encuentran. Parecería que buscan un límite que se ha mostrado inexistente en el ámbito inicial de la crianza que es la familia.

Hoy el desborde en la salida del boliche bajo la marca de una golpiza, el tomar hasta el ras ya a los quince años, las “*giras*” que comienzan el viernes a las dos de

la mañana y que culminan el domingo al mediodía son una señal no escuchada. ¿Dónde estamos los adultos? Sin adultos no hay adolescentes, nos enseñaba el gran analista R. Erickson. Más tarde nos decía: “Sin confrontación del adolescente con el adulto no hay crecimiento sano”. No hay confrontación porque el lugar adulto quedó como un hueco. Se busca entonces en la dura realidad un límite; hoy ese límite está en un paredón o una columna luego de un accidente, en una banda superior en fuerza que deja tendido a alguien, en un coche policial que recuerda la escenografía decadente que nos muestra el brillante programa “Policías en acción”. La sala de guardia del hospital atestado los fines de semana son los retratos fieles del Saigón actual en donde la fiesta es una desmesura donde el exceso llega casi a estados comatosos. Fiesta o búsqueda del Límite final que es la muerte.

El maestro de psicoanálisis argentino G. Maci dice: “ante la caída del orden simbólico familiar aparecen dobles protectores”. *No hay acompañamiento simbólico en el desarrollo y esto parecería quedar suplantado por distintos padrinos que están en la esquina, en los “transas”, en los patovicas o en el relacionista público del boliche prestigiado.* Esos dobles protectores más que abrirnos caminos nos introducen en un túnel. Luego esto se traslada a otros ámbitos, colegios tomados en donde vemos la soledad de un director tocando timbre para ver si puede entrar y también padres que se alían y aplauden la descompensación social. *¿Dónde quedó el mundo adulto? Somos todos adolescentes.*

Hay tres funciones de la vida familiar:

a) nutrir de amor, palabras, orientaciones.

b) darle al niño la praxis de un mundo organizado: límites, fronteras entre generaciones; educación de la voluntad y hábitos de vida y fundamentalmente que no hay ningún orden social sin jerarquías basadas no en “jinetas” sino en la transmisión de experiencias.

c) transmitirle valores, instrumentos y técnicas para el “saber vivir”. La familia es nutritiva ordenadora del mundo y transmisora de ideales y valores. Pero para que esto se dé, tiene que haber adultos.

Hoy en muchos lugares parece haber solo adolescentes que un lugar de adultos y que transmiten el vacío. H. Giddens, el gran sociólogo y filósofo inglés nos enseñó: “cuando cae la tradición aparece la adicción (y todos los comportamientos violentos). Tradición que es etimológicamente hablando transmisión de notas de vida ¿pero hay adultos que transmiten? Las familias nominales parecerían ser el fruto del autismo en el cual vivimos. Dr. Juan Alberto Y haría Director Instituto de Prevención de la Drogodependencia - Universidad del Salvador e-mail: Instituto: uds-drog@salvado

Una constatación cotidiana y notable en la localidad de Sol Naciente, distrito de Hasmín de la provincia de Celendín, tanto por las autoridades como por los pobladores es que los integrantes de una pandilla proceden de hogares en crisis o destruidos, de padres separados total o parcialmente, donde sus necesidades de orden material o afectivo no son atendidas para un adecuado desarrollo personal. Además, tienen baja autoestima y una mala formación en la **práctica valores y habilidades sociales**.

El haber sido víctima en la infancia propicia que de adulto victímese a otros. También, señala que el acoso en el nivel inicial o en la edad escolar es una forma característica y extrema de violencia escolar. Además, el diagnóstico señala que, la palabra acoso o agresión, se utiliza indistintamente en diferentes ambientes para describir un acecho o intimidación persistente, y que es una especie de tortura, metódica y sistemática, en la que el agresor sume a la víctima, a menudo con el silencio, la indiferencia o la complicidad de otros compañeros.

Dentro de esta perspectiva, resulta importante comprender, explicar, probar y utilizar la eficacia y eficiencia de las estrategias metodológicas para desarrollar los valores como una de las mejores herramientas para el entendimiento y la

comprensión humana través de la actividad lúdica en las aulas, particularmente en la consecución de la práctica de valores sociales, donde prime la solidaridad, el afecto, el respeto, la tolerancia, la empatía, la democracia, la puntualidad, la obediencia y entre otros valores.

Formulación del problema

¿De qué manera la propuesta de Juegos tradicionales desarrolla de valores en los estudiantes de la I.E. N° 821515 de Sol Naciente-Huasmín, durante el año 2018?

5.4. Conceptuación y operacionalización de variables

5.4.1. Conceptuación

A. Los valores.

1. Definición:

1. Los valores:

Sin lugar a duda, los valores son muy importantes para la vida y desde hace millones atrás han persistido, aunque en la actualidad se han perdido mucho, aquí se puede representar muchos de ellos y de cada uno de su significado. ¿Qué es la palabra valor? el tema de los valores es considerado relativamente reciente en filosofía, los valores están presentes desde los inicios de la humanidad. Para el ser humano siempre han existido cosas valiosas: el bien, la verdad, la belleza, la felicidad, la virtud. Sin embargo, el criterio para darles valor ha variado a través de los tiempos. Se puede valorar de acuerdo con criterios estéticos, esquemas sociales, costumbres, principios éticos o, en otros términos, por el costo, la utilidad, el bienestar, el placer, el prestigio.

A fin de cuentas, Figueroa P, (1984) expresa:

Todo valor supone la existencia de una cosa o persona que lo posee y de un sujeto que lo aprecia o descubre, pero no es ni lo uno ni lo otro. Los valores no tienen existencia real sino adherido a los objetos que lo sostienen. Antes son meras posibilidades. (Pág. 186)

En lo expuesto anteriormente, los valores son producto de cambios y transformaciones a lo largo de la historia. Surgen con un especial significado y cambian o desaparecen en las distintas épocas. Por ejemplo, la virtud y la felicidad son valores; pero no podríamos enseñar a las personas del mundo actual a ser virtuosas según la concepción que tuvieron los griegos de la antigüedad. Es precisamente el significado social que se atribuye a los valores uno de los factores que influye para diferenciar los valores tradicionales, aquellos que guiaron a la sociedad en el pasado, generalmente referidos a costumbres culturales o principios religiosos, y los valores modernos, los que comparten las personas de la sociedad actual.

Cabe agregar, que se entiende por valor el concepto que abarca contenidos y significados diferentes y ha sido abordado desde diversas perspectivas y teorías. En sentido humanista, se entiende por valor lo que hace que un hombre sea tal, sin lo cual perdería la humanidad o parte de ella. El valor se refiere a una excelencia o a una perfección. Por ejemplo, se considera un valor decir la verdad y ser honesto; ser sincero en vez de ser falso; es más valioso trabajar que robar. La práctica del valor desarrolla la humanidad de la persona, mientras que el contravalor lo despoja de esa cualidad (Vásquez, 1999, p. 3). Desde un punto de vista socio-educativo, los valores son considerados referentes, pautas o abstracciones que orientan el comportamiento humano hacia la transformación social y la realización de la persona. Son guías que dan determinada orientación a la conducta y a la vida de cada individuo y de cada grupo social.

Tomando en cuenta, que los valores se aprecian con la visión subjetivista que considera que los valores no son reales, no valen en sí mismos, sino que son las personas quienes les otorgan un determinado valor, dependiendo del agrado o desagrado que producen. Desde esta perspectiva, los valores son subjetivos, dependen de la impresión personal del ser humano. La escuela neokantiana afirma que el valor es, ante todo, una idea. Se diferencia lo que es valioso de lo que no lo es dependiendo de las ideas o conceptos generales que comparten las personas. Algunos autores indican que "los valores no son el producto de la

razón"; no tienen su origen y su fundamento en lo que nos muestran los sentidos; por lo tanto, no son concretos, no se encuentran en el mundo sensible y objetivo.

Es en el pensamiento y en la mente donde los valores se aprenden, cobran forma y significado. La escuela fenomenológica, desde una perspectiva idealista, considera que los valores son ideales y objetivos; valen independientemente de las cosas y de las estimaciones de las personas. Así, aunque todos seamos injustos, la justicia sigue teniendo valor.

De otro modo, los realistas afirman que los valores son reales; valores y bienes son una misma cosa. Todos los seres tienen su propio valor. En síntesis, las diversas posturas conducen a inferir dos teorías básicas acerca de los valores dependiendo de la postura del objetivismo o de los subjetivismos axiológicos.

De igual manera, las características de los valores dependen de la humanidad que ha adoptado criterios a partir de los cuales se establece la categoría o la jerarquía de los valores.

Algunos de esos criterios son: **Durabilidad:** los valores se reflejan en el curso de la vida. Hay valores que son más permanentes en el tiempo que otros. Por ejemplo, el valor del placer es más fugaz que el de la verdad. **Integralidad:** cada valor es una abstracción íntegra en sí mismo, no es divisible.

Flexibilidad: los valores cambian con las necesidades y experiencias de las personas.

Satisfacción: los valores generan satisfacción en las personas que los practican. **Polaridad:** todo valor se presenta en sentido positivo y negativo; Todo valor conlleva un contravalor. **Jerarquía:** Hay valores que son considerados superiores (dignidad, libertad) y otros como inferiores (los relacionados con las necesidades básicas o vitales).

Las jerarquías de valores no son rígidas ni predeterminadas; se van construyendo progresivamente a lo largo de la vida de cada persona.

Trascendencia: Los valores trascienden el plano concreto; dan sentido y

significado a la vida humana y a la sociedad. Dinamismo: Los valores se transforman con las épocas.

Aplicabilidad: Los valores se aplican en las diversas situaciones de la vida; entrañan acciones prácticas que reflejan los principios valorativos de la persona.

Complejidad: Los valores obedecen a causas diversas, requieren complicados juicios y decisiones.

Es oportuno mencionar, que, en una escuela de enseñanza primaria, una maestra se dio cuenta de la vanidad que había en las actitudes de sus alumnos. Valiéndose de una situación fantástica, sugirió al grupo lo divertido que sería crear una ciudad imaginaria. Cada alumno podría desempeñar el trabajo que quisiera. Llevando cuenta de las elecciones hechas por los chicos, el grupo descubrió que tenían varios doctores, abogados e ingenieros. Hubo un individualista que aspiraba a ser vago. A continuación, preguntó al grupo si una ciudad así podría sobrevivir.

Entonces se puso de manifiesto la necesidad de agricultores, fabricantes de herramientas, de personas dedicadas a la limpieza de las calles, etcétera. Además, Lifton, (1972) afirma:

En la discusión que siguió, los chicos se dieron cuenta, por primera vez, no sólo de la importancia que tiene toda ocupación en nuestra sociedad, sino también de las medidas que estaban usando para determinar el valor de una ocupación o de una persona. Los distintos valores de nuestra sociedad que dan importancia a la recompensa monetaria, a la categoría, al servicio social, etcétera, emergieron del inconsciente al interés consciente de todos los miembros del grupo (Pág. 263-264)

En otro orden de idea, el ser humano valora con proceso de valoración que incluye una compleja serie de condiciones intelectuales y afectivas que suponen: la toma de decisiones, la estimación y la actuación. Las personas valoran al preferir, al estimar, al elegir unas cosas en lugar de otras, al formular metas y

propósitos personales. Las valoraciones se expresan mediante creencias, intereses, sentimientos, convicciones, actitudes, juicios de valor y acciones. Desde el punto de vista ético, la importancia del proceso de valoración deriva de su fuerza orientadora en aras de una moral autónoma del ser humano.

En efecto, en la clasificación de los valores no existe una ordenación deseable o clasificación única de los valores; las jerarquías valorativas son cambiantes, fluctúan de acuerdo a las variaciones del contexto. Múltiples han sido las tablas de valores propuestas. Lo importante a resaltar es que la mayoría de las clasificaciones propuestas incluye la categoría de valores éticos y valores morales.

La clasificación más común discrimina valores lógicos, éticos y estéticos. También han sido agrupados en: objetivos y subjetivos (Fronzizi, 1972); o en valores inferiores (económicos y afectivos), intermedios (intelectuales y estéticos) y superiores (morales y espirituales). Rokeach (1973) formuló valores instrumentales o relacionados con modos de conducta (valores morales) y valores terminales o referidos a estados deseables de existencia (paz, libertad, felicidad, bien común).

Además, la clasificación detallada que ofrece Marín Ibáñez (1976) diferencia seis grupos: Valores técnicos, económicos y utilitarios; Valores vitales (educación física, educación para la salud); Valores estéticos (literarios, musicales, pictóricos); Valores intelectuales (humanísticos, científicos, técnicos); Valores morales (individuales y sociales); y Valores trascendentales (cosmovisión, filosofía, religión) (p. 53).

Así mismo, la jerarquía de valores según Scheler (1941) incluye: valores de lo agradable y lo desagradable, valores vitales, valores espirituales: lo bello y lo feo, lo justo y lo injusto, valores del conocimiento puro de la verdad, y valores religiosos: lo santo y lo profano.

Sin embargo, Viana M, (1991) expresa que: "Tiene razón el liberalismo cuando dice que la sociedad es para el hombre y no el hombre para la sociedad, pero diciendo la mitad de la verdad escamotea la otra mitad: que el

hombre que se refugia en su "interés privado" y se pone como horizonte el "bien particular" desentendiéndose del Bien Común está violando su dignidad de hombre y da la espalda a la tarea ética que le correspondería en cuanto hombre digno." (Pág. 15)

2. Definición de los valores:

Los valores son principios que nos permiten orientar nuestro comportamiento en función de realizarnos como personas.

Son creencias fundamentales que nos ayudan a preferir, apreciar y elegir unas cosas en lugar de otras, o un comportamiento en lugar de otro. También son fuente de satisfacción y plenitud. Se refieren a necesidades humanas y representan ideales, sueños y aspiraciones con una importancia independiente de las circunstancias. Por ejemplo, aunque seamos injustos la justicia sigue teniendo valor. Lo mismo ocurre con el bienestar o la felicidad. Valen por sí mismos. Son importantes por lo que son, lo que significan, y lo que representan, y no por lo que se opina de ellos.

Valores, actitudes y conductas están estrechamente relacionados. Cuando hablamos de actitud nos referimos a la disposición de actuar en cualquier momento, de acuerdo con nuestras creencias, sentimientos y valores. Una persona valiosa es alguien que vive de acuerdo con los valores en los que crece. Los valores también son la base para vivir en comunidad y relacionarnos con las demás personas. Permiten regular nuestra conducta para el bienestar colectivo y una convivencia armoniosa.

En una organización los valores son el marco de comportamiento que deben tener sus integrantes, y dependen de la naturaleza de la organización (su razón de ser): del propósito para el cual fue creada (sus objetivos); y de su proyección

en el futuro (su visión). Para ello, deberían inspirar las actitudes y acciones necesarias para lograr sus objetivos.

1) Los valores son convicciones profundas de los seres humanos que determinan su manera de ser y orientan su conducta.

La solidaridad frente a la indiferencia, la justicia frente al abuso, el amor frente al odio.

2) Los valores involucraron nuestros sentimientos y emociones.

Cuando valoramos la paz, nos molesta y nos hierde la guerra.

Cuando valoramos la libertad nos enoja y lacera la esclavitud.

Cuando valoramos el amor, lastima el odio.

3) Valores, actitudes y conducta están relacionados.

Los valores son creencias de que algo es preferible y digno de aprecio.

4) Los valores se jerarquizan por criterios de importancia.

Cada persona constituye su escala de valores personales, esto quiere decir que las personas preferimos unos valores a otros.

5) Los valores más importantes de las personas forman parte de su identidad, orientan sus decisiones frente a sus deseos e impulsos y fortalecen su sentido del deber ser.

6) Los valores se aprenden desde la temprana infancia y cada persona les asigna un sentido propio. Cada persona, de acuerdo a sus experiencias, conocimientos previos y desarrollo cognitivo, constituye un sentido propio de los valores. Todos nos enseñan que la honestidad es algo deseable, y aunque lo aceptamos como cierto, el sentido que le encontramos en nuestra vida, será diferente en cada persona.

7) Los valores y su jerarquización pueden cambiar a lo largo de la vida. Los

valores están relacionados con los intereses y necesidades de las personas a lo largo de su desarrollo.

Los valores de los niños pequeños están definidos en buena medida por sus necesidades de subsistencia y por la búsqueda de aprobación de sus padres: sustento biológico, amor filial.

Los adolescentes guían sus valores personales por su necesidad de experimentación y autonomía: amistad, libertad.

Mientras que en la edad adulta se plantean nuevas prioridades: salud, éxito profesional, responsabilidad.

Algunos valores permanecen a lo largo de la vida de las personas.

3.- Los valores y su significado

¿Qué se entiende por valor?

Este concepto abarca contenidos y significados diferentes y ha sido abordado desde diversas perspectivas y teorías. Se entiende por valor lo que hace que una persona sea tal. El valor se refiere a una excelencia o a una perfección. Por ejemplo, se considera un valor decir la verdad y ser honesto, ser sincero en vez de ser falso.

Los valores están presentes desde el principio de la humanidad. Para el ser humano siempre han existido cosas valiosas: el bien, la verdad, la belleza, la **felicidad, la virtud.**

Desde el punto de vista socio-educativo, los valores son considerados referentes, pautas o abstracciones que orientan el comportamiento humano hacia la transformación social y la realización de la persona.

“Todo valor supone la existencia de una cosa o persona que lo posee y de un objeto que lo aprecia o descubre, pero no es ni lo uno ni lo otro. Los valores no tienen existencia real, sino adherido a los objetos que lo sostienen. Antes son meras posibilidades”. (Prieto Figueroa, 19 84).

¿Desde cuales perspectivas se aprecian los valores?

La visión subjetivista considera que los valores no son reales, no valen en si mismos, sino que son las personas quienes les otorgan un determinado valor.

La educación en valores en las primeras edades.

4.- Programa de Educación en Valores (PEVA)

Desde las diferentes disciplinas científico-técnicas que estudian el comportamiento de las personas, las investigaciones que explican las estrategias y/o mecanismos cognitivos que posibilitan las relaciones entre nosotros y los aprendizajes que hacemos, se consensua en definir los primeros años de vida de nuestra especie como determinantes para que la integración de los sujetos en las sociedades sea adecuada a las normas, costumbres y valores ético-morales que dichas sociedades postulan como válidos y prioritarios para su propio progreso económico y cultural.

Partiendo de estos presupuestos, entendemos la Educación en Valores como el proceso que ayuda a las personas a construir racional y autónomamente sus valores. O sea, capacitar el ser humano de aquellos mecanismos cognitivos y afectivos, que, en completa armonía, nos ayuden a convivir con la equidad y

comprensión necesarias para integrarnos como individuos sociales y como personas únicas, en el mundo que nos rodea. Se trata de trabajar las dimensiones morales de la persona para así potenciar el desarrollo y fomento de su autonomía, racionalidad y uso del diálogo como mecanismo habilitador en la construcción de principios y normas, tanto cognitivos como conductuales. Dichas dimensiones, a su vez, posibilitaran la equidad y empatía necesarias en dicho proceso, para que las formas de pensar y actuar se nos presenten parejas, en una relación simétrica frente a la resolución de conflicto de valores.

La Educación en Valores no se cuestiona los cambios significativos que se están dando a nivel personal ni social. Presupone que, si los valores económicos priman y devalúan los valores psicológicos y afectivos que nos ayudan a ser personas con criterios de autorreflexión hacia nosotros mismos y el mundo que nos rodea, a ser capaces de poder comprender al Otro como si de nosotros mismos se tratase, puede ser que, en un futuro quizás no muy lejano, viviremos en una sociedad despersonalizada y egoísta.

Hemos dicho que los valores son propios de las personas y que están por todas partes, es decir, todas nuestras acciones y pensamientos están llenos de valores. Este es un hecho que ha pasado, pasa y pasará siempre. Pero como profesionales de la educación no dejamos de sorprendernos de esta vuelta del **VALOR** dentro del ámbito educativo. Por esta razón nos preguntamos: ¿Qué ha pasado? ¿Por qué esta necesidad de educar en valores? (No olvidemos que hasta hace relativamente pocos años hablar de valor se consideraba “carca”). ¿Tendrá razón Lyotard cuando dice que la crisis de los grandes relatos ha dejado a la persona sin historias comunes? Puede ser. Quizás esta necesidad de fomentar la Educación en Valores es debido a los cambios sociales, culturales y educativos. La evolución de las tecnologías es, hoy por hoy, un triunfo del Hombre, pero, quizás, este triunfo, que nos aporta un bienestar económico y cultural, hace que dejemos de lado sin pensar demasiado, la dimensión Humana de la persona. Pensamos que es por este motivo que hay colectivos de intelectuales que reflexionan sobre el ser humano que queremos para nuestro futuro.

Hemos citado a Lyotard como autor que intenta explicar el paso de la modernidad a la postmodernidad caracterizando esta última como la pérdida de la fe en los metas relatos abriendo el camino hacia los pequeños relatos, es decir, esas formas de conocimiento local que son internas a las comunidades dentro de las que pasan. Es la modernidad la que reconoce la incertidumbre, la complejidad, la diversidad, la subjetividad, etc. Se da cuenta que los dualismos que dominan el pensamiento son inadecuados para comprender el mundo que nos rodea, es decir, un mundo con muchas causas y efectos que interactúan de maneras complejas y que nos da diversas realidades. Por esta razón podemos decir que el mundo y el conocimiento son construidos socialmente, todas las personas nos podemos considerar como participantes activos en este proceso. Por esta razón y como educadores que somos hemos de ser conscientes de nuestro rol y de la manera como ayudamos a nuestros alumnos a construirse también socialmente. Es por esta razón que consideramos la educación moral como una construcción en la cual la escuela, la familia, los iguales, tienen un papel muy importante.

Podríamos atrevernos a comentar como lo hace Lyotard, que el individuo está en crisis, sin ánimo de ser catastrofistas, sino todo lo contrario, ya que la crisis subjetiva nos puede aportar nuevos elementos en la creatividad del pensamiento y con ellos abrimos nuevos retos, posibilidades y expectativas, que nos ayudarán a respondernos las nuevas preguntas que nos está suscitando. La Educación en Valores pretende adaptar las necesidades derivadas de dicha crisis y reorganizarlas en función de las expectativas educativas que de ella se derivan.

Uno de los elementos de análisis que queremos aportar en este escrito es, la reordenación del concepto de Infancia que, hasta ahora, tenemos elaborado, bien individualmente bien, colectivamente. Puesto que la sociedad está en constante proceso de cambio, las necesidades intelectuales y las prioridades también son cambiantes. Por lo tanto y como consecuencia de ello, el concepto de infancia o de niño, también debe reestructurarse progresivamente. Así pues, entendemos que no podemos trabajar desde los presupuestos de la Educación en Valores, con

el concepto de un niño pasivo, una “fábula rasa”, el cual puede ser inoculado o instruido según determinados postulados educativos. El niño que desde nuestra disciplina se pretende, es un niño activo, con potencial cognitivo y afectivo, preparado para ir descubriendo sus posibilidades psíquicas, afectivas y sociales, con la ayuda de la información y conducta de todos los adultos involucrados en su educación.

Por ello creemos de importancia capital, ofrecer desde la institución educativa los conocimientos, procedimientos y actitudes que hagan posible la construcción de criterios morales propios, derivados de la razón y el diálogo. Y pensamos que todo este trabajo se debe iniciar ya con los más pequeños, es decir, en la educación infantil.

Pero, el problema con que nos encontramos los educadores en nuestra práctica docente, es que mientras nadie discute que la Educación en Valores debe empezar en las primeras edades y que es importante tenerla en cuenta, no dejando de lado otros aspectos psicológicos, sociológicos y afectivos, los referentes didácticos y la bibliografía al respecto son muy escasa, pues es muy limitado el material escrito sobre educación en valores en esta etapa educativa.

Esto hace que si los educadores y maestros no tienen referencias sobre esta temática es difícil que puedan hacer un análisis y reflexión sobre su propia práctica educativa, ya que no cuentan con modelos de posibles actividades sistematizadas para poder realizarlos con sus alumnos y alumnas. Estos referentes no deberían ser “recetas” sino materiales que les ayudarían a reflexionar sobre su propia realidad y poder ir construyendo una metodología y un ritmo de trabajo adecuado a su escuela y a sus necesidades. Decimos que no se tratarían de “recetas” ya que debemos tener en cuenta que en la educación en general y concretamente en el tema que estamos tratando las recetas y los métodos “mágicos” no existen como modelos a imitar a la perfección. Lo que sí es viable y aconsejable es el poder conocer diversas experiencias y formas diferentes de tratar esta temática, pero es cada institución y cada educador el que

reflexionará y diseñará cómo sistematizar el trabajo de los valores en su entorno atendiendo las necesidades sociales e individuales de los niños y niñas que forma parte de su entorno educativo. Además, hemos de reflexionar sobre el tema y ser responsables del “modelo” de reflexión y de intervención didáctica que construimos. También debemos tener en cuenta que el modelo al que lleguemos no podemos darlo nunca por acabado ni podemos pensar que no se puede mejorar ya que como profesionales de la educación sabemos que la tarea educativa es un tipo de tarea que está continuamente en constante progreso y con la cual debemos adoptar siempre un proceso de cuestionamiento, de diálogo, de reflexión, ... y de autorreflexión, para así ir construyendo el día a día y mejorar nuestra práctica docente.

Pero, aunque no existan demasiadas referencias bibliográficas al respecto sabemos que la Educación en Valores es muy trabajada en las primeras edades aunque no se hace de forma sistematizada, por lo tanto explícita y en pocas ocasiones se reflexiona sobre los valores que transmitimos a los niños y niñas, sea con nuestro tono de voz, con los juegos que proponemos, en las actividades programadas que llevamos a cabo, en la hora de la comida, cuando cambiamos los pañales o los peinamos, etc.

Trabajamos en valores constantemente, puesto que los transmitimos consciente o inconscientemente, en todas las actividades que proponemos a los alumnos o en nuestra relación con ellos. Nuestra intención no es cargar al maestro y la maestra de educación infantil con más actividades educativas, ya que conocemos lo exhaustivo que es. Queremos transmitirle el mensaje La educación en Valores no la podemos entender sino es desde la transversalidad. Es decir, aprovechando que la edad de los niños y niñas nos lo permite, debemos partir de los currículo y programaciones de aula para poder marcarnos los parámetros adecuados para trabajar la educación en valores en un sentido globalizador e integral, puesto que, como ya hemos dicho, los valores son una cualidad exclusiva de las personas y en todas nuestras acciones, sentimientos, intereses, prioridades, ... hay presentes,

seamos o no consientes, una serie de valores que nos condicionan tanto a nivel personal como en nuestra relación con los otros.

Lo importante es no dejar de pensar y reflexionar sobre qué valores queremos transmitir y reflexionar si son estos los que transmitimos o quizás transmitimos los contrarios.

Es decir, quizás quiero que unos niños y niñas sepan escucharse unos a otros y yo soy el primero que no los escucho a ellos. Quizás me gusta que me den los buenos días y yo no se los doy a ellos. Estas son situaciones que se dan, provocadas muchas veces, por la rutina de la cotidianidad y que nos pueden pasar a nosotros. Solamente reflexionando en el día a día podemos darnos cuenta de ello y re-pensar nuestra tarea de educadores y educadoras.

Así pues, el retorno de la importancia de la educación en valores, es para nosotros una necesidad y, desde nuestro bagaje educativo vemos muy positivamente el interés que esta suscita.

No nos debe asustar como podemos concretar objetivos, o concretar metodologías orientadas en esta línea. Tal y como hemos dicho en otro momento, siempre se está educando en valores. Sólo nos lo debemos creer nosotros mismos y reflexionar sobre ello. Nuestra manera de entender el mundo y los otros es un potencial que estamos transmitiendo a nuestros alumnos, a nuestros hijos, ... Este potencial lo transmitimos con la finalidad que nuestros niños y niñas sean los adultos del futuro. Es decir, personas comprometidas con su sociedad: solidarias, justas, sinceras, capaces de ponerse en el lugar del otro, honradas, etc. y, lo que es más importante, que sepan dar continuidad a la educación en valores.

El resultado de nuestro trabajo ha de ser pues, el resultado de cada día, de la paciencia, de la interacción, del dominio de conocimientos... y es un resultado que se irá evaluando procesualmente, es un trabajo de “hormiguita”, es la

maduración lenta de un fruto, pero de un fruto muy importante, delicado y especial: es el fruto de la calidad de Humanidad del futuro.

Objetivos Generales:

- Estimular el universo de conocimientos mediante nuevos objetos.
- Descubrir nuevas sensaciones a partir de los sentidos.
- Potenciar la capacidad de elección del niño mediante la presentación de determinados objetos.

Objetivos Específicos:

- Explorar sus capacidades motoras.
- Mostrar sus capacidades sensoriales.
- Iniciar al niño en sus primeras interacciones sociales.

Material

Cesta baja, de unos 35 cm. de diámetro aprox., con pared vertical de unos 8 cm. aprox. de altura, de fondo plano y sin asas, hecha de esparto y sólida. En su interior depositaremos objetos naturales: piñas, piedras, limones, naranjas, esponja natural, etc., y/o también podemos depositar en ella objetos confeccionados a partir de materiales naturales, como por ejemplo, objetos de madera, de tela, de piel, llaves, objetos de cartón.

Metodología

Se llena la cesta totalmente de objetos para así poder ofrecer a los niños un gran surtido donde puede encontrar lo que más le interese. Dicha cesta se coloca en el suelo de la clase y procuraremos que todos nuestros alumnos se interesen por ella. Quizá será necesario que el educador/a haga un primer intento para llamar la atención de los niños y niñas.

Aconsejamos no alargar la actividad en demasía. Sugerimos que entre 10/15 minutos diarios es suficiente. Además, trimestralmente podemos reconvertir la cesta con nuevos objetos.

7.-Orientaciones didácticas:

La finalidad de esta actividad es que a partir del material que se le ofrece, el niño o la niña pueda potenciar sus capacidades de interés por el mundo que le rodea a partir de la estimulación de sus cinco sentidos: el tacto (forma, peso, textura), el olor (olores diferentes), el gusto (las posibilidades de descubrimiento mediante la acción de chupar los diferentes objetos), el oído (diferentes sonidos, más o menos graves o agudos), la vista (dimensiones, tamaños, luminosidades,)

A partir de este juego, entre ellos procederán a efectuar sus primeras interacciones sociales, mediante el intercambio de los objetos y/o la posesión indiscriminada de un objeto determinado, o bien el deseo por un objeto que tiene su compañero/a, etc.

Evaluación

El educador/a deberá observar cómo se desenvuelve la actividad procurando intervenir lo mínimo posible, y anotar aquellas conductas que considere relevantes para poder ir confeccionando un seguimiento de sus alumnos que será de gran interés para conocer mejor las posibilidades psicológicas, afectivas y relacionales de cada uno de los niños y niñas de su grupo clase.

Transmisión de valores:

Aunque de manera muy incipiente, los alumnos están empezando a conocer determinados mecanismos de conducta y actitud, pero, lo que pretendemos con esta actividad es que sea el/la docente quién reconozca que, con ella, está educando en valores puesto que:

- potencia el valor del respeto a la diferencia (ahora lo tienes tú, luego se lo daremos a.)
- potencia el valor de la solidaridad (los niños comparten)
- potencia el valor de la comunicación (todos los alumnos están jugando a lo mismo)

Pasar lista

Edad: a partir de 2/3 años

Objetivos generales:

- Potenciar las capacidades psicológicas, afectivas y relacionales de cada alumno/a.
- Potenciar las habilidades sociales.

Objetivos específicos:

- Desarrollar las capacidades estéticas de reconocimiento del otro/a y de sí mismo/a.
- Estimular la percepción de la diferencia como característica significativa e individual.
- Identificar las diferencias estéticas hacia la propia persona y los otros.
- Potenciar la autoafirmación
- Potenciar la autoestima
- Desarrollar los mecanismos cognitivos intervinientes en el desarrollo de la empatía.

Material:

Fotografías tamaño carnet de cada niño y niña y de la maestra, cartulinas de diversos colores, gomets de papel de seda, un sobre de carta, cinta adhesiva, clips.

Construimos una casita bastante grande con cartulina, que colgaremos en la pared del aula y que esté cerca de donde nos sentaremos todos en círculo.

La casita tendrá ventanas, puerta, etc.

En el tejado podemos enganchar gomets de colores y formas diversas, podemos hacer cortinas con papel de seda en las ventanas, etc.

A un lado de la casita engancharemos el sobre de manera que quede con la solapa abierta para que podamos poner las fotografías de los niños y niñas que han venido, cuando hemos acabado de pasar lista.

Engancharemos cada fotografía de los niños de clase y de la maestra en un trozo de cartulina, dejando un espacio en la parte inferior para escribir el nombre de cada uno.

8.-Metodología:

Después de desayunar y cuando creemos que todos los niños y niñas han llegado a la escuela, la maestra dice: ¡Vamos a pasar lista!

Seguidamente, todos los integrantes del grupo clase y la maestra se sientan en el suelo haciendo un círculo.

La maestra dice: ¿Empezamos?

Hemos de procurar que todos los niños y niñas se vean y que no se distraigan demasiado.

Cogemos las fotografías de dentro del sobre y nos sentamos. Cogemos una fotografía y la enseñamos: ¿ha venido Sara?, (por ejemplo)

Si dicen que sí y es cierto que Sara ha venido, les preguntamos, por ejemplo, si tiene el pelo largo o corto, les invitamos a tocarse su pelo para que vayan

entendiendo el concepto de diferencia y también proporcionaremos elementos de autorreflexión hacia la propia imagen y la de los otros.

Si es un niño o niña que lleva gafas o audífonos, resaltaremos la diferencia y el que esta supone, intentado hacerlos responsables hacia el cuidado que todos hemos de tener con estos utensilios personales y por qué son necesarios, etc.

Si responden que no y es cierto que Sara no ha venido, entonces les preguntaremos qué hacemos con la fotografía de Sara.

Ellos dirán: ¡La ponemos en la ventana! (la de la casita)

Entonces, un niño o niña del grupo se levanta y cuelga la fotografía en la ventana con un clip.

Seguidamente les proponemos pensar: ¿Por qué no ha venido Sara? ¿Está enferma?

Seguramente todos responderán que sí.

A continuación, haremos una pequeña explicación de lo que significa estar enfermo, como nos sentimos cuando estamos enfermos, como encontramos en falta a Sara, ... es una buena amiga, la queremos, etc.

Nosotros pensamos que con esta metodología podemos ir potenciando la autoestima y la empatía del niño como sujeto individual que es y capacitarlo en las habilidades y estrategias de relaciones sociales.

Si cuando se pregunta si ha venido Sara contestan que no ha venido y no es cierto, deberemos procurar que el grupo clase la tenga más en cuenta. Es decir, la haremos levantar para que todos la vean y les haremos preguntas sobre esa niña y a ella sobre los compañeros. Las preguntas, entre otras, pueden ser: ¿Quién es Sara?, ¿Quién es amigo o amiga de Sara?, ¿Os gusta su peinado?, ¿Os gusta jugar con ella?, Sara, ¿te gusta sentarte en la mesa de María y Juan?

Según sean las respuestas podemos quitar importancia al hecho de que hayan contestado erróneamente. Quizás se han distraído y no la han visto.

Pero si intuimos que Sara es una niña no demasiado grata para el resto del grupo clase o que ella no se siente bien dentro del grupo clase, deberemos pensar estrategias educativo-didácticas para que su aceptación sea generalizada, así mismo como su auto aceptación.

Seguimos pasando lista hasta llegar a su fin. Seguidamente pasamos a otra actividad.

Es importante que a lo largo de la jornada hagamos alusión a los niños y niñas que hemos dejado en la ventada de la casita, con algún comentario o pregunta directa.

Orientaciones didácticas:

Es una actividad divertida que interesa y capta la atención de los niños y niñas. Se juega con las fotografías de todos y esto les ayuda a ir desarrollando las capacidades morales del reconocimiento del otro y, además, empezar a entender la diferencia de estos otros como una característica individual.

Pensamos que según la edad de los niños y niñas esta actividad puede estar dirigida con intenciones docentes encaminadas a consolidar y ampliar los objetivos educativo-morales que nosotros nos hemos propuesto e incluso procurar otros más concretos. Por este motivo nuestra metodología de pasar lista puede continuarse y/o remodelarse en el ciclo de parvulario.

Evaluación:

Como en todo el ciclo de Educación Infantil, la evaluación de esta actividad debe entenderse como el resultado de un proceso de observación diario que, junto con el resto de actividades, nos orientará para poder establecer con un argumento válido, cómo es cada alumno/a, como interactúa, como se relaciona,

etc., dicha evaluación debe interpretarse como un documento que nos ayudará en el quehacer educativo diario pero, que, en ningún caso, pueda servir para pronosticar categóricamente sobre cualquier niño o niña.

Transmisión de valores:

Seguimos confeccionando este apartado, precisamente para que el/la docente sea autoconsciente de los valores que, con su intervención y actitud en dicha actividad, está transmitiendo:

- La amistad como valor.
- La auto comprensión y comprensión del otro/a, a partir del concepto de diferencia.
- La empatía o capacidad de entender al otro, a través del diálogo.
- El respeto como valor a partir de una dinámica establecida. (El comportamiento individual y grupal durante el desarrollo de la actividad)

Clauss y Hiebsch (1966) manifiestan que las relaciones interpersonales son aquellas en las que se establece una relación mutua entre individuos que tiene propiedades de reversibilidad, simetría y en las que existe la posibilidad real de reciprocidad. Las relaciones interpersonales y la comunicación son inseparables, ya que es precisamente a través de la comunicación que la relación social se realiza.

Pérez P, (2000) considera a las relaciones interpersonales como el repertorio de comportamiento interpersonales complejos, verbales y no verbales, a través de los cuales los niños inciden en su entorno obteniendo consecuencias deseadas y suprimiendo o evitando la no deseadas en el ámbito social, por lo tanto, en la medida en que tiene éxito y obtienen los resultados deseados, sin causar daño a los demás, se considera que tienen buenas relaciones sociales.

Según los estudios de Gardner y Goleman (1999) se denominan relaciones interpersonales a la influencia reciproca observable de los seres humanos a nivel

de individuos o grupo sociales en el rescate de la práctica de valores necesarios, a través del cual comparten sus emociones, alegrías y tristezas.

Rogers C, (1985) señala en su teoría de las relaciones interpersonales dice: entre más alto sea el grado de congruencia realizado por la experiencia, la percepción y la conducta de uno de las partes la relación se caracterizará en mayor rendimiento, habrá una tendencia a la comunicación recíproca, a la comprensión y a un mejor funcionamiento psicológico de ambas partes.

Lucien A, (1979) indica que las relaciones interpersonales son contactos profundos o superficiales que existen entre las personas durante la realización de cualquier actividad, así mismo permite alcanzar una meta definida.

B. Juegos tradicionales.

1. Conceptos

a. Definición:

Es una actividad inherente al ser humano que se realiza como una acción libre, espontánea, ficticia, natural y sin aprendizaje previo; que brota de la vida misma y es capaz de absorber al jugador por medio de reglas establecidas.

Lavega (2000) define el juego popular-tradicional, como aquel que se ha ido transmitiendo de generación en generación además se practica con frecuencia, y se trata de juegos representativos en una determinada zona. En base a esta definición autores como Sarmiento (2008), añaden que estos juegos se transmiten habitualmente de forma oral, desde abuelos y padres hacia los más pequeños, y a través de sus relatos, nos dan una evidencia de la existencia de estos juegos en épocas anteriores. Además, coincidimos con Sarmiento (2008) al afirmar que se trata de “juegos que al entrar en la escuela vinculan la realidad que se vive al interior de cada cultura, recreándola a su vez en la fantasía de los niños que hoy tienen otra mirada sobre el tiempo que ya pasó”. (p.115). Es decir, la integración de los juegos tradicionales en la escuela permite a los alumnos conocer ciertos aspectos relacionados con su entorno, con su cultura, y a la vez podemos observar cómo los niños adoptan estos juegos, en base a la sociedad

actual en la que nos encontramos.

Todo juego forma parte de la conducta humana y, como forma de expresión y comunicación, es un suceso social basado en lo humano, es decir en lo cultural, representa un elemento humanizado, en una sociedad cada vez más agresiva y deshumanizada, contribuye al desarrollo de los valores.

Los juegos, en su esencia, ofrecen una estructura lúdica que es necesaria para el ser humano. En los niños y jóvenes tiende a cumplir una necesidad vital; en los adultos y mayores se presenta como medio de vivenciar situaciones que les permite recuperar lo original del ser humano y ser niños, sin perder la condición adulta. (Paredes, 2003, p. 1)

Sáez y Monroy (2010) enfocando la actividad lúdica en los albores de la historia, hace una síntesis de los tiempos prístinos de la humanidad, expresando que: Los juegos de gran simplicidad y equipamiento escaso del paleolítico y neolítico van dando paso lentamente a otros de mayor complejidad y estructuración, como los juegos de pelota (aún sin reglas fijas), los juegos de lucha con lanzas, las carreras a pie o de renos de Siberia, los saltos, levantamientos de rocas y otros muchos. Aunque la finalidad sigue siendo la supervivencia y el adiestramiento, en ciertos casos se empieza a tomar el juego como un medio de exhibir la fortaleza física. Al final de esta etapa, aproximadamente 4.000 a. C., surgen los primeros juegos de estrategia con tableros, juegos de pelota más evolucionados (como los de los mayas). (p. 1).

En efecto, hubo un factor de competición lúdica que impregnó toda la vida a la manera de un fermento cultural como parte integrante en sus primeras fases. La civilización surge con el juego y como juego para no volver a separarse nunca más de él.

De la información conservada de los tiempos prehistóricos se puede extraer que el juego está relacionado con la esfera de lo mágico y lo divino. Las

manifestaciones lúdicas de esta etapa de la humanidad eran parte integrante de algún ritual religioso.

En la explicación de los juegos egipcios. Según Gil (2012):

En Egipto, pues era una forma de mantener el cuerpo sano y fuerte, aunque de todas formas los egipcios no le daban un valor competitivo como los griegos por ejemplo, sino que era una forma de pasar el tiempo libre o para disfrutarlo como espectáculo. Tanto hombres como mujeres lo practicaban, y así los favoritos erran la lucha, la esgrima con palos y el atletismo en los varones, y la danza acrobática con pelotas y la natación entre las féminas. (p. 2).

En la antigua Grecia, según Sáez y Monroy (2010) el juego:

Tenía una serie de funciones que se pueden resumir en las siguientes: contribuir al desarrollo físico, para conseguir una educación completa; favorecer la estética y moral de sus ciudadanos a través de normas; desarrollar el espíritu creador; y fomentar el espíritu competitivo. Sin embargo, hay que distinguir dos períodos en Grecia: en los primeros años de la Grecia antigua, se da más importancia a los valores de belleza, bondad y sabiduría. En una etapa posterior, por el contrario, se empieza a fomentar un ideal de belleza unida a la fuerza. Además, el juego está indisolublemente ligado al culto a los dioses como las luchas, salto de comba, tirar de la cuerda y danzas acrobáticas. (p. 2).

Respecto al juego en la antigua Roma, Sáez y Monroy (2010), señalan:

En Roma, por el contrario, la visión griega del ocio no tuvo continuidad, pues se entiende el trabajo como parte importante de la vida del ciudadano. A pesar de ello, el juego sigue teniendo un papel importante en la sociedad como liberador de la mente, pues es precisamente una recompensa o medio de descanso psicológico tras el cansancio generado por ese trabajo. Es por ello que el propio Estado comienza a impulsar una serie de juegos en los hogares, teatros y el circo (columpios, balanzas, juegos circenses y de gladiadores, naumaquias - batallas navales simuladas- y juegos de pelota). (p. 2).

En la Edad Media el juego tuvo una estructura sencilla y escasa reglamentación.

La mayor parte de los juegos se realizaban al aire libre, en forma rudimentaria, lenta y sin pasión por el resultado. En el Renacimiento se produce un cambio de mentalidad.

Lo individual se sustituye por lo colectivo; ya no giraba todo en torno a Dios. Los juegos populares y tradicionales adquieren fuerza.

En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego de Spencer (1855), Lázaro (1883) y Groos (1898, 1901). En el siglo XX, surgen nuevas teorías para explicar la actividad lúdica como la de Hall (1904) y Freud (1920). Los estudios de Piaget (1932, 1946/1977, 1962/1982, 1986) destaca en sus enfoques teóricos y observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo; y Sternberg (1989) profundiza en la teoría piagetiana. Los educadores, influidos por la teoría de Piaget, llegan a la conclusión de que la clase tiene que ser un lugar de actividad, en el que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir con el empleo de la actividad lúdica. (Montañés et ál. 1997, p. 236 – 237).

Por consiguiente, la actividad lúdica ha estado y seguirá estando presente en la vida humana; a continuación, la definición de estudiosos en este tema.

La palabra lúdica proviene del latín ludus, perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. La lúdica se proyecta como una dimensión del desarrollo del ser humano.

La actividad lúdica es cuando el niño realiza una acción y presupone una acción que tiene un carácter simbólico (Venguer, 1983).

Además, Yturralde (2007), investigó sobre la lúdica y evidenció en las verificaciones de Edgar Dale, sobre las mejores y peores maneras de aprendizaje en 1969: “The Cone of Learning (El Cono del Aprendizaje), 10% lo que leemos, 20% lo que escuchamos, 30% lo que vemos, el 50% lo que escuchamos y vemos, 70% lo que hacemos, y el 90% lo que decimos y hacemos.” (p. 1).

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo humano, siendo parte constitutiva del ser humano, como factor decisivo para lograr enriquecer los procesos.

La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, sentir, expresarse y producir emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que pueden llevarnos a gozar, reír o llorar, que deben ser canalizadas.

El juego por ser la primera y la principal manifestación del niño es importante para su desarrollo biológico, psíquico y social, igualmente la actividad del juego es la base primordial de la creatividad y aporta grandemente en el proceso cognitivo porque a mayor práctica de juegos lúdicos mayor será la posibilidad de comprenderse a sí mismo y, por consiguiente, de comprender al mundo que lo rodea. Al respecto, Jiménez (2003), manifiesta que: “El juego es el fundamento principal del desarrollo psicoafectivo-emocional y el principio de todo descubrimiento y creación.

1.1. El juego

El juego como una actividad cotidiana está ligada al goce del niño, nos permite utilizarlo como la base del aprendizaje mediante la utilización de los juegos educativos.

El juego es la acción propia de la persona que nace junto con su vida; el juego es más antiguo que la cultura misma y es la raíz de esta.

Los adultos desvalorizan las actividades lúdicas creyendo que es propio de la niñez olvidando que los juegos ayudan en toda edad a desarrollar las capacidades emocionales. Trejo, Tecuatl, Jiménez y Suárez (2004), sobre el juego afirman:

Es una actividad inherente al ser humano que se realiza como una acción libre, espontánea, ficticia, natural y sin aprendizaje previo; que brota de la vida misma y es capaz de absorber al jugador por medio de reglas establecidas.

El juego no es exclusivo de los seres humanos pues es una actividad que posee rasgos, actitudes y gestos que están presentes en las prácticas de todos los organismos del reino animal.

Para observar estas similitudes sólo basta con ver jugar a unos cachorros con regla de que no hay que morder al compañero y aparentar como si estuvieran enojados, y lo más importante, divertirse con todo esto.

Si bien existen variadas investigaciones acerca del juego, que intentan dar sentido o explicación a esta conducta, también encontramos coincidencias que determinan que el juego es una actividad que se ocupa mayormente en la infancia, que acompaña al sujeto durante toda la vida, que influye en el desarrollo social, cognitivo y afectivo de un individuo y, a su vez, cumple una función educativa.

El juego ha sido utilizado como un recurso educativo desde la antigüedad, aunque la pedagogía tradicional lo ha mantenido alejado de la educación formal. Por lo general, se considera que el tiempo dedicado al juego es tiempo perdido para el estudio. Sin embargo, los grandes pedagogos siempre han afirmado que el juego, para el niño, es el método más eficaz de aprendizaje.

En la segunda mitad del siglo XIX, la corriente de los métodos activos de aprendizaje despertó el interés por las posibilidades del juego en el ámbito escolar. Sin embargo, en nuestros días, aún no se reconoce el verdadero valor educativo de jugar, su gratuidad y las virtudes que lo caracterizan, es más, se ha calificado como una actividad poco importante, poco seria, improductiva y que conlleva una pérdida de tiempo.

2. Importancia del juego

El juego ha sido una forma de aprender a través de los tiempos. Ha servido para fomentar el trabajo en equipo cooperativo y colaborativo, favorecer la sociabilidad según el contexto cultural y social, y desarrollar la capacidad creativa, crítica y comunicativa del sujeto.

De los diversos significados que se le otorgan a la actividad del juego, se destaca su función en el aprendizaje y en la interacción social. Bajo esta perspectiva,

resulta necesario que en la educación se integre el juego como una herramienta pedagógica, ya que a través de éste, el niño y la niña aprenden de manera placentera y divertida, se expresan y se comunican. Además, producen, exploran y comparan sus aprendizajes previos con la realidad exterior, lo que implica una participación activa del sujeto. De este modo va creciendo y desarrollándose íntegramente, preparándose para la vida adulta.

El juego se ajusta a los ritmos y necesidades de aprendizaje de los educandos, aumenta la motivación para el logro de los objetivos educativos, es una actividad que se puede realizar de manera individual y grupal, estimula la creatividad y espontaneidad de cada sujeto, favorece la socialización y el flujo de información por medio de la comunicación verbal y no verbal.

Con todo, podemos decir que el juego es importante pues es una actividad que no sólo se limita a la niñez y adolescencia, sino que se mantiene a lo largo de toda la vida, favorece el desarrollo personal de forma integral y armoniosa, estimula la creatividad y la fantasía, la capacidad de imaginación y de representación, mediante la interacción y la comunicación entre el sujeto y su entorno, logra insertar habilidades y valores sociales como el respeto y la cooperación por medio de sus reglas consensuadas y, finalmente, es un recurso eficaz para lograr aprendizajes.

3.-Origen y definiciones del juego

Históricamente, no ha existido ni existe sociedad que no haya otorgado un significado al juego, conforme a su ideología, religión, costumbres, educación e influencias imperantes de la época. Aunque determinar el lugar y tiempo exacto en que el juego tuvo su origen es casi imposible, por ser una actividad proveniente de tiempos anteriores a nuestra cultura.

El uso variado de este concepto ha contribuido al desarrollo de innumerables acepciones y manifestaciones de esta actividad, que se han ido planteando a lo largo de la historia. Para comprender la importancia del juego en el ser humano debemos hacer referencia a su etimología, sus diversas definiciones, su contexto cultural y lenguaje común, los cuales le atribuyen diversas definiciones.

En el Diccionario Español de la Real Academia²³, el vocablo juego, que proviene del latín *iocus*, es definido como la acción y efecto de jugar, pasatiempo o diversión. Es un ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. También es considerado como una acción que nace espontáneamente por la mera satisfacción que este otorga. El vocablo jugar, deriva del latín *iocari*, y se define como hacer algo con el sólo fin de entretenerse o divertirse, hacer travesuras, tomar parte en un juego. Si bien, ambos términos son un medio de distracción, relajación, recreación, educación, o de entretenimiento, el concepto juego es el que más variadas definiciones ha experimentado a lo largo de nuestra historia.

El significado de juego presenta algunas diferencias entre los distintos pueblos de la época antigua.

Para los griegos, el juego significaba todas aquellas acciones propias de los niños y expresaba lo que hoy llamamos niñerías. Los hebreos, utilizaban la palabra juego para referirse a las bromas y a la risa. Mientras que para los romanos, juego significaba alegría, jolgorio.

Posterior a la época, la palabra juego, en todas las lenguas (*jogo*, *play*, *joc*, *game*, *spiel*, *jeu*, *gioco*, *urpa*, *giuoco*, *jolas*, *joko*, etc.) empezó a ser sinónimo de alegría, satisfacción, diversión, que se ocupa tanto en la infancia como en los tiempos de ocio y recreo en la adultez.

Fue en la época antigua, cuando se comenzó a construir el concepto de juego, asociándolo a los distintos ámbitos de la vida. Uno de los primeros filósofos en mencionar y reconocer el valor práctico del juego es Platón, quien consideraba que la educación se basaba en el juego y estimaba que se debía comenzar por la música para la formación del alma y, posteriormente, con la educación física para el cuerpo.

Aristóteles, en su teoría de la eutropelia, que significa la virtud del juego, lo ubica justo en el medio entre el espíritu de la relajación lúdica y el exceso en la seriedad. Preocupado por la educación y formación del hombre, plantea la idea de que los niños menores de cinco años para evitar la inactividad corporal deben realizar movimientos que son proporcionados por varios sistemas y a través del juego.

Además, en su libro IV de la Ética se recomienda el juego como una actividad complementaria al descanso. Otros autores clásicos del periodo, destacan la función del juego en la formación del carácter y personalidad de un individuo. Así lo registra

Aristóteles en su libro VIII de la Política, en donde menciona la función de los juegos en la educación de los ciudadanos.

Con el transcurso del tiempo, bajo el predominio del cristianismo, los juegos fueron perdiendo su valor, ya que se les consideraba profanos e inmorales, desprovistos de significado e importancia.

A partir del siglo XVI, los humanistas de aquella época, comenzaron a advertir el valor educativo de los juegos, siendo los colegios jesuitas los primeros en recuperarlos en la práctica.

Importantes pedagogos, como Juan Amós Comenio en el siglo XVII, Juan Jacobo Rousseau y

Giovanni Pestalozzi en el XVIII y principios de XIX, señalaron que para un buen desarrollo del niño, se deben tomar en cuenta sus intereses, y el juego es una actividad atractiva y agradable, en donde, se ejercitan los sentidos y se utiliza la inteligencia. Friedrich quién abiertamente reconoció la importancia del juego en el aprendizaje, y estudió los tipos de juego que se necesitan para desarrollar la inteligencia, señaló que “la educación más eficiente es aquella que proporciona a los niños actividades de auto-expresión y participación social”

Desde una perspectiva psicoanalítica, uno de los más conocidos expositores, Sigmund Freud, señala que el juego está relacionado con la expresión de los deseos que no pueden ser satisfechos en la realidad y por lo tanto las actividades lúdicas que el niño realiza le sirven de manera simbólica.

Sin abandonar los aspectos psicológicos y educativos del juego, Jean Piaget, afirma que el juego no es sólo una forma de desahogo o entretenimiento para gastar energía, sino un medio que contribuye y enriquece el desarrollo intelectual del niño. El juego se hace más significativo cuando el niño tiene acceso a una libre manipulación de elementos y situaciones, en donde él pasa a reconstruir objetos y reinventar cosas, lo cual implica una adaptación más compleja.

El juego como actividad social, es definido por Lev S. Vigotsky, quien señala que, gracias a la interacción con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. La capacidad de imaginación y de representación simbólica de la realidad está dada a través del juego simbólico, mediante la interacción y la comunicación que se produce entre el sujeto y su entorno, y en donde el niño transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros que para él tienen un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo.

Pero la visión del juego no puede quedar sólo en los aspectos pedagógicos y psicológicos, ya que en el estudio de las ciencias sociales este concepto se encuentra definido desde el punto de vista de la antropología y la sociología.

Desde una perspectiva antropológica, el juego ha estado siempre unido a la cultura de los pueblos, a su historia, a lo mágico, a lo sagrado, al amor, al arte, a la lengua, a la literatura, a las costumbres, a la guerra. El juego es una constante en todas las civilizaciones. Ha servido de vínculo entre los pueblos y ha facilitado la comunicación entre los seres humanos.

Algunos teóricos, como Huizinga, Gruppe, Cagigal, Moor, Blanchard y Cheska, señalan que el juego es un elemento antropológico fundamental en la educación, ya que potencia la identidad del grupo social, contribuye a fomentar la cohesión y la cooperación del grupo y por tanto, favorece los sentimientos de comunidad, por lo que el juego resulta ser un mecanismo de identificación del individuo y del grupo. “Jugar no es estudiar, ni trabajar, pero jugando, el niño aprende a conocer y a comprender el mundo social que le rodea” (Ortega).

Desde una mirada sociológica, el juego transmite y desarrolla costumbres y conductas sociales, por ende, a través de él, el niño aprende valores morales y éticos. Como define Orlick,

“jugar es un medio ideal para un aprendizaje social positivo porque es natural, activo y muy motivador para la mayor parte de los niños. Los juegos implican de forma constante a las personas en los procesos de acción, reacción, sensación y experimentación. Sin embargo, si deformas el juego de los niños premiando la

competición excesiva, la agresión física contra otros, los engaños y el juego sucio, estás deformando las vidas de los niños”.

Rubio Camarasa, desde un punto de vista antropológico-social y psicológico, señala que el juego “es la actividad propia del niño, constitutiva de su personalidad. Conjuga aspectos fundamentales para su desarrollo pues no solo le permite satisfacer sus necesidades vitales de acción y expresión, sino ir percibiendo sutilmente los rasgos de su entorno social hasta tocar las raíces culturales de sus mayores”

Como se puede apreciar, numerosas y diversas son las definiciones del juego. De los aportes de diversos autores, se puede señalar que es una actividad libre, que se desarrolla de forma espontánea, con tendencia recreativa y que sigue reglas planteadas por los propios participantes y que son susceptibles de variaciones constantes.

En síntesis, el objetivo principal del juego es estimular las relaciones cognoscitivas, afectivas, verbales, psicomotoras y sociales; transmitir valores, actitudes, formas de pensar, formas de relación, necesarias para la integración en una determinada sociedad. “La función propia del juego es el juego mismo (...) ejercita unas aptitudes que son las mismas que sirven para el estudio y para las actividades serias del adulto” (Caillois, 1958)

4.-Teorías explicativas sobre el juego.

Las teorías que dan fundamentos lógico-deductivos y explicativos sobre el origen y desarrollo de los juegos en los niños son enfocadas desde las disciplinas que las sustentan encontrando así teorías fisiológicas, antropológicas, biológicas, psicoevolutivas, entre otras.

Existen diversas teorías que pretenden explicar el origen del juego como actividad esencial en la vida del hombre, de ahí que exista una gran variedad de definiciones y perspectivas para esta actividad.

Las primeras aproximaciones teóricas al juego se sitúan históricamente en torno a la segunda mitad del siglo XIX y principios del siglo XX. Las explicaciones más

conocidas son la teoría del excedente energético y la del preejercicio, la de la recapitulación y la de la relajación.

Teoría del excedente energético. A mitad del siglo XIX, Herbert Spencer (1855) propone esta teoría en la cual el juego aparece como consecuencia del exceso de energía que tiene el individuo. Para realizar esta afirmación se apoya en la idea de que la infancia y la niñez son las etapas de la vida en las que el niño no tiene que realizar ningún trabajo para poder sobrevivir, dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por la intervención de los adultos, y consume el excedente de su energía a través del juego, ocupando en esta actividad grandes espacios de tiempo que le quedan libres.

Teoría del preejercicio. Un poco más tarde, en 1898, Groos propone una explicación alternativa conocida como teoría del preejercicio. Según este autor la niñez es una etapa en la que el niño se prepara para ser adulto, practicando a través del juego las distintas funciones que tendrá que desempeñar cuando alcance ese estatus. Indica Ortega (1992) que la importancia de este planteamiento se centra en destacar el papel del juego sobre el desarrollo del individuo.

Teoría de la recapitulación. Esta teoría fue propuesta por Stanley Hall (1904) y plantea que el juego es una característica del comportamiento ontogenético, que recoge el funcionamiento de la evolución filogenético de la especie. El juego, desde este planteamiento, reproduce las formas de vida de las razas humanas más primitivas. Por ejemplo, los niños en edad escolar disfrutan haciendo cabañas, lo cual podría reflejar la actividad que, los primitivos de la especie humana, realizaban habitualmente al tener que proporcionarse una vivienda para protegerse.

Teoría de la relajación. Esta teoría de la relajación o distensión, propuesta por Lazarus indica que el juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más duras y serias. El juego sirve al individuo como elemento importante de distensión y de la recuperación de la fatiga de esas actividades más serias.

Ya entrados en el siglo XX, específicamente en el año 1923, Buytendijk indicó que el juego es una actividad propia de la niñez. Para este autor el juego es el resultado de elementos como ambigüedad de movimientos, impulsividad, timidez, curiosidad (Beltrán, 1991), y el juego siempre es juego con algún objeto, con algún elemento y no solo. De acuerdo con Claparède, esta teoría no explica la existencia de formas de juego en otras etapas del ciclo vital como adolescencia y edad adulta, y asimismo restringe el concepto de juego al limitarlo exclusivamente a juego con objetos (juguetes), excluyendo de las actividades lúdicas todas aquellas caracterizadas sólo por el componente físico (motriz).

El psicoanálisis también tiene su modo peculiar de entender el juego. Uno de los aspectos más destacados de este planteamiento reside en admitir que el juego es una expresión de los instintos del ser humano y que a través de él, el individuo encuentra placer, ya que puede dar salida a diferentes elementos inconscientes. Desde el psicoanálisis se plantea que el juego tiene un destacado valor terapéutico, de salida de conflictos y preocupaciones personales (Freud, 1920, 1925, 1932). Con posterioridad, Piaget le da una atribución más cognitiva a los juegos, que relaciona directamente el juego con la génesis de la inteligencia. En consecuencia, habrá un juego característico de la etapa sensorio-motriz hasta llegar al predominante de las operaciones concretas y formales. El juego está regulado, desde el punto de vista de los mecanismos que conducen a la adaptación, por la asimilación, es decir, a través del juego el niño adapta la realidad y los hechos a sus posibilidades y esquemas de conocimiento. El niño repite y reproduce diversas acciones teniendo en cuenta las imágenes, los símbolos y las acciones que le resultan familiares y conocidas.

Teoría fisiológica. Según Monroy y Sáez (2011) la teoría fisiológica del juego, llamada también teoría del descanso y la distracción:

Sin embargo, dentro de ellas se pueden distinguir dos corrientes claramente diferenciadas: la del recreo, defendida por Schiller, para quien el ser humano necesita un movimiento que le dé placer, lo cual encuentra en el juego; y la del

descanso, postulada por Lazarus, para quien el juego es básicamente un mecanismo de economía energética. (p. 1)

Teoría antropológica. La teoría antropológica del juego para Monroy y Sáez (2011) es: Lo más importante es la función socializadora y cultural del juego. Vigotsky considera que el juego no nace del placer, sino de las necesidades y frustraciones del niño, las cuales en gran parte vienen dadas por su situación social. El niño siente una necesidad de acción siempre que hay una necesidad no cubierta. Por el contrario, en una sociedad en la que lograrse satisfacer todos sus deseos de forma inmediata, nunca tendría lugar la aparición del juego. (p. 1)

Teoría psicoevolutiva. Marqués (2011), sobre la teoría psicoevolutiva, llamada también como teoría de la catarsis, dice: “(...) Immanuel Kant, el conocido filósofo, también pronunció su opinión sobre el juego, desarrollando una teoría acorde con su visión moralista y conservadora del mundo, que lo entiende como un mecanismo de liberación de los instintos que pueden ser nocivos para el ser humano.” (p.1)

5.- Características del juego

Según los estudios realizados por Rael (2009), el juego de los niños tiene en síntesis las siguientes características básicas:

Se trata de una actividad placentera, ya que el elemento clave del juego es que se produce por un placer intrínseco que obtiene el jugador; e autotélico. Tiene finalidad en sí misma, se realiza por la satisfacción de realizarla. Ocurre sin propósito real, sin objetivos, metas o finalidades manifiestas. Pero también puede orientarse a ciertos objetivos según lo deseen los participantes; tiene un efecto estimulador y a la vez relajante; jugar conlleva en ocasiones tensión, puesto que en los juegos se deben aceptar retos y superar obstáculos; las actividades realizadas en el marco del juego son producto de la ilusión.

En el juego se puede conseguir todo lo que se desee. Esto es así, porque no importa el beneficio que puede reportar, colma el deseo de realización; si bien, el mundo del juego real son dos planos interrelacionados, el pase de uno a otro es continuo y constante; en el juego se hallan implicados los conocimientos y las habilidades

que se poseen en un momento dado. Para realizar ciertas actividades lúdicas se han de poner en marcha determinadas acciones que a veces se encuentran en fase de adquisición o consolidación; en los juegos se logra nueva información y aseguran lo aprendido; en el mundo del juego el niño/a pone en acción todas sus capacidades físicas y mentales, lo cual colma todas sus expectativas de ejecución y dominio. Ello se produce en una situación sin presión o con una presión libremente asumida no impuesta desde fuera por los adultos; el juego responde a la necesidad de ser activo, moverse, imitar y explorar. Todo ello se lleva a cabo en situaciones de bienestar y seguridad. Sólo cuando el niño conoce un ambiente se atreverá a jugar en él. (p. 2).

Características que nos facilitan la diferenciación de conductas y comportamientos que son parte del juego, con el objeto de lograr una diferenciación del mismo. Entre estas características podemos señalar:

Ausencia de finalidad (producto)

El juego es fin en sí mismo. Esto es, para que un comportamiento sea juego debe estar orientado principalmente a la consecución de placer y no a otros objetivos. Las actividades se centran en el proceso, en el desarrollo de la acción y de la actividad y nunca en el producto o resultado de la misma.

Juguetes-objetos no imprescindibles.

Esta característica nos señala que la presencia de un objeto como parte de un juego no es vital para que el desarrollo del juego se realice, “los juguetes son elementos complementarios, de apoyo, que condicionan la actividad, pero en ningún caso la determinan”³¹. En este sentido

Martínez Criado afirma que “en realidad no nos deberíamos preocupar excesivamente, un niño que quiere jugar siempre encontrará un tema de juego”.

Ahora bien, si se proporciona un objeto de juego al niño o niña éste debe ser de complejidad moderada que potencien su creatividad e imaginación. Al respecto Delval señala “los juguetes, en algunos casos, pueden interferir con la función lúdica del juego debido bien a que su nivel de complejidad excede las competencias del niño o porque no llegue a las mismas”

Motivación intrínseca y voluntariedad.

El juego es voluntario relacionándose, de este modo, con la motivación intrínseca. En este sentido, el juego atiende a la motivación interna que le mueve a iniciar diversas formas de juego de modo espontáneo, sin atender a órdenes de terceros. Aquellas actividades impuestas dejarán de ser interesantes y tenderá a finalizarlas, a menos que se gatillen sus propias motivaciones.

Libertad y arbitrariedad.

El juego es una experiencia de libertad y arbitrariedad, ya que la característica psicológica principal del juego es que se produce sobre un fondo psíquico general caracterizado por la libertad de elección.

A través del juego, los niños y niñas salen del presente, de la situación concreta y se sitúan y prueban otras situaciones, otros roles, otros personajes, con una movilidad y una libertad que la realidad de la vida cotidiana no les permite. (Garaigordobil, 1992)

Diferentes grados de estructuración

El juego posee reglas propias y la estructuración de un juego estará dada por el nivel de complejidad de las reglas que lo determinan. “Las actividades de juego pueden ser estructuralmente simples como, por ejemplo, montar en bicicleta o más complejas como jugar al fútbol”

Ficción

La ficción es considerada como elemento constitutivo del juego. Se puede afirmar que jugar es hacer el “como si” de la realidad, teniendo al mismo tiempo conciencia de esa ficción. Por ello, cualquier actividad puede ser convertida en juego (saltar, tirar una piedra) y cuanto más pequeño es el niño, mayor es su tendencia a convertir cada actividad en juego, pero lo que caracteriza al juego no es la actividad en sí misma, sino la actitud del sujeto frente a esa actividad. (Garaigordobil, 1992). “Bajo y Beltrán (1998) afirman que el juego infantil tiende a reproducir en pequeña escala las aficiones de los mayores. A la vez que afirman que a través del juego, el niño proyecta un relativo distanciamiento del mundo de los grandes,

juega como si su mundo fuera el de los grandes pero también como si ese mundo creado por él fuera real”

Efecto catártico

Esta característica se refiere a que el niño/a puede, a través del juego, resolver algunos de sus conflictos personales, es decir, “el juego es una vía de escape de las tensiones que generan en el niño algunos acontecimientos de la vida real”³⁶. Desde un enfoque psicoanalítico “el juego es un escenario en el que el niño puede organizar y secuenciar los acontecimientos que le provocan malestar de forma que sean más manejables y que le resulten más placenteros”

Seriedad

Para el niño el juego es una actividad seria. En el niño, el juego es una actividad seria porque en ella “pone en juego” todos los recursos y capacidades de su personalidad. En el juego, “los jugadores ponen a prueba sus cualidades y habilidades personales y sociales”³⁸, absorbiéndolos y “comprometiéndolos en toda su globalidad (nivel corporal, intelectual, afectivo,)”.

Placer

Las actividades lúdicas proporcionan al individuo placer y diversión. “Cabe señalar que el juego es una actividad fuente de placer, divertida, que generalmente suscita excitación”.

No agotamiento físico y psicológico

Otra de las características que distingue el juego es que el tiempo que esta actividad implica suele ser mayor al involucrado en otras actividades. Al respecto, Martínez Criado señala que “los niños mantienen durante intervalos prolongados de tiempo su actividad lúdica, ó al menos lo hacen durante más tiempo que cualquier otra actividad, ya que el juego es prácticamente incompatible con los estados de agotamiento físico y psicológico”

Espacio y tiempo

El juego tiene un espacio y un tiempo determinado “lugar sagrado”.

Carácter innato

Otra de las cualidades que diferencian al juego de otras actividades es aquella referida al carácter innato de las conductas que lo componen, “así el juego surge de la tendencia innata que tiene todo organismo a ser activo, explorador e imitador”⁴³. “El juego es siempre expresión y descubrimiento de sí mismo y del mundo”⁴⁴. “El juego es la primera expresión del niño, la más pura y espontánea, luego entonces la más natural”.

El juego es una “actividad que implica acción y participación, ya que jugar es hacer y siempre implica participación activa del jugador, movilizándole a la acción. La activación lúdica tiene motivaciones intrínsecas. Por ello, si entra el utilitarismo o se convierte en un medio para conseguir un fin, pierde la atracción y el carácter del juego”⁴⁶.

A las características anteriores, y basándonos en Garaigordobil (1992), podemos señalar que el juego también es interacción y comunicación, ya que promueve la relación y participación con los “otros” y, además, es imitación y creación convirtiéndose en “fuente de las actividades superiores del hombre, que conduce al trabajo, a la ciencia, al arte, etc.”

6. Elementos del juego

Para Trejo et ál. (2004) el juego presenta los siguientes elementos:

Propósito: a menudo el juego es espontáneo, puede ser sugerido por uno o varios niños o pueden ser propuestos por los docentes, pero el juego es esencialmente una actividad libre. (p. 284)

Área de juego y elementos: El área es el espacio donde se realiza el juego. Los elementos son los objetos y/o juguetes utilizados. (p. 285)

Número de jugadores: El juego puede ser individual o colectivo. (p. 285)

Reglas: Debe tener claro el niño que se debe respetar las pautas que rige el juego y que si quebranta automáticamente es descalificado. (286)

Roles: Permite a los jugadores asumir un papel central en el desarrollo del juego. Los roles se deben respetar y desarrollar con naturalidad. (p. 286)

Resultados: Los juegos no se consideran como el final de los mismos, porque hay juegos que por su capacidad creativa puede durar horas y no tener un final. (p. 286)

7. Clasificación de juegos.

A pesar que cualquier tipo de juego involucra las dimensiones social, cognitiva y física, a continuación, clasificaremos al juego desde un punto de vista evolutivo, distinguiendo la perspectiva de diversos autores acerca de las dimensiones cognitiva, social y físico motora.

Las tres perspectivas atienden a la etapa de desarrollo en las que aparecen los distintos tipos de juego de acuerdo con las posibilidades físicas, cognitivas y sociales del individuo.

Desde un punto de vista cognitivo

El principal exponente de este punto de vista que atiende a las estrategias cognitivas que se ponen al servicio de la actividad de juego y de aquellas que se emplean para resolver problemas, es Jean Piaget, quien “parte de la idea de que el juego evoluciona y cambia a lo largo del desarrollo en función de la estructura cognitiva, del modo de pensar, concreto de cada estadio evolutivo” 49. Según esto, y atendiendo a la evolución cognitiva, encontramos cuatro tipos de categorías: juego funcional, juego de construcción, juego simbólico y juego de reglas.

• *Juego funcional o de acción*

Este tipo de juegos se enmarca durante los dos primeros años de vida y antes de que aparezca la capacidad de representación y el pensamiento simbólico. Se incluyen dentro de estas actividades aquellas acciones que el niño realiza sobre su propio cuerpo o sobre objetos, caracterizadas por la ausencia de simbolismo. Son acciones que carecen de normas internas y se realizan por el placer que produce la acción misma, sin que exista otro objetivo distinto al de la propia acción. “Durante los primeros nueve meses de vida, el niño pasa parte de su tiempo explorando placenteramente su cuerpo (...), así como también el cuerpo de su madre. En torno a los nueve meses incorpora en su actividad de juego distintas acciones con los objetos, como lanzarlos o buscarlo. Hacia los 24 meses, las

formas que adopta el juego aumentan gracias a que el niño adquiere mayores posibilidades de desplazarse de modo independiente en el espacio.”

La mayor parte de las actividades de juego que el niño realiza en esta etapa se producen en solitario o en interacción con los adultos, “los adultos se convierten en esta etapa en el principal compañero de juego del niño. (...) Durante los dos primeros años, el interés por otros niños es prácticamente inexistente y se limitan a mirar el juguete del compañero y tratar de hacerse con él o a esporádicos intentos por entrar en contacto físico con el otro niño”⁵¹. Al respecto, Delval señala que “esta preferencia es hasta cierto punto lógica, ya que los adultos son capaces de adaptarse a la actividad del niño, tienen en cuenta las señales de aburrimiento /disgusto o placer que emite el niño y en función de ellas o detienen la actividad o la prolongan en el tiempo”⁵².

“El juego funcional, a pesar de ser el tipo de juego predominante en los primeros 2 años de vida, es posible detectarlo en la vida adulta, es decir, después de los dos años este juego no desaparece sólo se hace menos recurrente”

Juego de construcción

Por juego de construcción se entiende a todas aquellas actividades que conllevan la manipulación de objetos con la intención de crear algo. “Diferentes autores indican que este tipo de juego se mantiene a lo largo del desarrollo y que no es específico de ninguno de ellos, apareciendo las primeras manifestaciones, aunque no sean estrictamente casos puros de juegos de construcción en el período sensoriomotor, por carecer el niño en esta etapa de la capacidad representativa. Este juego gana en complejidad en los años siguientes. Así, el juego podría oscilar desde apilar un par de cubos hasta llegar a formas más complejas como la elaboración de un puzzle con gran cantidad de piezas”.

Bautista, (2010) sobre la clasificación de los juegos, expresa:

Jean Piaget estableció, desde la perspectiva evolutiva, tres tipos diferentes de juegos relacionados con las distintas etapas del crecimiento, cada uno de los cuales contribuye al desarrollo biológico, psicológico y social del niño. Los tres tipos de juegos que describe Piaget sitúan su respectivo predominio en la actividad

infantil desde un punto de vista evolutivo. Estos tres tipos de juegos que describe Piaget son en concreto: (p. 1)

Tipos de juego según Piaget

Juegos de movimiento y ejercicios

Hasta los dos años, el niño practica un juego espontáneo de carácter sensorio-motriz que le permite ir paulatinamente controlando sus movimientos y, a la vez, explorar su cuerpo y el medio que le rodea.

Juegos simbólicos.

El llamado juego simbólico, representacional o sociodramático surge a partir de los 2 años como consecuencia de la emergente capacidad de representación. “Este tipo de juego es predominante del estadi preoperacional y se constituye en la actividad más frecuente del niño entre los 2 y los 7 años, en él predominan los procesos de “asimilación” de las cosas a las actividades del sujeto, es decir, a través del juego los niños manifiestan comportamientos que ya forman parte de su repertorio, “acomodando o modificando” la realidad a sus intereses.

El juego simbólico puede tener carácter individual o social, así como distintos niveles de complejidad. Este tipo de juego “evoluciona desde formas simples en la que el niño utiliza los objetos e incluso su propio cuerpo para simular algún aspecto de la realidad hasta juegos de representación más complejos en los que podría aparecer interacción social”

A partir de los tres años, coincidiendo con el desarrollo de la expresión oral, niños y niñas juegan a “hacer como si fueran” la mamá, el papá, la médico o el indio. Son juegos en los que tiene un gran peso la fantasía y con los que el niño transforma, imita y recrea la realidad que le rodea.

Juegos de reglas

A partir de los seis o siete años, este tipo de juegos supone la integración social del niño, que sigue y acepta unas normas en compañía de otros, lo que, en definitiva, conducirá al respeto de las normas de la sociedad adulta.

A partir de los 7 años surgen juegos eminentemente sociales en los que se comparten tareas con otras personas y en los que se empieza a tener cierto conocimiento de las normas y reglas. El juego de reglas “está constituido por un conjunto de reglas y normas que cada participante debe conocer, asumir y respetar si quieren realizar sin demasiadas interferencias y obstáculos la actividad”. Asimismo, “los juegos de reglas pueden presentar variaciones en cuanto al componente físico y simbólico”

Una de las dificultades que se pueden encontrar al iniciarse los juegos de reglas son aquellas que el niño presenta para controlar sus deseos y motivaciones personales, llegando éstas, en ocasiones, a interrumpir el desarrollo de la actividad. Al respecto, Moreno señala “para que el niño llegue a ser capaz de implicarse en juegos de esta complejidad normativa, se debe superar el egocentrismo característico del pensamiento pre operacional, es decir, debería ser capaz de situarse en el lugar de otra persona”

Las primeras manifestaciones que adopta el juego de reglas se encuentran restringidas por la conciencia que tiene el infante sobre las reglas y normas. En este sentido, la complejidad que caracteriza al juego de reglas se relaciona estrechamente con el conocimiento de las reglas que tiene el niño en los diferentes momentos de su desarrollo cognitivo. Al respecto, Goicoechea señala que “durante los dos primeros años de vida el niño juega libremente sin que aparezcan reglas sociales. Entre los 2 y los 5 años el niño recibe las reglas del exterior, no coordina sus actividades con las del resto de los participantes, no hay ganadores ni perdedores, todos ganan.

Entre los 7 y 8 años trata de ajustarse a las reglas y las cumple fielmente, y a partir de los 11 años, los participantes del juego negocian, antes de iniciar la actividad, las reglas adoptando acuerdos sobre las que van a predominar en el juego y empieza a existir la posibilidad de modificar alguna de ellas, siempre que ello revierta en una mejora del juego”⁶⁰. En consecuencia, a medida que la edad avanza, la forma de entender las normas genera un mayor grado de estructuración normativa del juego así como un mejor desarrollo del mismo, y da nuevas

posibilidades de mantener interacciones y relaciones favorables entre sus componentes.

Desde un punto de vista social

Esta clasificación se basa en la propuesta de Parten realizada en 1932 y que aún hoy continúa vigente. Esta clasificación analiza el juego desde una perspectiva social y considera aspectos cuantitativos y cualitativos de la relación, es decir, tiene en cuenta el número de participantes y la relación que se mantiene entre ellos.

• *Juego solitario*

En este tipo de juego el niño juega solo y separado de los demás y su interés se encuentra centrado en la actividad en sí misma. No realiza intentos por iniciar actividades en colaboración con otros niños.

• *Juego de espectador o comportamiento observador*

En este tipo de juego el niño o niña “ocupa su tiempo de juego en mirar cómo juegan otros niños. Mientras el niño se encuentra inmerso en esa actividad, puede iniciar algún comentario de tipo verbal con los niños que juegan, pero sin mostrar en ningún momento mayor interés por integrarse en el grupo y compartir con ellos la actividad en curso”.

Juego paralelo

En esta modalidad de juego “el niño comparte espacio físico con otros niños, pero juega de forma independiente del resto. (Es más, el niño) puede estar realizando la misma actividad e incluso compartiendo el material, aunque el desarrollo de la actividad no depende de la interacción con el otro”. Este tipo de juego se diferencia de otros de mayor complejidad social debido a la “ausencia de influencia mutua a pesar de que se encuentre en proximidad espacial y cercanía física”⁶³.

• *Juego asociativo.*

En este tipo de juego emergen “las primeras asociaciones entre los componentes del grupo encaminadas a obtener un único objetivo”⁶⁴. Todos los integrantes del juego participan en la actividad, sin embargo, no existe reparto o distribución de tareas y su organización y estructuración es mínima.

• *Juego cooperativo*

Se trata del juego más complejo desde el punto de vista social. El niño juega con otros niños, pero de modo altamente organizado, se reparten tareas en función de los objetivos a conseguir.

Los esfuerzos de todos los participantes se unen para llegar a conseguir el objetivo o meta. El conocimiento de las reglas que empieza a tener el niño a partir de los 7 años hace posible la aparición de este tipo de grupos en el juego.

“El juego cooperativo y el de reglas constituyen el contexto adecuado en el que el niño puede aprender relaciones de carácter cooperativo y competitivo, aprende a ajustarse a los intereses del grupo y a posponer sus deseos si no es el momento apropiado, aprende a respetar a los demás”.

A partir de los dos años, el niño empieza a mostrar mayor interés por sus iguales y decrece la cantidad de juego con adultos. Los iguales le resultan más atractivos y novedosos, sus conductas son fácilmente reproducibles y sus intereses son similares. Además, a medida que su edad aumenta, los niños y las niñas “mejoran sus competencias lingüísticas, superan su egocentrismo y comienzan a aceptar reglas y normas, lo que hace que sus interacciones sociales sean cada vez más fluidas”⁶⁶.

Con lo que respecta al número de participantes, es importante señalar que los primeros grupos de juego de los niños y niñas son muy reducidos y, a medida que ellos crecen, se amplían y tienden a ser del mismo género, caracterizándose los juegos masculinos por su actividad motriz y los juegos de niñas por ser actividades más sedentarias y tranquilas.

Desde un punto de vista físico

Una tercera forma de clasificar las actividades lúdicas es hacerlo desde una perspectiva motriz. Al respecto, Pellegrini y Smith (1998) dividen al juego de actividad física en tres grandes categorías: “estereotipias rítmicas, juego de ejercicio y juego de acoso y derribo”

• *Estereotipias rítmicas.*

En esta categoría se incluyen aquellas actividades repetitivas en las que “aparecen movimientos motores globales centrados en el cuerpo del niño, con ausencia de

objetivo”, entre los que encontramos patadas, balanceos y movimientos de brazos. “Este tipo de actividad podría incluirse perfectamente dentro del juego funcional, sería un subtipo de juego funcional, y alcanza su máxima manifestación a los 6 meses de edad. A partir de los 12 meses, este tipo de actividad se reduce de manera importante”⁶⁸. En este tipo de juego no se aprecian diferencias significativas entre géneros.

• ***Juego de ejercicio.***

Estos juegos se definen como el “conjunto de movimientos locomotores globales o gruesos que aparecen en un contexto lúdico”. Su manifestación es a partir de los 12 meses y se caracteriza por el vigor alcanzado en la actividad física. Este tipo de juegos puede darse en actividades individuales o grupales y se destaca porque los niños y niñas corren, saltan, escalan, empujan y arrastran. Su máxima expresión se da a los 4 años y decae cerca de los 6-7 años.

• ***Juego de acoso y derribo.***

Este tipo de juego también se conoce como “juego de persecuciones, peleas o violento”⁶⁹. En él se destacan comportamientos que pueden parecer agresivos al observador, pero se diferencian de éstos debido a que las actividades de juego aparecen acompañadas de risas y expresiones faciales placenteras. Este tipo de juegos es de tipo social y su máxima expresión se da entre los 7 y 11 años, encontrándose en ellos comportamientos como patadas, luchas, agarrar con fuerza, empujar al compañero, caídas.

“El juego de acoso y derribo tiene consecuencias sobre el desarrollo del niño ya que le permite medir sus fuerzas y comprobar hasta dónde puede seguir jugando sin hacer daño al compañero. En relación con este último tipo de juego se ha comprobado que aquellos niños que no tienen oportunidad de practicarlo presentan dificultades para interpretar ciertas señales gestuales de la comunicación no verbal y para emplear adecuadamente la fuerza en actividades lúdicas y físicas que conlleven contacto físico” ⁷⁰(Fuentes, 1999).

En cuanto a las diferencias de género presentes en este tipo de juego algunos autores señalan que este tipo de juego es más frecuente en niños que en niñas⁷¹. Respecto a este tema se argumentan razones de orden biológico y social pues, por

un lado, se “considera que la mayor frecuencia de juego físico en niños se debe a la acción de los andrógenos” y, por otro, “se refiere directamente al proceso de socialización, según el cual al inicio de las interacciones con los padres, los niños y las niñas se socializan con patrones diferentes, los cuales tienden a reforzar esas diferencias de género. Los padres orientan gran parte del tiempo que pasan con sus hijos varones a realizar actividades muy vigorosas físicamente (McDonald, 1993). En cambio, las actividades a realizar con las niñas son más sedentarias y se muestran más interesadas en los juegos simbólicos que en los de acción (Ortega, 1992)”

8. Concepción pedagógica del juego.

Elkonin (1980), subraya que lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño, que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores.

Parlebás (2008), señala que el juego desde el punto de vista de la socio motricidad, parte de la psicomotricidad, es decir el niño es susceptible de desarrollar sus capacidades físicas e intelectuales a través del movimiento; sostiene también que una acción psicomotriz es cuando no hay interacción con otros seres, pero cuando sí se da una relación interactiva hay una acción sociomotriz. Además, para el autor, la acción motriz es el común denominador que da identidad, unidad y especificidad a las acciones de un niño.

Juego y Niños

El juego, una actividad propia de cualquier especie animal superior y no específica del ser humano (Puig, 1994), ha surgido espontáneamente desde principios de la humanidad y se ha transformado en el fenómeno cultural que más atención ha despertado. (Jonson, 1986; Brito, 2000) especialmente en las primeras edades.

“La vida infantil no la podemos concebir sin el juego. Jugar es la principal actividad de la infancia que responde a la necesidad del niño de hacer suyo el mundo que lo rodea (...). Esta actividad es uno de los principales y más efectivos motores de su desarrollo” y su fuerza motivadora se relaciona con la “curiosidad natural del ser humano”. “La vida de los niños es un juego, vivido con gran

seriedad, vigor y espontaneidad encantadora”⁷⁶ y la importancia de éste es tal que “de ello depende el desarrollo intelectual, afectivo y social, no siendo únicamente una actividad natural y necesaria en los primeros años de vida, sino que, lo es en toda la infancia y para siempre”

“El juego infantil es medio de expresión, instrumento de conocimiento, factor de sociabilización, regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento; en una palabra, resulta medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad” (Zapata, 1988).⁷⁸

Garvey (1985), apoyada en sus resultados empíricos, sostiene que “el juego infantil posee una naturaleza sistematizada y regida por reglas, producto y huella de la herencia biológica del hombre y su capacidad creadora de cultura”. Además, refiriéndose al juego en la infancia, afirma que, “el juego se observa con mayor frecuencia en un periodo en el que se va ampliando dramáticamente el conocimiento acerca de sí mismo, del mundo físico y social, así como de los sistemas de comunicación; por tanto, se encuentra íntimamente relacionado con éstas áreas de desarrollo.

A lo anterior, Winnicott (1972), agrega que “el niño juega en una región que no es posible abandonar con facilidad y en la que no siempre se admiten intrusiones. Los niños reúnen objetos o fenómenos de la realidad exterior y los usan al servicio de una muestra derivada de la realidad interna o personal. Sin necesidad de alucinaciones, emite una muestra de capacidad potencial para soñar y vive con ella en un marco elegido de fragmentos de la realidad exterior”. Al respecto, Borja señala que “la acción de juego centra al niño en el tiempo y en el espacio y le permite, de forma original y propia, situarse en la vida para la exploración de su persona y de su entorno”

Asimismo, para M. Lowenfeld (1969), el juego en los niños es “la expresión de la relación de ellos con la totalidad de la vida, entendiendo por esa relación todas las actividades que los niños realizan espontáneamente y que tienen su finalidad en sí

mismas”. En este sentido, el juego infantil, según Lowenfeld, puede ser comprendido en torno a cuatro propósitos:

- Como medio del niño para establecer contacto con el ambiente.
- Como puente entre la conciencia del niño y su experiencia emocional.
- Como la expresión externalizada de la vida emocional.
- Como relajación, diversión, placer y descanso.

En este sentido, Puig (1994) señala que el juego “por una parte, tiene una gran trascendencia en la dimensión psicomotriz, intelectual, afectiva y social del niño y, por otra, es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano. Teniendo en cuenta la rica diversidad de juegos, es aconsejable que no se los considere únicamente como instrumento facilitador del aprendizaje, ni únicamente como descanso y recreación, sino que se observe, propicie y desarrolle toda clase de juegos como medio de maduración y aprendizaje, pues constituyen un elemento básico en su desarrollo global como individuo”

Al respecto, Molina señala una serie de capacidades que pueden ser desarrolladas a través del medio lúdico, entre las que se encuentran:

Desarrollo motor (físico): el ejercicio que el niño activo necesita le viene dado por el juego de la mejor manera. El juego favorece el control postural, la ejercitación de los músculos, el conocimiento del propio cuerpo.

Desarrollo psicológico: el juego desempeña una función catártica, liberando al niño de sus tensiones internas y favoreciendo la formación de una personalidad equilibrada.

• **Desarrollo mental:** a nivel mental, la actividad lúdica fomenta el desarrollo de la imaginación, la creatividad, y la fantasía, así como también la inteligencia y la mejora del rendimiento escolar.

• **Desarrollo social:** el juego es el paso previo y definitivo para la plena socialización del niño. Desde su nacimiento, el niño va integrándose en el mundo de los adultos, va conquistando su independencia a través de la actividad lúdica. En los juegos, sobre todo en los cooperativos, el niño ha de pensar en los demás,

aceptando sus actitudes y propuestas de juego y reaccionando con flexibilidad ante las mismas. Es decir, el niño va abandonando paulatinamente las formas de comportamiento egocéntricas.

- **Desarrollo del lenguaje:** en el juego con los demás o de imitación de otras personas, los infantes necesitan del lenguaje para comunicarse y expresar sus ideas, esto permite que el niño y la niña desarrollen su capacidad lingüística.

A este aspecto citado por Molina (1990), la presente investigación agrega aquel aspecto referido al lenguaje corporal y gestual que propone y da énfasis el enfoque interaccional de la comunicación, y que tiene relación con la capacidad de comunicarse, en interacción con otros, a través de cada una de las partes del cuerpo por separado y del cuerpo como un todo armónico que da cuenta de una intención comunicativa.

En esta misma línea, y tomando palabras textuales de Rabbe (1980), “Sin los primeros penetra la sociedad entera, el juego constituye un factor de comunicación más amplio que el lenguaje verbal; abre el diálogo entre individuos de orígenes lingüísticos o culturales distintos”.

Es por esto, que hoy, a partir de las cualidades y beneficios que el juego reporta, se debe reflexionar acerca del papel que la actividad lúdica puede cumplir en la escuela, generadora y transmisora de cultura y responsable de gatillar procesos que favorecen el desarrollo integral de los sujetos. Conocimientos debidos al juego, el niño no podría aprender nada en la escuela; se encontraría irremediamente separado del entorno natural y del entorno social. Jugando, el niño se inicia en los comportamientos del adulto, en el papel que tendrá que desempeñar más tarde; desarrolla aptitudes físicas, verbales, intelectuales y su capacidad para la comunicación. Institución que penetra la sociedad entera, el juego constituye un factor de comunicación más amplio que el lenguaje verbal; abre el diálogo entre individuos de orígenes lingüísticos o culturales distintos”.

Es por esto, que hoy, a partir de las cualidades y beneficios que el juego reporta, se debe reflexionar acerca del papel que la actividad lúdica puede cumplir en la escuela, generadora y transmisora de cultura y responsable de gatillar procesos que favorecen el desarrollo integral de los sujetos.

Juego, Niños y Educación

En la actualidad, la relación juego-educación suele ser compleja pues, por una parte, se acepta, dadas las virtudes que el juego aporta al desarrollo integral de los educandos y a la vez, se rechaza, pues para algunos se torna en una amenaza que puede destruir los cánones escolares a los que tradicionalmente se está acostumbrado.

“Según Puig (1994), la Psicología como la Pedagogía conceden hoy en día una gran importancia al juego del niño.

Por ello debe incrementarse y respetarse todo espacio de juego, sobre todo en la escuela. Hoy en día, y como afirma Navega (1995), el juego debe entenderse bajo la concepción del binomio juego-educación, dualidad ambivalente, compleja, pero conciliable”.

Según Ortega y Lozano (1996) la escuela tradicional ha venido dándole al juego una posición marginal, y en palabras de Puig, la “pedagogía tradicional rechaza el juego porque considera que no tiene carácter formativo”⁸⁷. Por el contrario, la antropología se ha encargado de hacer ver que aspectos muy sofisticados del saber humano se adquieren a través de relaciones más o menos lúdicas e informales.

En la segunda mitad del XIX, la corriente de los métodos activos despierta el interés por las posibilidades del juego en el ámbito escolar y “las nuevas pedagogías fomentan la actividad lúdica como medio de educación, de maduración y aprendizaje”. En este sentido, el juego se convierte en medio formativo en la infancia y adolescencia. La actividad lúdica, se torna en “un elemento metodológico ideal para dotar a los niños de una formación integral”.⁸⁹

Según Martínez (1998), “junto a la perspectiva de la escuela activa basada en la actividad infantil lúdica y exploratoria, existe una orientación más tradicional, en la que el niño tiene un papel más pasivo, en el sentido que debe escuchar, estudiar, trabajar y aprender todo aquello que el maestro le transmite. Entre ambas orientaciones, la diferencia fundamental es que mientras una se apoya en la acción física y directa como medio de conocimiento, la otra se apoya en el verbalismo y la capacidad de abstracción infantil. En la primera, el juego es el procedimiento

para hacer más atractivo el proceso de adquisición de conocimiento, de iniciarse y ejercitarse en las diferentes materias del currículum. En una orientación pedagógica más tradicional, el juego se utiliza como un descanso en la ardua tarea que supone el proceso de adquisición del conocimiento”⁹⁰.

En este sentido, Zapata (1989) afirma que “la educación por medio del juego permite responder a una didáctica activa que privilegia la experiencia del niño, respetando sus auténticas necesidades e intereses, dentro de un contexto educativo que asume la espontaneidad, la alegría infantil, el sentido de libertad y sus posibilidades de autoafirmación, y que en lo grupal recupera la cooperación y el equilibrio afectivo del niño”.

“A través del juego, el niño puede aprender una gran cantidad de cosas en la escuela y fuera de ella, y el juego no debe despreciarse como actividad superflua. El niño debe sentir que en la escuela el niño está jugando y a través de ese juego podrá aprender grandes cosas”. En este sentido, debemos agregar que el juego “contribuye a la transmisión acervo cultural y los valores sociales y culturales de nuestra sociedad, y de ahí su importancia en la familia, la escuela y la comunidad”⁹³.

Blández (2000) comenta que cuando se requiere conceptualizar la idea de juego, se otorga a éste un “carácter lúdico y se lo rehuye como medio de aprendizaje cognitivo (...) se asocia el juego a las clases de educación física, porque en ellas el alumno “se divierte”, mientras que, en matemáticas, lengua, etc., aprende cosas más “serias” e “importantes” en las que lo lúdico no tiene cabida. En este sentido, Gutiérrez, da una serie de razones que, a su juicio, aún imposibilitan el uso del juego como recurso educativo en las tradicionales aulas del país. Entre ellas se encuentran: “el desconocimiento teórico sobre el juego, la inseguridad del educador(a) ante el trabajo con grupos utilizando propuestas menos rígidas, la falta de recursos lúdicos, la ausencia de repertorio de juegos, la falta de experiencia, el concepto que tenga del juego”.

Sin embargo, el juego del niño es una actividad “seria” que le acompaña durante toda su etapa de desarrollo, influyendo en su ámbito cognitivo, afectivo, psicológico y social, y por ello, se constituye en una herramienta fundamental que

debe ser eficientemente manejada por los educadores en el proceso de enseñanza aprendizaje.

En la actualidad, en el trabajo realizado en aulas educacionales de nuestro país, aún observamos que existe una errónea concepción que vincula al juego como lo opuesto al trabajo, lo que unido a la rigidez de los horarios escolares hace que el juego un bajo o nulo valor como recurso educativo. “La escuela tradicional ha relegado el juego a una posición marginal, debido a una diferenciación intrínseca entre juego y aprendizaje, levantando una creencia falsa de valor psicológico sobre la inutilidad instrumental de los juegos”⁹⁶. Construir este espacio lúdico en la escuela no es tarea fácil, pues, como hemos mencionado, para algunos educadores el juego “es sinónimo de “pérdida de tiempo”, algo improductivo que aleja al niño del estudio; (y para otros), supone un medio didáctico, afirmando que el juego es el método más importante de aprendizaje.”⁹⁷. En este sentido, es posible señalar que los educadores de infancia tenemos una gran responsabilidad al momento de posicionarnos frente a una de estas posturas, pues de nuestra selección depende el sello que demos a nuestras prácticas y el efecto que éstas tengan sobre nuestros educandos. Al respecto, Asquith menciona que “el profesor puede estimular el interés y la curiosidad de los niños, mejorar la práctica y comprensión en lo que concierne a la enseñanza y objetar formalmente el modo de pensar tradicional sobre la enseñanza de los juegos.

Tan sólo entonces, es cuando se podrá poner en marcha el largo proceso de cambio hacia prácticas nuevas y un nuevo modo de entender las cosas”. Pero no es sólo el profesor quién debe estar dispuesto a realizar un cambio de mentalidad, también debe existir voluntad por parte de las instituciones educativas para validar la importancia que este tipo de innovaciones tiene en el contexto educativo y lograr introducir este tipo de cambios a mayor escala.

A esto De Borja(1985) agrega: “el juego puede representar un cambio en la mentalidad y forma de actuar de no pocos maestros y escuelas que tradicionalmente han venido calificándolo como actividad opuesta al trabajo,

como actividad que no conduce a nada más que a la pérdida de tiempo y por tanto repudiada en la clase y en la escuela”.

Finalmente, “para potenciar el juego en la escuela, es necesario no sólo que los maestros lo quieran llevar a cabo, sino también que la escuela se preocupe de impulsarlo y evaluarlo y de poner los recursos humanos, económicos y materiales que se requieren”¹⁰⁰.

Frente a esto, Ortega y Lozano (1996) proponen que “la introducción del juego en la escuela infantil debe pasar de la despenalización a la estimulación; de la tolerancia a la optimización; de la ignorancia a la investigación. Los procesos de desarrollo y aprendizaje que tienen lugar dentro de ellos aconsejan dedicar más tiempo, observación y reflexión para incorporarle al proyecto educativo del centro sin desvirtuar su natural potencialidad educativa. Todo ello exige un educador predispuesto profesionalmente a vivir en un marco de aula y de centro que incluya una actitud juguetona, distendida y de respeto por los juegos concretos que los niños desean realizar espontánea y libremente”.

9. Dimensión psicoafectiva e indicadores.

Una dimensión psicoafectiva, según García (2009):

Designa una fenomenología tanto personal o endógena como relacional o exógena. La cognición y el afecto son esferas interactivas, ya que el ser humano no admite interpretaciones sectoriales, sino que todas las funciones internas generan un proceso evolutivo integrado, equilibrado e interfuncional (sensorio perceptual, memoria, pensamiento, lenguaje, cognición, afecto, etc.). Una tonalidad afectiva estable entre emociones y sentimientos generar unidad en las personas, promueve su integración como seres humanos.

El vínculo afectivo es una necesidad primaria significativa que constituye la base para crear los lazos entre el individuo y su grupo social de referencia, y que sólo puede ser satisfecho dentro de la sociedad. (p. 5)

En una investigación singular, Avellaneda (1998), encontró que la de privación psicoafectiva es parcial cuando de alguna manera la madre sustituta es conocida

por el niño y logra confiar en ella, y completa cuando no cuenta con una persona que lo cuide de una manera individual, constante, amorosa, y con la cual se pueda sentir seguro. En el entendido de que la deprivación psicoafectiva o carencia de necesidades

psicoafectivas es la falta de estímulos para satisfacer la necesidad de afecto, pertenencia y reconocimiento, no solo depende de la madre esta ardua labor de satisfacer las necesidades psicoafectivas del niño, sino también es responsabilidad del padre el transmitir su cariño, su afecto, su atención, y la sana convivencia y comprensión.

Las motivaciones del hombre adulto, sus vanidades, ansia de poder, anhelo de conocer la verdad, pasión de amor y de fraternidad, destructividad lo mismo que su creatividad, todos los deseos poderosos están enraizados en el potencial psicoactivo que recibió de niño, pero también la intensa angustia y frustración por vivencias.

Es así, que las consecuencias en el niño a corto plazo por la ausencia de una vida plena en lo psicoafectivo son: reacción hostil hacia la figura de apego (madre o figura sustituta) al momento de reunirse con ella; excesiva exigencia para con la madre o figura de apego sustituta que se manifiesta a través de una intensa posesividad combinada con celos exagerados y violentas manifestaciones de enojo. Alegre pero superficial apego a cualquier adulto que encuentre en su medio social; indiferencia frente a situaciones emocionales, problemas de conducta en la escuela, compañeros y padres; y a largo plazo: relaciones afectivas superficiales; incapacidad de sentir afecto por las personas o de hacer amistades verdaderas; rechazo marcado hacia la ayuda que puedan brindarle otras personas; engaño, evasión y manipulación; hurto; falta de concentración en los trabajos que emprende.

Excitabilidad. Cózar (2001), indica que en el desarrollo del juego la excitabilidad consiste en la capacidad de dar respuesta a partir de un estímulo determinado. Se debe a la apertura y aumento de los canales de Sodio (Na^+), que se dan al interior de las neuronas más positivas y esto favorece a que se despolaricen. Planteada la cuestión en este sentido, el niño ante el estímulo, genera una gama de

excitabilidades, lo cual se debe por lo general al movimiento corporal excesivo: moverse, retorcerse, tirarse al suelo, etc.

Tolerancia a la frustración.

Una frustración es: la vivencia emocional ante una situación en la que un deseo, un proyecto, una ilusión o una necesidad no se satisface o no se cumple, lo que sucede normalmente cuando se establecen límites o queremos que se cumplan normas.

En tanto que la tolerancia a la frustración es: superar esa situación desagradable continuando con su vida normal a pesar de ella, y tener baja tolerancia a la frustración, es tener sentimiento de cólera, de miedo o de tristeza al enfrentarse con el no cumplimiento de los deseos. El manejo a las frustraciones se aprende desde pequeño.

Son los padres en el hogar y los maestros en la institución educativa los que deben ayudar a comprender que no siempre se consigue lo que se quiere, que los demás tienen sus propios límites y que hay que aceptar la realidad sin experimentar sentimientos fuertes de cólera, miedo o tristeza. Para ayudarle al niño a controlar la frustración se puede indicar que le vas a ganar y que eso le enfadará, pero que no es más que un juego y además, se le hace notar que le avisamos con antelación, indicándole que recuerde como se comportó cuando hace un momento perdió.

Todos tenemos un comportamiento positivo si estamos relajados. Se debe enseñar a los niños a elevar su tolerancia a la frustración con relajación del cuerpo (Cerezo, 2007).

10. Juegos para niños

Juegos dirigidos

El juego del círculo: El facilitador trazará dos círculos en el salón o patio y los participantes se formarán en dos equipos y se le colocará una venda. A la orden del facilitador los participantes comenzarán a caminar a ciegas y ante una nueva señal de facilitador los participantes tratarán de buscar el círculo de su grupo. Ganará quien tenga más integrantes en el círculo.

5.4.2. Operacionalización de variables

Definición conceptual

Variable Independiente: Juegos tradicionales

Es una actividad inherente al ser humano que se realiza como una acción libre, espontánea, ficticia, natural y sin aprendizaje previo. En los niños y jóvenes tiende a cumplir una necesidad vital; en los adultos y mayores se presenta como medio de vivenciar situaciones que les permite recuperar lo original del ser humano y ser niños, sin perder la condición adulta. (Paredes, 2003, p. 1)

Variable dependiente: Desarrollo de los valores

Los valores son principios que nos permiten orientar nuestro comportamiento en función de realizarnos como personas.

Son creencias fundamentales que nos ayudan a preferir, apreciar y elegir unas cosas en lugar de otras, o un comportamiento en lugar de otro. También son fuente de satisfacción y plenitud. Se refieren a necesidades humanas y representan ideales, sueños y aspiraciones con una importancia independiente de las circunstancias. Por ejemplo, aunque seamos injustos la justicia sigue teniendo valor. Lo mismo ocurre con el bienestar o la felicidad. Valen por sí mismos. Son importantes por lo que son, lo que significan, y lo que representan, y no por lo que se opina de ellos.

4.2.1- Operacionalización de la variable independiente.

	Dimensiones	Indicadores
V.I. Juegos tradicionales	Planificación	Identifica el tipo de actividad lúdica a desarrollarse. - Programa las horas de juegos tradicionales y dinámicas en los equipos de trabajo. - Organiza los juegos tradicionales con los participantes.
		- Organiza

	Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Ordena - Empodera los valores
	Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicación reglas en el juego. - Participa en los distintos juegos tradicionales que lleva en práctica. - Dirige los juegos tradicionales sin limitaciones.
	Control	<ul style="list-style-type: none"> - Evalúa la práctica de valores en el juego. - Emite su opinión sobre la participación en el juego. - Evita agresión verbal y física durante su participación en los juegos.

4.2.2. Operacionalización de la variable dependiente.

V.D. Desarrollo de Valores	Respeto	<ul style="list-style-type: none"> -Respeto a sus compañeros en los diferentes juegos tradicionales. - Respeto a la profesora y las diferentes reglas del juego.
	Responsabilidad	<ul style="list-style-type: none"> - Demuestra responsabilidad en el aula y fuera de ella. - Trabaja en equipo con afecto y responsabilidad.
	Solidaridad	<ul style="list-style-type: none"> - Comparte sus útiles y lo que tiene sin esperar a cambio nada. - Colabora desinteresadamente en busca del bien común.
	Justicia	<ul style="list-style-type: none"> - Es justo en su actuar con sus compañeros y demás estudiantes de la Institución. - Otorga y recibe lo que a cada uno le corresponde.
	Veracidad	<ul style="list-style-type: none"> - Informa a la profesora y compañeros lo que ocurre en la institución con la veracidad. -Es coherente con lo que dice y hace.

5.5. Hipótesis

La propuesta los juegos tradicionales influye significativamente en el desarrollo de valores en los estudiantes de la I.E. N° 821515 de Sol Naciente, 2018.

5.6. Objetivos

5.6.1 General.

Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de los valores en estudiantes de 04 años de Inicial de la I.E. N° 821515 de Sol Naciente, durante el año 2018

5.6.2. Específicos:

- Identificar el nivel de desarrollo de los valores en los estudiantes de cuatro años de la I. E. N°. 821515 de Sol Naciente-2018, antes de la aplicación de la propuesta de juegos tradicionales
- Diagnosticar el nivel de desarrollo de los valores en los estudiantes de cuatro años de la I. E. N°. 821515 de Sol Naciente-2018, después de la aplicación de la propuesta de juegos tradicionales.
- Comparar el nivel de desarrollo de los valores en los estudiantes de cuatro años de la I. E. N°. 821515 de Sol Naciente-2018, antes y después de la aplicación de la propuesta de juegos tradicionales.

6. METODOLOGÍA DEL TRABAJO

6.1. Tipo y diseño de investigación: Según lo sugerido por Hernández (2008) y Sergio Carrasco (2005). Editorial San Marcos, es el siguiente:

$$GE = O_1 \times O_2$$

Dónde:

GE = Grupo experimental

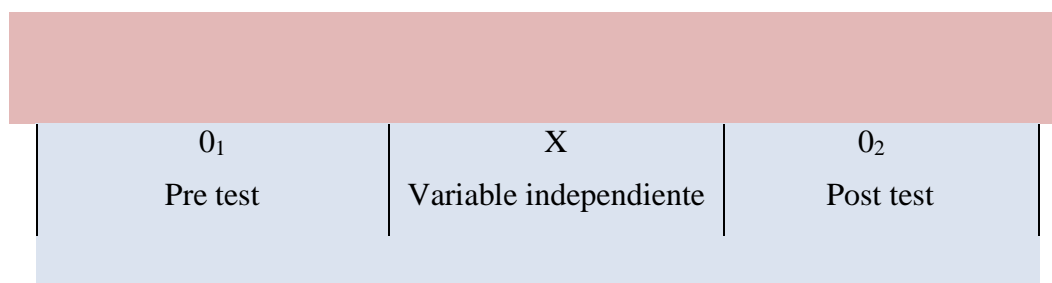
O₁ = **Observación de inicio** (Pre test)

X = **Intervención pedagógica** (Variable independiente)

O₂ = **Observación final** (Post test).

El tipo de investigación: Explicativa experimental.

Diseño de investigación: Pre experimental con su variable pre experimental con un solo grupo con pre y post test. Cuyo diagrama es el siguiente:



6.2. 6.2. Población y muestra

a. Población.

Constituida por todos de los estudiantes que son en número de 71 de educación Inicial de la Institución Educativa N° 821515 de Sol Naciente, según consta en las nóminas de matrícula del presente año en curso

b. Muestra.

Se trabajó con un muestreo no probabilístico con grupo estratificado preformado, constituida por 25 estudiantes del 4 año de la I.E. N° 821515 de Sol Naciente, comprensión del distrito de Huasmín, provincia de Celendín-2018.

6.3. Técnicas e instrumentos de investigación

Para analizar y sistematizar la información recogida o recopilada se utilizará

básicamente las medidas de la estadística descriptiva, distribuciones de tendencia y medidas de tendencia central tales como: media aritmética, desviación estándar, coeficiente de viabilidad. Además, se empleará tablas porcentuales y gráficos estadísticos. Así mismo se utilizará la estadística inferencial, T de Student para dar respuesta al objetivo N°. 3 y rechazar la hipótesis nula.

Para la recolección de evidencias conducentes a realizar la prueba de hipótesis, en el presente estudio se aplicaron técnicas e instrumentos:

Para la recolección de evidencias conducentes a realizar la prueba de hipótesis, en el presente estudio se realiza con las siguientes técnicas e instrumentos:

Observación	Ficha de observación	tradicionales para el desarrollo de valores
Cuestionario	Ficha de cuestionario	-Registrar hechos que reflejen los beneficios en cuanto al desarrollo de valores en los estudiantes. -Promover una cultura de valores, desde el punto de vista social y humano.

6.4. Administración de los instrumentos con respecto a la elaboración.

a. Sobre las elaboración y validación de los instrumentos

- Con respecto a la elaboración

Para demostrar la efectividad de los juegos tradicionales en el desarrollo d valores, se aplicó fichas de observación con sus respectivas escalas en base a los indicadores a medir.

En la formulación de cada prueba se tuvo en cuenta los siguientes aspectos:

- Coherencia entre los ítems, dimensiones y las variables de estudio; precisando de manera objetiva la información a recoger y al orden de obtención.
- Formulación de los indicadores de acuerdo a los objetivos de la investigación, de tal modo que garanticen la efectividad de las respuestas y que aseguren la obtención de la información requerida.
- Probar la confiabilidad del instrumento aplicado en una muestra de estudio piloto.
- Redacción en forma clara y precisa las instrucciones respectivas.
- Determinación adecuada de las características de los formatos para cada tipo de instrumento (forma, tamaño, material y estilo)
- Coherencia entre las técnicas y los instrumentos de recolección de datos.
- Uso correcto del enfoque textual y gramatical en la construcción del discurso; así como los interlineados, títulos, subtítulos para asegurar la mejora del lenguaje oral a fin de lograr un eficaz y eficiente entendimiento a las diferentes reglas y roles de los diferentes juegos utilizados.

Con respecto a la validación de los instrumentos

La validación de los instrumentos se tuvo en cuenta dos aspectos básicos:

- La opinión del experto para encontrar la validez de los mencionados instrumentos es lo que denominamos “juicio del experto”.
- En segundo momento se asegurará la confiabilidad de dichos instrumentos administrándolo en una muestra o estudio piloto de los estudiantes donde de la población de los resultados se pudo precisar la construcción definitiva de los ítems y sus respectivas alternativas, corrigiéndose y reelaborados los ítems quedaron listos los test que posteriormente se multicopiaron de acuerdo a las muestras seleccionadas.

Sobre la aplicación de los instrumentos

- Determinado las muestras de estudiantes, se coordinó para su aplicación de acuerdo a un cronograma establecido.

- Se organizaron todo el material de aplicación (test, encuestas y fichas de observación) para recolectar la información.

Estrategias para el acopio de la información

Se tendrá en cuenta dos aspectos fundamentales: la metodología para el acopio de la información y sobre los procedimientos seguidos en su recolección de información.

Metodología para el acopio de la información

- a. Inducción – deducción
- b. Análisis – síntesis y además se contó con el:
- c. Método prospectivo

b. Procedimientos seguidos para la aplicación de los instrumentos de recolección de la información

Se consideró un cronograma y se siguieron los siguientes procedimientos:

- Coordinación para la señalización de los sujetos objetos de investigación en la perspectiva de poder recoger la información.
- Visita de campo a las diversas aulas de la institución para recoger información documentada.
- Visita de campo a cada docente en sus respectivos espacios, así como a las opiniones de la administración de la mencionada institución sobre la población docente.
- Suministro de dos asistentes previamente capacitados para tal propósito.

c. Procedimientos para el tratamiento y ordenamiento de la información

- Se revisó los datos, consistente en el análisis exhaustivo de cada uno de los instrumentos de recolección de datos utilizados, para verificar su validez y confiabilidad.
- Se codificó de los datos, a escala valorativa de acuerdo a los instrumentos que se suministró.

- Recuento de los datos, se diseñó una matriz de codificación de datos para su correspondiente fabulación.
- Se organizó y presentó la información en base a gráficos, para una representación visual de los valores numéricos en figuras que expresan determinadas tendencias con respecto a las variables medidas.

6.5. Técnicas de procesamiento de datos, análisis e interpretación de datos.

Se utilizó básicamente las medidas de la estadística descriptiva, tales como: media aritmética, desviación estándar, coeficiente de variabilidad. Además, se empleó el paquete estadístico IBM SPSS versión 23, tablas y gráficos para representar e interpretar los datos obtenidos.

Medidas de Centralización. - Indican valores con respecto a que los datos parecen apuntarse: Media, Mediana y Moda

Criterios para la interpretación

- Integración lógica para la presentación del juego.
- Comentario crítico de los resultados en su significación actual y en función a los objetivos de investigación previstos.
- Coordinación de los resultados obtenidos en torno al nivel de desarrollo de las actividades científico investigativas con la interpretación con las teorías y estudios referentes publicados.

7. RESULTADOS

7.1. Procesamiento, análisis e interpretación de datos:

Los resultados del estudio denominado, Juegos tradicionales para el desarrollo de valores en los estudiantes de la I.E. N° 821515- Sol Naciente-2018.

Se ha optado por diseño pre experimental con una muestra de 25 estudiantes con el propósito de contrastar la hipótesis central: Al aplicar una propuesta de juegos tradicionales para el desarrollo de valores en los estudiantes de cuatro años de la Institución educativa antes mencionada.

Las técnicas e instrumentos que nos han permitido la recolección de información fueron la observación directa a través de la ficha de observación directa (Pre y Pos test), permitiéndonos dar como válida la hipótesis general y lograr así de esta manera el objetivo previsto en la investigación científica que se ha planificado.

INDICADOR N°. 1: Respeto a sus compañeros en los diferentes juegos tradicionales

TABLA N° 1:

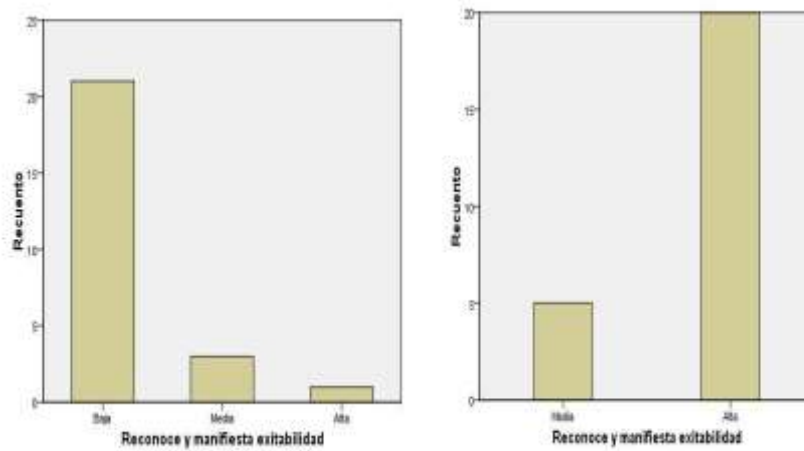
PRE TEST: Respeto a sus compañeros en los diferentes juegos tradicionales

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Baja	21	77,8	84,0	84,0
	Media	3	11,1	12,0	96,0
	Alta	1	3,7	4,0	100,0
	Total	25	92,6	100,0	
Perdidos	Sistema	2	7,4		
Total		27	100,0		

POS TEST: Respeto a sus compañeros en los diferentes juegos tradicionales

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Media	5	18,5	20,0	20,0
	Alta	20	74,1	80,0	100,0
	Total	25	92,6	100,0	
Perdidos	Sistema	2	7,4		
Total		27	100,0		

GRÁFICO: 1



Interpretación de tablas y gráficos.

Se aprecia en las tablas 1 y gráficos 1, en el pre test que el **84,00%** de los estudiantes el indicador Respeto a sus compañeros en los diferentes juegos tradicionales es baja, el **12,00%** medianamente respeta a sus compañeros en los diferentes juegos tradicionales y sólo **4,00%** el respeto es alto hacia sus compañeros en los diferentes juegos tradicionales; mientras que en el pos test resulta que el **20,00%** masomenos o medianamente respetan a sus compañeros en los diferentes juegos tradicionales, el y el **80,00%** de los estudiantes el respeto hacia sus compañeros es alto. Se infiere que la mayoría de estudiantes en el pre test el porcentaje de respeto se acrecienta en los valores bajo y medio; mientras que en el pos test vemos que el 80 % de los estudiantes demuestran un respeto alto, evidenciándose de esta manera un logro significativo y cambio de actitud en cuanto al respeto en los estudiantes de cuatros años de la I.E. N°. 821515 de Sol Naciente-2018.

INDICADOR: Respeto a la profesora y las diferentes reglas del juego

TABLA: 2

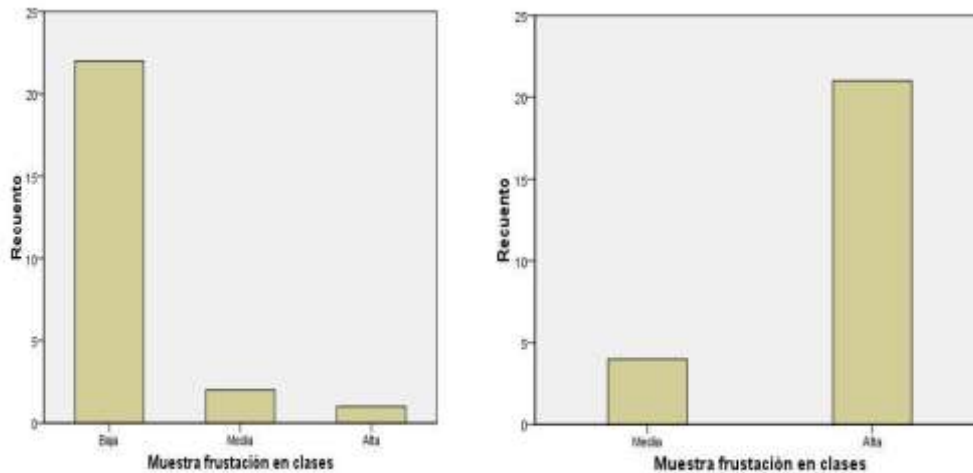
PRE TEST: Respeto a la profesora y las diferentes reglas del juego

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Baja	22	81,5	88,0	88,0
	Media	2	7,4	8,0	96,0
	Alta	1	3,7	4,0	100,0
	Total	25	92,6	100,0	
Perdido	Sistema	2	7,4		
Total		27	100,0		

POS TEST : Respeta a la profesora y las diferentes reglas del juego.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Media	4			
Alta	21	14,8	16,0	16,0
Total	25	77,8	84,0	100,0
Perdido Sistema	2	92,6	100,0	
Total	27	7,4		
		100,0		

GRÁFICO: 2



Se aprecia en las tablas 2 y gráficos 2, en el pre test el **88,00%** de los estudiantes el respeto a la profesora y a la regla de juego en bajo, el **8,00%** medio y sólo en un **4,00%** de los estudiantes el respeto a la profesora y ala diferentes reglas del juego son altos; mientras que en el pos test resulta que el **16,00%** medianamente respetan, el **84,00%** de los estudiantes demuestran un respeto alto a la profesora y a las reglas del juego. Se infiere que la mayoría de estudiantes en el pre test demuestran un porcentaje bajo y medio en cuanto al respeto; mientras que en el pos test el nivel de respeto es alto, evidenciándose de esta manera un logro significativo y cambio de comportamiento en los estudiantes

INDICADOR N° 3: Demuestra responsabilidad en el aula y fuera de ella
TABLA N° 3

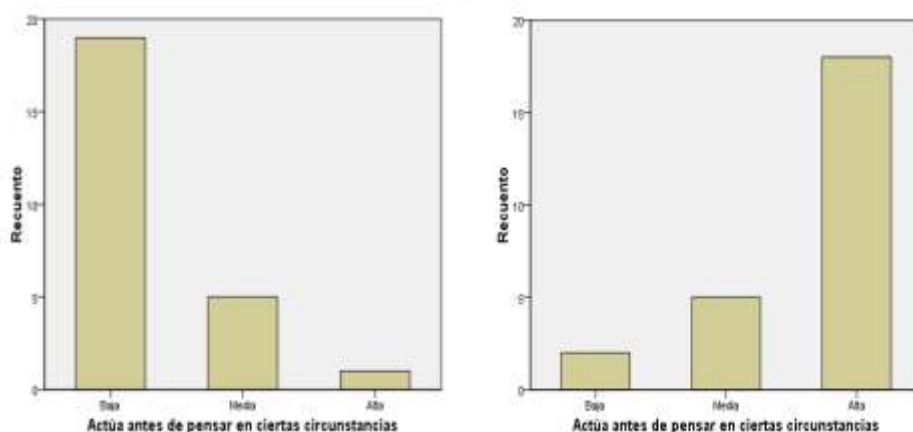
PRE TEST: Demuestra responsabilidad en el aula y fuera de ella

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Baja	19	70,4	76,0	76,0
	Media	5	18,5	20,0	96,0
	Alta	1	3,7	4,0	100,0
	Total	25	92,6	100,0	
Perdidos Sistema		2	7,4		
Total		27	100,0		

POS TEST: Demuestra responsabilidad en el aula y fuera de ella

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Baja	2	7,4	8,0	8,0
	Media	5	18,5	20,0	28,0
	Alta	18	66,7	72,0	100,0
	Total	25	92,6	100,0	
Perdidos Sistema		2	7,4		
Total		27	100,0		

GRÁFICO N° 3:



Se infiere en las tablas 3 y gráficos 3, en el pre test el **76,00%** de los estudiantes Demuestran baja responsabilidad en el aula y fuera de ella, 20 % demuestran una mediana responsabilidad en el aula y fuera de ella, y el **4,00%** demuestran una responsabilidad alta en el aula y fuera de ella; mientras que en el pos test resulta

que el **8,00%** aún sigue bajo, el **20,00%** demuestra una mediana responsabilidad en los estudiantes tanto en el aula como fuera de ella y el **72,00%** **si demuestra un alta nivel de responsabilidad dentro y fuera de ella**. Se infiere que la mayoría de estudiantes en el pre test la responsabilidad se acrecienta en los niveles bajo y medio; mientras que en el pos test el nivel de responsabilidad es alto, evidenciándose así de esta manera un logro considerable en cuanto a la responsabilidad por parte de los estudiantes y a mejorar el valor responsabilidad.

INDICADOR N° 4: Trabaja en equipo con afecto y responsabilidad

TABLA N° 4:

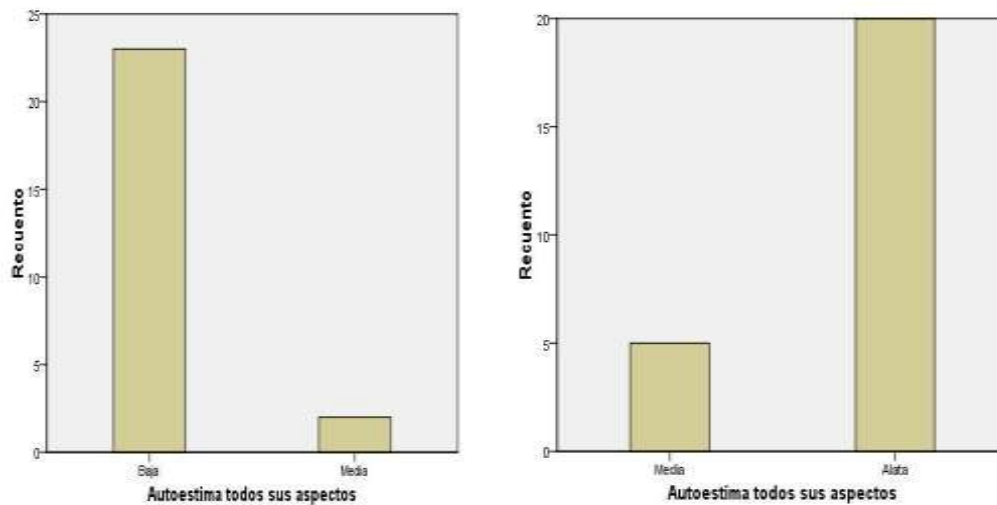
PRE TEST: Trabaja en equipo con afecto y responsabilidad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Baja	23	85,2	92,0	92,0
	Media	2	7,4	8,0	100,0
	Total	25	92,6	100,0	
Perdidos Sistema		2	7,4		
Total		27	100,0		

POS TEST: Trabaja en equipo con afecto y responsabilidad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Media	5	18,5	20,0	20,0
	Alta	20	74,1	80,0	100,0
	Total	25	92,6	100,0	
Perdidos Sistema		2	7,4		
Total		27	100,0		

GRÁFICO N° 4:



Se infiere en las tablas 4 y gráficos 4, en el pre test el **92,00%** de los estudiantes Demuestran bajo nivel para Trabajar en equipo con afecto y responsabilidad, y sólo el **8,00%** demuestran un nivel alto para Trabajar en equipo con afecto y responsabilidad; mientras que en el pos test resulta que el **20,00%** presenta un nivel medio para trabajar en equipo con afecto y responsabilidad y el **80,00%** **si demuestra un alto nivel para** Trabajar en equipo con afecto y responsabilidad. Se infiere que la mayoría de estudiantes en el pre test el trabajo en equipo con afecto y responsabilidad se acrecienta en los niveles bajo y medio; mientras que en el pos test el nivel de trabajo con afecto y responsabilidad es alto, evidenciándose así de esta manera un logro considerable en cuanto al trabajo en equipo con afecto y responsabilidad por parte de los estudiantes y a mejorar el valor responsabilidad.

INDICADOR N° 5: Comparte sus útiles y lo que tiene sin esperar a cambio nada.
TABLA N° 5:

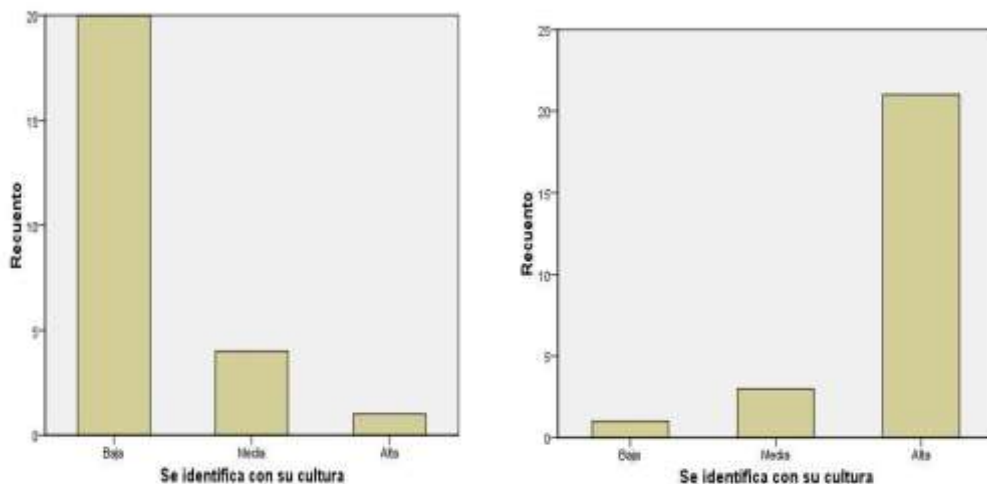
PRE TEST: Comparte sus útiles y lo que tiene sin esperar a cambio nada.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válid o	Baja	20	74,1	80,0
	Media	4	14,8	96,0
	Alta	1	3,7	100,0
	Total	25	92,6	
Perdi dos	Sistema	2	7,4	
	Total	27	100,0	

POS TEST: Comparte sus útiles y lo que tiene sin esperar a cambio nada.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Baja	1	3,7	4,0	4,0
	Media	3	11,1	12,0	16,0
	Alta	21	77,8	84,0	100,0
	Total	25	92,6	100,0	
Perdidos	Sistema	2	7,4		
Total		27	100,0		

GRÁFICO N°. 5.



Se infiere en las tablas 5 y gráficos 5, en el pre test el **80,00%** de los estudiantes Demuestran baja capacidad para Compartir sus útiles y lo que tiene sin esperar a cambio nada, **16 %** demuestran una mediana capacidad para Compartir sus útiles y lo que tiene sin esperar a cambio nada y solo el **4,00%** de los estudiantes demuestran un alto nivel para Compartir sus útiles y lo que tiene sin esperar a cambio nada.; mientras que en el pos test resulta que el **4,00%** aún sigue bajo, el **12,00%** demuestra una mediana capacidad para Compartir sus útiles y lo que tiene sin esperar a cambio nada y el **84,00%** **si demuestra un alto nivel para** Compartir sus útiles y lo que tiene sin esperar a cambio nada. Se infiere que la mayoría de estudiantes en el pre test la capacidad de cooperación de compartir se acrecienta en los niveles bajo y medio; mientras que en el pos test el nivel cooperativo y colaborativo es alto, evidenciándose así de esta manera un logro considerable en cuanto a la cooperación y desarrollo del valor solidaridad en los estudiantes.

INDICADOR N° 6: Colabora desinteresadamente en busca del bien común

TABLA N°.6:

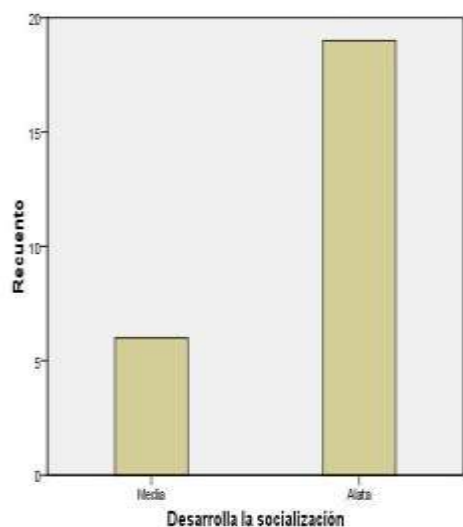
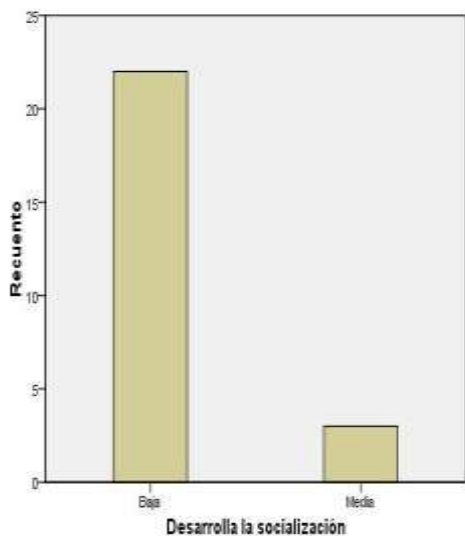
PRE TEST: Colabora desinteresadamente en busca del bien común

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Baja Media	22	81,5	88,0	88,0
	Total	3	11,1	12,0	100,0
Perdido	Sistema	25	92,6	100,0	
	Total	2	7,4		
Total		27	100,0		

POS TEST: Colabora desinteresadamente en busca del bien común

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Media	6	22,2	24,0	24,0
	Alata	19	70,4	76,0	100,0
	Total	25	92,6	100,0	
Perdido	Sistema	2	7,4		
	Total	27	100,0		

GRÁFICO N° 6.



Se infiere en las tablas 6 y gráficos 6, en el pre test el **88,00%** de los estudiantes Demuestran bajo nivel para colaborar desinteresadamente en busca del bien común, y sólo el **12,00%** medianamente colabora desinteresadamente en busca del bien común; mientras que en el pos test resulta que el **24,00%** presenta un nivel medio para colaborar desinteresadamente en busca del bien común y el **76,00% si demuestra un alto nivel para** colaborar desinteresadamente en busca del bien común. Se infiere que la mayoría de estudiantes en el pre test la colaboración desinteresada en busca del bien común es bien baja y muy poco media; mientras que en el pos test el nivel de colaboración desinteresada en busca del bien común es alto, evidenciándose así de esta manera un logro considerable en cuanto al aspecto colaborativo desarrollando de esta manera el valor solidaridad.

INDICADOR N°7: Es justo en su actuar con sus compañeros y demás estudiantes de la Institución.

TABLA N° 7

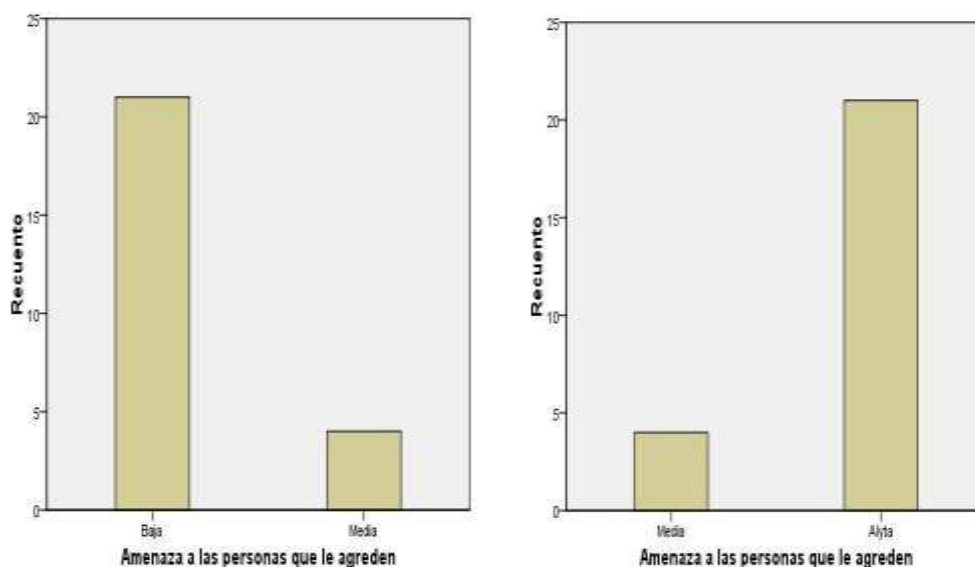
PRE TEST: Es justo en su actuar con sus compañeros y demás estudiantes de la Institución.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Baja	21	77,8	84,0	84,0
	Media	4	14,8	16,0	100,0
	Total	25	92,6	100,0	
Perdido	Sistema	2	7,4		
Total		27	100,0		

POS TEST: Es justo en su actuar con sus compañeros y demás estudiantes de la Institución.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Media	4	14,8	16,0	16,0
	Alyta	21	77,8	84,0	100,0
	Total	25	92,6	100,0	
Perdido	Sistemas	2	7,4		
Total		27	100,0		

GRÁFICO N° 7



Se concluye que en las tablas 7 y gráficos 7, en el pre test el **86,00%** de los estudiantes presentan un nivel bajo de justicia **en su actuar con sus compañeros y demás estudiantes de la Institución**, y sólo el **16,00%** medianamente son justos con sus compañeros y demás estudiantes de la Institución; mientras que en el pos test resulta que el **16,00%** presenta un nivel medio de justicia para actuar con sus compañeros y demás estudiantes de la institución y el **84,00%** **si demuestra un alto nivel de justicia en su actuar con sus compañeros y demás estudiantes de la institución**. Se infiere que la mayoría de estudiantes en el pre test la práctica de la justicia es baja y media; mientras que en el pos test el nivel de justicia en los estudiantes es alta, evidenciándose así de esta manera un logro considerable en cuanto al desarrollo del valor justicia en cada uno de los estudiantes.

INDICADOR N° 8: Otorga y recibe lo que a cada uno le corresponde TABLA N° 8.

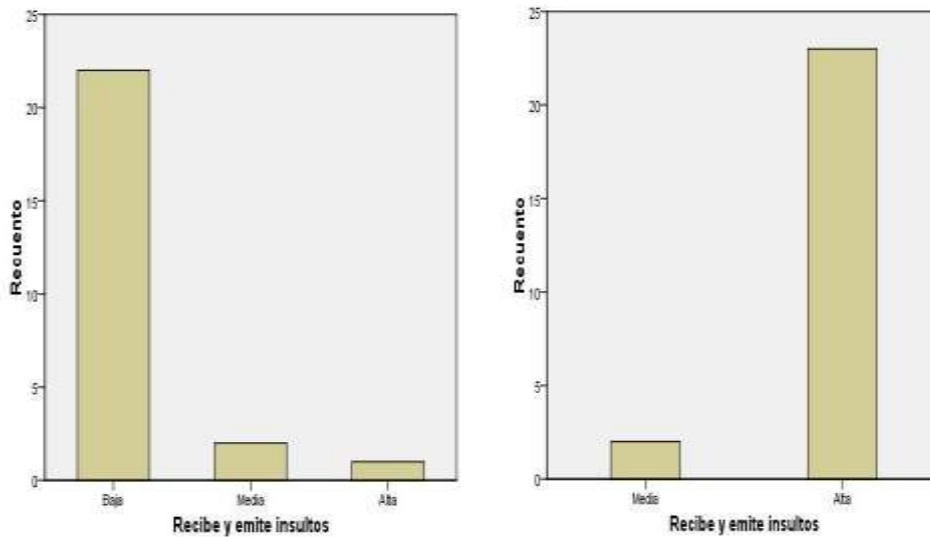
PRE TEST: Otorga y recibe lo que a cada uno le corresponde

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Baja	22	81,5	88,0	88,0
	Media	2	7,4	8,0	96,0
	Alta	1	3,7	4,0	100,0
	Total	25	92,6	100,0	
Perdidos	Sistema	2	7,4		
Total		27	100,0		

POS TEST: Otorga y recibe lo que a cada uno le corresponde

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Media	2			
	Alta	23	7,4	8,0	8,0
	Total	25	85,2	92,0	100,0
Perdidos	Sistema	2	92,6	100,0	
Total		27	7,4		
			100,0		

GRÁFICO N° 8



Se infiere en las tablas 8 y gráficos 8, en el pre test el **88,00%** de los estudiantes Demuestran baja capacidad para Otorgar y recibir lo que a cada uno le corresponde, **el 8 %** demuestran una mediana capacidad para Otorgar y recibir lo que a cada uno le corresponde y solo el **4,00%** de los estudiantes demuestran un alto nivel para Otorgar y recibir lo que a cada uno le corresponde.; mientras que en el pos test resulta que el **8,00%** demuestra una mediana capacidad para Otorgar y recibir lo que a cada uno le corresponde y el **92,00% si demuestra un alto nivel para** Otorgar y recibir lo que a cada uno le corresponde. Se infiere que la mayoría de estudiantes en el pre test la capacidad de otorgar y recibir lo que a cada uno le corresponde se acrecienta en los niveles bajo y medio; mientras que en el pos test el nivel de otorgar y recibir es alto, evidenciándose así de esta manera un logro considerable en cuanto al desarrollo del valor justicia.

INDICADOR N° 9: Informa a la profesora y compañeros lo que ocurre en la institución con la veracidad

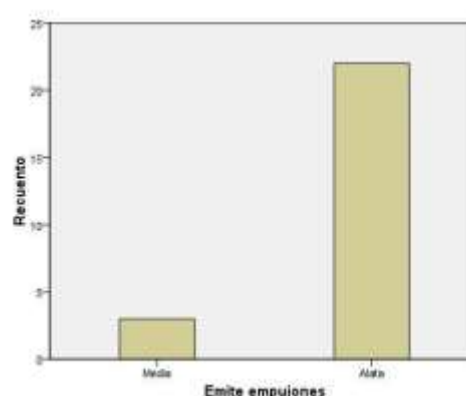
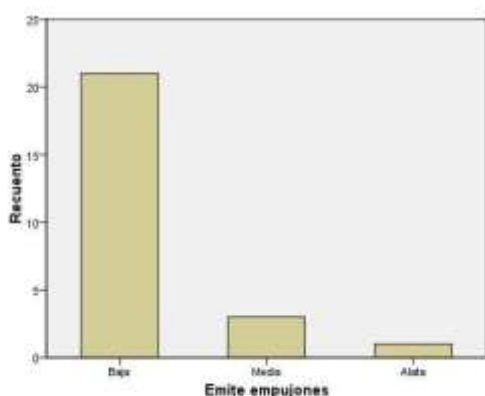
TABALA N° 9.

PRE TEST: Informa a la profesora y compañeros lo que ocurre en la institución con la veracidad

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Baja	21	77,8	84,0	84,0
do Media	3	11,1	12,0	96,0
Alata	1	3,7	4,0	100,0
Total	25	92,6	100,0	
Perd Sistema	2	7,4		
idos				
Total	27	100,0		

POS TEST: Informa a la profesora y compañeros lo que ocurre en la institución con la veracidad.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Media	3	11,1	12,0	12,0
Alta	22	81,5	88,0	100,0
Total	25	92,6	100,0	
Perdidos Sistema	2	7,4		
Total	27	100,0		



Se infiere en las tablas 9 y gráficos 9, en el pre test el **84,00%** de los estudiantes

representan un nivel bajo para Informa a la profesora y compañeros lo que ocurre en la institución con la veracidad, el 12 % de los estudiantes representan un nivel medio para Informa a la profesora y compañeros lo que ocurre en la institución con la veracidad y el **4,00%** si demuestra un nivel alto para Informa a la profesora y compañeros lo que ocurre en la institución con la veracidad; mientras que en el pos test resulta que el **12,00%** de los estudiantes presentan un nivel medio para Informa a la profesora y compañeros lo que ocurre en la institución con la veracidad y el **88,00%** demuestra un alto nivel para Informar a la profesora y compañeros lo que ocurre en la institución con la veracidad. Se infiere que la mayoría de estudiantes en el pre test *los estudiantes demuestran un nivel bajo y medio en cuanto al desarrollo de la veracidad*; mientras que en el pos test *demuestran y aun alto nivel de veracidad*, evidenciándose de esta manera un logro significativo y desarrollo del valor veracidad en los estudiantes.

INDICADOR N° 10: Es coherente con lo que dice y hace

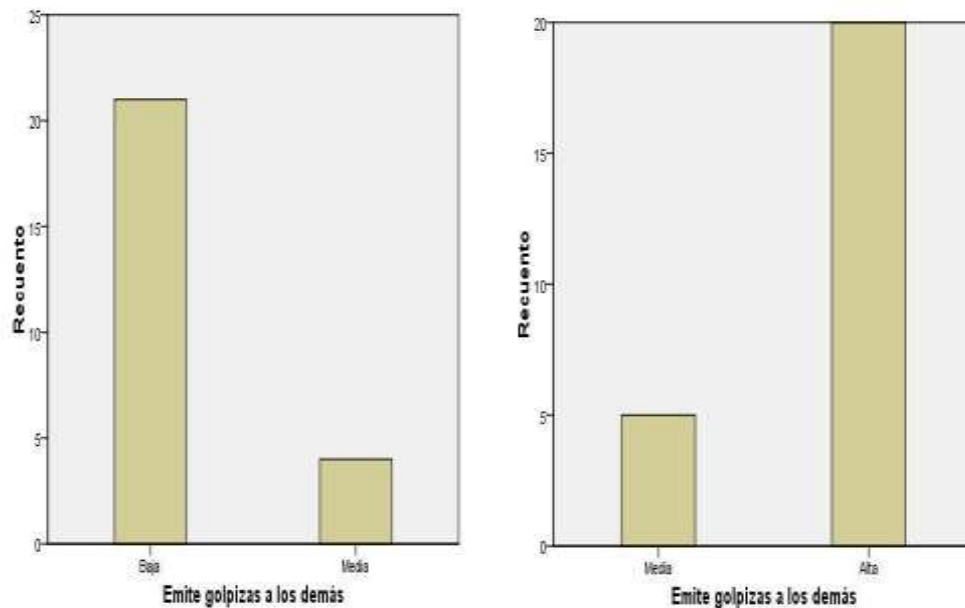
TABLA N° 10.

PRE TEST: Es coherente con lo que dice y hace

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Baja	21	77,8	84,0	84,0
	Media	4	14,8	16,0	100,0
	Total	25	92,6	100,0	
Perdidos	Sistema	2	7,4		
Total		27	100,0		

POS TEST: Es coherente con lo que dice y hace

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Media	5	18,5	20,0	20,0
	Alta	20	74,1	80,0	100,0
	Total	25	92,6	100,0	
Perdidos	Sistema	2	7,4		
Total		27	100,0		



Al analizar las tablas 10 y gráficos 10, se infiere que, en el pre test el **84,00%** de los estudiantes demuestran un nivel bajo de coherencia con lo que dicen y hacen y el **16,00%** masomenos son coherentes con lo que hacen y dicen; mientras que en el pos test resulta que el **20,00%** de los estudiantes demuestran un nivel medio de coherencia sobre lo que hacen y dicen y el **80,00% de los estudiantes presentan un alto grado de coherencia en lo que hacen y dicen**. Se infiere que la mayoría de estudiantes en el pre test demuestran baja coherencia en lo que hacen y dicen y en cambio en el pos test si se evidencia claramente el alto nivel de coherencia en lo que hacen y dicen, por lo que se concluye que se ha logrado un cambio significativo y desarrollo del valor veracidad en los estudiantes de 4 años de la I. E. N°. 821515 de Sol Naciente, distrito de Huasmín-2018.

8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

8.1. Con los resultados, antecedentes y teorías.

Efectuado el análisis y discusión pertinente en cuanto a las tablas y gráficos existentes podemos manifestar que de acuerdo a la aplicación de la variable independiente para desarrollar valores en los estudiantes de 4 años de la I. E. N°. 821515 de Sol Naciente, comprensión del distrito de Huasmín, de la provincia de Celendín, se concluyó que en el pre test los niveles de desarrollo de los valores como: El respeto, la responsabilidad, la justicia, la solidaridad y la veracidad se acentuaron en el nivel bajo en un porcentaje promedio de más de un 74 % en el nivel bajo un 16 % en el nivel medio y un 10 % en un nivel alto o deseado, lo que constituyó una enorme preocupación, pero se evidencia claramente que luego de aplicar la variable Juegos tradicionales tuvo una repercusión en su variable independiente desarrollo de valores, ya que se logró desarrollar los valores como el respeto, la responsabilidad, la solidaridad, la justicia y la veracidad en los estudiantes de la I. E. N°. 821515 del caserío de Sol Naciente, durante el transcurso del año 2018, en un promedio de 82 % favorable y de éxito en la aplicación y realización del presente estudio.

Se infiere que la mayoría de estudiantes en el pre test es baja la propuesta de alternativas; mientras que en el pos test la mayoría de estudiantes demuestran un alto nivel de propuestas y alternativas de solución para el desarrollo de valores en los estudiantes.

Lo que se deduce que la mayoría de estudiantes en el pre test el nivel bajo y medio tienen la capacidad para desarrollar valores, mientras que en el pos test la mayoría de niños demuestran un nivel alto lo que les permite proponer ideas en la solución de problemas grupales a falta del cultivo y desarrollo de los valores.

Se infiere que mediante la aplicación de juegos tradicionales de manera activa, participativa, interactiva, amigable, didáctica permite mejorar el desarrollo de valores en los estudiantes de educación primaria de educación básica regular.

La importancia del juego en el desarrollo de los niños y las niñas

El juego es esencial para el desarrollo óptimo porque contribuye al bienestar cognitivo, físico, social y emocional de los niños y niñas. Jugar también ofrece una oportunidad ideal para que los padres y madres se comprometan plenamente con sus hijos e hijas. Es tan importante que la Comisión de Derechos Humanos de la Unión Europea lo ha reconocido como un derecho.

Pero el juego no es solo un derecho, también es una necesidad esencial para el desarrollo y un instrumento para el aprendizaje de comportamientos y valores. No obstante, a pesar de los beneficios derivados de juego para toda la familia, el estilo de vida, los cambios en la estructura familiar y el aumento de la atención hacia las actividades productivas han influido en contra y el tiempo dedicado al juego cada vez es menor.

Los beneficios del juego

La Academia Americana de Pediatría reúne en un estudio algunos de los múltiples beneficios del juego: •

Contribuye al desarrollo de un cerebro sano: jugar permite a los niños y niñas usar su creatividad mientras desarrollan su imaginación, practican sus destrezas físicas y su fuerza cognitiva y emocional. •

Evita enfermedades: la ONU mantiene que fomentar los juegos con componente físico es una forma ideal de aumentar la actividad física de los niños y niñas y funciona como estrategia para evitar la obesidad y el sedentarismo.

Facilita la interacción con el mundo: jugar permite a los niños y niñas crear sus propios mundos mientras exploran el entorno que les rodea, dominando sus miedos a través de la práctica de los roles adultos, solos o en compañía de otros.

Permite la adquisición de competencias y habilidades sociales: mientras practican en estos mundos imaginarios, los niños y niñas adquieren nuevas competencias que utilizarán en los futuros desafíos de su edad adulta, habilidades que les proporcionarán mayor confianza en ellos mismos y capacidad de resistencia en los momentos duros de la vida. Jugar en grupo es compartir, tomar decisiones, negociar y resolver conflictos. •

Mejora las relaciones afectivas familiares: cuando los padres y madres observan a sus hijos e hijas en el juego y especialmente cuando participan en él, pueden aprovechar una oportunidad única de ver el mundo a través de sus ojos y aprender a entenderles mejor. Además, las interacciones que se producen a

través del juego envían a los niños y niñas el mensaje de que su padre o madre les está prestando plena atención y esto ayuda a construir una relación fuerte y perdurable. De esta manera, a través del juego, la familia aprende a comunicarse de forma más efectiva. •

Ayuda al aprendizaje de valores: por último, el juego es el entorno ideal para el aprendizaje de comportamientos relacionados con los valores personales y sociales a través de la imitación y de la simulación de situaciones. A través del juego, el niño o niña es capaz de experimentar de primera mano comportamientos negativos y entender sus consecuencias en un entorno controlado, para luego acudir a este aprendizaje cuando estas situaciones se produzcan en la vida real.

Valores en el juego

El juego es una herramienta fundamental para el aprendizaje de valores, en un momento, la infancia, donde se producen numerosos e importantes cambios en el desarrollo social y afectivo. A través del juego, se introduce al individuo en las normas, valores y significaciones de la cultura. A través del juego, los niños y niñas se socializan en la cultura del grupo, aprenden los valores estéticos, éticos y morales de la cultura que les toca vivir, se introducen en el mundo social.

Como herramienta, los juegos nos van a permitir practicar con nuestros hijos e hijas todo el amplio catálogo de valores, de los que destacamos los siguientes:

- **La interiorización de las emociones:** en edades más tempranas, el foco de los juegos se concentra en la socialización primaria, la exploración y la comprensión de las emociones propias y la identificación con los otros. Es la primera etapa para sentar las bases del respeto y la tolerancia hacia los demás.
- **Igualdad a todos los niveles:** a través de las relaciones con los otros mediante el juego, los niños y niñas aprenden a entender la importancia de la igualdad tanto de género como entre las distintas etnias, razas y religiones y de tratar a todos con el mismo respeto.

- **Aceptación propia y de los demás:** en la etapa infantil, el niño o niña se percibe a sí mismo como le ven los demás. La aceptación o rechazo social tiene una importancia clave en su autoestima, por lo que el juego en grupo puede favorecer el desarrollo de una identidad positiva. Los pequeños y pequeñas entienden con el juego que en sus interacciones deben ser respetuosos con los demás y crear relaciones de cuidado y afecto, porque son beneficiosas a nivel emocional tanto para el otro como para sí mismos. Petra María Pérez Alonso-Geta, Catedrática de Teoría de la Educación, de la Universidad de Valencia, afirma que “la adaptación social, la aceptación o el rechazo, que los niños y niñas desde muy pequeños perciben, tienen una enorme influencia en su comportamiento y su imagen, influencia que les lleva a comportarse con seguridad y autonomía o a ser retraídos, inseguros e incluso violentos. El juego ofrece grandes posibilidades en este sentido.”

- **Empatía y solidaridad:** la inteligencia emocional que se desarrolla durante la práctica del juego comprende capacidades básicas como la percepción y canalización de la propia emoción, la autoestima o la comprensión de los sentimientos de los demás. Esta es la base para el desarrollo de comportamientos solidarios ante situaciones de desigualdad o injusticia. Los juegos condicionan y desarrollan valores innatos en este sentido como la compasión y el altruismo. • **Diversidad:** “en los primeros años la integración en el juego de niños y niñas “diferentes” es total”, mantiene la Doctora Petra María Pérez. “Los niños y niñas con minusvalías no son rechazados y se puede observar cómo los demás hacen esfuerzos por adoptar sus acciones a las incapacidades de sus compañeros y conseguir que estos se integren en el juego”. Por ello, el mundo de juego en los primeros años es un entorno ideal para comprender y aceptar como semejantes a otros sin importar sus características diferentes.

- Al término de la investigación se comprueba que la influencia de este programa de juegos tradicionales es positiva ya que logra mejorar el desarrollo de los valores en los estudiantes de educación primaria.

En el contexto local el programa de juegos tradicionales aplicados a estudiantes

de inicial de educación básica regular favorece de manera muy significativa en el desarrollo de los valores es decir de promover una cultura equilibrada solidaria, digna y justa.

Teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner.

La teoría de las inteligencias múltiples es un modelo propuesto por Howard Gardner en el cual la inteligencia no es vista como algo unitario, que agrupa diferentes capacidades específicas con distinto nivel de generalidad, contrario a esto es vista como un conjunto de inteligencias múltiples, distintas e independientes.

Gardner (1999) sostiene, al inicio, que las inteligencias múltiples es la capacidad para resolver problemas o elaborar productos que se valoran en uno o más contextos culturales; luego nos ofrece una definición más elaborada y los define: "como un potencial biopsicológico para procesar información que se puede activar en marco cultural para crear problemas o crear productos que tienen valor en un cultural para crear problemas o crear productos que tienen valor para una cultura" (p. 57).

Por su parte, Antúnez, (2006) sostiene •que "La inteligencia es la capacidad cerebral por la cual conseguimos penetrar en la comprensión de las cosas eligiendo el mejor camino. La formación de ideas, el juicio y razonamiento son actos esenciales e indicadores de la inteligencia como facultad de comprender"

El perfeccionamiento de la definición de inteligencias múltiples es importante ya que nos indica que las inteligencias no son algo tangible ni concreto, una cultura y todas sus actividades son factores determinantes para desarrollar y mostrar unas capacidades potenciales en un individuo.

Gardner reconoce que la brillantez académica no lo es todo. Establece que para desenvolverse óptimamente en la vida no basta con tener un gran expediente académico.

Hay personas de gran capacidad intelectual pero incapaces de, por ejemplo, elegir correctamente a sus amigos; por el contrario, hay personas menos brillantes en el colegio que triunfan en el mundo de los negocios o en su vida personal. Triunfar en los negocios, o en los deportes, requiere ser inteligente, pero en cada campo se utiliza un tipo de inteligencia distinto.

No requiere poseer una inteligencia ni mejor o peor, ni mayor o menor pero sí distinta. No existe una persona más inteligente que otro simplemente sus inteligencias pertenecen a campos diferentes.

Anteriormente existía la percepción de que se nacía inteligente o no, y la educación no podía cambiar ese hecho.

Tanto es así que en épocas muy cercanas a los deficientes psíquicos no se les educaba, porque se consideraba que era un esfuerzo inútil.

Considerando la importancia de la psicología de las inteligencias múltiples, ha de ser más racional tener un objeto para todo lo que hacemos, y no solo por medio de estas inteligencias. Puesto que deja de lado la objetividad; que es el orden para captar el mundo.

Inteligencia Interpersonal: Comprende la desenvoltura de entender a los otros y relacionarse eficazmente con ellos. Incluye una gran sensibilidad para entender las expresiones faciales, la voz, los gestos, las posturas, para responder adecuadamente. Disfrutan del trabajo en equipo.

Relaciones interpersonales. Son aquellas en las que se establece una relación mutua entre individuos que tiene propiedades de reversibilidad, simetría y en las que existe la posibilidad real de reciprocidad. Las relaciones interpersonales y la comunicación son inseparables, ya que es precisamente a través de la comunicación que la relación social se realiza.

9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

9.1-Conclusiones:

- Se logró determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de los valores en estudiantes de 04 años de Inicial de la I.E. N° 821515 de Sol Naciente, durante el año 2018.
- Se logró identificar el nivel de desarrollo de los valores en los estudiantes de los cuatro años de la I. E. N°. 821515 de Sol Naciente-2018, antes de la aplicación de la propuesta de juegos tradicionales
- Se diagnosticó el nivel de desarrollo de los valores en los estudiantes de los cuatro años de la I. E. N°. 821515 de Sol Naciente-2018, después de la aplicación de la propuesta de juegos tradicionales.
- Se comparará el nivel de desarrollo de los valores en los estudiantes de los cuatro años de la I. E. N°. 821515 de Sol Naciente-2018, antes y después de la aplicación de la propuesta de juegos tradicionales

Recomendaciones:

- Los maestros y maestras seleccionar juegos tradicionales de interés de los estudiantes para mejorar el desarrollo de los valores en los estudiantes de inicial de Educación Básica Regular.
- A los padres de familia, deben participar en juegos tradicionales para para mejorar el desarrollo de valores en sus hijos en el hogar, escuela y sociedad en general.
- Programar y desarrollar juegos tradicionales que conduzca a mejorar el desarrollo de valores relaciones en los estudiantes de educación inicial.

- Difundir la propuesta de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo de los valores en estudiantes en educación inicial, considerando como referente la institución educativa beneficiada con el estudio.
- En el aspecto metodológico se recomienda que los docentes aplicar juegos tradicionales en sus diferentes ámbitos para desarrollar valores y por medio de ellos el desarrollo cognitivo, psicológico, afectivo y motriz de los estudiantes de educación inicial respectivamente.

10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Andrade, M. (2004). *El desarrollo de la habilidad para resolver conflictos interpersonales a través del juego dramático*. Pontificia Universal Católica del Perú. Facultad de Educación. Lima. Grupo de Análisis para el Desarrollo – GRADE.

Aramburu, M. (2007). *Jerome Seymour Bruner: De la Percepción Al Lenguaje*. País Vasco: Universidad del País Vasco – España

Araya, G. (2005). *Violencia en el fútbol: Tres estudios sobre la conducta agresiva en situación de competencia y sus implicaciones sociales*. Editado por la Escuela de Educación Física y Deportes. Universidad de Costa Rica. Recuperado de www.efdeportes-com/efd80/violencia.htm.

Avellaneda, O. H. (1998). Lactancia materna con amor: una vacuna contra la deprivación psicoafectiva. En *Pediatría. Órgano Oficial de la Asociación Colombiana de Pediatría*. Recuperado de <http://en-colombia.com/medicina/pediatria/pediatria40305-disciplina.htm>.

Bakker, F. (1993). *Psicología del deporte, conceptos y aplicaciones*. España: Morata.

Bandura, A. (1973). *La agresión: un análisis del aprendizaje social*. Englewood Cliffs, N. J. Prentice-Hall.

Bandura, A. (1987). *Pensamiento y acción: fundamentos sociales*. Barcelona: MartínezRoca.

Bautista, J. (2010). Clasificaciones de los juegos. En Investigalog, red informativa, social y profesional. Recuperado de <http://www.investigalog.com/quesinvestigalog/>

Biblioteca de Estimulación y Psicomotricidad del Grupo Kiddy`s House (2009). Cosas de la Infancia. Marca registrada por Infancia E. I. R. L. Recuperado de www.pageinsider.com/kiddyshouse.com

Bonet, C. & Brusa, M. (2003). Autoestima en la infancia. España: Web de la Asociación Española de Pediatría de Atención Primaria. Recuperado de <http://www.aepap.-org/pdf/autoestima.pdf>

Bruner, J. (1966). *El Proceso de la Educación*. Cambridge. MA: Harvard University Press

Bruner, J. (1972). *El Proceso de la Educación*. México: Trillas.

Casado, R. (2009). Niños contra niños: bulling. Opin@r. Periódico Electrónico de la Organización de Periodistas en Internet. Recuperado de www.opinar.net/2009/-septiembre/rye08.htm.

Castañeda, G. M. (2009). El estilo de crianza permisivo en las madres y su relación con la agresividad pre-escolar en los niños de 4 años de la I.E.I. Cristo Rey - Distrito Ventanilla. Tesis de Maestría. Mención en docencia y gestión educativa. Lima.

Carretero, M. (1997). *Desarrollo cognitivo y aprendizaje*. México: Progreso.

Garvey, C. (1985). *El juego infantil*. Madrid: Morata.

Cerezo, M. (2007). Niños con baja tolerancia a la frustración. Orientaciones para el niño que se frustra con facilidad, que no sabe hacer frente a las presiones. Sistema Nacional De Bienestar Familiar. Colombia: Editado por Fundación Integrar de Antioquia.

Erickson, E. H. (1963). El problema de la identidad y Yo. Revista Uruguaya de Psicoanálisis. Tomo V, N° 2 – 3. Montevideo.

Fritz, W. (2006). Acostúmbrate al hábito de pensar. NHP. Copyright © New Horizons Press.

Gil, I. (2012). Juegos y Deportes en el Antiguo Egipto. Egiptomanía. Juegos y Deporte.

Recuperado de http://www.egiptomania.com/vidacotidiana/juegos_deportes.htm

Hernández, R.; Fernández, C. y Baptista, P. (2003). *Metodología de la investigación*. México: MCGraw-Hill interamericana.

Inga, E. (2008). *Mirada antropológica del juego infantil*: Abordaje interdisciplinario. Tesis. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

Jiménez, A. (2007). El maltrato entre escolares (bullying) en el primer ciclo de Educación Secundaria Obligatoria: Valoración de una intervención a través de medios audiovisuales. Tesis doctoral. Universidad de Huelva. Recuperado de rabida.uhu.es/dspace/bits-tream/10272/62/1/12735036.pdf

Marqués, M. (2011). Teorías sobre el juego. Red Maestros de Maestros. Recuperado de <http://ww.rmm.cl/website-/mapa.php>

Orellana, O. & Valenzuela, M. (2010). *La actividad lúdica en el desarrollo integral del aprendizaje de niños y niñas del "Centro Infantil Parvulitos"*. Tesis. Ibarra.

Vásquez, A. M. (2000). La autoestima en los niños. Saludalia.com. Recuperado de www.saludalia.com/-docs/.../doc_-autoes-tima.htm.

Vigotsky, L. S. (1993). El papel del juego en el desarrollo. Barcelona: Crítica.

Yturalde, E. (2007). La lúdica en el aprendizaje Experiencial. Programa para Desarrollar y Fortalecer el Trabajo en Equipo. Recuperado de <http://www.yturalde.-com/ludica.htm>.

Álvarez, A.; Álvarez, M. A.; Cañas, A.; Jiménez, S.; Petit, M. J.

(1990). *Desarrollo de las habilidades sociales en niños de 3 a 6 años (Guía práctica para padres y profesores)*. Madrid: Aprendizaje Visor.

Buxarrais, M. R.; Martínez, M.; Puig, J. M.; Trilla, J. (1995). *La educación moral en primaria y en secundaria*. Madrid: MEC/Edelvives.

Buxarrais, M.R. (1997). *La formación del profesorado en educación en valores*. Bilbao: Desclée De Brouwer.

Casals, E.; Defis, O. (Coord.) (2000; 2a. ed.). *Educación infantil y valores*.

Bilbao: Desclée De Brouwer.

- Casals, E.; Travé, C. *L'educació en valors: Educar per a la vida a In-fàn-ci-a*. (En prensa).
- Dahlberg, G.; Moss, P.; Pence, A. (1999). *Més enllà de la qualitat*. Barcelona: Temes d'in-fàn-ci-a.
- Defis, O.; Casals, E. (1999). Monográfico "Educar en valores en la escuela infantil" en *Aula de Innovación Educativa*. Barcelona: Graó.
- Del Carmen, M.; Aguilar, A.; Rodríguez, I.; González, P.; González, M. J.; Infantes, M. R. (1995). *Programa de educación en valores para la etapa infantil*. Málaga: Aljibe.
- Domínguez, G. (1996). *Los valores en la educación infantil*. Madrid: La Muralla.
- García Moriyón, F. (Ed.) (1998). *Crecimiento moral y filosofía para niños*. Bilbao: Desclée De Brouwer.
- Leighton, C. J. (1992). *El desarrollo social en los niños pequeños. Egocentrismo y altruismo*. Barcelona: Gedisa.
- Martínez, M.; Puig, J. M. (Coord.) (1991). *La educación moral. Perspectivas de futuro y técnicas de trabajo*. Barcelona: ICE/Graó.
- Martínez, M. (1998). *El contrato moral el profesorado. Condiciones para una nueva escuela*. Bilbao: Desclée De Brouwer.
- Masnou, F. (1991). *Educació per a la convivència*. Vic: Eumo Editorial.
- Michelson, L. y cols. (1987). *Las habilidades sociales en la infancia. Evaluación y tratamiento*. Barcelona: Martínez Roca.
- Payà, M. (1997). *Educación en valores para una sociedad abierta y plural. Aproximación conceptual*. Bilbao: Desclée De Brouwer.
- Puig, J.M.; Martínez, M. (1989). *Educación moral y democracia*. Barcelona: Laertes.
- (1) Bufarais, M. R.; Martínez, M.; Puig, J. M.; Trilla, J. (1995). *La educación moral en primaria y en secundaria*. Madrid: MEC/Edel
- Alvarez, S. (2004). *El lenguaje oral y el lenguaje escrito*. Quito: Ediciones Libresa.
- Bartolomé, E. (1997) "Programas escolares" (2º ed.) México: Al este del paraíso.

- Bauzer, A. (1999) *“Iniciación al juego”* (1° ed.) México: Novedades Educativas.
- Bueno, M. y Garrido, M. (2011) *“Relaciones Interpersonales en la Educación”* Argentina: Pirámide. ISBN
- Bullon, A. (1989) *“Actividades dramáticas”*. (3° ed.) Lima: Ministerio de Educación.
- Boscani, F. (1994) *“La educación psicomotriz en la relación psicopedagógica”*. (1° ed.) Perú: San Marcos.
- Bruner, J. (1956) *“El proceso de educación”*. (6° ed.) España: Mc Graw Hill.
- Calero, M. (2003) *“Educar jugando”* (1°ed.) México: Novedades Educativas.
- Clauss, G. y Hiebsch, H. (1966) *“La psicología del niño escolar”* (2° ed.) España: Códex Ocasión. TOL.
- Decroly, O.M.E. (2005). *“El juego educativo”*. (1° ed.) España: Madrid.
- Díaz, F. (2003). *“Estrategias docentes para un aprendizaje significativo”*. (1° ed.) México: Mexicana
- Faure, G. (1984) *“El juego dramático en la escuela”*. (3°ed.) México:Lincel Kapelusz
- Gardner, H. (1983) *“Teoría de las Inteligencias múltiples”* Bogotá: Nomos
- Gardner, H. (1999) *“Inteligencias múltiples”* Bogotá: Nomos
- Gómez, M. (2007) *“Propuestas de intervención en el aula”* (1°ed.) Madrid
- González, W. (2006) *“El juego como técnica de aprendizaje”* (1° ed.) Perú
- Gutton, P. (1980) *“El arte dramático de los niños”*. Barcelona: Nova Terra,
- Hernandez, S. (2002). *“Metodología de la Investigación”*. (4°ed.) Bogotá: Mcgraw S.A.
- Hurlock, E. (1982) *“Relacione sociales en el niño”*. (3°ed.) Madrid: Horson
- Kiehne, M. (2002) *“La escuela emocional”*. Edit. GT2. Perú.
- Lakatos, I. (1993). *“Metodología de los programas de investigación”*. (2° Edic.) Edit. Paidos. México
- Lucien, A. (1979) *“Las relaciones interpersonales”*. Barcelona: Herder
- Ministerio de Educación (2009). *“Diseño Curricular Nacional”*. Lima: Mv Fenix E.I.R.L.
- Ortega, R. (1993) *“El juego educativo escolar”* (1°ed.) España: Mcgraw-Hill.
- Papalia, D. y Wendkos, S. (2009) *“Psicología del desarrollo”* (11° ed.) Mcgraw-Hill
- Penchansky, L. (1992) *“El juego en la acción educativa”*, México: Novedades Educativas.
- Pérez, P. (2000) *“Habilidades Sociales”* (1°ed.) Madrid: Horson, S.L.
- Piaget, J. (1971) *“El juego simbólico”* (3°ed.) Ginebra: Morata. S.L.
- Reyes, C. (1986) *“Dramatización y títeres”* (1° ed.) Perú: INIDE

- Reyes, R. (1999) *“El juego: Proceso de desarrollo y socialización”* Colombia: Magisterio.
- Riviére, A. (1988) *“La psicología de Vigotsky”* (3°ed.) España: Vigor
- Rogers, C. (1985). *“Terapia, personalidad y relaciones interpersonales”*. Argentina: Nueva visión
- Rogers, C. (1995). *“El proceso de convertirse en ciudadano”* (1°ed.) México: Paidós.
- Ruiz, J. (2003) *“Convivencia escolar y política educacional”*. España: Ariel.
- Saiz, M. y Román, J. (1996) *“Habilimen Programa de Desarrollo de Habilidades Mentalistas en Niños Pequeños”* (1° ed.) Madrid: Cepe
- Sánchez, H. (2006). *“Metodología y Diseño en la Investigación Científica”*, (2°ed.) Lima:Mantaro.
- Vigotsky, L. (1998) *“Teoría de las emociones. Estudio histórico-psicológico”* (2°ed.) Madrid: Akal
- Wiemann, M. (2011) *“La comunicación en las Relaciones Interpersonales”*. (1°ed.) México: Uoc S.A.

11. AGRADECIMIENTO

A Director, personal docente y estudiantes de 4 años de inicial de la, IE. N° 821515 de Sol Naciente, distrito de Huasmin- Celendín-2018.

A la comunidad académica de la Universidad San Pedro, por la oportunidad que me brindaron para realizar mi formación profesional.

Al Maestro Alix Zamora Rojas, por su noble labor, asesoramiento oportuno en el inicio, proceso y sistematización de este trabajo de investigación.

Con gratitud.

La autora

**12. ANEXOS Y APÉNDICES:
ANEXO: 1 MATRIZ DE CONSISTENCIA**

ESTUDIANTES DE LA I.E. P. N° 821515-SOL NACIENTE-2018			
<p>¿De qué manera la propuesta de Juegos tradicionales desarrolla valores en los estudiantes de la I.E. N° 821515 de Sol Naciente, durante el año 2018?</p>	<p>Objetivo General:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de los valores en estudiantes de 04 años de Inicial de la I.E. N° 821515 de Sol Naciente, durante el año 2018. -Identificar el nivel de desarrollo de los valores en los estudiantes de los cuatro años de la I. E. N°. 821515 de Sol Naciente-2018, antes de la aplicación de la propuesta de juegos tradicionales - Diagnosticar el nivel de desarrollo de los valores en los estudiantes de los cuatro años de la I. E. N°. 821515 de Sol Naciente-2018, después de la aplicación de la propuesta de juegos tradicionales -Comparar el nivel de desarrollo de los valores en los estudiantes de los cuatro años de la I. E. N°. 821515 de Sol Naciente-2018, antes y después de la aplicación de la propuesta de juegos tradicionales 	<p>La propuesta de los juegos tradicionales desarrolla significativamente valores en la práctica de los estudiantes de la I.E. N° 821515 de Sol Naciente, 2018.</p>	<p>Variable Independiente: Juegos tradicionales</p> <p>Variable Dependiente Desarrollo de valores</p>

ANEXO: 2 Instrumento de recolección de datos

FICHA DE OBSERVACIÓN

Institución Educativa : I.E. N° 821515-Sol Naciente-2018”

Grado y sección : 04 Años.

Temática : **Desarrollo de Valores.**

Apellidos y nombres : **LUDEÑA PEREYRA, Sandra Marita.**

Fecha : / ____ / ____ / ____ /

N°	Indicador	Valor		
		1	2	3
1	- Respeta a sus compañeros en los diferentes juegos tradicionales.			
2	- Respeta a la profesora y las diferentes reglas del juego.			
3	- Demuestra responsabilidad en el aula y fuera de ella.			
4	- Trabaja en equipo con afecto y responsabilidad.			
5	- Comparte sus útiles y lo que tiene sin esperar a cambio nada.			
6	- Colabora desinteresadamente en busca del bien común.			
7	- Es justo en su actuar con sus compañeros y demás estudiantes de la Institución.			
8	- Otorga y recibe lo que a cada uno le corresponde.			
9	- Informa a la profesora y compañeros lo que ocurre en la institución con la veracidad.			
10	-Es coherente con lo que dice y hace.			

Escala valorativa:

1 = (Baja)

2 = (Media)

3 = (Alta)

**ANEXO: 3 RELACIÓN DE ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS DE
LA I. E. N°. 821515, SOL NACIENTE-HUASMÍN-2018**

N°	Apellidos y nombres
01	ARAUJO ZAMORA, Jorge Antonio
02	BENDEZU ZAMORA, Vassco Alessandro
03	CACHAY ALIAG, Edy Jherarldo
04	CARRION ZAMORA, Kalani Akiro
05	CHÁVEZ GARCÍA, Jhandy Nayeli
06	DELGADO ALIAGA, Cesia Juliana
07	GOICOCHEA MEDINA, Luis Antoni
08	JARA SALAZAR, Edgar Alonso
09	MALAVAR SALAS, Roger David
10	MALAVAR URQUÍA, Patricia del Pilar
11	MEGO CACHAY, Milton Yony
12	MOSQUEIRA GARCÍA, Laide Magdelith
13	NUÑEZ DELGADO, Alonso
14	NUÑEZ ESCALANTE, Delfina
15	OCAS ZEGARRA, Mines
16	PAREDES CHÁVEZ, Dionel
17	PARES SARMIENTO, Patricia Yomira
18	RABANAL LEYVA, Claribel
19	RABANAL RODRIGUEZ, Miriam
20	SALAZAR DE LA CRUZ, Euler Augusto
21	SANCHEZ VÁSQUEZ, Edin
22	URQUÍA TINOCO, Fiorela Medali
23	URRUNGA ZELADA, Felipe Carlos
24	ZEGARRA ESCALANTE, Samuel Eli
25	ZEGARRA SALAZAR, Harold Anderson

ANEXO: 4

CUESTIONARIO

Estimado estudiante:

Responde esta serie de ítems, sobre la forma como piensas, sientes o actúas; es para saber y estudiar sobre el desarrollo de valores en los estudiantes de nuestro salón, para que mejoremos las relaciones en el hogar, el aula, la institución educativa y la comunidad.

Marca con un aspa (X) en una sola casillera.

Dimensión	Ítem		
Respeto	2. Saluda a sus compañeros y personas mayores.		
	3. Escucha con atención a sus profesores en el desarrollo de la clase.		
	4. Presta atención a sus compañeros de aula cuando hacen uso de la palabra.		
	5. Menciona a sus compañeros sin utilizar sobrenombres.		
	6. Pide la palabra levantando la mano para participar.		
	7. Espera su turno para hablar en clase.		
	8. Respeta las ideas y opiniones de sus compañeros.		
	9. Pide las cosas con buenas maneras.		
	10. Pide permiso para pasar delante de otros.		
	Empatía	11. Es solidario con las necesidades o dificultades de sus compañeros.	
12. Se relaciona afectivamente con sus compañeros.			
13. Acepta a sus compañeros sin discriminarlos.			
14. Reconoce el esfuerzo de sus compañeros en el desarrollo de sus actividades.			
15. Pide disculpas a sus compañeros por una conducta inadecuada u ofensiva.			
Asertividad	16. Responde a sus compañeros sin agredirlos.		
	17. Expresa su punto de vista sobre sus compañeros sin ofenderlos.		
	18. Propone alternativas de solución para conflictos que se presenten en el aula.		
	19. Acepta sugerencia de sus compañeros de aula sin ofenderse ni enojarse.		
	20. Es consciente de los posibles obstáculos que se puedan encontrar en la solución de conflictos.		
Cooperación	21. Aporta ideas al realizar un trabajo en equipo.		
	22. Se esfuerza para que el trabajo de grupo sea productivo.		
	23. Participa en las actividades colectivas del aula.		
	24. Comparte sus materiales con sus compañeros que no lo tienen.		
	25. Propone ideas en la solución de problemas grupales.		

ANEXO N° 5: Propuesta de intervención pedagógica

Programa de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo de valores en estudiantes de 4 años de la I. E. N° 821515 de Sol Naciente-Husmín, provincia de Celendín-2018.

Fundamentación

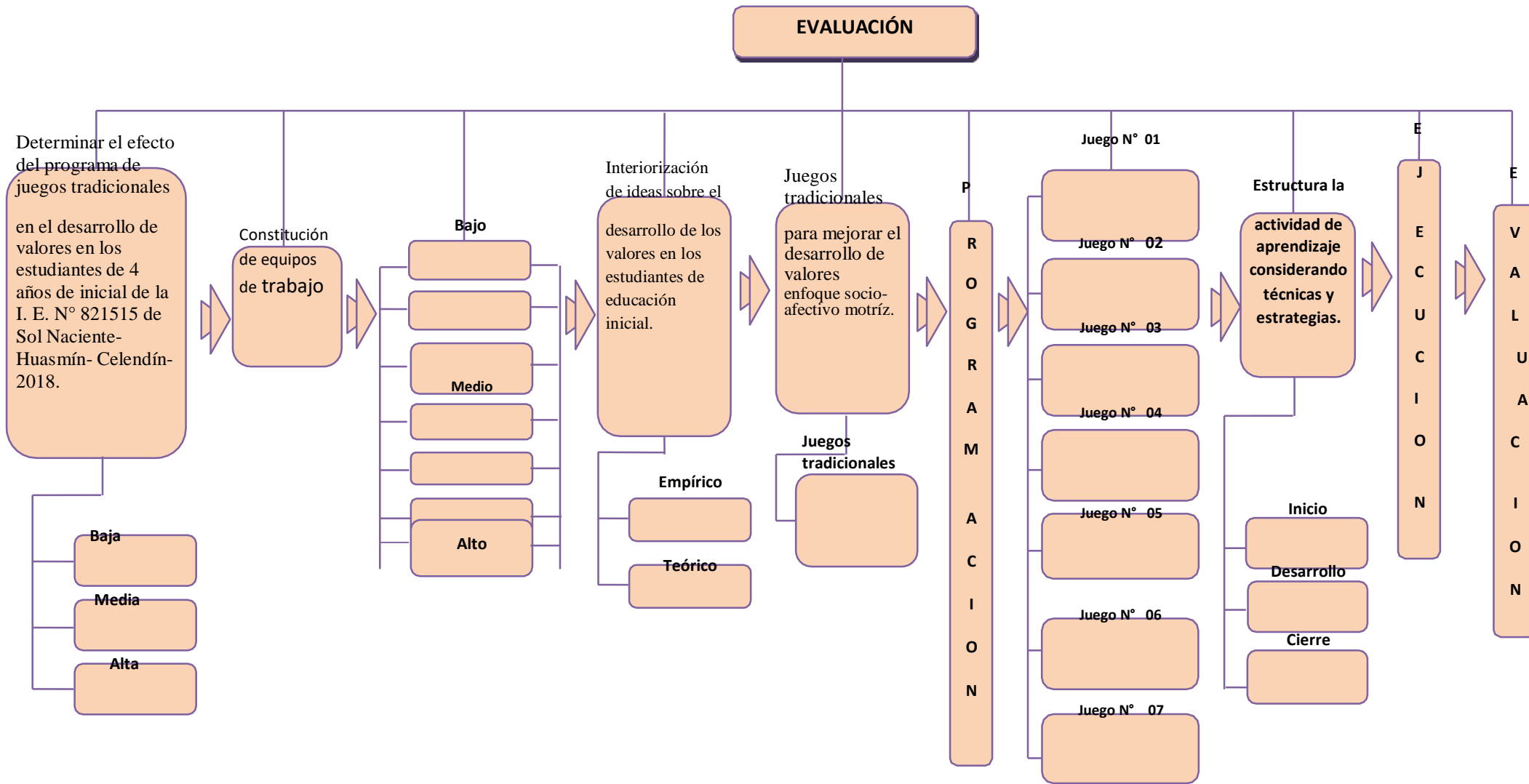
La presente propuesta tiene sus principales fundamentos en los siguientes principios:

- a. La propuesta de juegos tradicionales con propósitos de mejorar el desarrollo de valores en lo estudiantes de educación inicial.
- b. Durante la aplicación de juegos tradicionales, los estudiantes puedan mejorar el desarrollo de valores en el Jardín y en la comunidad.
- c. Desarrollar juegos tradicionales para mejorar el desarrollo de valores en el aula y en su vida diaria.
- d. La aplicación de juegos tradicionales permite mejorar el desarrollo de valores en los estudiantes de educación inicial.
- e. El constructo de conocimientos teóricos y prácticos de juegos tradicionales para que mejoren el desarrollo de valores, no es un asunto de un área curricular, sino es necesario integrar en todas las áreas curriculares e incluso en el momento de tutoría.
- f. Los juegos tradicionales constituyen una herramienta principal para mejorar el desarrollo de valores.
- g. La propuesta de juegos tradicionales, son actividades lúdicas del ayer y que realizadas por los estudiantes y con fines de desinhibición y motivar para participar activamente.
- h. Los principios de la propuesta y concluimos que se fundamenta que juegos tradicionales mejoran el desarrollo de los valores en los estudiantes de educación inicial.

2. Objetivos

- a. Seleccionar información pertinente sobre las teorías que dan fundamento y razón de ser a la propuesta de juegos tradicionales para desarrollar valores en los estudiantes de la I.E. N°. 821515 de Sol Naciente-2018.
- b. Elaborar una propuesta de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo de valores en los estudiantes.
- c. Estructurar la propuesta mediante juegos tradicionales para mejorar el desarrollo de valores en los estudiantes.

3. Diseño del programa de juegos tradicionales.



4. Descripción de los componentes del diseño de la propuesta

4.1. Determinación del programa para mejorar el desarrollo de valores.

Elaborar la propuesta de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo de valores en los estudiantes, elaborando el pre test que estaba constituido por un conjunto de ítems, indicadores que se desprendieron de la propuesta de juegos tradicionales debidamente seleccionados, determinándose de éste modo las razones del porque investigar en la muestra seleccionada.

4.2. Constitución de equipos de trabajo.

El resultado del pre test se tuvo que constituir equipos de trabajo y se determinó en escala valorativa: Baja, media y Alta para desarrollar los valores.

4.3. Selección de información pertinente de la propuesta de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo de los valores en los estudiantes de inicial.

Resulta un hecho evidente, se tuvo que acudir a la literatura científica especializada sobre el constructivismo y el enfoque socio-afectivo, cognitivo y motriz para recoger los aportes e identificar las teorías más relevantes sobre el desarrollo de valores.

4.3. Selección de juegos tradicionales.

Se procedió a la selección de juegos tradicionales, su importancia en la unidad de aprendizaje y por otro lado se adecuaban a la naturaleza de juegos tradicionales que se pretende mejorar el desarrollo de los valores en los estudiantes de educación inicial de educación básica regular.

5. Concreción de la Propuesta

La opción más adecuada para concretar la propuesta fue precisamente los juegos y a continuación se exponen los juegos tradicionales.

ANEXO: 6

Juegos tradicionales (actividades de aprendizaje)

ANEXO 7. Matriz de consistencia (Estructura Analítica)

Título	Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Diseño	Población y muestra	Técnicas e instrumentos
Programa de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo de valores en estudiantes de 4 años de inicial de la I. E. N° 821515 de Sol Naciente-2018.	¿De qué manera el programa de juegos tradicionales mejora el desarrollo de valores en los estudiantes de 4 años de la, I. E. N° 821515, Sol Naciente-2018.	<p>General Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de los valores en estudiantes de 04 años de Inicial de la I.E. N° 821515 de Sol Naciente, durante el año 2018</p> <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar el nivel de desarrollo de los valores en los estudiantes de los cuatro años de la I. E. N°. 821515 de Sol Naciente-2018, antes de la aplicación de la propuesta de juegos tradicionales • Diagnosticar el nivel de desarrollo de los valores en los estudiantes de los cuatro años de la I. E. N°. 821515 de Sol Naciente-2018, después de la aplicación de la propuesta de juegos tradicionales. • Comparar el nivel de desarrollo de los valores en los estudiantes de los cuatro años de la I. E. N°. 821515 de Sol Naciente-2018, antes y después de la aplicación de la propuesta de juegos tradicionales 	La propuesta los juegos tradicionales influye significativamente en el desarrollo de valores en los estudiantes de la I.E. N° 821515 de Sol Naciente, 2018.	<p>Variable independiente</p> <p>Juegos tradicionales</p> <p>Variable dependiente</p> <p>Desarrollo de valores</p>	<p>Pre-experimental</p> <p>El diseño propiamente es denominado, Diseño Pre-test y Post-test con un solo grupo de trabajo</p>	<p>Población.</p> <p>Constituida por 71 estudiantes de 4 años de inicial de la I. E. N° 821515, Sol Naciente-2018.</p> <p>Muestra.</p> <p>Constituida por 25 estudiantes de 4 años de inicial de la I.E. N° 821515, Sol Naciente-2018.</p>	<p>Observación.</p> <p>Ficha de observación.</p> <p>Cuestionario.</p>

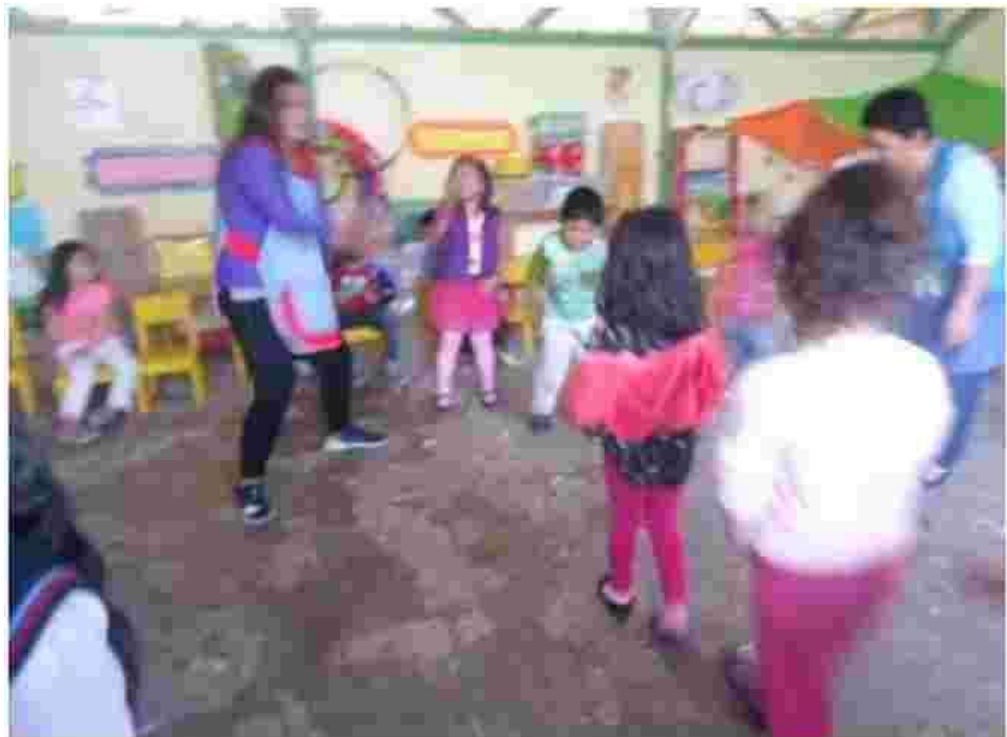
G1. O₁. X . O₂

ANEXO 8:

Evidencias fotográficas







ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

I.-DATOS INFORMATIVOS:

- | | |
|-------------------------------------------|---------------------------------------|
| 1. SED | : CELENDIN |
| 2. DIRECTOR | : ALIX ZAMORA ROJAS |
| 3. LUGAR | : CELENDIN |
| 4. DOCENTE | : |
| 5. SECCION | : "AMISTAD" |
| 6.EDAD | : 4 AÑOS |
| 7. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD
TODA LA VIDA | : JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES DE |
| 1.8.-NIVEL | : INICIAL |
| 9. ALUMNA | : LUDEÑA PEREYRA SANDRA MARITA |
| 10. TURNO | : MAÑANA |

II.-NOMBRE DE LA UNIDAD.

"JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES DE TODA LA VIDA"

III. SITUACIÓN DE CONTEXTO

En la Provincia de Celendín se observa que los estudiantes no reconocen la importancia de los "Juegos tradicionales" de su comunidad y el rol que desempeñan en la bien de la sociedad.

Sin embargo, se relacionan cotidianamente por lo cual desarrollaremos la unidad de aprendizaje y talleres con los padres de familia con la finalidad de conocer el rol que desempeña cada juego tradicional en los estudiantes.
, estudiantes.

V.- PRODUCTO: Que los estudiantes conozcan y valoren cada uno de los juegos tradicionales, he identifique los beneficios que brindan a la comunidad.

SECUENCIA DE SESIONES.

ACTIVIDADES PROPUESTAS				
LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
<p>CONOZCO LOS JUEGOS DE LOS PAPAS</p> 	<p>LAS ESCONDIDAS</p> 	<p>EL RAYUELO</p> 		<p>GALLINITA SIEGA.</p> 
	<p>LA SOGA</p> 	<p>QUE PASE EL REY</p> 		<p>JUEGO DE LLANTAS</p> 

VI.- ORGANIZACIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES INDICADORES.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INST/ EVAL.
PERSONAL SOCIAL	Afirma su identidad	<p>Autorregula sus emociones y comportamientos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Practica habitualmente alguna actividad física para sentirse 	<p>Expresa satisfacciones sobre sí mismo, su preferencias y gustos en diversas situaciones reales: cuando se esfuerza y</p>	

	<p>Practica actividades físicas y hábitos saludables.</p> <p>Construye su corporeidad</p>	<p>bien. Desarrolla sus capacidades físicas a través del juego, la recreación el deporte utiliza las nuevas tecnologías para el control de monitoreo de su condición física.</p> <p>- Adapta posturas corporales adecuadas en situaciones cotidianas y también cuando desarrolla actividades físicas variadas. Reconoce que ello genera efectos positivos en su salud.</p> <p>Explora sus posibilidades de movimiento, vivenciando el equilibrio en su postura, desplazamientos y juegos, y utilizando diversos objetos, como: cuerdas, telas, costales, tizas, pelotas, trompos, canicas, entre otros.</p>	<p>logra su objetivo en juegos u otras actividades.</p> <p>-Realiza, de manera espontánea, actividades de movimiento y juegos al aire libre que genera bienestar emocional y físico.</p> <p>-acomoda su cuerpo a las acciones que desea realizar, como caminar, saltar correr, trepar, gatear, reptar subir, bajar, caer, lanzar.</p> <p>Participa con satisfacción de actividades características de su pueblo o comunidad.</p>	Ficha de observación
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------

COMUNICACIÓN	<p>Comprende textos orales.</p> <p>Se expresa oralmente</p>	<p>Escucha activamente diversos textos orales.</p> <p>Interactúa colaborativamente</p>	<p>Presta atención activa dando señales verbales y no verbales según el texto oral.</p> <p>Interviene espontáneamente</p>	Ficha de observación
---------------------	---------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------

<p>LENGUAJES ARTISTICOS</p>	<p>Comprende textos escritos</p> <p>Percibe y aprecia las producciones artísticas.</p> <p>Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.</p>	<p>manteniendo el hilo temático Infiere el significado de los textos escritos</p> <p>Reflexiona y opina sobre las manifestaciones artísticas que percibe y produce.</p> <p>Explora y experimenta con los materiales y los elementos de los diversos lenguajes del arte, utilizando sus sentidos y su cuerpo.</p>	<p>sobre temas de la vida cotidiana.</p> <p>Formula hipótesis sobre el contenido del texto a partir de algunos indicios: imágenes, siluetas.</p> <p>Deduce las características de personas, personajes, y objetos del texto que le leen.</p> <p>Menciona como se siente al bailar, si le gusta o le disgusta.</p> <p>Baila espontáneamente y a su manera con y sin elementos al escuchar música diversa.</p>	
<p>CIENCIA Y AMBIENTE</p>	<p>Explica el mundo físico, basado en conocimientos científicos.</p>	<p>Comprende y aplica conocimientos científicos y argumenta científicamente.</p>	<p>Menciona algunas características de los objetos que observa en su entorno.</p>	
<p>MATEMATICA.</p>	<p>Razona y argumenta generando ideas matemáticas.</p>	<p>Explica con su propio lenguaje el desplazamiento que realiza para ir de un lugar a otro.</p>	<p>. Representa un patrón (hasta dos elementos) con su cuerpo con material concreto.</p>	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

NOMBRE DE LA UNIDAD : **“RESCATANDO LOS JUEGOS TRADICIONALES”**

- ACTIVIDAD N° : **Festival del Juego.**
- FECHA : **12- 07- 18**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTR./EVAL.
MATEMATICA	Actúa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Expresa su ubicación entre objetos y personas usando, “arriba o abajo” “delante de o atrás de”.	Ficha de observación
PERSONAL SOCIAL	Practica actividades físicas y hábitos saludables	Practica habitualmente algunas actividades físicas para sentirse bien. Desarrolla sus capacidades físicas a través del juego, la recreación y el deporte.	Realiza de manera espontánea, actividades de movimiento y juegos al aire libre que le generan bienestar emocional y físico.	Ficha de observación.



ESTRATEGIAS	MATERIALES
<p>ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA</p> <ul style="list-style-type: none"> + Saludo + Oración + Control de asistencia + Calendario + tiempo + responsabilidades + acuerdos <p>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</p> <p style="text-align: center;">“CONOZCO LOS JUEGOS DE MIS PAPÁS”</p> <p>INICIO:</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: ¿Ustedes creen que sus papás y mamás jugaban cuando eran pequeños?</p> <p>PROPÓSITO: Que los niños y niñas conozcan los juegos de los papás.</p> <p>MOTIVACIÓN: Salimos al patio a jugar con carritos y pelotas, sogas los niños lo hacen con libertad; algunos solos, otros buscando a sus amigos.</p> <p>Rescate de saberes previos. Responden a interrogantes: ¿sus papás y mamás juegan? ¿Juegan con ustedes? ¿A que juegan?</p> <p>DESARROLLO:</p> <p>Gestión y acompañamiento:</p> <p>COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA: Les pedimos a los niños y niñas que se sienten en círculo, para recibir a nuestros invitados y les pedimos presentarse y contarnos lo que más les gustaba hacer durante su niñez, los niños escuchan y vamos anotando en un papelote.</p> <p>BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS Iniciamos una conversación con los niños pidiéndoles que puedan hacer preguntas o contar sus experiencias. Invitamos a uno o dos padres para jugar. Salimos a la plaza de armas para realizar los juegos, primero explicamos el juego, debiendo quedar claras cuáles son las reglas de cada juego. Llevamos los implementos necesarios, ayudamos a los padres si lo necesitan luego comienzan otro juego con otro padre. A cada inicio de juego debemos dejar claro las reglas que nos permitirán jugar en armonía y en donde todos sabrán cómo se juega, que vale y que no. Volvemos al aula, descansamos y luego agradecemos la visita de nuestros invitados. Les preguntamos ¿Qué juegos les gusto más? ¿Por qué?</p> <p>REPRESENTACIÓN</p> <p>Vivencial Los niños y niñas juegan al rayuelo, etc.</p> <p>Concreto. Les mostramos una caja con diferentes objetos como: sogas, pelotas, tizas, lata. ¿Con estos objetos que juegos tradicionales podemos realizar?</p> <p>Gráfico:</p>	<p>Carteles</p> <p>Papelote</p> <p>Plumón</p> <p>latas tiza.</p> <p>Tiza</p> <p>Sogas Latas</p>

Pelotas, etc.

Ayudamos a los niños y niñas a prepararse para que puedan explorar los materiales. Los niños dibujan el juego que más les gustó jugar con los papás.

FORMALIZACIÓN:

Los niños y niñas juegan libremente los juegos de papás y explican lo que han realizado.

REFLEXIÓN:

Lo más importante es que los juegos tradicionales se sigan practicando ya que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza, sin duda alguna los juegos tradicionales estimularán el desarrollo físico e intelectual de los niños y la capacidad de socializar.

¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo realizamos? ¿Qué utilizamos? ¿Qué pasos seguimos en la actividad?

TRASFERENCIA:

Los niños y niñas realizan sus propios juegos.

CIERRE

EVALUACION:

¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó la actividad? ¿Que aprendieron? ¿Qué dificultades tuvieron?

RUTINAS DE ASEO, REFRIGERIO Y RECREO

- ✚ Se les invita a los niños a realizar el aseo diario de lavado de manos, dientes.
- ✚ Se les recuerda el uso adecuado de agua y jabón.
- ✚ Entonan la canción "Los alimentos".
- ✚ Degustan sus alimentos servidos.
- ✚ Se lavan los dientes.
- ✚ Se debe observar el tipo de juego que realizan los niños y niñas como se relacionan con los demás.

TALLER GRÁFICO PLÁSTICA:

ASAMBLEA O INICIO:

Dialogan sobre el desarrollo de la actividad recuerdan las normas de uso y cuidado de los materiales

EXPLORACION DEL MATERIAL

Eligen y exploran el material a utilizar

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Realizan las técnicas del embolillado. **VERBALIZACION** Enseña y comenta lo que realizó

ACTIVIDADES DE SALIDA

- ✚ Guardan sus materiales.
- ✚ Ordenan su aula
- ✚ Se despiden de la profesora que puede ser con una canción.

Jabón
Toalla
Papel higiénico
Lonchera.

Goma
Serpentina
Crayolas
Hoja boom.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°03


NOMBRE DE LA UNIDAD : “RESCATANDO LOS JUEGOS TRADICIONALES”

➤ **ACTIVIDAD N° : JUGANDO EN FAMILIA.**

FECHA : 13- 07- 18

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
◆ Personal social	◆ Convive respetándose a sí mismo y a los demás.	◆ Interactúa con cada persona, reconociendo que todos son sujeto de derecho y tiene deberes.	◆ Convoca a sus compañeros para para realizar diferentes juegos.

¿QUE APRENDIZAJES SE PROMUEVEN EN ESTA ACTIVIDAD?	¿QUE MATERIALES NECESITAMOS?
A través de esta actividad, promovemos el desarrollo de la competencia “Convive respetándose a sí mismo y a los demás.” poniendo atención en la capacidad “Interactúa con cada persona, reconociendo que todos son sujeto de derecho principios y valores y tiene deberes.”. Cuando desarrolla sus ideas entorno a las cosas que le causa alegría y felicidad junto a su familia.	<ul style="list-style-type: none"> • Una venda. • Silbato. •

Fecha	Actividades	Estrategias
Viernes 13/07/18	<p>Juego libre en los sectores</p>  <p style="text-align: right;">“AL ESCONDITE”</p> <p style="text-align: center;">inicio</p>	<p>COMPRENCION DEL PROBLEMA: Los niños y niñas se sientan en la alfombra, y en asamblea realizan las normas para el juego libre en los Sectores</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compartir los materiales. • Dejar los objetos en su lugar y en orden. • No pelear ni hacerse daño entre compañeros. <p>ORGANIZACIÓN: Los niños y niñas deciden ¿Qué jugar? ¿Con quién jugar? ¿Cómo jugar? Luego van ubicándose en el sector que eligieron jugar.</p> <p>EJECUCIÓN O DESARROLLO: Los niños juegan libremente, la docente observa sin alterar la dinámica del juego y en algunas oportunidades se involucra en el juego.</p> <p>ORDEN: A través de una canción la docente avisa a los niños que es hora de guardar los materiales usados y ordenan los sectores.</p>



Desarrollo

SOCIALIZACIÓN: Los niños en forma espontánea cuentan a qué jugaron, cómo se sintieron, cómo jugaron, quiénes jugaron.

REPRESENTACIÓN: La docente indica a los niños que se ubiquen en sus asientos de acuerdo al sector que jugaron y les motiva a dibujar y colorear lo que hicieron y publican sus trabajos.

Saludo, revisión del calendario, asistencia y tiempo.

NOTICIA DE DIA: Los niños mencionan a sus compañeros sobre una experiencia o sobre algo que escucharon.

ASAMBLEA:

Los niños y las niñas sentados en semicírculo inician la asamblea para tomar acuerdos del trabajo que se va a realizar.

ACTIVIDAD DE LA UNIDAD

Problematización:

- ◆ Se presenta un video donde los padres estén jugando con sus hijos. ¿Qué observaron en el video?, ¿les gusta jugar con su familia?

Propósito:

- ◆ Aprendan a jugar con su familia para tener una buena relación.

Motivación:

Juego “En el bosque”

¿Les gusto el juego?

¿De qué trato el juego?

¿Qué pasaría si no jugáramos en familia?

Saberes Previos:

- ◆ ¿Ustedes juegan con su familia?
- ◆ ¿Qué juegos realizan con su familia?
- ◆ ¿A dónde salen a jugar con su familia?

Gestión y acompañamiento al desarrollo de la competencia:

Búsqueda de la información:

- ◆ Se les explicara a los niños como se va a realizar el juego.
- ◆ Se formará de dos o tres estudiantes.

		<p>Durante el discurso:</p> <p>LAS ESCONSIDAS: Un estudiantes cuenta del 1 a 10 y los demás se esconde, luego el que cuenta les busca y si les encuentra dice ampay, y si no les coge los demás corren a salvarse y si se salva uno dice, salvación para todos mis compañeros.</p> <p>Acuerdos, toma de decisiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Nos sentamos en un círculo y dialogamos con los estudiantes. ◆ Cada estudiante comentara como juegan con sus padres en su casa.
	<p>cierre</p>	<p>Material gráfico:</p> <p>EVALUACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ ¿De qué hemos tratado hoy? ◆ ¿Cómo lo hicimos? ◆ ¿Para qué nos sirve lo que hemos realizado? ◆ ¿Tuvieron dificultades? <p>Actividad de Aseo, refrigerio y recreo</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Los estudiantes se asean, consumen alimentos que han traído en su lonchera. <p>Rutinas Juego al aire libre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Luego salen a disfrutar de su recreo. <p>Taller de psicomotriz:</p> <p><u>Asamblea o inicio:</u> salen al patio y se sientan formando un semicírculo y dialogan sobre lo que van a realizar; recordando las normas de convivencia, los cuidados que se debe tener, y el espacio que van a usar.</p> <p><u>Desarrollo o expresión motriz:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • En el patio formamos un círculo, indicarles que vamos realizar movimientos con nuestro cuerpo. • Se propone a los estudiantes que realicen movimientos, así como: <ul style="list-style-type: none"> - Estiramiento de brazos y piernas. - Pararse en un pie. - Movimiento de la cintura. - Movimiento de todo el cuerpo.

		<p><u>cierre</u></p> <p>Relajación: pedir a los estudiantes que se sienten a descansar un momento que estiren sus pies para que se relajen. Luego, solicitarles que respiren suavemente, para que se coloquen de pie y se dirijan a su aula.</p> <p>Representación: los estudiantes representan en una hoja Bonn la actividad realizada.</p> <p>ACTIVIDADES DE SALIDA: los estudiantes se preparan para la salida y cantan la canción de salida.</p>
--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Sustento Científico

JUGANDO EN FAMILIA

Jugar juntos en familia ayuda a crear y fortalecer los lazos familiares y establecer recuerdos. Además, provee la oportunidad para que los padres y niños lleven a cabo algo agradable y divertido juntos. Uno de los beneficios para los pequeños es saber que su familia está interesada en compartir con ellos. ¡Es un gran estímulo para adquirir confianza en sí mismos! Prácticamente cualquier momento es un momento de juego y para los pequeñines, sobre todo, la rutina y las actividades familiares es la mejor manera de empezar a jugar.

Uno de los beneficios del juego en familia es que desarrolla las destrezas sociales y lingüísticas. Los más pequeños por lo general comienzan el juego imaginativo imitando lo que han visto y experimentado. Sus temas para jugar con frecuencia giran en torno a sucesos y situaciones familiares. Los padres pueden iniciar o extender los momentos de juego en familia fomentando las conversaciones y las discusiones sobre las experiencias compartidas. Usar juguetes que se basan en temas familiares, como una granja, un garaje o una cocina, provee fantásticas oportunidades para la interacción y participación familiar. Jugar juntos con esos juguetes es una de las mejores maneras de pasar un buen momento de calidad como familia.

II. BIBLIOGRAFIA

http://www.fisher-price.com/es_US/playtime/parenting/articlesandadvice/articledetail.html?article=tc:217-34884-16

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°04

- **NOMBRE DE LA UNIDAD** : “rescatando los juegos tradicionales ”
- **ACTIVIDAD N°** : LA RAYUELA
- **FECHA** : 14-07-18

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTR./EVAL.
COMUNICACIÓN	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Explora y experimenta con los materiales y los elementos de los diversos lenguajes del arte utilizando sus sentidos y su cuerpo.	Explora libremente su cuerpo, el espacio y los objetos en su juego simbólico de representación.	Ficha de observación
MATEMATICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	Comunica y representa ideas matemáticas.	Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones, dentro-fuera.	Ficha de observación.

ESTRATEGIAS	MATERIALES
<p>ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Saludo ✚ Oración ✚ Control de asistencia ✚ Calendario ✚ tiempo ✚ responsabilidades ✚ acuerdos <p>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</p> <p style="text-align: center;">“jugando rayuela me divierto”</p> <p>INICIO:</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN:</p>	<p>tiza</p> <p>tiracho pepitas de eucalipto.</p> <p>papel higiénico</p>

Cuando caminamos por las calles vemos muchos niños jugando. ¿Qué estarán jugando?

PROPÓSITO:

Hoy conoceremos los juegos tradicionales y que jugaremos con los compañeros.

MOTIVACIÓN:

Mostramos imágenes y objetos de los diferentes juegos.
Observan, manipulan y describen las imágenes y objetos.

Rescate de saberes previos.

Responden a interrogantes: ¿Dónde han visto estas imágenes? ¿con que jugaban?
¿Para qué nos sirve cada objeto? ¿será importante tener estos objetos o juguetes.

DESARROLLO:

Gestión y acompañamiento:

COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA:

Les pedimos a los niños y niñas que se sientan en círculo, y les mostramos las imágenes de los diferentes juegos se les preguntara ¿con cuál de los juegos y objetos te gustaría jugar.

BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS

Reciben imágenes de los diferentes juegos, seguramente alguno de ellos comenzara a agruparlos espontáneamente les escuchamos y ponemos atención a los criterios ya que luego van a realizar agrupaciones.

Les pedimos que agrupen las imágenes.

La idea es que ellos mismos vayan alcanzando las tarjetas y explicándonos con su propio lenguaje los criterios de agrupación.

Luego les ofrecemos un tiempo para dialogar sobre las asociaciones que pueden seguir haciendo desde su propia experiencia personal.

Guardamos las imágenes de los demás juegos y nos centramos en el juego del rayuelo.

Les preguntamos ¿ustedes también tienen tiracha? ¿Cuáles? ¿En que se parecen?
¿En qué se diferencian? ¿Cómo son? ¿Qué hacen con ellas?

REPRESENTACIÓN

Vivencial

Los niños y niñas realizan visitan a sus vecinos (con anterioridad se conversarán con la persona que iremos a visitar a sus barrios) para conocer los juegos que realizan.

Concreto.

Les mostramos una caja con objetos de los diferentes juegos y les pedimos que lo ubiquen en los sectores del aula.

Les podemos decir:

En esta caja hemos traído muchas cosas que encontramos en la visita al barrio ¿Qué les parece si hacemos un rayuelo en el aula como si fuera un lugar de juego?

Al ir descubriendo cada objeto juntos identificaremos que es, para que sirve y a que espacio pertenece.

Juegan a organizar los espacios.

Gráfico:

Ayudamos a los niños y niñas a prepararse para que puedan explorar los materiales.
Dibujan y colorean los juegos.

FORMALIZACIÓN:

Los niños y niñas observan los materiales que utilizamos, dibujada en un papelote y pegan silueta de objetos donde corresponden.

Los niños y niñas explican lo que han realizado.

REFLEXIÓN:

Lo más importante es que ellos reconozcan que el juego les ayudara a desarrollarse físico y mentalmente, aunque todos no cuenten con espacios distintos dentro de sus casas, pero todos los juegos son valiosos y pueden disfrutar de ellos.

¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo realizamos? ¿Qué utilizamos? ¿Qué pasos seguimos en la actividad?

TRASFERENCIA:

Los niños y niñas realizan un recorrido en el jardín para observar los diferentes espacios si son los mismos a los de sus casas.



CIERRE

EVALUACION:

¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto la actividad? ¿Que aprendieron? ¿Qué dificultades tuvieron?

RUTINAS DE ASEO, REFRIGERIO Y RECREO

- ✚ Se les invita a los niños a realizar el aseo diario de lavado de manos, dientes.
- ✚ Se les recuerda el uso adecuado de agua y jabón.
- ✚ Entonan la canción "Los alimentos".
- ✚ Degustan sus alimentos servidos.
- ✚ Se lavan los dientes.
- ✚ Se debe observar el tipo de juego que realizan los niños y niñas como se relacionan con los demás.

TALLER GRÁFICO PLÁSTICA:

ASAMBLEA O INICIO:

Dialogan sobre el desarrollo de la actividad recuerdan las normas de uso y cuidado de los materiales

EXPLORACION DEL MATERIAL

Eligen y exploran el material a utilizar

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Realizan las técnicas estampado de vasos.

VERBALIZACION Enseña y comenta lo que realizó

ACTIVIDADES DE SALIDA

- ✚ Guardan sus materiales.
- ✚ Ordenan su aula
- ✚ Se despiden de la profesora que puede ser con una canción

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

➤ **NOMBRE DE LA UNIDAD** : “Rescatando los juegos tradicionales

➤ **ACTIVIDAD N°** : La gallinita ciega .

➤ **FECHA** : 15,16-07-18

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTR./EVAL.
MATEMATICA	Elabora y usa estrategias.	Propone acciones para contar hasta 5, comparar u ordenar con cantidades hasta 3 objetos.	Expresa su ubicación entre objetos y personas usando, “arriba o abajo” “delante de o atrás de”.	Ficha de observación
PERSONAL SOCIAL	Practica actividades físicas y hábitos saludables	Practica habitualmente algunas actividades físicas para sentirse bien. Desarrolla sus capacidades físicas a través del juego, la recreación y el deporte.	Realiza de manera espontánea, actividades de movimiento y juegos al aire libre que le generan bienestar emocional y físico.	Ficha de observación.

ESTRATEGIAS

ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA

- ✚ Saludo
- ✚ Oración
- ✚ Control de asistencia
- ✚ Calendario
- ✚ tiempo
- ✚ responsabilidades
- ✚ acuerdos

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

“JUGANDO A LA GALLINITA SIEGA”



INICIO:

PROBLEMATIZACIÓN:

¿Ustedes creen que será importante jugar a la gallinita ciega?, ¿Si la cubrimos el rostro que pasara?.

PROPÓSITO:

Que los estudiantes conozcan los juegos de los juegos.

MOTIVACIÓN:

Salimos al patio a jugar formando una ronda y otro queda dentro y se venda el rostro, los niños lo hacen con libertad; algunos solos, otros buscando a sus amigos.

Rescate de saberes previos.

Responden a interrogantes: ¿es usta el juego? ¿con quién Juegan?

¿A que juegan?

DESARROLLO:

Gestión y acompañamiento:

COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA:

Les pedimos a los niños y niñas que formen un círculo, para recibir a nuestra gallinita ciega les pedimos presentarse y contarnos lo que más les gustaba hacer, los niños escuchan y vamos anotando en un papelote.

BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS

Iniciamos una conversación con los niños pidiéndoles que puedan hacer preguntas o contar sus experiencias para jugar.

Primero explicamos el juego es grupo de cuatro, luego cuales son las reglas del juego.

Utilizamos los implementos necesarios, ayudamos a los niños si lo necesitan. A cada inicio del juego debemos dejar claro las reglas que nos permitirán jugar en armonía y en donde todos sabrán cómo se juega, que vale y que no.

Luego termina el juego y entramos al aula

Les preguntamos ¿Les gusto el juego? ¿Por qué?

REPRESENTACIÓN

Vivencial

Los niños y niñas juegan en sus casas o en compañía de un amiguito.

Concreto.

Les mostramos una caja con diferentes objetos como: sogas, telas y otros.

¿Con estos objetos que juegos tradicionales podemos realizar?

Gráfico:

Ayudamos a los niños y niñas a prepararse para que puedan explorar los materiales.

Los niños dibujan el juego que hemos realizado.

FORMALIZACIÓN:

Los niños y niñas juegan libremente los juegos y explican lo que han realizado.

REFLEXIÓN:

Lo más importante es que los juegos tradicionales se sigan practicando ya que se realizan sin ayuda de juguetes y no son complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza sin duda, algunos juegos tradicionales estimularán el desarrollo físico e intelectual y a rescatar valores y principios de los niños y, la capacidad de socialización.

¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo realizamos? ¿Qué utilizamos? ¿Qué pasos seguimos en la actividad?

TRASFERENCIA:

Los niños y niñas realizan sus propios juegos.

CIERRE

EVALUACION:

¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto la actividad? ¿Que aprendieron? ¿Qué dificultades tuvieron?

RUTINAS DE ASEO, REFRIGERIO Y RECREO

- + Se les invita a los niños a realizar el aseo diario de lavado de manos, dientes.
- + Se les recuerda el uso adecuado de agua y jabón.
- + Entonan la canción “Los alimentos”.
- + Degustan sus alimentos servidos.
- + Se lavan los dientes.
- + Se debe observar el tipo de juego que realizan los niños y niñas como se relacionan con los demás.

TALLER GRÁFICO PLÁSTICA:

ASAMBLEA O INICIO:

Dialogan sobre el desarrollo de la actividad recuerdan las normas de uso y cuidado de los materiales

EXPLORACION DEL MATERIAL

Eligen y exploran el material a utilizar

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Realizan las técnicas del papel picado. **VERBALIZACION**

Enseña y comenta lo que realizó

ACTIVIDADES DE SALIDA

- + Guardan sus materiales.
- + Ordenan su aula
- + Se despiden de la profesora que puede ser con una canción

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTR./EVAL.
MATEMATICA	Elabora y usa estrategias.	Propone acciones para contar hasta 5,comparar u ordenar con cantidades hasta 3 objetos.	Expresa su ubicación entre objetos y personas usando, “arriba o abajo” ”delante de o atrás de”.	Ficha de observación

PERSONAL SOCIAL	Practica actividades físicas y hábitos saludables	Practica habitualmente algunas actividades físicas para sentirse bien. Desarrolla sus capacidades físicas a través del juego, la recreación y el deporte.	Realiza de manera espontánea, actividades de movimiento y juegos al aire libre que le generan bienestar emocional y físico.	Ficha de observación.
------------------------	----------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------

Lunes:

- Cumpleaños del triángulo

Martes:

- El rectángulo / Religión / psicomotriz

Miércoles:

- Relación de objetos con formas geométricas / anaranjado

Jueves:

- Psicomotriz / verde

Viernes:

- Color morado / todos los colores

Fecha	Actividades	Estrategias	Recursos
Lunes	¡Buenos días jardincito! Juego y comparto El cumpleaños del triángulo	<p>Actividades permanentes de entrada</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formación, saludo a Dios y a la bandera. - Marchan alrededor del patio - Control y actualización de carteles del aula. <p>Actividad de sectores</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificación: Nos organizamos y planificamos el juego trabajo en sectores. - Ejecución: Los niños juegan libremente, la maestra hace seguimiento para el cumplimiento de lo planificado, tomando nota de conductas observadas. - Ordenan el material utilizado y socializan su juego y productos. <p>Actividad de desarrollo de la unidad</p> <ul style="list-style-type: none"> - Despertando el interés: Se presenta el círculo, indica que está feliz porque lo invitaron al cumpleaños de un amiguito que tiene 3 lados. - Recuperación de saberes previos: ¿Quién será su amiguito? ¿Cuántos lados dijo que tiene? 	<p>Bandera</p> <p>Carteles</p> <p>Silueta de círculo</p>

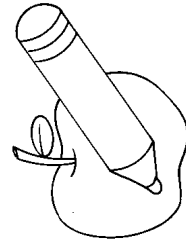
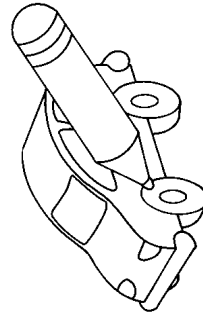
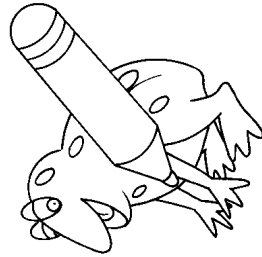
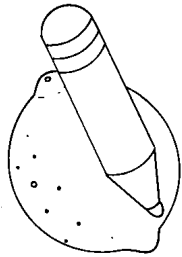
Fecha	Actividades	Estrategias	Recursos
	Ya se dibujar	<ul style="list-style-type: none"> - Planteamiento del conflicto cognitivo: ¿Qué figura geométrica tiene 3 lados? - Presentación del tema: El triángulo - Construcción del aprendizaje: Se presenta un triángulo, hoy el triángulo cumple 4 años y le cantamos su feliz cumpleaños. La docente lo describe y procedemos a identificar algunos objetos en el aula de esa forma. - Se colocan en la mesa de cada grupo bloques lógicos, los manipulan y colocan en una caja solo los triángulos. - En el franelógrafo formamos un triángulo grande con otros triángulos pequeños. - Confrontación de los saberes previos con el nuevo aprendizaje: ¿Cuántos lados y esquinas tiene el triángulo? - Indicación de los criterios de evaluación: Realiza el trabajo sin distraerse. - Aplicación de lo aprendido: Reconoce y pinta el triángulo en una ficha de figura-fondo de las figuras geométricas. - Evaluación: Nos autoevaluamos - Aplicación de lo aprendido a una situación nueva: Con paletas formamos un triángulo. <p>Actividad de aseo, refrigerio y recreo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acciones de rutina. <p>Actividad gráfico-plástica</p> <ul style="list-style-type: none"> - Motivación: Les parece si dibujan el cumpleaños del triángulo. - Desarrollo: Se les proporciona una ficha para que los niños dibujen el triángulo uniendo las líneas punteadas, lo pintan y decoran. - Evaluación: Exponemos y socializamos. <p>Salida.</p>	<p>Silueta del triángulo</p> <p>Bloques lógicos Caja Siluetas</p> <p>Ficha de trabajo Crayolas</p> <p>Paletas Ficha Lápiz</p>
Martes	Soy el rectángulo	<p>Actividades permanentes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acciones de rutina. <p>Actividad en los sectores</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juego-trabajo. <p>Actividad de desarrollo de la unidad</p> <ul style="list-style-type: none"> - Despertando el interés: La maestra pone en una bolsa negra diferentes objetos (cuaderno, toalla, cartuchera, hoja, etc.) para que identifiquen por indicio. 	<p>Bolsa negra y objetos</p>

Fecha	Actividades	Estrategias	Recursos
	<p>Aprendo el Ave María</p> <p>Hago equilibrio</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Recuperación de saberes previos: ¿De qué color son? ¿De qué están hechos y que forma tiene cada objeto? - Planteamiento del conflicto cognitivo: ¿Cómo son los lados del rectángulo y cuántos son? - Presentación del tema: El rectángulo - Construcción del aprendizaje: Se les presenta al rectángulo, lo describen, buscan objetos del aula que tengan esta forma, luego se entrega bloques lógicos para que separen todos los rectángulos y forman figuras con ellos. Se colocan distintas siluetas de objetos en el franelógrafo para que elijan aquellas que tienen forma de rectángulo. - Confrontación de los saberes previos con el nuevo aprendizaje: ¿Cuántos lados y esquinas tiene el rectángulo? - Indicación de los criterios de evaluación: Realiza su trabajo con precisión. - Aplicación de lo aprendido: Observa una ficha de casas, donde completan las partes que les faltan y reconocen cuántos rectángulos forman las casas. - Evaluación: Autoevaluamos - Aplicación de lo aprendido a una situación nueva: Adivina adivinanza tengo 2 lados cortos y 2 lados largos ¿quién soy? <p>Actividad de aseo, refrigerio y recreo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acciones de rutina <p>Actividad de religión</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ver: Observamos la imagen de María. Nos acordamos de la madre de Jesús, que es sencilla, buena y que nos ama mucho. - Juzgar: Mostramos un papelote con íconos: Oración del ave María, lo leemos. - Actuar: Aprendemos la oración y nos comprometemos a rezarla siempre. <p>Utilización del cuerpo y el espacio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fase inicial: Salimos al patio caminan, trotan por el espacio delimitado. - Fase central: La docente indica los juegos a realizar. Formados en filas caminan por la línea llevando la bolsita de arena en la mano extendida. Luego en la cabeza con brazos extendidos. Parados ponen la bolsita encima del pie, luego levantan sin hacerla caer. 	<p>Siluetas del rectángulo</p> <p>Bloques lógicos</p> <p>Siluetas</p> <p>Ficha de trabajo</p> <p>Imagen de la virgen</p> <p>Papelote</p> <p>Bolsa rellena</p>

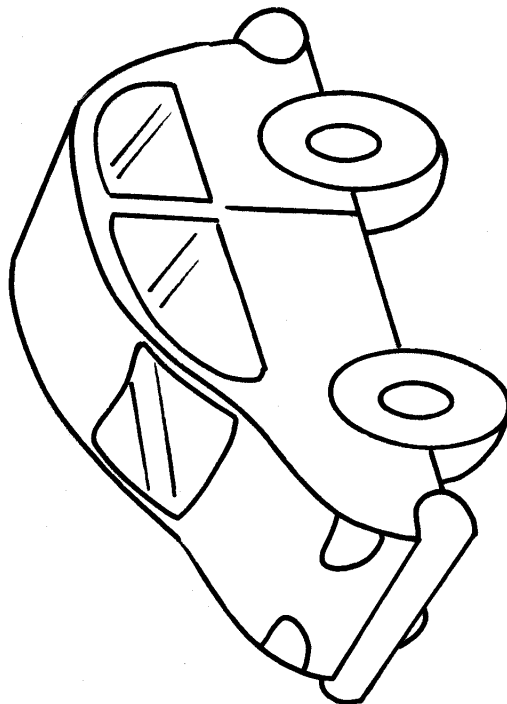
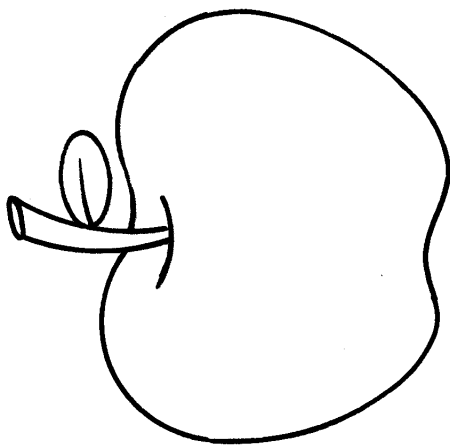
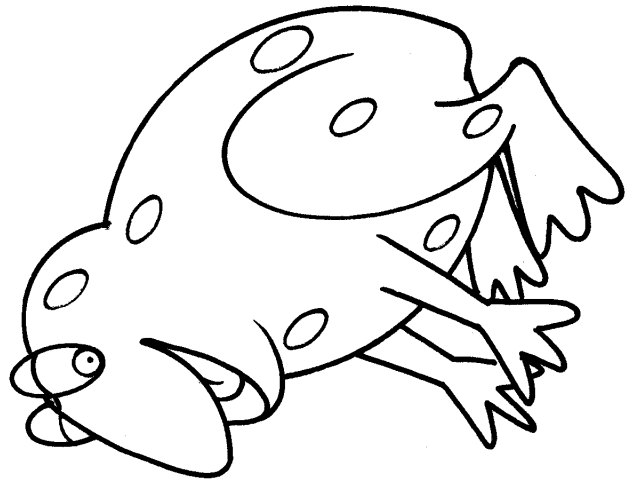
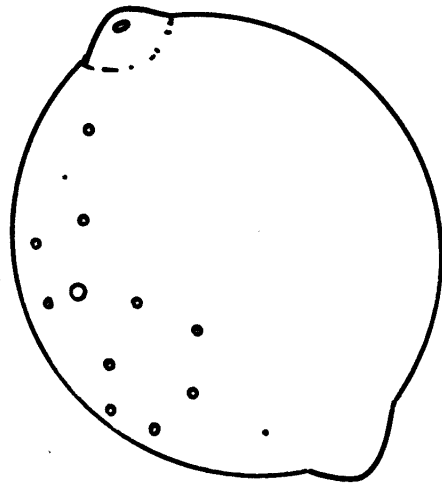
PONIENDO COLORES

- Pinta de acuerdo a lo sugerido

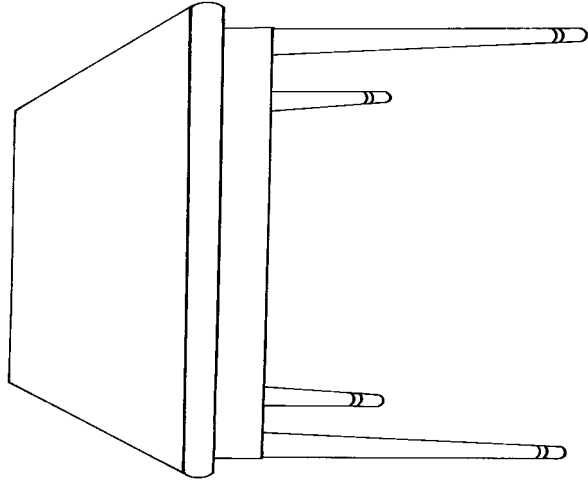
AMARILLO



ROJO

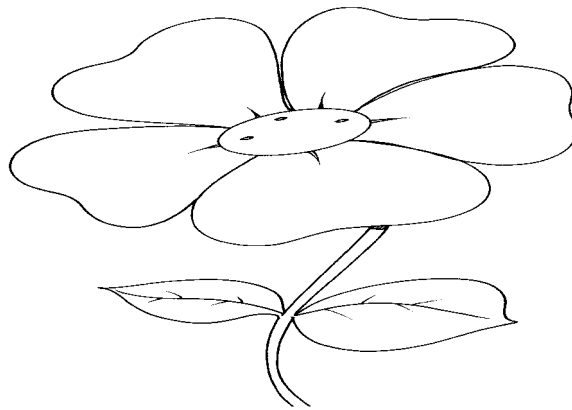


- *Pintemos la mesa (marrón).*



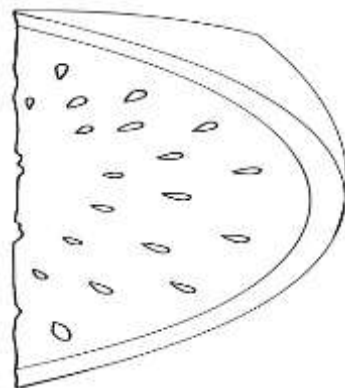
HERMOSA Y FRESCA FLOR

- *Rellena el centro con puntitos marrones, luego pinta los pétalos de la flor de color anaranjado.*



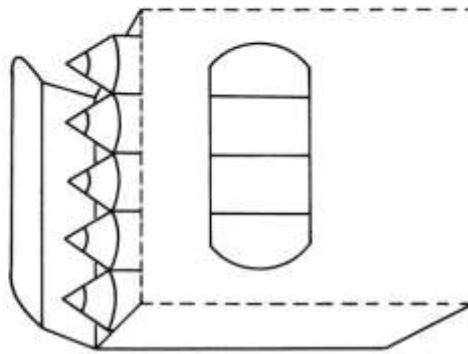
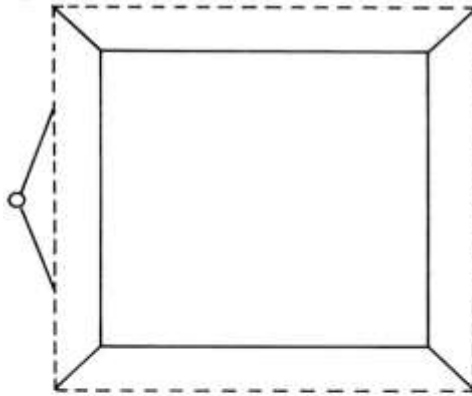
QUÉ RICA SANDÍA!

- *Pinta la sandía, luego pega plastilina negra aplastada para formar las pepas.*



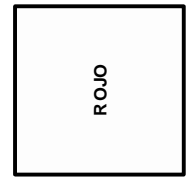
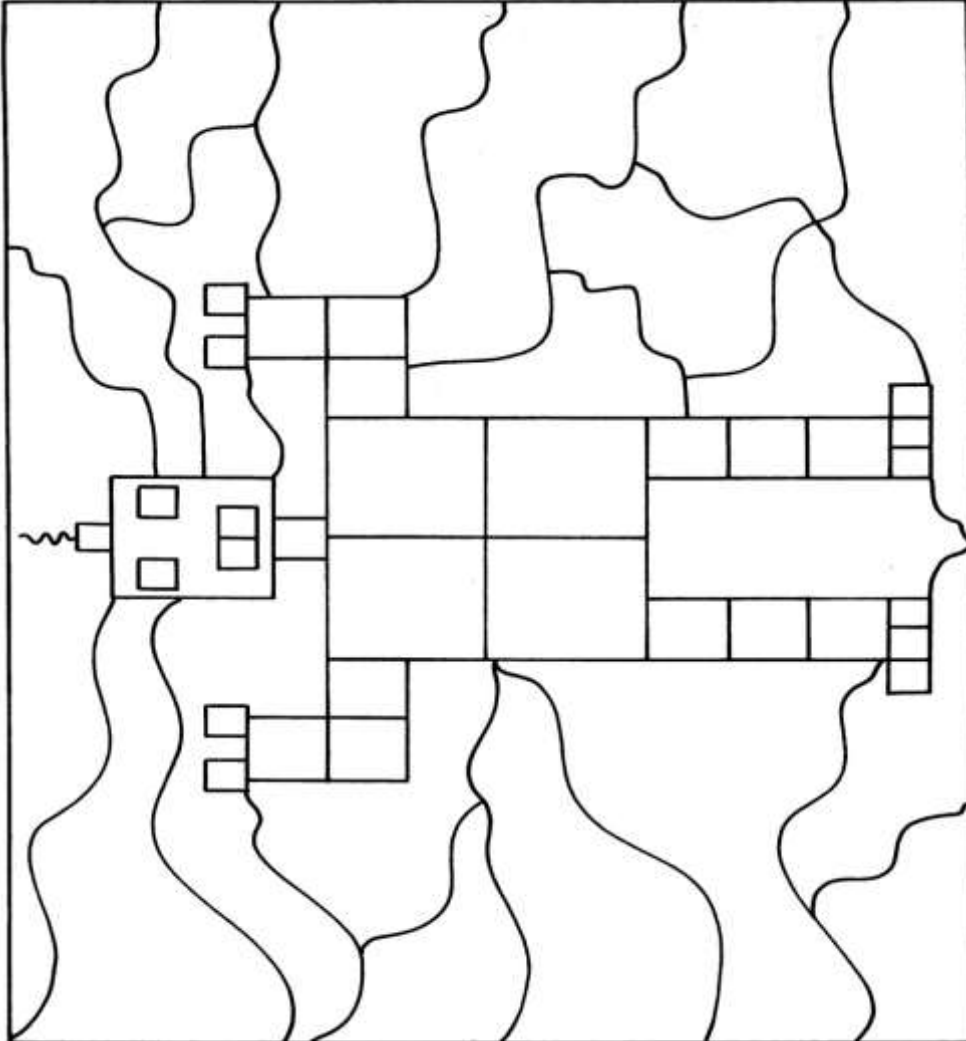
RECONOCEMOS EL CUADRADO

- *Une las líneas punteadas, reconoce los objetos y pinta con crayolas libremente.*



¿Quién se esconde?

- Descubre el personaje pintando los cuadrados según la clave.
- ¿Qué figuras lo forman al robot?



SOY UN ARTISTA

- *Descubre y señala todos los círculos que hay en la página.*
- *Pinta los círculos del cuadro*
- *Modela bolitas de plastilina y aplástalos en el manual del pintor.*

