

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTÍN
TARAPOTO**

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES – RIOJA

ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



TESIS

**USO DEL JUEGO DIDÁCTICO COMO HERRAMIENTA PARA MEDIAR
LOS VALORES MORALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 231 SECTOR ATAHUALPA
DEL DISTRITO DE RIOJA**

PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

Autora : *Br. Mily Pérez Armas*

Asesor : *Dr. Luis Manuel Vargas Vásquez*

Rioja – San Martín – Perú

2010

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTÍN
TARAPOTO**

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES – RIOJA

ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



TESIS

**USO DEL JUEGO DIDÁCTICO COMO HERRAMIENTA PARA MEDIAR
LOS VALORES MORALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 231 SECTOR ATAHUALPA
DEL DISTRITO DE RIOJA**

PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

Autora : *Br. Mily Pérez Armas*

Asesor : *Dr. Luis Manuel Vargas Vásquez*

Rioja – San Martín – Perú

2010

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado especialmente a mis padres por el gran amor y apoyo que día a día me brindaron a través de sus esfuerzos para lograr mi anhelo de ser profesional.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar a Dios, por la vida y la salud para lograr mis objetivos.

A mis padres y hermana, por la paciencia y apoyo incondicional durante todo este tiempo de preparación.

A mi asesor, y a todos los docentes de la Facultad de Educación y Humanidades, quienes con sus orientaciones y sugerencias me alentaron para seguir adelante y lograr mi objetivo a través de este trabajo de investigación.

A mis amigos y todas las personas que siempre me apoyaron moralmente a través de sus palabras, alimentando mi espíritu emprendedor.

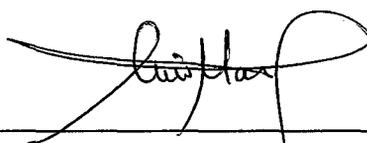
JURADO



PRESIDENTA
Lic. Ms. ELIZABETH IGARZA CAMPOS



SECRETARIA
Lic. LAURA EPIFANIA VERA AZURIN



ASESOR
Dr. LUIS MANUEL VARGAS VÁSQUEZ

RESUMEN

La presente investigación consistió en desarrollar una propuesta basada en la aplicación del Juego Didáctico como herramienta para mediar los valores morales en los niños y niñas de cinco años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 231 del Sector Atahualpa ubicada en el Distrito de Rioja, Provincia de Rioja, Departamento de San Martín.

La investigación surgió debido al interés por mejorar el comportamiento que muestran algunos niños y niñas de las Instituciones Educativas, sobre todo en las ubicadas alrededor de la ciudad de Rioja; en estas circunstancias, el objetivo general consistió en proponer una alternativa viable que mejore significativamente la práctica de los valores de la solidaridad, tolerancia, autoestima y responsabilidad, asumiéndose en base a los antecedentes y teorías existentes, que la propuesta basada en los juegos didácticos mejorarán la práctica de dichos valores.

En la parte operativa, se trabajó con una muestra conformada por 18 niños y 9 niñas, quienes fueron evaluados mediante un pretest al iniciar el experimento y un postest al finalizar. La intención era de mostrar las diferencias entre ambas pruebas lo que finalmente tributaría a la contrastación de la hipótesis.

Asimismo, la investigación fue conducida bajo un diseño preexperimental, formulándose la hipótesis estadística con un nivel de confianza del 95%. Para la contrastación de la hipótesis y de acuerdo a la naturaleza de los datos, se usó la prueba de T-Student para la diferencia pareada, llegándose a aceptar la hipótesis de investigación, lo cual implica que el Juego Didáctico ha mejorado significativamente la práctica de valores morales entre los niños y niñas de cinco años de la I.E. N° 231. Igualmente, se evidenció que los niños y niñas que al inicio presentaban práctica negativa a medianamente negativa en valores morales, mejoraron significativamente hasta llegar a los niveles de medianamente positivo a positivo en cuanto a la práctica de la solidaridad, tolerancia, autoestima y responsabilidad.

ABSTRACT

The present investigation consisted in developing a proposal once was based in the application of the learning game tool stop to mediate the moral values in the five - years boys and girls elderly, of the Initial Educational Institution N° 231 of the Sector Atahualpa located in the district of Rioja.

The investigation happened due to the interest to improve behavior that they show some boys and girls institutional Educational, most of all in the located around Rioja city; Under the circumstances, general objective consisted in proposing a viable alternative that I improved significantly the practice of the solidarity's moral values, tolerance, self-esteem and responsibility, on the basis of the background and existent theories, than the proposal in the didactic games based will improve the said- moral values practice.

In the operating part, it was worked up with a sign once was conformed for 18 children and 9 little girls, who were evaluated by means of a pretest to the initiating experiment and a posttest to the finalizing . intention was of pointing out the differences among both tests it than finally, I would pay tribute to the hypothesis's contrastation.

In like manner, investigation was conducted softly a design preexperimental, formulated the statistical hypothesis with the 95 trustworthy level. In order to the contrastation of the hypothesis and according to the data's nature, I use test - Student order to the difference off, taking place accept fact-finding hypothesis, it as one implicates the learning game. has improved significantly the moral worths practice among the five - years boys and girls of her. Equally, it was evidenced the boys and girls that were presenting to the start practical to fairly negative in moral worths, they got better significantly arrive to the levels of fairly positive to plus sign as to the solidarity's practice, tolerance, self-esteem and responsibility. Equally, it was evidenced than the boys and girls that were presenting to the start practical refusal to fairly negative in moral worths, they got better significantly to arrive to the levels of fairly positive to plus sign as to the solidarity's practice, tolerance, self-esteem and responsibility.

ÍNDICE

	<i>Pág</i>
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
CAPITULO I: PROBLEMA Y MARCO TEÒRICO	
1. El problema	
1.1 Planteamiento del problema	12
1.2 Definición del problema	14
1.3 Enunciado del problema	15
2. Marco teórico	
2.1. Antecedentes de la investigación	16
2.2 Bases teóricas	20
2.2.1. El juego	20
2.2.2. El juego didáctico	29
2.2.3. El juego didáctico como estrategia de mediación.....	34
2.2.4. Teorías que sustentan el juego didáctico	37
2.2.5. El valor	40
2.2.6. Los valores morales	44
2.2.7. La educación moral	45
2.2.8. Teorías que sustentan el desarrollan moral	52
2.3 Definición de términos	59
2.4 Hipótesis.....	61
2.4.1 Hipótesis alterna.....	61
2.4.2 Hipótesis nula.....	61
2.5 Variable de estudio	62
2.5.1 Variable independiente.....	62
2.5.2. Variable dependiente	63
2.6 Objetivos.....	66
2.6.1 Objetivo general	66

2.6.2. Objetivos específicos.....	66
-----------------------------------	----

CAPITULO II: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 Población y muestra	68
2.1.1 Población.....	68
2.1.2 Muestra	68
2.2 Diseño de la investigación.....	68
2.3 Procedimientos.....	69
2.4 Fuentes, técnicas e instrumentos de investigación.....	69
2.4.1 Fuentes	69
2.4.2 Técnicas e Instrumentos de Investigación.....	70
2.5 Procesamiento de datos	70

CAPITULO III: RESULTADOS

3.1 Resultados.....	73
---------------------	----

CAPITULO IV: DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

4.1 Discusión de resultados.....	80
4.2 Conclusiones	83
4.3 Recomendaciones	84

BIBLIOGRAFIA.....	85
-------------------	----

ANEXOS

Anexo 1: Test para medir los valores morales	90
Anexo 2: Validez del instrumento de medición	91
Anexo 3: Confiabilidad del instrumento de medición	92
Anexo 4: Sesiones de aprendizaje.....	94
Anexo 5: Cuento Los Tres Chanchitos	106
Anexo 6: Constancia de aplicación de la investigación.....	108
Anexo 7: Iconografía.....	109

CAPÍTULO I

PROBLEMA Y MARCO TEÓRICO

1. EL PROBLEMA

1.1 ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

Todo ser humano depende fundamentalmente de los demás. En los primeros años de vida no puede imaginarse otro medio más ideal que una familia, pero la vida de muchos de los niños y niñas transcurre también en el ámbito escolar. Es aquí donde se va a dar forma a su aprendizaje en todos los aspectos arriba señalados. Y así como deberá de aprender a leer, también deberá aprender habilidades sociales, emocionales y éticas.

El niño evoluciona como una persona total, como una unidad pero su desarrollo se comprende como un sistema donde se evidencian aspectos o dimensiones tales como: motor, cognitivo, lenguaje, afectivo y social. Existe una relación entre éstos, es decir que actúan como un todo de manera que si algo afecta a una, irremediamente se observarán efectos en las otras.

La formación de valores de las nuevas generaciones constituye, en la actualidad, preocupación inaplazable de la humanidad. El aumento de la violencia en el mundo contemporáneo, los conflictos étnicos, religiosos y bélicos, el robo, la prostitución de hombres, mujeres, niños y niñas, el deterioro del medio ambiente, la transmisión de enfermedades como el SIDA, que cobra cada año el tributo de millones de vidas, reflejan una tendencia a la pérdida de valores morales como la solidaridad, la tolerancia, la autoestima, la responsabilidad, entre otros.

Los estudios realizados por un sinnúmero de investigadores confirman que los primeros años de vida constituyen una etapa importante y decisiva en el desarrollo del niño.

MYERS (1992), define el desarrollo infantil como un "proceso de cambio en el cual niños y niñas aprenden a dominar niveles cada vez más complejos de movimiento, pensamiento, comunicación, sentimientos y

relación con otros, debido a su maduración, experiencia e interacción con el medio ambiente”.

Los niños ingresan a la escuela con toda una experiencia acumulada en su familia y aquí deberán enfrentar dos tipos de relaciones sociales diferentes: las que tienen con el personal docente y las que se establecen con niños de edad similar.

Si consideramos que el aprendizaje social es importante debemos dedicarle tiempo en nuestras actividades cotidianas. La relación social con el grupo de iguales y con los adultos que conforman su ámbito deberá enmarcarse en una convivencia saludable que favorezca su desarrollo integral.

A nivel Internacional, por ejemplo en Cuba, los problemas relacionados con la formación de valores de las nuevas generaciones, se revisten de una vital importancia, pues se trata de garantizar el desarrollo y bienestar de la sociedad cubana, la continuidad de la obra de la revolución y la protección de sus conquistas más sagradas: la salud, la educación, la cultura y la seguridad social, por medio de la formación de una individualidad donde se perpetúen los valores más genuinos de la nación cubana, de su historia y tradiciones patrias.

A pesar de los esfuerzos realizados encaminados a favorecer el desarrollo de valores morales en los estudiantes, y a las orientaciones del Sistema Educativo Cubano en este sentido, aún en este terreno queda mucho por hacer, preocupación esta que se trasluce en numerosas investigaciones que se realizan a nivel nacional, entre las que pueden señalarse las realizadas por BAXTER (1985), BATISTA (2001), CHACÓN (2002), DOMÍNGUEZ (2003), entre otros, que aportan visiones novedosas para fortalecer el proceso educativo en la escuela.

FABELO (1989, p.43), señala que por valor, generalmente se entiende: “la capacidad que poseen determinados objetos y fenómenos de la realidad objetiva de satisfacer alguna necesidad humana”.

Entonces, cada objeto, fenómeno, acto de conducta, idea, concepción, desempeñan una determinada función en la sociedad, que consiste en satisfacer alguna necesidad del ser humano. Estos objetos y fenómenos adquieren una u otra significación social ya sea positiva o negativa teniendo en cuenta el que favorezcan u obstaculicen el progreso de la sociedad. En tal sentido, en la literatura se hace referencia al valor o antivalor.

Como parte del cambio educacional que se lleva a cabo en el país, la enseñanza básica se enfrenta a cambios sustanciales en su modelo educativo, en el que aparece una nueva concepción: el Profesor Integral, un aporte novedoso para la atención esmerada a los niños/as, quien deberá estar en capacidad de transmitir a las nuevas generaciones, valores imperecederos como la solidaridad, la tolerancia, la autoestima, la responsabilidad, importantísimos en la educación de la personalidad de niños, adolescentes y jóvenes.

1.2 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

Existen diferentes tipos de valores, entre los que se encuentran los políticos, estéticos, jurídicos y morales.

Los más importantes son, sin duda, los valores morales, ya que estos les dan sentido y mérito a los demás. De poco sirve tener muy buena salud, ser muy creyente o muy inteligente o vivir rodeado de comodidades y objetos bellos, si no se es justo, bueno, tolerante u honesto, si se es una mala persona, un elemento dañino para la sociedad, con quien la convivencia es muy difícil. La falta de valores morales en los seres humanos es un asunto lamentable y triste precisamente por eso, porque los hace menos humanos.

Siendo consecuentes con la definición adoptada, se habla de formación de valores morales como un proceso educativo donde se refleja la concepción personológica del sujeto que valora, en el que esos hechos, objetos, actos de conducta, fenómenos, ideas, concepción, sentimientos, con una significación social positiva, generan una reacción de aprobación y reconocimiento en el sujeto a un nivel de conciencia, que este asume como ejemplo para encauzar su propia vida, su forma de ser, sus actitudes y actuaciones en la cotidianidad, en las relaciones con sus amigos, con la familia, maestros y demás personas que le rodean.

En este sentido la escuela, como principal institución educativa de la sociedad, desempeña un papel fundamental en la formación de las nuevas generaciones, de manera que estén acordes con el progreso científico- técnico, que piensen, sientan y actúen en correspondencia con lo que la sociedad demanda de ellos, como un elemento esencial para garantizar la continuidad de la calidad educativa.

1.3 ENUNCIADO DEL PROBLEMA

En base a lo expuesto anteriormente, el problema quedó enunciado de la siguiente manera:

¿En qué medida el uso del juego didáctico como herramienta mediará en los valores morales de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 sector Atahualpa del distrito de Rioja?

2. MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

De acuerdo a la investigación se encontró diversos antecedentes relacionados al tema, tanto a nivel internacional, nacional, que han servido de referente en nuestro estudio, tales como:

a) BAXTER PÉREZ, Esther (1985), en su investigación: "La formación de valores: una tarea pedagógica", arribó a las siguientes conclusiones:

- Es importante tener en cuenta que el trabajo alrededor de la formación de valores nunca puede representar un intento de insertar en otros, valores que poseemos o hemos considerado que deben adornar a los jóvenes. Se trata de crear una comunidad crítica de profesores y alumnos en la que se dé espacio al diálogo y a la reflexión.
- El tema de los valores tiene un amplio desarrollo desde el punto de vista filosófico en el plano objetivo pero se hace necesario profundizar en el plano subjetivo de los valores, particularmente en su caracterización psicológica y sus implicaciones pedagógicas.

Según este autor los valores se desarrollan de manera holística, considerando el desarrollo psicológico y pedagógico de los educandos con la finalidad de lograr el desarrollo integral, coincido con las conclusiones del autor porque todo docente a través de sus actividades diarias nos planteamos un objetivo principal que es buscar el desarrollo integral para formar futuros ciudadanos ejemplares y esto se logrará mucho mejor como menciona el autor considerando el desarrollo psicológico y pedagógico.

b) URQUIZÚ MARROQUÍN de LÓPEZ, Vilma M. (2006), en su Tesis: "Implementación del modelo pedagógico –provida una herramienta para formar valores" , arribó a las siguientes conclusiones, que el modelo PROVIDA:

- Es una herramienta efectiva para fortalecer y formar valores morales en los niños y adolescentes.
- Proporciona sentido y dirección a la formación moral de los alumnos.
- Es integral pues atiende las diferentes áreas de vida las cuales son: Identidad personal, espiritual, física, social, académica, laboral y financiera.
- Contribuye a contrarrestar la corriente que enfrenta la juventud actual, que se caracteriza por un pensamiento superficial, una vida sin horizonte, sin compromisos, vacía de contenidos espirituales, donde el placer inmediato es el fin último y el consumismo su modo de vida.
- Promueve el amor a la vida, el respeto a la dignidad de la persona y a valores universales como: Amor, respeto, aceptación, tolerancia, fe, amor, servicio, sobriedad, generosidad, sinceridad, flexibilidad, lealtad, sociabilidad, laboriosidad, responsabilidad, honradez.
- Puede adaptarse a los diferentes niveles de la escuela: preprimaria, primaria, básico y diversificado.

Con respecto a la investigación de acuerdo a las conclusiones emitidas, estoy de acuerdo que todo docente para lograr el desarrollo integral de sus alumnos debe plantear en su planificación estrategias como las del autor, el modelo pedagógico PROVIDA basados en la practica de valores morales viendo las necesidades que hoy se presentan con los niños, siendo los más mencionados: respeto, responsabilidad, tolerancia, justicia, honestidad, amor y solidaridad.

c) ALEJOS GONZÁLEZ, Sueellen M. (2007), en su trabajo de investigación: "El fortalecimiento del valor solidaridad en los estudiantes del Programa Nacional de Comunicación Social del Estado Portuguesa - Venezuela, en el proceso de formación ciudadana, concluyó que:

- Los valores se asocian con la manera de actuar del individuo se dice que se expresan en actos específicos de nuestra vida pero también se nutren, se fortalecen o decaen dependiendo del transitar de cada día.

No dependen de nuestro rango social, económico o religioso, pero si dependen, de la formación que se haya adquirido en el hogar o en la escuela.

- La solidaridad es uno de los valores que ayuda al individuo a interactuar con los demás con el fin de sentirse unido o semejante a ellos a través de la cooperación y la igualdad. También nos ayuda a situarnos a la paz, a favor de los que sufren. Además puede no solo favorecer sino causar cambios sociales.
- Los estudiantes del Programa Nacional de Comunicación Social del Municipio Páez del Estado Portuguesa tienen desconocimientos y deficiencias de los deberes y derechos ciudadanos, no se insertan en los procesos de cambio de su entorno, mostrando de esta manera falta de interés por la ayuda al otro, falta de colectivismo, mantienen una desigualdad en sus relaciones con sus compañeros, no respetan la diversidad sociocultural de sus vecinos, no tienen una vocación para la solución pacífica de los conflictos.
- Los fundamentos psicopedagógicos que componen la fundamentación de la estrategia educativa se relacionó con el objetivo de la investigación que es fortalecer el valor solidaridad de los estudiantes del Programa Nacional de Comunicación Social en el proceso de la formación ciudadana. Allí se plantea el enfoque Socio Histórico Cultural donde se asumen el proceso docente educativo donde se deben promover, con mayor énfasis, el desarrollo de todas las esferas de la personalidad.
- Además, se construye la estrategia educativa para fortalecer el valor solidaridad de los estudiantes del PNCS en el proceso de la formación ciudadana del Municipio Páez del Estado Portuguesa. Esta estrategia está compuesta por una serie de etapas donde se dará respuesta al problema del valor solidaridad en el proceso de la formación ciudadana.

Mediante esta investigación de la estrategia que se desarrolló en Programa Nacional de Comunicación Social nos damos cuenta que la

práctica constante de valores nos ayuda a vivir en convivencia con los demás, donde los valores funcionan en un entorno donde se comparte con los demás, dado este ejemplo y aceptando estas conclusiones emitidas en esta investigación nos pone en reflexión que si empezamos desde ahora que es la etapa pre escolar el resultado en los futuros jóvenes será mucho mas favorable.

d) BARRIOS GÓMEZ, Edna M. (2007), en su trabajo de investigación:

“La carencia de afectividad familiar en los alumnos y la repercusión en su desempeño escolar”, llegó a las siguientes conclusiones:

- La importancia que tiene la afectividad en el proceso enseñanza aprendizaje es relevante en los alumnos.
- Las actitudes de los padres son muy importantes en la formación de los hijos, y éstas repercuten en su ámbito escolar.
- La educación, es escenario para el desarrollo de la socialización.
- La experimentación de actividades diferentes con la naturaleza, deportivas, sociales, son una excelente convivencia de la comunidad.
- Los valores practicados en casa y en la escuela nos llevan a una educación integral.
- Con la participación colectiva, la interacción entre padres- maestros- alumnos se creó un ambiente de comunidad unida.

Los resultados de esta investigación nos demuestra que para formar una persona exitosa integralmente en un futuro el trabajo debe ser mutuo entre los padres y los docentes, también para este autor nos damos cuenta que en este trabajo compartido inserta lo importante que es la práctica de valores para lograr el objetivo principal.

e) ROVIRA QUIÑÓNEZ, Elvira J. (2010), en su trabajo: “Actividades

encaminadas a la formación de cualidades morales en los niños de 4 – 5 años mediante la preparación de la familia del programa Educa a tu hijo en el Centro Escolar Enrique Casals Villarreal”, llegó a las siguientes conclusiones:

- El desarrollo de las cualidades morales es el resultado de la influencia del medio exterior (familia, comunidad, escuela) y la propia experiencia del niño la cual se manifiesta en la consolidación paulatina de las normas y reglas de conducta y en la formación de rasgos morales del carácter.
- La preparación de la familia como una importante vía de educación a través de la propuesta de actividades utilizando el programa “Educa a tu hijo” para formar las cualidades morales de amor y respeto a lo que nos rodea en niños de cuatro y cinco años lo que se evidenció en los resultados del diagnóstico final.

Como en la investigación anterior, ésta claramente nos da a entender el gran papel que cumple la familia para el desarrollo de sus hijos principalmente sabemos muy bien de esta etapa desde antes que el niño empiece la etapa preescolar, aceptando las conclusiones mencionamos que los padres deben tomar mucha mas conciencia y seriedad en la educación y formación de sus hijos para obtener grandes resultados.

2.2 BASES TEÓRICAS

2.2.1. EL JUEGO

a) Algunas consideraciones sobre el juego

La vida de los niños es jugar, y juegan por instinto, por una fuerza interna que les obliga a moverse, a manipular, gatear, ponerse de pie, andar, prólogos del juego y del deporte que lo disciplina. Tal es origen para que llegue al pleno disfrute de su libertad de movimiento. Ellos se revelan de la manera más clara, limpia o transparente en su vida lúdica. (CALERO PEREZ, Mavilo, 1998).

El juego responde no sólo a la tendencia del niño, sino también a la de imitación. El niño que juega al carpintero, al bombero, al soldado, a la enfermera, al maestro, etc., se inicia en las actividades del adulto y a modo de ensayo, tantea sus capacidades, investiga su vocación

empujado inconscientemente por una fuerza desconocida, pero no es menos existente por eso.

Es probable que el modo de aprendizaje más creadora que tiene el niño. Por igual del juego puede decirse que es un medio valioso para adaptarse al medio familiar o social por eso, no es prudente en cualquier edad del niño desalentar las tentativas que pretende realizar formulándole advertencias de “no hagas eso, te vas a lastimar”, “no eso es peligroso”. Es mejor animarlo proporcionándole lugares seguros, medios necesarios, consejos oportunos, directivas claras, etc. (CALERO PEREZ Mavilo, 1998).

Para J. HUIZINGA (1970), el juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales, que se realiza según reglas obligatorias libremente aceptados, cuya acción tiene su fin en si mismo, que va acompañado del sentimiento de alegría.

El juego es una actividad central de estos procesos que llevan a la construcción del ser humano. (WINNICOLT, 1986).

b) Clasificación de los juegos

De acuerdo a su función educativa, QUEYRAT, F (1979), distingue:

- Los juegos que interesan a la movilidad (motores). Estos juegos tienden al desarrollo muscular, mediante ejercicios de brazos, piernas, etc., hasta juegos con aparatos.
- Los juegos propios para la educación de los sentidos (sensitivos). Se realizan utilizando diversos objetos que educan la mano, vista, etc.
- Los juegos para desenvolver la inteligencia (intelectuales). Estos juegos se realizan mediante la experimentación y la curiosidad infantil que tienden al desarrollo de la inteligencia. Ejemplo: los rompecabezas.
- Los juegos para el cultivo de la sensibilidad y la voluntad (efectivos). En estos caben todos aquellos juegos que tienden al desarrollo de los instintos sociales o altruistas.

- Juegos artísticos. Satisfacen principalmente el libre juego de la imaginación, en los que es más viva la ilusión, propenden a la cultura estética de los niños según sus tendencias, habilidades y aptitudes.

Teniendo en cuenta al sujeto o sujetos que participan en el juego, se dividen en juegos individuales, el niño juega solo, y juego social, cuando juega con otros. El juego individual comprende las siguientes fases:

- El juego con los propios miembros: Cuando el niño se complace en el movimiento de su cuerpo sus brazos, sus manos, sus dedos se sujetan a toda clase de pruebas.
- El juego con las cosas: Es el momento en que la cosa propiamente dicha interesa al niño: es objeto de una intensa manipulación que se efectúa con las manos.
- El juego de imitación: Cuando trata de imitar los movimientos y actitudes de las personas mayores, de las ocupaciones de sus padres, vecinos, etc.
- El juego de ficción: Es aquel en que el niño se vale de una cosa para figurar otra.

c) Características del juego

Según TELLO RIVERA, Oscar (1988), considera las siguientes características:

- El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego.
- El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha. Consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividad que posee su tendencia propia.
- El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.
- El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
- Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.

- El juego oprime y libera, el juego arrebatata, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.
- El juego es un tender hacia la resolución, porque se ponen en juego las facultades del niño.
- La facilidad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto.
- El juego es una lucha por algo o una representación de algo.

d) Finalidad que persigue el juego

Para CALERO PÉREZ, Mavilo (1998), mediante el juego se desarrolla el vigor y la destreza contribuyendo a la buena adquisición del vigor físico, sino que incluye el desarrollo de una personalidad sana y recta, buena salud física, el desarrollo de una fuerza de control mental y emotivo.

El juego desarrolla el poder mental, los juegos estimulan a la adquisición de conocimientos y ayudan en los trabajos escolares, estableciendo una estrecha relación entre la habilidad motriz y la inteligencia, porque el juego y el trabajo tienen un lugar normal y legítimo dentro del desarrollo de la vida del niño; generalmente existen muchos juegos que estimulan el interés intelectual y aumentan el conocimiento del niño y estos son los juegos educativos.

El juego desarrolla el poder de creación contribuyendo al desenvolvimiento artístico, ayuda a la adquisición de una personalidad dinámica y expresiva, o sea contribuye a la formación de una personalidad completa.

El juego es una de las fuerzas socializadoras más grande porque estimula el desenvolvimiento social, de ahí que se diga que el juego es comportamiento social.

e) Importancia del juego

El MINISTERIO DE EDUCACIÓN (1996), en su publicación "Sugerencias y Reflexiones para mejorar Aprendizajes" manifiesta

que el juego encierra un valor importante no sólo porque despierta la esfera sensorio-motriz, las inclinaciones intelectuales y la fantasía imaginativa, sino que también despierta y desarrolla las más profundas emociones del ser.

El juego favorece y ayuda al desarrollo integral del niño, porque el juego con sus múltiples manifestaciones de pre ejercicio, entretenimiento y perfección de funciones sensoriales, mentales, emotivas, interviene regular y continuamente en el desarrollo integral armónico de la personalidad individual y esta personalidad se forja en el trato social, con la educación que reciba en el centro educativo.

El juego colabora con la enseñanza porque ayuda a la actividad del aprendizaje, mediante juegos educativos, instructivos. Estos juegos ofrecen estímulos para la actividad y el trabajo mental, despertando interés, logrando un éxito en la enseñanza, constituye por consiguiente un medio educativo por excelencia.

f) El juego educacional

EL MINISTERIO DE EDUCACIÓN (1996), en su publicación "Sugerencias y Reflexiones para mejorar Aprendizajes" señala que el juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador. En lo que respeta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirman la voluntad y perfeccionan la paciencia.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital. Sin embargo, en muchas de nuestras escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, doméstico y alienante, no se le da la importancia del caso a la educación integral y permanente.

Frente a esta realidad, la Escuela Nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico. Tiene la virtud de respetar

la libertad y autonomía infantil, su actividad, vital, individualidad y colectividad. El niño es el eje de la acción educativa. El juego, en efecto, es el medio más importante para educar.

El juego y otras experiencias constituyen el soporte de todo aprendizaje, gravitan en el cambio de conducta del individuo. Por eso, la educación como uno de los fines del juego, puede graficarse del siguiente modo:

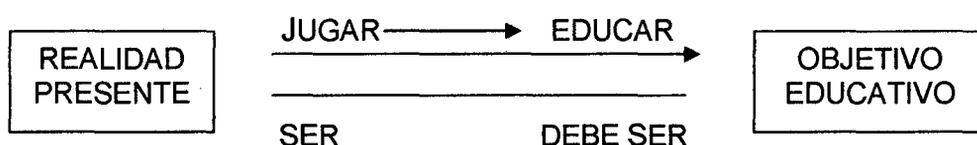


Figura N° 1: Realidad de la escuela nueva

g) El juego en el niño

Según STANT, Margaret A. (1997), el juego es uno de los medios que tiene para aprender y demostrar que está aprendiendo. Es probable que sea la forma de aprendizaje más creadora que tiene el niño.

El juego, también, debe verse como medio de socialización. Jugando el niño conoce a otros niños y hace amistad con ellos, reconoce sus méritos, coopera y se sacrifica por el grupo, respeta los derechos ajenos, cumple las reglas de juego, vence dificultades, gana y pierde con dignidad. En esa perspectiva, el profesor y/o padre de familia debe sugerir y participar en el juego. Sus intervenciones le permitirán ganar la confianza infantil.

El juego como elemento educativo influye en:

- El desarrollo físico.
- El desenvolvimiento psicológico.
- La socialización.
- El desarrollo espiritual.

h) El juego en la edad escolar

El ser humano a través del desarrollo físico orgánico va paralelo con el desenvolvimiento psíquico existiendo una igualdad en ambos aspectos,

y este desarrollo bio - síquico se observa a través de las etapas evolutivas en el ser manifestándose en determinada edad; por eso, es necesario tener en cuenta que el juego es un acontecimiento que necesariamente tiene que presentarse con más notoriedad en el niño, el juego es por lo tanto una forma de manifestación de afán de independencia y de vinculación con el mundo circundante.

Las primeras formaciones de grupos que comprende al principio, dos niños, luego tres y que gradualmente aumenta, representa la sociedad insipiente que se encuentra al nivel de la primera infancia; estos grupos no tienen permanencia, ni estabilidad, ni organización definida, ni finalidad especial, pero gradualmente toman forma definida y variedad.

El realismo a los cuatro y cinco años adquiere gran importancia, a los seis y siete años empiezan ya a señalar las diferencias entre los juegos de los varones y de las niñas.

El juego en la infancia, es cuando el niño es un poco mayor, su aprendizaje se hace cada vez más intencional, sus métodos para aprender se hacen cada vez más variados y efectivos, aumentando la capacidad de observación e imitación, adquiriendo mayor conciencia de las reglas sociales que se rigen entre sus mismos compañeros del juego y que luego acepta, toma parte en las reglas que eligen el juego. (STANT, Margaret A. 1997).

i) El aprendizaje por medio del juego

La mayor parte que el niño aprende en los primeros años y en la primera infancia es casual; es decir, resulta de experiencias que se presentan por casualidad más que por intención consciente de parte del niño. A medida que el niño crece y especialmente en la edad escolar, la mayor parte de su conocimiento y destreza los adquiere por medio de la enseñanza que es intencionada, es decir, aprende cosas que elige deliberadamente.

Otro punto, que importa tener en cuenta será la globalización de la enseñanza del juego con las demás áreas de desarrollo que se imparten en la educación.

En conclusión habiéndose descubierto la naturaleza de la importancia del juego, el docente hará ejercer a los niños en la observación, que expresen libremente lo adquirido poniendo en juego:

- Sus facultades intelectuales por apreciaciones, comparaciones y conclusiones.
- Sus facultades corporales por la mímica, por ciertos trabajos manuales.
- Sus facultades artísticas, por medio del dibujo, ciertos modelados.
- Sus facultades morales, porque en el trabajo realizado ejercitan las virtudes de la ciencia, colaboración, moderación. (MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 1996)

j) El niño: Su juego y sus materiales

Para STANT, Margaret A. (1997), los materiales de juego que encuentra en el jardín brindan al niño pequeño diversas ventajas. El juego ayuda al niño a aprender acerca de sí mismo, acerca de los otros y acerca del mundo que lo rodea.

Si observamos jugar a un niño, se nos manifiestan el crecimiento y aprendizaje que se hallan latentes en él mismo. Al ingresar en el grupo tal vez haya sido un niño que juega solitario, dejando el grupo se convierte en un líder.

Consideramos ahora algunas de las cosas que suscitan cambios en el niño, y al mismo tiempo, incrementan su conocimiento mientras juega solo y con otros:

❖ El niño crece

Es frecuente que los adultos se dirijan a los niños mencionando su poco desarrollo. Así, te dirán: "No eres suficientemente alto para alcanzar eso"; "Eso podrás hacerlo cuando seas mayor"; o "Esto es demasiado pesado para que puedas llevarlo, eres demasiado chico". El

niño, pues, toma mayor conciencia de su pequeño tamaño debido a las observaciones irreflexivas de los adultos que lo rodean.

❖ **El niño logra comprensión**

¿Qué se siente al telefonar como hacen los padres?; ¿Cómo es tomar decisiones sobre las comidas, la hora de acostarse, el vestirse, salir? El niño jugando trata de lograr la comprensión de estas actividades de los adultos.

❖ **El niño desempeña roles**

Mediante el juego, el niño se transforma así mismo en todo lo que desea. Puede ser un animal, cualquier objeto, cualquier adulto, etc. Puede usar su imaginación para transformarse rápidamente de un león, es un jugador de fútbol, y luego en una serpiente.

❖ **El niño revive situaciones**

Muchas veces el niño recordará una experiencia (y no siempre inmediatamente después de vivirla, sino quizá semanas después) colocándose así mismo en una situación en la cual dramatiza lo que vio y escuchó.

❖ **El niño descarga emociones**

El juego ofrece al niño pequeñas ocasiones para expresar cólera, disgusto, desacuerdo e inseguridad en una situación de juego.

❖ **El niño aprende conceptos**

Los materiales de juego brindan al niño la comprensión del tamaño, la forma y el color. Los rompecabezas hechos con piezas de contornos irregulares lo ayudan a percibir las semejanzas de formas al seleccionar las piezas para encajarlas en los lugares adecuados.

❖ **El niño expresa intereses**

Gran parte del juego de los niños está basado en las cosas que más les gustan y en las que tiene mayor interés. Es común que un niño prefiera materiales de juego que le ofrecen oportunidades para construir, para trabajar.

❖ **El niño puede jugar solo**

Toda persona necesita estar sola alguna vez. El niño no es una excepción. Por esta razón hay juguetes que proporcionan al niño

una oportunidad para el juego individual. Hay muchos otros juguetes a los que puede recurrir cuando necesita el juego cooperativo.

❖ **El niño se incorpora a un mundo social**

Mediante el juego, el niño comparte el mundo de sus pares. Al mismo tiempo, comparte su mundo con los otros miembros de su grupo escolar.

2.2.2. Juego Didáctico

a) Concepto

Para ORTIZ, Alexander (2005), el juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los niños/as adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un conocimiento y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las áreas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

Los juguetes didácticos son el soporte material con que se desarrolla el método para el cumplimiento del objetivo, permitiendo con su utilización el desarrollo de las habilidades, los hábitos, las capacidades y la formación de valores del estudiante.

Los juegos didácticos deben corresponderse con los objetivos, contenidos, y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar.

La particularidad de los Juegos Didácticos consiste en el cambio del papel del profesor en la enseñanza, quien influye de forma práctica en el

grado o nivel de preparación del juego, ya que en éste él toma parte como guía y orientador, llevando el análisis del transcurso del mismo.

Se pueden emplear para desarrollar nuevos contenidos o consolidarlos, ejercitar hábitos y habilidades, formar actitudes y preparar al estudiante para resolver correctamente situaciones que deberá afrontar en su vida.

b) Características de los juegos didácticos

Para ORTIZ, Alexander (2005), los juegos didácticos presentan las siguientes características:

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

c) Principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de los juegos didácticos

Los principios básicos de los juegos didácticos para ORTIZ, Alexander (2005) son:

• La participación

Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en

este caso el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo.

- **El dinamismo**

Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida.

- **El entretenimiento**

Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego.

- **El desempeño de roles**

Está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

- **La competencia**

Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego.

d) Significación metodológica de los juegos didácticos

Tradicionalmente se han empleado de manera indistinta los términos juegos didácticos y técnicas participativas; sin embargo, es nuestro criterio que todos los juegos didácticos constituyen técnicas participativas, pero no todas las técnicas participativas pueden ser enmarcadas en la categoría de juegos didácticos, para ello es preciso que haya competencia, de lo contrario no hay juego, y en este sentido dicho principio adquiere una relevancia y un valor didáctico.

Existen técnicas de presentación y animación, técnicas para el desarrollo de habilidades y técnicas para la ejercitación y consolidación del conocimiento. En la bibliografía existente acerca de este tema aparecen nombradas también como ejercicios de dinámica, técnicas de dinámica de grupo, métodos activos o productivos.

Para utilizar de manera correcta las técnicas participativas es preciso crear un clima positivo que permita que el estudiante esté contento, inmerso en el contexto. Estas técnicas no se pueden aplicar por un simple deseo de hacerlo, deben tener relación con la actividad docente profesional que se esté llevando a cabo, además, su ejecución debe tener un fundamento psicológico, de lo contrario es preferible no emplearlas porque pueden conducir a resultados negativos en el intercambio y anular el debate. (ORTIZ, Alexander. 2005).

e) Exigencias metodológicas para la elaboración y aplicación de los juegos didácticos

- Garantizar el correcto reflejo de la realidad del estudiante, para recibir la confianza de los participantes, así como suficiente sencillez para que las reglas sean asimiladas.
- Las reglas del juego deben poner obstáculos a los modos de actuación de los estudiantes y organizar sus acciones, deben ser formuladas de manera que no sean violadas y nadie tenga ventajas.
- Antes de la utilización del juego, los estudiantes deben conocer las condiciones de funcionamiento del mismo, sus características y reglas.
- Deben realizarse sobre la base de una metodología que de forma general se estructure a partir de la preparación, ejecución y conclusiones.
- Es necesario que provoquen sorpresa, motivación y entretenimiento a fin de garantizar la estabilidad emocional y el nivel de participación en su desarrollo.

MARINELLO, Zoilo (1998), citado por ORTIZ OCAÑA, menciona que los Juegos Didácticos no son simples actividades que pueden utilizarse una tras otra, sino que deben constituir actividades conclusivas, o sea, finales. No son procedimientos aislados aplicables mecánicamente a cualquier circunstancia, contexto o grupo, por cuanto podemos incursionar en un uso simplista del juego, generar conflictos en el grupo, no lograr los

objetivos esperados, desmotivar a los estudiantes y crear indisciplinas en éstos.

f) Ventajas fundamentales de los juegos didácticos

Para HACIET, Esperanza (1998), los juegos didácticos tienen las siguientes ventajas:

- Garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.
- Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.
- Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.
- Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.
- Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.
- Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
- Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.
- Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido.

g) Clasificación de los juegos didácticos

Han sido escasos, y podríamos decir que nulos, los intentos de clasificar los Juegos Didácticos.

Para ORTIZ, Alexander (2005), a partir de la experiencia docente y la práctica de su estructuración y utilización, considera las clases de juegos:

- Juegos para el desarrollo de habilidades.

- Juegos para la consolidación de conocimientos.
- Juegos para el fortalecimiento de los valores (competencias ciudadanas).

La selección adecuada de los Juegos Didácticos está en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza, así como con la forma en que se determine organizar el proceso pedagógico. Su amplia difusión y aplicación se garantiza en primera instancia por el grado de preparación, conocimiento y dominio.

2.2.3. El Juego didáctico como herramienta de mediación

a) Definición

Es un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto los profesores como los estudiantes y permite una interrelación entre las diversas áreas, con estructuras participativas que permiten aumentar la cohesión del grupo en el aula, superar diferencias de formación y para incrementar la responsabilidad del niño/a en el aprendizaje de valores.

b) Objetivos

Según ORTIZ, Alexander (2005), en la institución educativa los objetivos, son:

- Enseñar a los niños/as a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los niños/as.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes áreas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo y valorativo.

c) Finalidad

Fortalecer los valores morales en los niños y niñas de 05 años relacionados a la solidaridad, tolerancia, autoestima y responsabilidad en la Institución Educativa N° 231 sector Atahualpa del Distrito de Rioja.

d) Fases

Para ORTIZ, Alexander (2005), las fases son:

- **Introducción**

Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.

- **Desarrollo**

Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

- **Culminación**

El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

e) Procedimientos Didácticos

El juego didáctico como herramienta de mediación, comprenden los siguientes procedimientos:

I. Sensibilización

- **Orientación de las normas del juego.** Son las indicaciones que la profesora brinda a los niños y niñas para el desarrollo del juego.
- **Negociación.** La docente da a conocer que todos tienen que participar y al finalizar el juego habrá ganadores, quienes recibirán un incentivo.

II. Introducción

- **Motivación.** Asumiendo la concepción, el juego es la vida del niño, por lo tanto no es difícil motivarlos ya que la profesora dialogará con ellos, lo que permitirá despertar su curiosidad e interés del querer saber qué es lo que vamos a realizar.
- **Establecimiento de los pasos del juego.** En esta etapa la profesora explicará el juego preparado para la clase en forma clara,

sencilla, precisando y utilizando términos propios al nivel del educando, durante la explicación se hará énfasis en el desarrollo del juego.

III. Desarrollo del Juego

- **Conformación de grupos.** La profesora elegirá al azar a los integrantes de cada grupo.
- **Establecimiento de roles.** Cada uno de los integrantes tendrán que cumplir funciones para que puedan participar en el juego; como por ejemplo: ayudarse unos a otros al armar un castillo, un rompecabezas, etc.
- **Juegos para el fortalecimiento de los valores (competencias ciudadanas).** Durante el juego cada uno de los integrantes del grupo se ayudaran simultáneamente reforzando y practicando los valores como: solidaridad, tolerancia, autoestima y responsabilidad; permitiendo desenvolverse así mismo y alentando a sus compañeros.
- **Interacción del juego.** Es el desarrollo del juego donde todos los niños y niñas participarán activamente logrando que unos a otros se ayuden; se reforzará cada valor que deseamos que practiquen.

IV. Culminación

- **Logro del valor establecido.** Los niños practicarán los valores de: solidaridad, autoestima, tolerancia y responsabilidad para ganar el juego y de esa manera ser los ganadores.
- **Dominio de la competencia ciudadana.** Que todos los niños y niñas practiquen en su vida cotidiana los valores fortaleciendo su práctica diaria.

V. Retroalimentación. La docente reforzará el valor trabajado en los juegos, y los aplicará en otras situaciones de la vida escolar del niño.

2.2.4. Teorías que sustentan el juego didáctico

a) La teoría del pre-ejercicio de Gross

GROSS, Richard (2004), considera que el juego no es únicamente ejercicio sino pre-ejercicio, ya que contribuye al desarrollo de funciones cuya madurez se logra al final de la infancia. Supone una manera de practicar los instintos antes de que éstos estén totalmente desarrollados. En definitiva, GROSS defiende que los seres humanos y el resto de los seres del reino animal juegan porque es adaptativo. Esta teoría puede ser considerada como precursora de los principios funcionalistas de la etología actual.

b) Las teorías psicoanalíticas

Las teorías psicoanalíticas suponen, en líneas muy generales, teorías de las emociones profundas por lo que sus hipótesis y explicaciones resultan muy complejas. Podríamos decir que a lo largo de la infancia ciertos deseos son reprimidos durante el proceso socializador y los psicoanalistas consideran el juego como una de las maneras de dar salida a los citados deseos reprimidos.

• La teoría de Freud

FREUD (1984), vincula el comportamiento lúdico con la expresión de los instintos fundamentales que rigen el funcionamiento mental: el principio del placer –que representa la exigencia de las pulsiones de vida- o tendencia compulsiva hacia el gozo; y el principio de muerte –pulsión de muerte- que se contrapone a las pulsiones de vida y que tienden a la reducción completa de las tensiones.

En el juego, el niño logra dominar los acontecimientos por los que pasa de ser un espectador pasivo a un actor que intenta controlar la realidad. Cuando un profesor pregunta en clase a un alumno y este no sabe contestar, produciéndole esto una sensación de ansiedad, es muy probable que dicho niño convierta el contenido de la situación en un juego. La explicación es bien sencilla: el niño disfruta viendo sufrir un amigo por la misma experiencia que él vivió en la realidad. Estas características del juego suponen un excelente

instrumento a la hora de diagnosticar y de llevar a cabo una terapia de los conflictos infantiles. Al igual que sucede en el sueño (función de la vida psíquica normal), el juego manifiesta fundamentalmente dos procesos: uno, la realización de deseos inconscientes reprimidos cuyo origen está en la propia sexualidad infantil; y dos, la angustia que produce las experiencias de la vida misma. Por tanto, mediante el juego el niño logra revivir experiencias angustiosas que hacen que se adapte mejor a la realidad porque consigue dominar aquellos acontecimientos que en su día le dominaron a él.

• **La teoría de Winnicott**

En los escritos y estudios psicoanalíticos se ha vinculado tradicionalmente el tema del juego con la masturbación y con distintas experiencias sensoriales. Pero WINNICOTT (1972), defiende que el juego se debe abordar como un tema por sí mismo, complementario del concepto de sublimación del instinto.

El juego no es una cuestión de realidad psíquica interna ni de realidad exterior. Entonces ¿dónde está el juego? Existe un rasgo especial que se distingue de las otras dos realidades y al que WINNICOTT llama experiencia cultural o juego. Esta “tercera área o zona mental” permite al niño entender las situaciones “como si” (mamá hace como si se fuera, pero no se va) y supone una zona que se encuentra fuera del niño, pero que no es el mundo real y exterior en el que vive. En este lugar se originan los fenómenos transicionales que más tarde darán lugar al juego, de éste al juego compartido y de él a las experiencias culturales. Por tanto, para WINNICOTT, la experiencia cultural supone un espacio potencial que existe entre el niño y el ambiente; lo mismo se puede decir en relación al juego que siempre está en el límite entre lo subjetivo y lo objetivo. Este espacio potencial es un factor muy variable que varía de individuo en individuo y que depende fundamentalmente de la confianza que establezca el niño con la madre. Sin embargo, las otras dos realidades (la psíquica o la personal y el mundo real) son más o menos constantes, ya que la

primera está relativamente determinada por lo biológico y la segunda es de propiedad común. De entre todas las teorías psicoanalíticas de interpretación del juego infantil, la teoría de WINNICOTT es la más interesante porque aporta un modelo que intenta dar respuesta a los fenómenos interactivos que se producen en el juego teniendo en cuenta tanto los aspectos emocionales como cognitivos del desarrollo del juego infantil.

c) La teoría cognitiva de Piaget

PIAGET (1952), relaciona las distintas etapas del juego infantil (ejercicio, simbólica y de regla) con las diferentes estructuras intelectuales o periodos por las que atraviesa la génesis de la inteligencia. De esta manera, el juego (al igual que los otros fenómenos analizados por PIAGET o sus seguidores) sufre unas transformaciones similares a las que experimentan las estructuras intelectuales. A la actividad lúdica se le considera como una forma placentera de actuar sobre los objetos y sobre sus propias ideas; en este sentido, jugar es una manera de intentar entender y comprender el funcionamiento de las cosas y la realidad externa cuya exigencia de acomodación a ella acabaría por romper psicológicamente al niño. Desde este punto de vista, podríamos considerar que se asemeja en algunos aspectos a la teoría psicoanalítica.

d) La teoría Socio histórica de Vygotsky

VYGOTSKY (1988), defendió que la naturaleza social del juego simbólico es tremendamente importante para el desarrollo. Consideraba que las situaciones imaginarias creadas en el juego eran zonas de desarrollo próximo que operan como sistemas de apoyo mental. En definitiva, una guía del desarrollo del niño.

De acuerdo con VYGOTSKY, el origen del juego es la acción. Ahora bien, mientras que para PIAGET la complejidad organizativa de las acciones que dan lugar al símbolo, para VYGOTSKY el

sentido social de las acciones es lo que caracteriza la actividad lúdica.

El juego nace de las necesidades y frustraciones del niño. Si el niño lograra todos sus deseos de forma inmediata no tendría la "necesidad" de introducirse en actividades lúdicas. Hace falta que el niño tenga un cierto grado de conciencia de lo que no tiene para que sea capaz de entrar en una representación imaginaria que deforme la realidad para su bienestar psicológico. Sin embargo, no debemos confundir esta situación de deseo con el modelo psicoanalítico de la represión, ya que lo que resalta VYGOTSKY es que el deseo de saber es lo que impulsa al juego de representación.

e) La teoría de Sutton - Smith

La teoría de la enculturación de SUTTON - SMITH y ROBERT (1981), defiende que cada cultura fomenta un tipo de juego para inculcar los valores predominantes de la comunidad en cuestión. Es una manera muy eficaz de asegurarse la transmisión de la ideología dominante de la sociedad.

2.2.5. El valor

a) Definición

Se considera "valor" a aquellas cualidades o características de los objetos, de las acciones o de las instituciones atribuidas y preferidas, seleccionadas o elegidas de manera libre, consciente, que sirven al individuo para orientar sus comportamientos y acciones en la satisfacción de determinadas necesidades.

Por su configuración mental o espiritual, el hombre no vive en un mundo sumergido por cosas materiales, sino en un ambiente de valores, símbolos y señales.

(<http://www.monografias.com/trabajos15/valores-humanos/valores-humanos.shtml>)

NIETZSCHE (2003), le dio estatus filosófico a los valores, pero según SANCHEZ, Sergio (2006), citando a Max SCHELER, dice que

fue este último quien le dio impulso al campo de la investigación de los valores, en la descripción de los fenómenos de las esencias puras que ocurren en la conciencia. Por medio de esa exploración, SCHELER concluyó que los valores pertenecen a una esfera que no se confunde con la del ser, pues poseen una peculiaridad irreductible. Se perciben no por introspección, sino por intuición emocional.

Los valores se fundan en dos puntos:

1- Un sujeto dotado de necesidad de motivación.

2- Un objeto, una persona, una actitud, algo, en fin, capaz de satisfacer o atender la exigencia del sujeto.

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.

b) Importancia

SALAZAR, Roberto (2004), piensa que debemos partir de nuestra propia realidad, y señala de manera terminante la parte de responsabilidad que le correspondería al sistema educativo del país, respecto del estado de violencia y el clima de inseguridad que afecta a la ciudadanía nacional. Se expresa textualmente:

"Fracaso de la política de prevención y difusión de valores en la escuela pública. El riesgo más próximo para las grandes ciudades peruanas es el establecimiento de una cultura juvenil violenta".

Definitivamente la sociedad peruana en los últimos tiempos ha experimentado cambios vertiginosos, la "globalización", la revolución tecnológica (Internet, cable, celular, etc.) la libre competencia, hace que nuestra calidad de vida sea cómoda y podamos elegir lo que nos conviene de acuerdo a nuestros intereses.

El asunto en realidad es complejo, en nuestros niños y jóvenes parte de su aprendizaje se da través de la imitación, durante los últimos diez años hemos sido testigos de la corrupción en las más altas esferas gubernamentales, violación de derechos humanos,

inestabilidad laboral, pobreza extrema, insensibilidad de la población, violencia a través de la prensa escrita y hablada. Es por ello que la importancia de los valores radica, en la construcción de una cultura de paz, el fortalecimiento de la identidad nacional, la formación de una ciudadanía competente, capaz de ser el protagonista principal de la construcción de una sociedad democrática, siendo responsabilidad cardinal del sistema educativo.

c) Clasificación

Aunque son complejos y de varias clases, todos los valores coinciden en que tienen como fin último mejorar la calidad de nuestra vida. La clasificación más extendida es la siguiente:

- **Valores biológicos:** Traen como consecuencia la salud, y se cultivan mediante la educación física e higiénica.
- **Valores sensibles:** Conducen al placer, la alegría, el esparcimiento.
- **Valores económicos:** Proporcionan todo lo que nos es útil; son valores de uso y de cambio.
- **Valores estéticos:** Nos muestran la belleza en todas sus formas.
- **Valores intelectuales:** Nos hace apreciar la verdad y el conocimiento.
- **Valores religiosos:** Permite alcanzar la dimensión de lo sagrado.
- **Valores morales:** Su práctica nos acerca a la bondad, la justicia, la libertad, la honestidad, la tolerancia, la responsabilidad, la solidaridad, la amistad y la paz, etc. (SALAZAR, Roberto 2004).

d) Características

Cuando hemos referido líneas arriba cuando hablamos de valor, generalmente nos referimos a las cosas materiales, espirituales, que permiten al hombre realizarse de alguna manera.

Se dice también, que la finalidad del hombre en el mundo es alcanzar la felicidad. Para ello una de las cosas que debe hacer la

persona, es la valoración de su vida y establecer jerarquías de importancia. Por otro lado, se refiere también a las necesidades (satisfacción de las mismas) o aspiraciones humanas y su clasificación se da de la siguiente forma:

- **Necesidades primarias.** Son las necesidades fisiológicas que todo ser humano tiene que satisfacer, por ejemplo: el alimento, el vestido, la vivienda, la educación, etc.
- **Valores económicos.** El hombre siempre busca su comodidad, a través de una estabilidad laboral por ejemplo, precisamente para cubrir sus necesidades básicas.
- **Necesidades de seguridad.** Se refiere al temor de pasar desapercibido, relegado por los demás, todos nosotros en el fondo buscamos aceptación del grupo social.
- **Necesidades sociales.** Es cuando un núcleo familiar no es suficiente para el desarrollo de la persona, por lo que tendemos a formar nuevos grupos de pertenencia (proceso de socialización a través del colegio, universidad, trabajo, etc.)
- **Necesidades de autorrealización.** Se refiere de encontrar un sentido a la vida, luchar por ideal. Estas pueden satisfacerse por medio del cultivo de la ciencia, el arte, la moral y la religión.

Dentro de las características principales que poseen los valores, encontramos las siguientes:

- **Independientes e inmutables.** Son lo que son (originales) y no cambian. Ejemplo: la justicia, la belleza, el amor, etc.
- **Absolutos.** Son aquellos que no están condicionados a ningún hecho social, histórico, biológico o individual. Por ejemplo: la verdad o la bondad.
- **Inagotables.** No existe ninguna persona que no agote la nobleza, la bondad, el amor, la sinceridad.
- **Objetivos.** Los valores se les da tanto a las cosas como a las personas, independientemente de que se las conozca o no. Para los hombres es necesario descubrirlos para que formen su personalidad, para la sobrevivencia de su propia vida.

- **Subjetivos.** Tiene importancia para la persona en específico de acuerdo a sus intereses
(www.inteligenciaemocional.org/laeducacionenvalores).

2.2.6. Los valores morales

a) Definición

Si definiéramos palabra por palabra, encontramos que “valor” significa precio, algo que es muy significativo o importante. “Moral”, refiere a las acciones de las personas, desde el punto de vista de la bondad o de la malicia. Eso no es algo que se tenga que llevar a cabo con los sentidos, sino, que es más bien apreciado por la conciencia.

Valor moral pues, lo definimos como ese conjunto de acciones de personas, desde el punto de vista bondad - malicia, jerarquizando, dando prioridad, o valorando más una acción de bondad sobre otra.

El valor moral expresa la significación social positiva, buena, en contraposición al mal, de un fenómeno (hecho, acto de conducta), en forma de principio, norma o representación del bien, lo justo, el deber, con un carácter valorativo y normativo a nivel de la conciencia, que regula y orienta la actitud de los individuos hacia la reafirmación del progreso moral, el crecimiento del humanismo y el perfeccionamiento humano.

Estos valores perfeccionan al hombre de tal manera que lo hacen más humano, por ejemplo, la justicia hace al hombre más noble, de mayor calidad como persona (FAVA, Gladys 2000).

b) Clasificación

Para lograr comprender plenamente los valores morales debemos analizar la relación que éstos guardan con otro tipo de valores. Un valor cobrará mayor importancia en cuanto logre perfeccionar al hombre en un aspecto más íntimamente humano:

- **Valores infrahumanos.** Son aquellos que sí perfeccionan al hombre, pero en aspectos más inferiores, en aspectos que comparte

con otros, por ejemplo. Aquí se encuentran valores como el placer, la fuerza, la agilidad, la salud.

- **Valores humanos inframorales.** Son aquellos valores que son exclusivos del hombre, ya no los alcanzan los animales, únicamente el hombre. Aquí encontramos valores como los económicos, la riqueza, el éxito, por ejemplo. La inteligencia y el conocimiento, el arte, el buen gusto.
- **Valores Instrumentales.** Son comportamientos alternativos mediante los cuales conseguimos los fines deseados.
- **Valores Terminales.** Son estados finales o metas en la vida que al individuo le gustaría conseguir a lo largo de su vida. (<http://www.monografias.com/valores-humanos>).

2.2.7. La educación moral

a) Definición

GRASS PEDRALS, Juan (1998) La educación moral es uno de los aspectos que más se han insistido en los últimos textos legales y uno de los temas que se está cuidando especialmente durante el desarrollo de la reforma del sistema educativo. En relación con estas cuestiones se ha introducido importantes novedades, cuyo objetivo es conseguir que la formación moral tenga un papel relevante en el conjunto de actividades educativas en nuestras escuelas.

La educación social y la educación moral constituyen el fundamento elemental del desenvolvimiento educativo que a de permitir responsabilidades en la sociedad actual y del futuro.

b) Formación de valores en la escuela

El problema de la formación de los valores tiene mucha actualidad por las propias necesidades del desarrollo social en este mundo globalizado.

Variados son los enfoques que tratan de buscar una explicación a tan complejo problema, el cual puede ser conceptualizado desde diferentes ciencias al ser concebido desde el paradigma de la

complejidad, pues todo intento de simplificarlo corre el peligro de desnaturalizar su propia esencia.

En el trabajo se intenta ofrecer diferentes criterios teóricos y metodológicos sobre la investigación y la práctica educativa en la formación de valores en la escuela con un enfoque psicopedagógico planteado por Alexander Ortiz, de Cuba (1997).

La entrada vertiginosa en un nuevo milenio exige de una mayor eficiencia, eficacia y pertinencia de los procesos formativos, no solo en cuanto a la elevación del nivel intelectual de sus egresados, sino también en sus cualidades morales.

Lo afirmado hasta ahora exige, ante todo, dejar bien delimitadas las posiciones teóricas de las cuales se parten para una conceptualización de este problema que evite los riesgos de la simplificación, del empirismo y de la vulgarización en la formación de los valores. (VIDAL, José A. 2001).

c) Caracterización de los valores en las instituciones educativas

Existen diversas definiciones acerca de los valores, algunos autores lo consideran como el "significado social que se le atribuye a objetos y fenómenos de la realidad en una sociedad dada", (RODRÍGUEZ, 1993), otros plantean que es una "energía moral de quien, dominando el temor y las otras tendencias inhibitoras de la acción, se muestra decidido y constante en las situaciones difíciles.", (FOULQUIÉ, 1976):

En el Diccionario Filosófico de Rosental y Ludin se plantea que los valores no son más que las "propiedades de los objetos materiales y de los fenómenos de la conciencia social..." (ROSENTAL, 2008)

La mayoría de los autores coinciden en afirmar que el valor es "la significación del objeto para el sujeto, o sea, el grado de importancia que tiene la cosa para el hombre que se vincula con ese objeto" (ALVAREZ, 1999).

"Los objetos materiales constituyen valores de distinto género porque hacia ellos se orientan los diversos intereses (material, económico, espiritual) del hombre" (ROSENTAL, 2008).

Ahora bien, "el valor no es objetivo solamente, ni subjetivo, es una dialéctica de los dos elementos" (Alvarez, 1999), y se forma "en el proceso de la actividad práctica en unas relaciones sociales concretas" (RODRÍGUEZ, 1993).

Los objetos, teniendo en cuenta que existen independientemente del sujeto, se convierten en valores a medida que el estudiante entra en relación con ellos.

Ahora bien, el estudiante tiene diversas necesidades:

- Afectivo - motivacionales.
- Económico - laborales.
- Morales.
- Sexuales.
- Estético - culturales.
- Socio - políticas.
- Técnico - profesionales.

En su interacción con un determinado objeto o persona, el estudiante va descubriendo cómo se relaciona con sus diversas necesidades.

Surge entonces la actitud hacia ese objeto, persona o institución, en dependencia de cómo esa realidad satisface o frustra sus diversas necesidades.

d) Vías para el fortalecimiento de los valores

Según MOORE, T. W. (1999), las vías para fortalecer los valores son:

- **Reactiva o Situacional**

Está relacionada con la exigencia externa, la presión, la amenaza de sanción o la promesa de estímulo, las cuales evocan el cumplimiento de un determinado valor en forma reactiva y situacional, sólo bajo la inmediata y directa presión externa.

- **Adaptativa o Acomodativa**

Debido a estos estímulos y sanciones, una vez que son apreciados por el estudiante, una vez que éste comprende que el cumplimiento con el valor le permite obtener estímulos o evitar sanciones, conduce a que él se plantee la intención, la meta más o menos estable de cumplir con dicho valor.

- **Autónoma o Auténtica**

Esta vía consiste en que el estudiante elabore activamente la meta de cumplir con los valores independientemente de los estímulos y sanciones, o sea, basado en las necesidades y metas propias, que partan de él.

e) Exigencias didácticas para la formación de valores

En la actividad pedagógica el docente debe tener en cuenta algunas exigencias didácticas para el fortalecimiento de los valores de los estudiantes, las cuales se convierten en el modelo:

- **Proyección**

Es necesario diseñar una estrategia de trabajo metodológico coherente e integradora. En la estrategia de trabajo metodológico deben estar implicadas todas las asignaturas del plan de estudios y las acciones de todos los docentes.

- **Profundización**

Es importante realizar un análisis metodológico profundo en cada una de las unidades de los programas de estudios, con el fin de determinar las potencialidades educativas y axiológicas que tiene dicho contenido para la formación valoral.

- **Diagnóstico**

Para cumplir el objetivo formativo de un determinado tema el profesor utiliza un método general, pero la forma en que lo hace un alumno es distinta a la forma en que lo hace otro.

- **Fundamentalización**

El docente debe efectuar los ajustes o adecuaciones correspondientes a los contenidos que se desarrollan, aprovechando

sus potencialidades educativas y llevando al aula lo fundamental, lo que no varía, los núcleos básicos del conocimiento, en fin, lo que el alumno no puede dejar de saber: los estándares básicos.

- **Cientificidad**

Es imprescindible enfrentar a los estudiantes a situaciones concretas donde tengan que demostrar con su conducta lo correcto a hacer, donde tengan que asumir una posición al respecto en la práctica escolar entre teoría y práctica adquiere una importancia de primer orden, los contenidos deben ser reales y concretos, no deben ser abstractos, deben estar vinculados con la vida de los estudiantes.

- **Activación**

Convertir al estudiante en un participante activo y protagonista de cada acción, y no en un receptor pasivo es una tarea impostergable del docente contemporáneo.

Los métodos activos de enseñanza deben emplearse tanto en la escuela como en la empresa y en la comunidad, tanto en actividades docentes como extradocentes, extraescolares, productivas y de investigación.

- **Problematización**

El profesor debe desarrollar habilidades para plantear y resolver situaciones problémicas de la vida cotidiana y de la ciencia que estudian.

El docente debe enseñar a plantear problemas de la vida cotidiana, no enseñar soluciones ni respuestas.

- **Motivación**

Es muy significativo para la eficacia del proceso de fortalecimiento de valores que el docente logre implicar al estudiante en su propio proceso de aprendizaje.

Los estudiantes deben ir recibiendo progresivamente responsabilidad sobre su propio aprendizaje.

- **Discusión**

El docente debe provocar la duda en el estudiante, así como el cuestionamiento y la insatisfacción con los resultados a la

transformación cualitativa de la conducta cotidiana de los estudiantes (Álvarez, 1999).

- **Investigación**

El profesor de hoy debe formar hábitos y practicar técnicas que lleven al descubrimiento, a la investigación y al estudio. Las técnicas de investigación son las que preparan para la autoeducación.

f) Modelos de educación moral

LUCINI, Fernando (1997), menciona que la formación de los sujetos no es única y surgen algunos modelos:

- **Modelos de transmisión de valores absolutos.** Comparten una idea heterónoma de la moral, es decir, una transmisión de valores inmodificables, válidos en cualquier situación.
- **Modelos de autoconocimiento y autenticidad moral.** Sucede cuando la educación moral tomada en este sentido se identifica con una concepción relativista de los valores, cada persona posee una escala de valores que le permite tomar decisiones.
- **Modelos de desarrollo de juicio moral.** Niegan la existencia de valores absolutos que deban transmitirse de generación a generación, pero tampoco comparte la creencia de que los conflictos morales únicamente puede solucionarse atendiendo a preferencias subjetivas.
- **Modelos de socialización.** Considera la educación moral como socialización en tanto que pretenden insertar a los individuos en la colectividad a la que pertenecen, las cuales todas las personas deben someterse aceptando las normas y valores que posibilitan y conforman la vida en sociedad.
- **Modelos de adquisición de hábitos morales.** Para este modelo una persona se considerará moral si su conducta la virtuosa, es decir, si realiza actos virtuosos y, además, los realiza de forma habitual y constante.
- **Modelos de la construcción de la personalidad moral.** Parte de la idea de que la moral no es algo adquirido a priori sino que se

entiende como un producto cultural cuya creación depende de cada individuo y del conjunto de todos ellos.

g) Ámbitos o formas que se pueden desarrollar los valores en la escuela

ALVAREZ de ZAYAS, Carlos (1999), señala de la siguiente manera:

- **Educación formal.** Los valores están incorporados en la eficiencia o improductividad del Servicio Educativo, el cumplimiento o incumplimiento, la exigencia o la laxitud con que se instrumentan las actividades formales en la educación.
- **Educación informal.** Los valores se brindan de una manera casual y no deliberada, no parte del programa, ni del contenido, ni de la materia es un estilo personal de enseñar y la convivencia maestro-alumno.
- **La cultura de la escuela.** Las organizaciones poseen una cultura o estilo organizacionales por los valores, prácticas y reglamentos que poseen (tradiciones, rituales, creencias).
- **Actividades extraacadémicas.** Tareas deportivas, sociales, culturales; en esta convivencia se imparte valores; forman parte de un programa intencional y deliberado; las tareas disciplinarias incorporan orden, respeto, tolerancia; se lleva a de una manera significativa.
- **Participación cívica.** La escuela tiene la responsabilidad de prolongar fuera de escuela la educación moral y propiciar actividades que tengan trascendencia social, como el compromiso social del centro (solidaridad, paz, etc.) Organización de talleres, debates, conciertos, campañas para recoger ayuda económica o material destinado a zonas marginales.
- **Función tutorial.** Es un carácter personalizado de la educación, busca facilitar la integración de los alumnos en el grupo, el desarrollo de su personalidad, autorespeto y respeto hacia los demás, lo realiza a través de actividades, las entrevistas individuales con los alumnos y sus familias fomentando la

convivencia y participación (excursiones, campañas o visitas culturales).

- **Los programas de valores.** Es deliberado y organizado, puede ir desde un ciclo de conferencias hasta el diseño de ciertas prácticas en las sesiones de clase (creatividad para una estrategia educativa). Los valores que se pueden desarrollar son la justicia, solidaridad, igualdad, responsabilidad y honestidad.

2.2.8. Teorías que sustentan el desarrollo moral

a) Teoría de Jean Piaget

PIAGET, Jean (1932), el razonamiento moral se desarrolla en dos etapas que coinciden con la etapa preoperacional y de operaciones concretas del desarrollo cognoscitivo. Su objetivo no es estudiar qué es la moralidad, sino cómo se desarrolla. No le interesa los juicios morales que emite el sujeto, sino que cómo es que éstos se originan. Para dicho estudio usa el método de la observación, y ve cual es la actitud de los niños frente a los otros, cómo practica las reglas, y cuál es la conciencia que tiene de ellas.

Se dio cuenta que existe una gran diferencia entre lo que uno ve hacer al niño en la práctica, y lo que hay en su conciencia. Concluye que para el desarrollo moral lo fundamental es la acción cotidiana con los otros. Este desarrollo moral se va dando gracias a que el niño va experimentando la vida con los demás.

Primera etapa → “Moralidad de la prohibición”, también se llama “Moralidad Heterónoma” o de cohibición.

En esta etapa los niños tienen una idea estricta sobre los conceptos morales. El niño es egocéntrico por lo que sólo puede tener una forma de ver un asunto moral.

El niño cree que las reglas no pueden ser cambiadas, la conducta es correcta o incorrecta, y cualquier ofensa merece un castigo severo, a menos que él sea el ofensor. La obediencia es absoluta, y las cosas se siguen al pie de la letra, no hay excepción a la regla. El respeto es vivido unilateralmente, hacia un lado, el más chico

respeto al más grande, el con menos poder, al con más poder. Esta etapa coincide con la etapa preoperacional.

Segunda etapa → “Moralidad de cooperación”, también se llama “Moralidad autónoma”.

Se caracteriza por la flexibilidad moral, el niño piensa menos egocéntricamente. Se contemplan las intenciones detrás de las acciones. Las reglas son transformadas de acuerdo a las necesidades, y la obediencia se da en el consenso.

Aquí el respeto es mutuo, hay un sentimiento de cooperación con el otro. Faltarle el respeto al otro es faltármelo a mí también.

Concluye que no existe un patrón de moral absoluto o inmodificable, sino que la gente puede formular sus propios códigos de correcto o incorrecto.

Se puede tener en cuenta la intención que existe detrás de la conducta y aplicar el castigo de manera asertiva, es decir hay relación entre el delito y el castigo, se toman en cuenta las circunstancias.

Los juicios morales inmaduros se centran solamente en el grado de la falta, los juicios más maduros consideran la intención, por ejemplo frente a la siguiente situación:

“Hay dos niños, uno está en el escritorio de su padre y se da cuenta que el lapicero de éste le falta tinta e intenta llenársela. Al hacerlo se le da vuelta todo el frasco sobre la mesa.

El otro niño también está frente al escritorio de su padre, ve el frasco de tinta y se pone a jugar con el, manchando finalmente la mesa, pero menos que el primero.

Aquí se le pide a un niño que determine cuál de los dos es más culpable, y el niño responde que aquél que se le dio vuelta todo el frasco de tinta sobre el escritorio.

b) Teoría de Selman

SELMAN (1979), según este autor, el desarrollo moral está ligado al desempeño de un papel (asumir el punto de vista de otra

persona). SELMAN define la moralidad como la capacidad para considerar el bienestar de otras personas. Por lo tanto, un aumento en la capacidad para imaginar cómo piensa y siente otra persona, se relacionaría con la capacidad para formular juicios morales. La teoría de SELMAN está fuertemente influida por PIAGET.

Para explicar el desarrollo del juicio moral, describe 5 etapas, que dicen relación al momento de estructuración en que se encuentra el niño.

Etapas "0".- Aproximadamente de 4 a 6 años. Aquí el niño es egocéntrico, piensa que su punto de vista es el único posible, y juzga de acuerdo a esta creencia. No hay una diferencia sustancial entre él y el otro, por ejemplo, si yo tengo frío, el otro también tiene, no entienden que existe una subjetividad propia y otra ajena. Por eso, si una niña le ha prometido a su mamá no subirse al árbol, y ve a un gato arriba de éste, no verá ningún problema en subirse porque a ella le gustan los gatos y quiere salvarlo. El otro es una prolongación de ella.

Etapas "1".- Aproximadamente de 6 a 8 años. Aquí los niños se dan cuenta que los otros pueden interpretar una situación de manera diferente. Siguiendo el ejemplo anterior, si el Papá sabe que se subió al árbol se enojará, pero si sabe porqué lo hizo, se alegrará.

Etapas "2".- Aproximadamente de 8 a 10 años. Aquí el niño desarrolla lo que se llama "conciencia recíproca". Lo que yo hago tiene una consecuencia sobre mí, comienza a tener la capacidad de empatizar. Es decir, no sólo sabe que los otros tienen otros puntos de vista, sino también que saben que ella (niña) tiene su punto de vista particular.

Etapas "3".- Aproximadamente de 10 a 12 años. Ahora los niños pueden imaginar la perspectiva de una tercera persona, tomando en cuenta varios puntos de vista diferentes. Experimenta un sentimiento de mutualidad, el joven puede coordinar su perspectiva con la del otro, y con la de un tercero.

Etapa "4".- Esta etapa ocurre en la adolescencia y post adolescencia. El joven se da cuenta de que ponerse en el lugar de otras personas no siempre resuelve el problema. Acepta que algunos valores opuestos no pueden ser comunicados.

c) Teoría de Kohlbert

KOHLBERG, Lawrence (1969), toma los conceptos gruesos de PIAGET (heterónomo y autónomo), y acumula mucha investigación en este campo. Tanto PIAGET como KOHLBERG concluyeron que el pensamiento moral de los niños depende tanto del desarrollo cognitivo o intelectual, como también de aspectos de carácter y de educación.

KOHLBERG define el desarrollo moral como "el desarrollo de un sentido individual de justicia", y habla de juicios morales, a diferencia de SELMAN que desarrolla un concepto más relacional, diciendo que la moralidad es la "ética de las relaciones".

KOHLBERG desarrolla una serie de dilemas morales para evaluar el nivel de razonamiento moral de una persona y un sistema para valorar las respuestas a ellos.

KOHLBERG, más que las respuestas mismas, le interesaba ver el razonamiento que llevaba a ellas. A partir de las respuestas que obtuvo concluyó que existía una relación entre desarrollo moral y cognoscitivo.

¿Porqué el desarrollo moral depende del desarrollo cognitivo?

Simplemente porque el niño no puede juzgar la moralidad de las acciones de otra persona hasta que no logre situarse en el lugar de las personas que se verán afectadas por esa acción, incluido el que la realiza. Por lo tanto, hasta que no pueda ponerse en el lugar de otra persona, no puede medir bien los efectos de su conducta.

Aspectos importantes a considerar en esta teoría

Validez transcultural: Personas de países de culturas no occidentales rara vez dan respuestas que los coloquen por encima de la etapa IV (nivel 2). Por lo tanto, la cultura ayuda a la gente a

definir lo que constituye una conducta moral, es decir la cultura determina lo que es moral o no.

Validez en mujeres: Se ha visto que las mujeres definen la moralidad de manera diferente que los hombres, ya que basan sus decisiones morales en hechos distintos. Ven la moralidad no en términos abstractos de justicia e imparcialidad, sino que como algo específico relacionado con el egoísmo vs. Responsabilidad.

d) Teoría de Gilligan

GILLIGAN (1982), Los estudios sobre el desarrollo del juicio moral hechos por KOHLBERG, se centran más en la moralidad abstracta, la que se manifiesta a través de conceptos, de conceptos de justicia, más que de compasión. GILLIGAN se da cuenta que los hombres tienen otro tipo de conflictos internos que las mujeres, lo cual se acentúa aun mas en la pre adolescencia. Este hecho provocó que en las pruebas de KOHLBERG, las mujeres puntuaran más bajo que los hombres, ya que los dilemas eran más teóricos. Sin embargo cuando ambos sexos se los evalúa con las pruebas de PIAGET no hay diferencia.

GILLIGAN, Carol (1982), realizó su estudio sobre el desarrollo moral en las mujeres, y concluyó que estas definen la moralidad como la capacidad de situarse en el lugar de la otra persona.

Por lo tanto, las mujeres consideran la moralidad no en términos abstractos como justicia y honradez, sino como la responsabilidad de cuidar a alguna o algunas otras personas.

Para graficar mejor su idea, GILLIGAN tomó 2 relatos bíblicos que según él reflejan lo que es justo para las mujeres y los hombres:

Hombres → Abraham está dispuesto a sacrificar su hijo cuando Dios le pidió una prueba de fe → Moralidad abstracta, representada por la 6ª etapa de KOHLBERG.

Mujeres → El relato bíblico en que la mujer le prueba al Rey Salomón que era la verdadera madre cuando estuvo dispuesta a dar

al niño a otra mujer antes que hacerle daño → Moralidad centrada en la persona.

Finalmente, se concluye que para alcanzar los más altos niveles de moralidad, GILLIGAN considera que la justicia y compasión deben ir juntas.

Síntesis Gráfica Operacional

Finalidad: Fortalecer los valores morales en los niños y niñas de 05 años relacionados a la solidaridad, tolerancia, autoestima y responsabilidad en la I.E. N°231 – Sector Atahualpa.

Responsabilidad	Valores morales
Autoestima	
Tolerancia	
Solidaridad	

Subjetivos	Características
Objetivos	
Inagotables	
Absolutos	
Independientes e inmutables	

Retroalimentación	Etapas
Culminación	
Desarrollo	
Introducción	
Sensibilización	

Para el fortalecimiento de los valores	Clasificación
Para la consolidación de conocimientos	
Para el desarrollo de habilidades	

Valores

Soporte Teórico

Teoría de C. Gilligan (1982)	Teorías del Desarrollo Moral
Teoría de L. Kohlberg (1969)	
Teoría de A. P. Selman (1979)	
Teoría de Jean Piaget (1932)	
Teoría de Sutton – Smith (1981)	
Teoría Sociohistórica de Vygotsky y Elkonin (1988)	
Teoría cognitiva de Piaget (1952)	
Teorías psicoanalíticas: Freud (1984), Winnicott (1972)	
Teoría del pre ejercicio de Gross (s/f)	

Juego didáctico

2.3 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS

- a. **Aprendizaje:** Proceso por el cual se adquiere la capacidad de responder adecuadamente a una situación que puede o no haberse encontrado antes; aprendizaje es un término más amplio que formación de hábitos. (Diccionario de Psicología, 2000).
- b. **Juego:** El juego es un proceso complejo que permite a los niños dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a él y al mismo tiempo aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma. (BRUNER, citado por MINERVA, 2000).
- c. **Técnicas lúdicas:** Conjunto de procedimientos de enseñanza, la cual está basada en juegos, cantos y ritmos, los mismos que están orientados a desarrollar el proceso de enseñanza – aprendizaje en niños (as) de 05 años mediante las actividades significativas programadas. (www.juego-Tècnicas-Ludicas-en Psicoterapia-GRUP-GILI EDGARDO).
- d. **Mediación:** La mediación es una forma de resolver conflictos entre dos o más personas, con la ayuda de una tercera persona imparcial, el mediador. Los mediadores pueden ser alumnos, profesores, padres. No son jueces ni árbitros, no imponen soluciones ni opinan sobre quién tiene la verdad, lo que buscan es satisfacer las necesidades de las partes en disputa, regulando el proceso de comunicación y conduciéndolo por medio de unos sencillos pasos en los que, si las partes colaboran, es posible llegar a una solución en la que todos ganen o, al menos, queden satisfechos. (<http://web.educastur.princast.es/proyectos/Mediacion.htm>).

- e. Solidaridad:** Obligaciones contraídas en común. Adherido o asociado a la causa, empresa u opinión de otro.
La solidaridad nace del ser humano y se dirige esencialmente al ser humano. (REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. Diccionario de la Lengua Española. Vigésima Segunda Edición).
- f. Tolerancia:** Es en un principio un valor social o incluso personal antes que un valor político. Respeto a las ideas, creencias o prácticas de los demás cuando son diferentes o contrarias a las propias. (REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. Diccionario de la Lengua Española. Vigésima Segunda Edición).
- g. Autoestima:** Valoración que uno tiene de si mismo. Positiva o negativa. Se forma a través de un proceso de asimilación y reflexión mediante el cual interioriza las opiniones de las personas socialmente significativas. (<http://www.psicología2000.com>. DICCIONARIO DE PSICOLOGIA.ON-LINE).
- h. Responsabilidad:** Capacidad existente en todo sujeto activo de derecho para reconocer y aceptar las consecuencias de un hecho realizado libremente, en forma consciente e intencionada. (REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. Diccionario de la Lengua Española. Vigésima Segunda Edición).

2.4 HIPÓTESIS

2.4.1 HIPÓTESIS ALTERNATIVA

Si usamos el juego didáctico como herramienta, entonces se mediará significativamente los valores morales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 231 del sector Atahualpa del distrito de Rioja.

2.4.2 HIPÓTESIS NULA

Si usamos el juego didáctico como herramienta, entonces no se mediará significativamente los valores morales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 231 del sector Atahualpa del distrito de Rioja.

2.5 VARIABLES DE ESTUDIO

2.5.1. Variable independiente: EL JUEGO DIDÁCTICO

a) Definición Conceptual

El Juego Didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación (Alexander L. Ortiz Ocaña, 2005).

b) Definición Operacional

El Juego Didáctico como herramienta nos permitirá fortalecer los valores de los niños/as en el proceso de la formación ciudadana en la I.E. Esta estrategia está compuesta por una serie de etapas donde se dará respuesta al problema de los valores morales en el proceso de la formación ciudadana.

Estos procesos, son: Sensibilización, Introducción, Desarrollo, Culminación, Retroalimentación.

c) Dimensiones e indicadores

VARIABLE INDEPENDIENTE	DIMENSIONES	INDICADORES
JUEGO DIDÁCTICO	SENSIBILIZACIÓN	Reorientación y capacitación a los docentes en todos los fundamentos y aspectos conceptuales que les permitirán conocer la importancia de los valores que aprueba la sensibilización para la formación ciudadana.
	INTRODUCCIÓN	Iniciación del juego, incluyendo los acuerdos o convenios que

JUEGO DIDÁCTICO		posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.
	DESARROLLO	Ejecución de la Jornada Didáctica que producirá la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.
	CULMINACIÓN	Nivel de logro del jugador o grupo de jugadores de la meta, en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra(n) acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.
	RETROALIMENTACIÓN	Fortalecimiento y orientación a las aplicaciones y ejecuciones de la Jornada didáctica.

2.5.2. Variable dependiente: VALORES MORALES

a) Definición Conceptual

Los valores morales son reguladores internos de la actividad humana y de las relaciones sociales, constituye la representación del deber ser individual y colectivo para una sociedad en un determinado contexto histórico (FAVA G, 2000)

b) Definición Operacional

Se entiende por valor moral todo aquello que lleve al niño/a a defender y crecer en su dignidad de persona. El valor moral conduce al bien moral. Entre ellos tenemos la solidaridad, tolerancia, autoestima, y responsabilidad, los cuales permitirán mejorar, perfeccionar, completar la formación como futuros ciudadanos.

c) Dimensiones e indicadores

VARIABLE DEPENDIENTE	DIMENSIONES	INDICADORES
VALORES MORALES	SOLIDARIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Presto mis juguetes favoritos a mis amigos • Si mi amigo se cae, yo lo ayudo a levantarse • Cuando alguien me pide ayuda, yo lo ayudo • Mis amigos saben que yo los puedo ayudar • Soy de los que practico: "<i>Hoy te ayudo, y mañana tú</i>"
	TOLERANCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Yo trato por igual a mis amigos • Respeto a todos por igual aunque no me caiga bien • Yo digo: "<i>Buenos días</i>", "<i>Gracias</i>", "<i>Perdón</i>", "<i>Lo siento</i>", etc. • Me porto bien, cuando mi profesora me lo pide • Hablo mal de mis amigos, cuando se portan mal • Se esperar mi turno
	AUTOESTIMA	<ul style="list-style-type: none"> • Yo me miro en el espejo, y me saludo • Me quiero mucho • Mis amigos hablan bien de mí

VALORES MORALES		<ul style="list-style-type: none"> • Mis papis saben que soy bueno • Mis trabajos los realizo con mucho entusiasmo y optimismo
	RESPONSABILIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • En mi jardín, en mi casa, en la calle, etc., conozco las normas y las cumplo • Se cuando actúo bien y cuando actúo mal • No cumplo con mis obligaciones cuando mis amigos me piden ir a jugar • Cuando tengo un problema, pido ayuda a los demás • Cumplo con las tareas que me da mi profesora

ESCALA DE MEDICIÓN: Se utilizará la escala de medición de tipo ordinal con los siguientes criterios:

CATEGORIA	ESCALA
Valores Morales altamente positiva	VMAP
Valores Morales mediamente positiva	VMMP
Valores Morales positiva	VMP
Valores Morales altamente negativa	VMAN
Valores Morales mediamente negativa	VMMN
Valores Morales negativa	VMN

2.6 OBJETIVOS

2.6.1 OBJETIVO GENERAL

Desarrollar el Juego Didáctico como herramienta para mediar los valores morales en los niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 231 del Sector Atahualpa del Distrito de Rioja.

2.6.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Sistematizar el Juego Didáctico basado en las teorías del pre-ejercicio de Gross, teorías psicoanalíticas: Freud y Winnicott, teoría cognitiva de Piaget, teoría Sociohistórica de Vygotsky y Elkonin y la teoría de Sutton-Smith.
- b) Aplicar el Juego Didáctico como herramienta de mediación en los valores morales en los niños y las niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 231 del sector Atahualpa del distrito de Rioja.
- c) Evaluar los valores morales de los niños y las niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 231 del sector Atahualpa del distrito de Rioja, a través del pre y pos test.
- d) Correlacionar los valores morales de los niños de 5 años de edad con el juego didáctico.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 POBLACIÓN Y MUESTRA

2.1.1 POBLACIÓN

La población estuvo constituida por todos los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 231 – Sector Atahualpa de la provincia de Rioja en el año 2009 (N = 27 educandos).

Grado	Sección	Nº de estudiantes
5 años	Abejitas	27

2.1.2 MUESTRA

Se consideraron a todos los niños y niñas de 5 años de la sección Abejitas. En el siguiente cuadro se presenta la distribución de la muestra:

MUESTRA	5º AÑOS	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL
Grupo de estudio	Sección Abejitas	18	9	27

2.2 DISEÑO DE CONTRASTACIÓN

En la presente investigación se utilizó el diseño pre experimental, con pre y post prueba, a un solo grupo de estudio, cuyo diagrama es el siguiente:

$$GE: O_1 \quad x \quad O_2$$

Donde:

- GE : Grupo experimental
- O₁ : Evaluación del pre test.
- X : Uso del juego didáctico.
- O₂ : Evaluación de post test.

2.3 PROCEDIMIENTOS

Se elaboraron los instrumentos de medición como son el pre y post test, teniendo en cuenta los indicadores, los mismos que han sido evaluados determinando la validez y confiabilidad. Hernández 2003.

La validez fue determinada mediante el "Juicio de expertos". Este proceso consistió en el análisis de cada ítem del instrumento de medición, realizado por tres expertos: un docente de educación inicial de la Facultad de Educación y Humanidades de la UNSM, un docente de la IEI. N° 231 y un tecnólogo. Ver anexo N° 2

La confiabilidad fue medida mediante el coeficiente de confiabilidad de alpha de Cronbach a 6 niños como muestra piloto, a través del método de intercorrelación de los ítems cuando éstos no son valorados dicotómicamente, el cual arrojó una confiabilidad moderadamente alta $\alpha = 0.7932$. Es decir que el instrumento de medición estuvo apto a ser aplicado a las unidades experimentales de la investigación. Ver anexo N° 3

Se diseñó y organizó las sesiones de aprendizaje considerando el juego didáctico como variable independiente.

Se aplicó el pre test para determinar los valores presentes en cada niño.

Se desarrolló el juego didáctico a través de las sesiones de aprendizaje.

Se aplicó el pos test para determinar los nuevos valores morales adquiridos por los niños.

Se analizaron e interpretaron los resultados obtenidos, a la vez se elaboraron las conclusiones y recomendaciones.

2.4 FUENTES, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

2.4.1 FUENTES

Los niños y niñas de 5 años de edad de la sección "Abejitas", de la I.E.I N° 231 – Sector Atahualpa, en quienes se comprobarán las manifestaciones de los valores morales.

2.4.2 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Para el desarrollo del presente estudio se utilizó las siguientes técnicas e instrumentos:

TÉCNICA	INSTRUMENTO
<p>PRUEBA DE DIMENSION DE VALORES MORALES</p> <p>Esta técnica se empleó para evaluar los valores morales Solidaridad, Tolerancia, Autoestima y Responsabilidad.</p>	<p>TEST</p> <p>Para evaluar los contenidos actitudinales, antes y después de la aplicación del juego didáctico (pre y post - test).</p>
<p>OBSERVACIÓN</p> <p>Se empleó esta técnica para evaluar sentimientos, actitudes y emociones.</p>	<p>GUÍA DE OBSERVACIÓN</p> <p>Conformada por los ítems que evaluarán las actividades de los alumnos durante las sesiones.</p>
<p>ESTADÍSTICA</p> <p>Para la comprobación de la hipótesis mediante la prueba t- student, unilateral izquierda.</p>	

2.5 PROCESAMIENTO DE DATOS PARA LA PRUEBA DE HIPÓTESIS

Según WAYNE, Daniel (1988), Los datos recolectados siguieron el siguiente tratamiento estadístico:

a. Hipótesis Estadística:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 < \mu_2$$

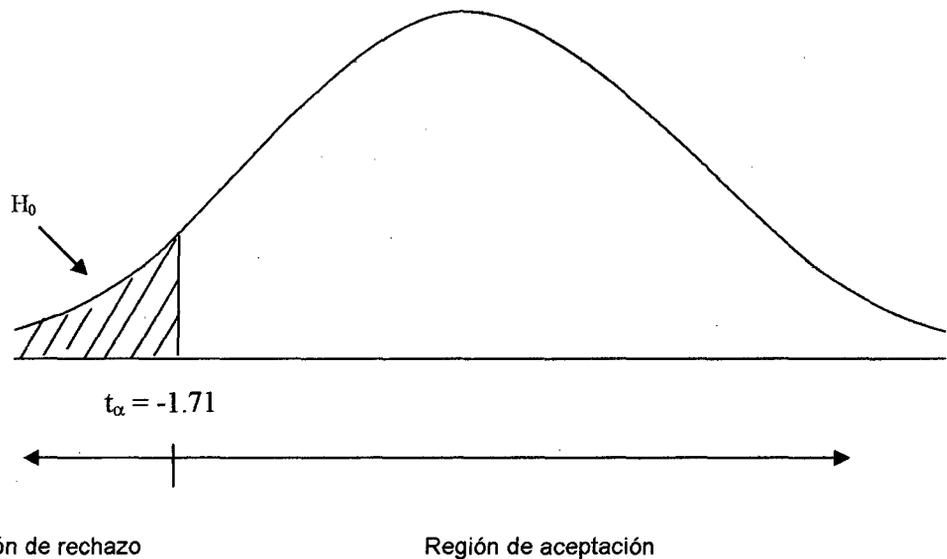
Donde:

μ_1 : La práctica de valores morales por los niños y niñas de 5 años de edad antes de aplicar el juego didáctico.

μ_2 : La práctica de valores morales por los niños y niñas de 5 años de edad después de aplicar el juego didáctico.

b. Se estableció un nivel de confianza del $\beta = 95\%$, es decir un error estadístico del 5% (α)

c. La hipótesis fue contrastada mediante la prueba t-student, unilateral con cola derecha tal como se muestra en la figura.



Cuya fórmula es la siguiente:

$$t_c = \frac{\bar{d}}{s_d / \sqrt{n}} \quad \text{con (n-1) grados de libertad,}$$

Donde:

- \bar{d} : Es el promedio de las diferencias
- s_d : Es la desviación estándar de las diferencias
- n : tamaño de muestra
- t_c : Valor calculado, producto de una operación matemática a los datos obtenidos.

d. La decisión estadística estuvo regida por los siguientes criterios:

- Si $t_c > t_\alpha$, entonces se debía aceptar H_0 lo cual implicaría que el juego didáctico ha producido efectos significativos en la práctica de valores morales
- Si $t_c < t_\alpha$, entonces se debería aceptar la hipótesis de investigación H_1 lo cual implicaría que el juego didáctico no ha producido efectos significativos en la práctica de valores morales

CAPÍTULO III

RESULTADOS

3.1 RESULTADOS

CUADRO N° 1

DISTRIBUCIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS, SEGÚN VALORES MORALES PRACTICADOS

Nº	PRETEST				POSTEST			
	SOLIDAR	TOLERANC	AUTOEST	RESPONSB	SOLIDAR	TOLERANC	AUTOEST	RESPONSB
1	7	8	6	8	15	18	15	17
2	6	8	5	7	15	17	14	16
3	6	7	6	7	14	16	15	17
4	7	6	6	7	14	16	15	18
5	6	6	5	7	14	16	13	17
6	7	7	6	8	15	17	15	16
7	7	8	6	8	15	17	14	18
8	8	8	6	7	15	18	14	18
9	7	6	5	8	14	16	13	18
10	8	7	5	8	14	18	14	17
11	6	6	5	8	15	16	13	18
12	7	6	6	8	15	15	14	17
13	8	7	7	9	15	18	14	18
14	4	6	5	8	15	17	14	18
15	6	8	5	8	15	16	15	17
16	7	6	5	7	15	17	13	18
17	8	7	6	7	15	16	15	16
18	7	7	5	7	15	18	14	18
19	6	8	6	9	15	18	15	18
20	7	7	6	8	15	17	14	18
21	5	7	5	6	15	18	14	18
22	6	7	5	8	15	18	15	17
23	7	6	5	8	14	17	14	18
24	6	6	5	7	15	16	15	17
25	6	7	5	8	14	17	15	18
26	7	7	5	7	15	17	14	17
27	5	6	5	7	14	17	14	18
VALOR	NEGATIVO.	NEGATIVO	MEDIAN. NEGATIVO	MEDIAN NEGATIVO	MEDIAN. POSITIVO	POSITIVO	MEDIAN POSITIVO	POSITIVO

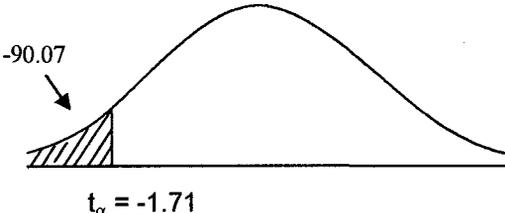
Fuente: Elaboración propia: 10-10-2009

Leyenda

Categorías	Escala	Categorías	Escala
Valores Morales altamente positivos	19-20	Valores Morales mediamente negativos	08-10
Valores Morales positivos	15-18	Valores Morales negativos	05-07
Valores Morales mediamente positivos	11-14	Valores Morales altamente negativos	00-04

CUADRO N° 2

PRUEBA DE HIPÓTESIS PARA DEMOSTRAR LA INFLUENCIA DEL JUEGO DIDÁCTICO EN LOS VALORES MORALES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS

HIPÓTESIS	NIVEL DE CONFIANZA	ESTADÍSTICA DE LA PRUEBA	DECISION
$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ $H_1 : \mu_1 < \mu_2$	$\alpha = 95\%$	 $t_c = -\frac{-36.92}{\frac{2.13}{\sqrt{27}}} = -90.07$	Aceptar H_1

Fuente: Elaboración propia: 10-10-2009

Interpretación:

El cuadro N° 2, muestra los resultados de la prueba de hipótesis. Según este cuadro, se aceptó la hipótesis de investigación, lo cual implica que el juego didáctico ha mejorado significativamente la práctica de valores morales entre los niños y niñas de cinco años. Asimismo, la hipótesis fue contrastada con un nivel de confianza del 95% y mediante la prueba de Student para la diferencia pareada.

CUADRO N° 3

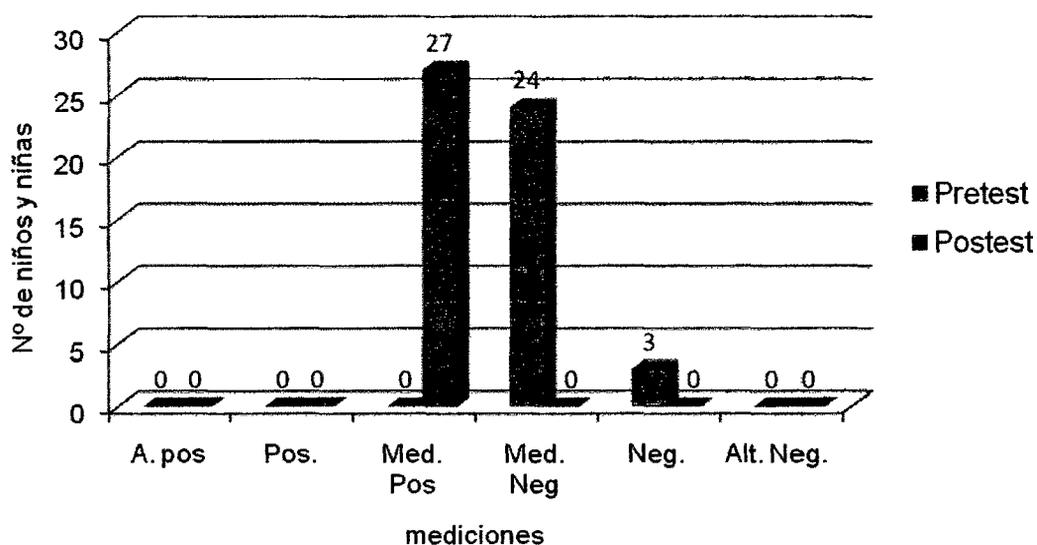
DISTRIBUCIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS SEGÚN LA PRACTICA DEL VALOR MORAL "SOLIDARIDAD"

MEDICION	PRETEST		POSTEST	
	N°	%	N°	%
Altamente positivo	0	0	0	0
Positivo	0	0	0	0
Medianamente positivo	0	0	27	100
Medianamente negativo	3	11	0	0
Negativo	24	89	0	0
Altamente negativo	0	0	0	0
TOTALES	27	100	27	100

Fuente: Elaboración propia:10-10-2009

GRAFICO N° 1

DISTRIBUCION DE LOS NIÑOS Y NIÑAS SEGÚN LA PRACTICA DEL VALOR MORAL "SOLIDARIDAD"



Fuente: Cuadro 3

Interpretación:

Según el cuadro N°3, el 89% de los niños y niñas de 5 años de edad, al ser evaluados con el pretest evidenciaron valores morales negativos, situación que fue revertida luego de la aplicación del Juego Didáctico dado que la totalidad de niños y niñas mostraron valores morales medianamente positivos al ser evaluados con el postest.

CUADRO N° 4

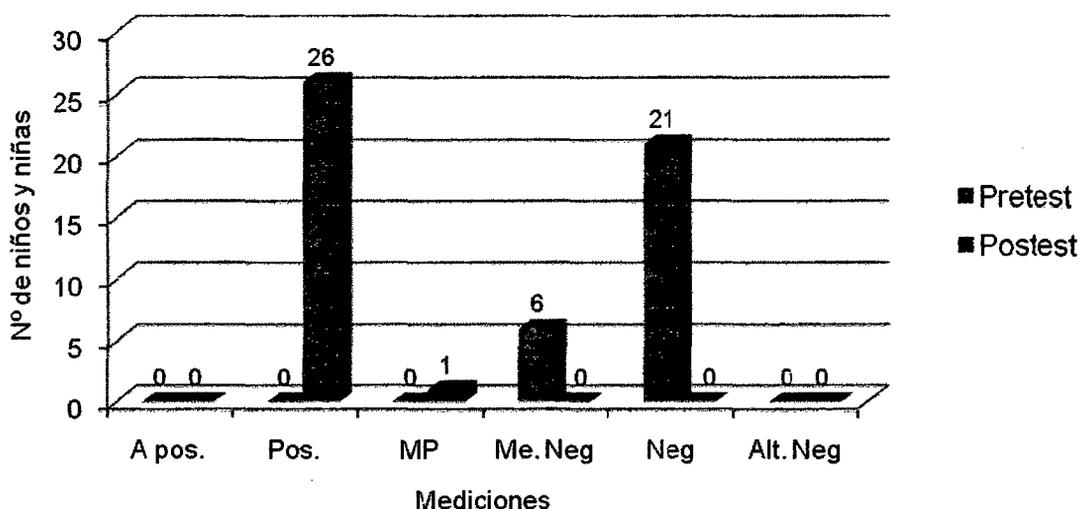
DISTRIBUCIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS SEGÚN LA PRACTICA DEL VALOR MORAL "TOLERANCIA"

ESCALA DE MEDICION	PRETEST		POSTEST	
	Nº	%	Nº	%
Altamente positivo	0	0	0	0
Positivo	0	0	26	96
Medianamente positivo	0	0	1	4
Medianamente negativo	6	22	0	0
Negativo	21	78	0	0
Altamente negativo	0	0	0	0
TOTALES	27	100	27	100

Fuente: Elaboración propia: 10-10-2009

GRAFICO N° 2

DISTRIBUCION DE LOS NIÑOS Y NIÑAS SEGÚN LA PRACTICA DEL VALOR MORAL "TOLERANCIA"



Fuente: Cuadro 4

Interpretación:

Según el cuadro N° 4, el 78% de los niños y niñas de 5 años de edad, al ser evaluados con el pretest evidenciaron valores morales negativos, situación que fue superada luego de la aplicación del Juego Didáctico dado que el 96% de los niños y niñas mostraron valores morales positivos al ser evaluados con el posttest.

CUADRO N° 5

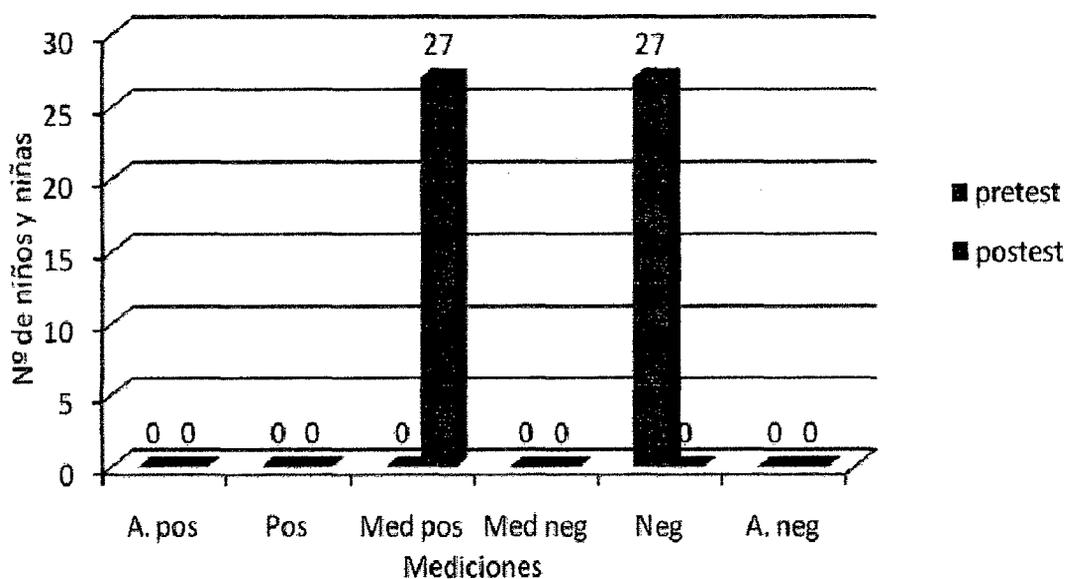
DISTRIBUCIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS SEGÚN LA PRACTICA DEL VALOR MORAL "AUTOESTIMA"

ESCALA DE MEDICION	PRETEST		POSTEST	
	Nº	%	Nº	%
Altamente positivo	0	0	0	0
Positivo	0	0	0	0
Medianamente positivo	0	0	27	100
Medianamente negativo	0	0	0	0
Negativo	27	100	0	0
Altamente negativo	0	0	0	0
TOTALES	27	100	27	100

Fuente: Elaboración propia: 10-10-2009

GRAFICO N° 3

DISTRIBUCION DE LOS NIÑOS Y NIÑAS SEGÚN LA PRACTICA DEL VALOR MORAL "AUTOESTIMA"



Fuente: Cuadro 5

Interpretación:

Según el cuadro N° 5, el 100% de los niños y niñas de 5 años de edad, que al inicio de la investigación mostraron valores morales negativos, al finalizar el estudio, luego de aplicar los Juegos Didácticos, mostraron valores morales medianamente positivos.

CUADRO N° 6

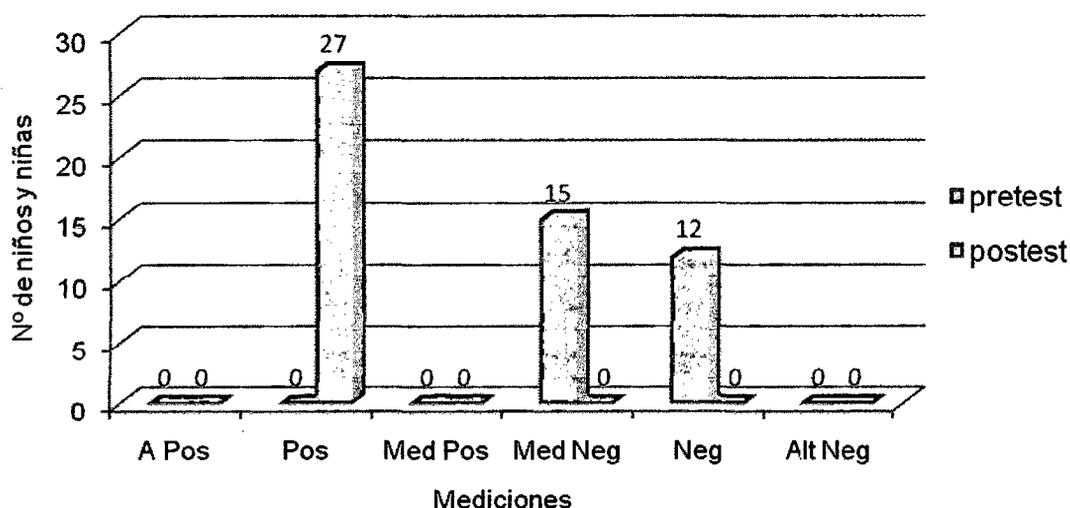
DISTRIBUCIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS SEGÚN LA PRACTICA DEL VALOR MORAL "RESPONSABILIDAD"

ESCALA DE MEDICION	PRETEST		POSTEST	
	Nº	%	Nº	%
Altamente positivo	0	0	0	0
Positivo	0	0	27	100
Medianamente positivo	0	0	0	0
Medianamente negativo	15	56	0	0
Negativo	12	44	0	0
Altamente negativo	0	0	0	0
TOTALES	27	100	27	100

Fuente: Elaboración propia: 10-10-2009

GRAFICO N° 4

DISTRIBUCION DE LOS NIÑOS Y NIÑAS SEGÚN LA PRACTICA DEL VALOR MORAL "RESPONSABILIDAD"



Fuente: Cuadro 6

Interpretación:

Según el cuadro N° 6, el 56% de los niños y niñas de 5 años de edad, al ser evaluados con el pretest evidenciaron valores morales medianamente negativos, situación que fue superada luego de la aplicación del Juego Didáctico dado que el 100% de los niños y niñas mostraron valores morales positivos al ser evaluados con el posttest.

CAPÍTULO IV

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

4.1 DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Concluido el proceso investigativo, y en base a los antecedentes de la investigación y las teorías relacionadas con el problema de estudio, surge la siguiente discusión respecto a los resultados:

- a. Se logró demostrar que con el juego didáctico como estrategia, los niños y niñas de 5 años de edad mejoraron significativamente la práctica de valores morales. En este sentido, coincidimos con STANT, Margaret A. (1997), cuando afirma que los materiales de juego que encuentra en el jardín brindan al niño pequeño diversas ventajas como lo observado en la investigación: el niño a aprender acerca de sí mismo, acerca de los otros y acerca del mundo que lo rodea. Asimismo, el juego resulto significativo por cuanto el niño participó en la organización, cooperó con otros niños en el juego y de esa manera se crearon las condiciones para el aprendizaje

También se coincidió con ORTIZ OCAÑA, Alexander L (2005), dado que el juego didáctico como técnica participativa se encaminó a desarrollar en los niños y niñas un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propició la adquisición de una conducta correcta, sino que además se logró una cierta motivación en los niños y niñas lo cual explica en parte el hecho de que los mismos modificaron su comportamiento en valores de negativo a positivo.

En cuanto a las teorías que apoyan el juego como recurso didáctico, a juzgar por la experiencia adquirida, nos identificamos con FREUD (1984), en el sentido que con el juego, el niño logró dominar ciertos acontecimientos que ocurren en su entorno dado que pasó de espectador pasivo a un autor.

La explicación que encontramos para la reducción de malas prácticas en el aula es sencilla: el niño que antes disfrutaba viendo sufrir a un amigo se pudo controlar por la misma experiencia que él vivió en la realidad.

Respecto a los aportes de PIAGET (1952), consideramos que la actividad lúdica es una forma placentera de actuar sobre los objetos y sobre sus propias ideas; en este sentido, jugar es una manera de intentar entender y comprender el funcionamiento de las cosas y la realidad externa, lo que Piaget denomina acomodación.

También se coincidió con VYGOTSKY (1988), dado que se pudo observar que los niños y niñas tienen una gran necesidad de expresar sus anhelos, necesidades y frustraciones, lo cual en algunos casos los lleva a comportamientos inadecuados en el aula al volverse intolerantes, irresponsables y no solidarios con sus compañeros.

- b. En cuanto a las dimensiones de los valores morales, se consideraron la solidaridad, tolerancia, autoestima y responsabilidad. Al iniciar el trabajo investigativo se aplicó un pretest encontrando a los niños con prácticas de valores negativas a medianamente negativas, como podemos apreciar en el cuadro 3 y gráfico 1: el 89% de los niños presentó valores morales negativos de solidaridad y en el post test en su totalidad fueron revertidos a valores morales medianamente positivos; en el cuadro 4 y gráfico 2: el 78% presentó valores morales negativos de tolerancia y el 96% mostraron valores morales positivos; en el cuadro 5 y gráfico 3: el 100% presentaron valores morales negativos de autoestima y el mismo grupo mostró valores medianamente negativos en el pos test y en el cuadro 6 y gráfico 4, el 56% presentó valores morales medianamente negativos en responsabilidad y en el pos test el 100% mostraron valores morales positivos. Estos resultados coinciden con los hallazgos de ALEJOS (2007), quien investigó el valor solidaridad en los estudiantes concluyendo que este valor ayuda al individuo a interactuar con los demás con el fin de sentirse unido o semejante a ellos a través de la cooperación y la igualdad. También ayuda a situarnos a la paz, a favor de los que sufren. Además puede no solo favorecer sino causar cambios sociales, tal como se manifestó en los niños y niñas que

cambiaron su comportamiento el mismo que se evidenció en los resultados del postest.

- c. Finalmente, mediante el juego se pudo observar que los niños y niñas de 5 años, desarrollaron su poder de creación contribuyendo al desenvolvimiento artístico, evidenciado en cada sesión de aprendizaje cuando tenían que participar y hacer representaciones. Esta acción, tal como menciona CALERO, Mavilo (1998), ayudó a la adquisición de una personalidad dinámica y expresiva, o sea contribuyó a la formación de la personalidad en el niño y niña. El desenvolvimiento de nuevas fuentes de acción que son la diversidad de juegos, enriquecieron la imaginación del niño ayudando a que se desenvuelva solo. En este sentido, cabe mencionar lo estipulado por el MINISTERIO DE EDUCACIÓN (1996), quien en su publicación "Sugerencias y Reflexiones para mejorar Aprendizajes" manifiesta que el juego encierra un valor importante no sólo porque despierta la esfera sensorio-motriz, las inclinaciones intelectuales y la fantasía imaginativa, sino que también despierta y desarrolla las más profundas emociones del ser, favoreciendo el desarrollo integral del niño.

4.2 CONCLUSIONES

- a. Concluido el proceso de investigación y en base al análisis de los resultados obtenidos en la misma, se demostró que la sistematización y aplicación del juego didáctico como estrategia mejora significativamente la práctica de los valores morales en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 231-Sector Atahualpa.
- b. La aplicación del juego didáctico se evidenció al ser evaluados en la práctica de la “solidaridad” y “tolerancia”. Los niños y niñas que presentaban valores negativos al inicio de la investigación, presentaron cambios significativos luego de aplicar los juegos didácticos, mostrándose medianamente positivos en cuanto a la práctica de dichos valores. Asimismo, la “autoestima” y “responsabilidad”, mejoró significativamente mostrándose positivos al ser evaluados los niños y niñas mediante el postest.
- c. Al observar el juego didáctico con los valores morales de los niños y niñas de 5 años de edad, se pudo determinar que por ser participativo ofrece ventajas comparativas importantes respecto a la forma tradicional de enseñanza, por cuanto los niños y niñas se motivaron afianzando su personalidad.

4.3 RECOMENDACIONES

En base a la experiencia adquirida al desarrollar la presente investigación, se sugiere lo siguiente:

- a. A los docentes y estudiantes, retomar estrategias y técnicas que por algún motivo han sido dejados de lado, pero que vía experimentación pueden ser una alternativa para mejorar el proceso docente educativo.
- b. A los investigadores, enfocar el problema educativo no solo desde la perspectiva de una Área, sino en forma integral como se hizo con los juegos, debido a que estos ayudan no solo en la parte cognitiva sino también en la afectiva.
- c. A los estudiantes sugiero seguir investigando respecto a los valores morales dado que es la parte medular del problema educativo en nuestro país.

BIBLIOGRAFÍA

- ALARCO VON PERFALL (2000). Diccionario de Psicología. España: Síntesis.
- ALEJOS, Sueellen (2007). El fortalecimiento del valor solidaridad en los estudiantes del Programa Nacional de Comunicación Social del Estado Portuguesa. Venezuela: Universidad Central.
- ALMEIDA, Paulo (1973). Educación lúdica, técnicas y juegos pedagógicos. Colombia: Taller San Pablo.
- ALVAREZ DE ZAYAS, Carlos (1999): La escuela en la vida. Didáctica. Cuba: Pueblo y Educación.
- BAXTER, José (1985). La formación de valores: una tarea pedagógica. Cuba: Educación en valores.
- CALERO, Mavilo (1998). Educar jugando. Perú: San Marcos.
- DISEÑO CURRICULAR NACIONAL (2009). MINISTERIO DE EDUCACIÓN.
- FABELO, José. La formación de valores en la Universidad: exigencias teórico-metodológicas. Cuba: Universidad de Matanzas.
- FOULQUIÉ, Paul (1976). Diccionario de pedagogía. España: Oikos.
- FREUD, S. (1984). Psicoanálisis aplicado y técnica psicoanalítica. España: Alianza Editorial.
- GILLIGAN, Carol. (1982). *In a different voice. Psychological Theory and womens development*. Cambridge, MA: Harward University Press
- GRASS, Juan (1998). Educación en Valores. España: Praxis S. A.
- GROSS, Richard (2004). Psicología: Ciencia de la mente y la conducta. Argentina: Manual Moderno.
- HACIET, Esperanza (1998). Los métodos de enseñanza. Cuba: Las Tunas.

- HERNÁNDEZ, Roberto y Otros (1996). Metodología de la investigación científica. México: Mc Graw Hill Interamericana, tercera edición.
- HUIZINGA, Johan (1970). Homo ludens. España: Emecé
- KOHLBERG, Lawrence (1969). *Stage and sequence. The cognitive developmental approach to socialization.* In D.A. Goslin (Ed.), *Handbook of socialization theory and research.* Chicago: Rand McNally.
- LUCINI, Fernando (1997). La Educación de Valores y Virtudes en la Escuela: Teoría y Práctica, México D. F.: Trillas. Segunda edición.
- MINERVA, Carmen (2000). El juego: una estrategia importante. Venezuela: Universidad de los Andes de Mérida..
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN (1996). Sugerencias y Reflexiones para mejorar Aprendizajes. (Conceptos Básicos). Perú.
- MOORE, T. W. (1999) Temas Transversales y Educación En Valores. Madrid. Grupo Anaya Editorial. Primera edición.
- MYERS, David (2002). Psicología social. México: Mc Graw Hill. Primera edición.
- NIETZSCHE, F. (2003). La genealogía de la moral. España: Tecnos.
- OROPESA, Ricardo (1997). Curso 57. Si, jugando también se aprende. Pedagogía. Cuba: Instituto Pedagógico Latinoamericano y Caribeño.
- ORTÍZ, Alexander (2004). Creatividad y juegos didácticos: dos aliados en las instituciones educativas. Colombia: Antillas.
- PAPALIA D. (1992) Psicología del desarrollo. México: Mc Graw-Hill.
- PIAGET, J (1932). The Moral judgment of the child. New York: Harcourt Brace.
- QUEYRAT, F. (1979). Los juegos de los niños. Estudio de la imaginación creadora. Argentina: Paidós.

- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. DICCIONARIO DE LA LENGUA ESPAÑOLA - Vigésima segunda edición.
- RODRÍGUEZ, Zayra (1993). Ciencia y valor. Conferencias de lógica dialéctica. Apuntes para un libro de texto. Cuba: Universidad de La Habana.
- ROSENTHAL, M. y LUDIN, P. (2008). Diccionario filosófico. Argentina: Universo.
- SANCHEZ, Sergio (2006). La persona humana y su formación en Max Scheler. España: EUNSA.
- STANT, Margaret (1997). El Niño Pre escolar: Actividades CREADORAS Y Materiales para Juego. Argentina: Guadalupe.
- SUTTON - SMITH, B. y Roberts, J. M. (1981). *Play, games and sport*. En H. C. Triandis y A. Herron: Handbook of Cross – Cultural Psychology. Vol. 4. Boston. Allyn & Bacon Inc.
- TELLO, Oscar (1988). Importancia de los juegos organizados en educación inicial. Perú
- VIDAL, José (2001). Los Valores en la Educación. España: GEDISA. Primera edición.
- VIGOTSKY, L. (1988). El Pensamiento y el Lenguaje. Argentina: La Pléyade.
- VISPO, Yanelis (2005). El desarrollo de valores morales a través de cuentos en el proceso de formación de profesores generales integrales. Cuba: Educación en valores.
- WAYNE, Daniel (1988). Estadística con aplicaciones a las ciencias sociales y a la educación. México: Mc Graw Hill.
- W. WINNICOTT (1972). Realidad y juego, Argentina: GEDISA

Revistas Científicas

- BARRIOS GÓMEZ, E. (2007). La carencia de afectividad familiar en los alumnos y la repercusión en su desempeño escolar. Revista de la Universidad Pedagógica Nacional (UPN) Unidad 095 Azcapotzalco.
- ROVIRA QUIÑÓNEZ, E. (2010). Actividades encaminadas a la formación de cualidades morales en los niños de 4 – 5 años mediante la preparación de la familia del programa Educa a tu hijo en el Centro Escolar Enrique Casals Villarreal. Habana Cuba.
- URQUIZÚ MARROQUÍN DE LÓPEZ, V. (2006). Implementación del modelo pedagógico – PROVIDA una herramienta para formar valores. Tesis de Maestría. Facultad de Educación. Universidad del ISTMO. Guatemala.

Páginas Electrónicas

<http://www.monografias.com/trabajos15/valores-humanos>

http://www.minedu.gob.pe/secretaria_general/uni_defensa_nacional/dir.p

<http://www.educared.com>

<http://www.earlytechnicaleducation.org/spanien/cap2>

<http://web.educastur.princast.es/proyectos/mediacion/mediacion>

<http://www.psicologia2000.com>. DICCIONARIO DE PSICOLOGIA ON-LINE

ANEXOS

ANEXO Nº 1

TEST PARA MEDIR LOS VALORES MORALES

SOLIDARIDAD	SI	NO	A VECES
Presto mis juguetes favoritos a mis amigos			
Si mi amigo se cae, yo lo ayudo a levantarse			
Cuando alguien me pide ayuda, yo lo ayudo			
Mis amigos saben que yo los puedo ayudar			
Soy de los que practico: " <i>Hoy te ayudo, y mañana tú</i> "			
TOLERANCIA			
Yo trato por igual a mis amigos			
Respeto a todos por igual aunque no me caiga bien			
<i>Yo digo: "Buenos días", "Gracias", "Perdón", "Lo siento", etc.</i>			
Me porto bien, cuando mi profesora me lo pide			
Hablo mal de mis amigos, cuando se portan mal			
Se esperar mi turno			
AUTOESTIMA			
Yo me miro en el espejo, y me saludo			
Me quiero mucho			
Mis amigos hablan bien de mi			
Mis papis saben que soy bueno			
Mis trabajos los realizo con mucho entusiasmo y optimismo			
RESPONSABILIDAD			
En mi jardín, en mi casa, en la calle, etc., conozco las normas y las cumplo			
Se cuando actúo bien y cuando actúo mal			
No cumplo con mis obligaciones cuando mis amigos me piden ir a jugar			
Cuando tengo un problema, pido ayuda a los demás			
Cumplo con las tareas que me da mi profesora			

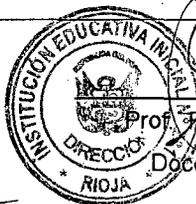
ANEXO N° 2

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE MEDICIÓN, MEDIANTE “EL JUICIO DE EXPERTOS”

VARIABLE	DIMENSIONES	ÍTEMS	COMENTARIO
VALORES MORALES	SOLIDARIDAD	Presto mis juguetes favoritos a mis amigos	FAVORABLE
		Si mi amigo se cae, yo lo ayudo a levantarse	
		Cuando alguien me pide ayuda, yo lo ayudo	
		Soy de los que practico: "Hoy te ayudo, y mañana tú "	
	TOLERANCIA	Yo trato por igual a mis amigos.	FAVORABLE
		Respeto a todos por igual aunque no me caiga bien	
		Yo digo: "Buenos días", "Gracias", "Perdón", "Lo siento", etc.	
		Me porto bien, cuando mi profesora me lo pide	
		Hablo mal de mis amigos, cuando se portan mal	
	AUTOESTIMA	Se esperar mi turno	FAVORABLE
		Yo me miro en el espejo, y me saludo	
		Me quiero mucho	
		Mis amigos hablan bien de mi	
		Mis papis saben que soy bueno	
	RESPONSABILIDAD	Mis trabajos los realizo con mucho entusiasmo y optimismo	FAVORABLE
		En mi jardín, en mi casa, en la calle, etc., conozco las normas y las cumplo	
Se cuando actúo bien y cuando actúo mal			
No cumplo con mis obligaciones cuando mis amigos me piden ir a jugar			
Cuando tengo un problema, pido ayuda a los demás			
Cumplo con las tareas que me da mi profesora			



Rosana Rocío Salvatierra Juro
 Lic. Mg. Rosana Rocío Salvatierra Juro
 Docente de la F.E.H.



Rita Chuquizuta Mendoza
 Prof. Rita Chuquizuta Mendoza
 Docente de la I.E.I. N° 231

Manuel Padilla Guzmán
 Dr. Manuel Padilla Guzmán
 Tecnólogo

ANEXO N° 3
CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO DE MEDICIÓN, MEDIANTE “LA
CONSISTENCIA INTERNA”

N° de ítems	Número de niños que participaron en la aplicación del test							S_i	S_i^2
	1°	2°	3°	4°	5°	6°			
01	3	1	2	2	2	2	0.57	0.32	
02	3	1	3	2	2	3	0.72	0.52	
03	2	2	3	2	1	2	0.37	0.14	
04	1	3	1	2	2	1	0.64	0.41	
05	2	1	2	1	1	3	0.57	0.41	
06	2	2	1	3	2	1	0.47	0.23	
07	3	3	3	3	1	3	0.72	0.52	
08	3	3	3	3	2	1	0.58	0.34	
09	2	2	3	2	2	2	0.38	0.15	
10	2	3	3	1	3	2	0.71	0.67	
11	3	2	1	1	2	1	0.53	0.51	
12	2	3	2	2	1	1	0.54	0.29	
13	3	2	3	2	2	1	0.39	0.16	
14	1	1	3	1	2	2	0.45	0.28	
15	2	3	1	1	3	2	0.51	0.26	
16	3	2	2	2	1	1	0.38	0.15	
17	3	3	3	2	1	1	0.45	0.28	
18	2	2	3	1	2	1	0.81	0.66	
19	2	1	1	3	3	1	0.64	0.41	
20	1	3	1	1	2	2	0.72	0.52	
21	3	2	2	2	2	2	0.59	0.35	
22	3	1	3	2	1	3	0.71	0.67	
Puntuación total	54	49	51	44	46	43	31,14	10,87	
Coeficiente de alfa								0,7932	

La encuesta elaborada se ha sometido al estudio de la consistencia interna de los ítems, a través del método de intercorrelación de los reactivos cuando no son valorados dicotómicamente.

Cuya fórmula es la siguiente:

$$r = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_i^2} \right)$$

$$r = 0,7932$$

Donde:

S_i : desviaciones estándares de los ítems.

S_i^2 : varianzas de los ítems.

n : N° de niños de educación inicial.

K: N° de ítems.

Con un nivel de probabilidad del 95% el grado de consistencia interna existente entre los resultados obtenidos de los alumnos del sexto grado de educación primaria medidos mediante la escala para medir las capacidades creativas es de 0.7932. Entonces se puede inferir que el instrumento de medición es moderadamente confiable en un 79,32% y que está apto a ser aplicados al grupo de niños de la Institución Educativa Inicial N° 231, del sector Atahualpa del Distrito de Rioja.

<p style="text-align: center;">II. Introducción:</p>	<p>tenían casas? ¿Creen que hizo bien el chanchito mayor al recibir a sus hermanos en casa? ¿Qué creen que hubiera pasado si el chanchito mayor no recibía a sus hermanos en su casa? ¿Si ustedes fueran el chanchito mayor que hubieran hecho con sus hermanitos? ¿Qué valor practicó el chanchito mayor? ¿Lo saben? ¿Quisieran saberlo?</p> <p>➤ Establecimiento de los pasos del juego: Después de recordar el cuento todos por grupo ayudándose y siendo solidarios como el chanchito mayor con sus hermanitos tendrán que armar el rompecabezas “Los Tres Chanchitos” y al final veremos, el primer grupo que termine de armar el rompecabezas demostrando que fue el grupo solidario para lograr su meta, será el ganador.</p>
<p style="text-align: center;">III. Desarrollo del juego:</p>	<p style="text-align: center;">“Armando Rompecabezas de Los Tres Chanchitos”</p> <p>➤ Conformación de grupos: Se formará grupos de 4 niños al azar.</p> <p>➤ Establecimiento de roles: Cada niño integrante de grupo tiene que armar el rompecabezas ayudándose y compartiendo unos a otros para poder terminar primero y ser los ganadores.</p> <p>➤ Juegos para el fortalecimiento de los valores: Cada niño durante el juego será solidario y ayudará a su compañero a armar el rompecabezas, así mismo será alentado por su grupo para cumplir el objetivo, porque si nos ayudamos entre todo el grupo, será mas fácil ganar sin tener dificultades.</p> <p>➤ Interacción del juego: Durante el juego todos los niños aprenden a compartir y ayudarse entre compañeros, conociendo de esa manera la importancia del valor de la solidaridad.</p>
<p style="text-align: center;">IV. Culminación.</p>	<p>➤ Logro del valor establecido: El grupo ganador practicó el valor de la solidaridad por eso lograron su meta, ganando el juego de armar rompecabezas recibiendo un incentivo de aplausos de todos.</p> <p>➤ Dominio de la competencia ciudadana: La docente comenta a los niños que debemos ser siempre solidarios recordando la frase: “Dar para recibir” así lograremos mucho sobre todo si es en grupo.</p> <p style="text-align: center;">Prometemos ser solidarios con nuestros amiguitos,</p>

	papitos y todos
V. Retroalimentación	<p>La docente pregunta a los niños: ¿Les gustó el trabajo de hoy? ¿De quién hablamos? ¿Qué valor conocimos? ¿Quién fue solidario el chanchito mayor o el lobo? ¿Qué más hicimos en la clase? ¿Todos trabajaron? ¿Cómo trabajamos? ¿Les gustó ser solidarios? ¿Qué grupo ganó? ¿Cómo trabajó ese grupo? ¿Serán solidarios para lograr la meta en el jardín, en la casa? ¿Comentarán a papá y mamá que debemos ser solidarios? ¿Qué lograremos siendo solidarios?</p> <p>Se observará e irá incentivando los días siguientes para que los niños sean solidarios después de la actividad aprendida.</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

“Que alegría, yo respeto a mis amigos” “Tolerancia”	
Área	Personal Social
Organizador	Desarrollo de las relaciones de convivencia democrática.
Competencia	Participa en actividades grupales en diversos espacios y contextos identificándose como parte de un grupo social.
Capacidad	Respeta normas de convivencia y reconoce comportamientos y actitudes (Tolerancia) socialmente aceptados en el grupo social.
Indicador	Práctica el valor de la Tolerancia durante el juego.
Actitud	Es tolerante y reconoce las bondades de otros.
Secuencia de desarrollo de la sesión:	
I. Sensibilización:	<p>➤ Orientación: La docente da las indicaciones a los niños, comentando que conoceremos dos amiguitas (títeres) y ellas nos harán vivir una historia, deben estar atentos para entender y poder saber qué valor conoceremos y en qué consistirá el juego.</p> <p>➤ Negociación: La docente indica a los niños que después de ver y vivir la historia comentamos lo entendido y las interrogantes de la historia, luego realizaremos el juego en que todos los niños tienen que participar respetando a sus compañeros, el grupo que logre cumplir correctamente y termine primero será el ganador y tendrá su incentivo.</p>
	<p>➤ Motivación:</p> <p>La docente se convierte en la mariposa revoltosa colocándose antenitas de la mariposa, e inicia una dramatización utilizando dos títeres. “Comprando los Helados”</p> <p>La docente pregunta a los niños: ¿Les gustó la historia? ¿De qué trató? ¿A quienes conocimos? ¿Qué pasó con Marita? ¿Qué hizo Karito? ¿Quién actuó mal? ¿Por qué decimos que Karito hizo mal? ¿Quién se dio cuenta lo que pasaba y solucionó el problema? ¿Ustedes como actúan como Marita o como Karito? ¿Qué hubiera pasado si la maestra no solucionaba el problema? ¿Qué creen que hubiera pasado si Karito hubiera sido paciente y hubiera respetado a Marita en</p>

<p style="text-align: center;">II. Introducción:</p>	<p>esperar su turno? ¿Qué pasaría si no somos pacientes y respetuosos entre amiguitos? ¿De qué valor estamos hablando? ¿Lo saben? ¿Quisieran saberlo?</p> <p>➤ Establecimiento de los pasos del juego: La docente muestra un castillo de maqueta e indica que se les hará entrega de materiales (cartón, conos, goma, etc.) y en grupo cada integrante esperando su turno y respetando a su compañero tendrán que armar el castillo siguiendo el modelo de la maqueta mostrada y al final veremos qué grupo fue respetuoso y paciente para terminar primero siendo ellos los ganadores practicando así el valor de la tolerancia.</p>
<p style="text-align: center;">III. Desarrollo del juego:</p>	<p style="text-align: center;">“Armamos un Castillo”</p> <p>➤ Conformación de grupos: Se formará grupos de 4 niños al azar.</p> <p>➤ Establecimiento de roles: Cada niño integrante de grupo se encargará de ir armando su castillo según le toque su turno y en forma ordenada respetando el trabajo de cada compañero hasta llegar a armar el castillo como lo muestra la maqueta.</p> <p>➤ Juegos para el fortalecimiento de los valores: Cada niño durante el juego será tolerante y cumplirá en el juego según le toque su turno, siendo alentado por su grupo para cumplir el objetivo, el grupo que cumpla el juego con tranquilidad y en forma ordenada respetando será el ganador porque practicó el valor de la tolerancia.</p> <p>➤ Interacción del juego: Durante el juego todos los niños aprenden a respetar a su compañero esperando su turno para poder participar en el juego, conociendo de esa manera la importancia del valor de la tolerancia.</p>
<p style="text-align: center;">IV. Culminación.</p>	<p>➤ Logro del valor establecido: Cada integrante del grupo ganador practicó el valor de la tolerancia por eso lograron su meta y recibieron su incentivo de aplausos.</p> <p>➤ Dominio de la competencia ciudadana: La docente comenta a los niños que debemos ser tolerante si queremos lograr lo que nos proponemos, ser pacientes y respetar el turno que nos toca y el trabajo del compañero para vivir en armonía y formar una sociedad próspera y tranquila sin violencia ya sea en casa con la familia, nuestros amigos y la sociedad. Prometemos ser tolerantes en cualquier momento de</p>

	nuestras vidas.
V. Retroalimentación	<p>La docente pregunta a los niños: ¿Les gustó la actividad de hoy? ¿A quiénes conocimos? ¿Qué valor conocimos? ¿Cómo son los niños tolerantes? ¿Quién fue tolerante Marita o Karito? ¿Qué más hicimos? ¿Respetaron a sus compañeros durante el juego? ¿Quién ganó? ¿Les gustó ser tolerantes? ¿Serán tolerantes con sus amiguitos? ¿Comentarán con sus papis que debemos ser tolerantes? Se observará e irá incentivando los días siguientes para que los niños sean tolerantes después de la actividad aprendida.</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

“Que alegría, soy feliz” “Autoestima”	
Área	Personal Social
Organizador	Desarrollo de las relaciones de convivencia democrática.
Competencia	Participa en actividades grupales en diversos espacios y contextos identificándose como parte de un grupo social.
Capacidad	Respeta normas de convivencia y reconoce comportamientos Y actitudes (Autoestima) socialmente aceptados en el grupo social.
Indicador	Se valora y se respeta así mismo.
Actitud	Se valora y reconoce las bondades de otros.
Secuencia de desarrollo de la sesión:	
I. Sensibilización:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientación: La docente da las indicaciones a los niños, comentando que realizaremos una dinámica y lo haremos puestos de pie y con las mímicas según indique la docente deben estar atentos para poder realizarlo y saber qué valor conoceremos y en qué consistirá el siguiente juego. ➤ Negociación: La docente indica a los niños que después de realizar la dinámica comentaremos y dialogaremos para luego realizar el juego donde todos los niños tienen que participar en forma individual observándose al espejo y realizando su propia foto, el que participe activamente y termine primero será el ganador, expondrá su trabajo y tendrá su incentivo.
II. Introducción:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Motivación: Puestos de pie empezamos a través de la dinámica: “La Reyna Manda” Donde la docente será la Reyna y empezará a dar órdenes como tocarse la cabeza, tocarse las orejas, abrazarse así mismo muy fuerte, decir en voz alta “Me quiero mucho”, etc. Después de la dinámica, la docente pregunta a los niños: ¿Les gustó la dinámica? ¿Qué hicimos? ¿Todos participaron? ¿Reconocen todas las partes de su cuerpo? ¿Ustedes se quieren mucho? ¿Creen que son muy simpáticos e importantes? ¿A quién debemos dar gracias por nuestras manitas, ojitos, boquita,

	<p>inteligencia, etc.? ¿Están felices por el cuerpecito que Dios nos dio? ¿Qué pasaría si no se quisieran, estarían felices? ¿De qué valor estamos hablando? ¿Lo saben? ¿Quisieran saberlo?</p> <p>➤ Establecimiento de los pasos del juego: Después de la dinámica, haciendo entrega de los materiales respectivos, la docente indica que en forma individual con la ayuda del espejo observando sus características físicas tendrán que dibujarse o hacer su propia foto en una cartulina para exponerlo a sus compañeros el que termine primero y trabaje activamente con muchas ganas y alegría de lo que realiza será el ganador.</p>
<p style="text-align: center;">III. Desarrollo del juego:</p>	<p style="text-align: center;">“Creando mi Imagen”</p> <p>➤ Conformación de grupos: Se trabajará en forma individual.</p> <p>➤ Establecimiento de roles: A cada niño se le hará entrega de un espejo, cartulina, y sus materiales de pintura; se observará y hará a través de la técnica del dibujo y pintura su cabeza, sus ojos, su nariz, y todo su cuerpo tal y como se ve; el que termine primero y lo haga con todas las ganas será el ganador exponiendo sus trabajos todos los niños al finalizar.</p> <p>➤ Juegos para el fortalecimiento de los valores: Cada niño durante el juego se hará como es y aprenderá a valorarse y quererse dibujándose como se observa recibiendo su incentivo al finalizar su trabajo por todos sus compañeros de aula.</p> <p>➤ Interacción del juego: Durante el juego los niños aprenden a quererse, amarse, y valorarse por lo que son y por lo que Dios nos ama y decidió para cada uno comprendiendo de esa manera la importancia del valor de la autoestima.</p>
<p style="text-align: center;">IV. Culminación.</p>	<p>➤ Logro del valor establecido: Cada niño practicó el valor de la autoestima por eso lograron su meta de dibujarse como mejor le pareció y realizando su trabajo con mucho entusiasmo.</p> <p>➤ Dominio de la competencia ciudadana: La docente comenta a los niños que debemos querernos y valorarnos para tener nuestra propia fortaleza y así llegaremos muy lejos actuando con mucha valentía.</p> <p>La docente y los niños a través de una oración dan gracias a Dios por el hermoso y saludable cuerpo que</p>

	conservamos.
V. Retroalimentación	<p>La docente pregunta a los niños: ¿Les gustó la actividad de hoy? ¿Qué valor conocimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Se dibujaron como son? ¿Están contentos con el dibujo que hicieron? ¿Entonces se quieren como son? ¿Se van a querer y valorar por esos hermosos ojos, manos, cabello; por ser tan buenos, etc.? ¿A quién daremos gracias por nosotros? ¿Demostrarán su gran autoestima de hoy en adelante? ¿Enseñarán la importancia de tener la autoestima alta?</p> <p>Se observará e irá incentivando el día siguiente para que los niños sigan valorándose y queriéndose cada día más.</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

“Nos divertimos trabajando juntos” “Responsabilidad”	
Área	Personal Social
Organizador	Desarrollo de las relaciones de convivencia democrática.
Competencia	Participa en actividades grupales en diversos espacios y contextos identificándose como parte de un grupo social.
Capacidad	Respeta normas de convivencia y reconoce comportamientos y actitudes (Responsabilidad) socialmente aceptados en el grupo social.
Indicador	Es responsable durante el juego.
Actitud	Es responsable y reconoce las bondades de otros.
Secuencia de desarrollo de la sesión:	
I. Sensibilización:	<p>➤ Orientación: La docente da las indicaciones a los niños, comentando que recordaremos el cuento de la primera actividad “Los Tres Chanchitos” y deben estar atentos para así entender en qué consistirá el juego y poder saber qué valor conoceremos al realizarlo.</p> <p>➤ Negociación: La docente indica a los niños que después de recordar el cuento realizaremos el juego en que cada grupo tendrá que dramatizar el cuento “Los Tres Chanchitos”, cada niño tendrá que ser responsable con el personaje que representará y cumplirá de la mejor manera, el grupo que participen todos de manera responsable será el ganador y tendrá su incentivo de aplausos.</p>
	<p>➤ Motivación:</p> <p>Disfrazada la docente nuevamente de chanchito recordaremos el cuento: “Los Tres Chanchitos” La docente pregunta a los niños: ¿Les gustó recordar el cuento? ¿Quiénes eran los personajes? ¿Estuvo bien que los chanchitos construyeran su casa? ¿Qué creen que hubiera pasado si no construyeran su casa? ¿El lobo tuvo casa? ¿Hizo bien el lobo en no construir su casa? ¿Creen que estará bien cumplir las obligaciones así como los chanchitos? ¿Ustedes cumplen sus obligaciones como niños? ¿Mamá está contenta o triste cuando cumplimos nuestras</p>

<p style="text-align: center;">II. Introducción:</p>	<p>obligaciones? ¿Qué nombre le hubiéramos puesto a un chanchito que no cumpliera con la obligación de hacer su casita? ¿De qué valor creen que estaremos hablando? ¿Lo saben? ¿Quisieran saberlo?</p> <p>➤ Establecimiento de los pasos del juego: La docente indica que todos en grupo realizarán la dramatización del cuento “Los Tres Chanchitos” disfrazados del personaje que les corresponda, el grupo que participe responsablemente cumpliendo sus obligaciones en la dramatización del cuento durante el juego será el ganador.</p>
<p style="text-align: center;">III. Desarrollo del juego:</p>	<p style="text-align: center;">“Jugamos Dramatizando”</p> <p>➤ Conformación de grupos: Se formará grupos de 4 niños al azar.</p> <p>➤ Establecimiento de roles: Cada niño se disfraza y representará a un personaje (3 chanchitos, 1 lobo), según le tocó tendrá que actuar como lo vio en el cuento realizando lo que hizo y lo que habló.</p> <p>➤ Juegos para el fortalecimiento de los valores: Cada niño durante el juego será responsable de actuar, cumpliendo sus deberes y obligaciones según le tocó, así mismo será alentado por su grupo para cumplir el objetivo de dramatizar el cuento de la mejor manera.</p> <p>➤ Interacción del juego: Durante el juego todos los niños aprenden a cumplir una obligación siendo conscientes de sus actos a través de la representación de un personaje, comprendiendo de esa manera la importancia de ser responsables.</p>
<p style="text-align: center;">IV. Culminación.</p>	<p>➤ Logro del valor establecido: El grupo ganador practicó el valor de la responsabilidad por eso lograron actuar tal y como vieron o entendieron el cuento, recibiendo un gran incentivo de aplausos por lograr la meta.</p> <p>➤ Dominio de la competencia ciudadana: La docente comenta a los niños que así como los chanchitos fueron responsables para realizar sus casas, los niños también para representar a los chanchitos; deben seguir practicando todos los días de nuestra vida y lograremos nuestros objetivos y/o metas trazadas para un futuro exitoso.</p> <p style="text-align: center;">Prometemos ser responsables con nuestras</p>

	obligaciones ya sea en la escuela, la casa, y la sociedad.
<p style="text-align: center;">V.</p> <p>Retroalimentación</p>	<p>La docente pregunta a los niños: ¿Qué valor conocimos? ¿Qué hicimos? ¿Quiénes fueron responsables en la actividad? ¿Cómo se sintieron? ¿Serán responsables en cada momento? ¿Seguirán el ejemplo de los chanchitos o del lobo? ¿Les gustó ser responsables? ¿Lo serán siempre? ¿Qué lograrán siendo responsables?</p> <p>Se observará e irá incentivando el día siguiente para que los niños sean responsables en la escuela en la casa y todo lugar donde se encuentre.</p>

ANEXO N° 5 CUENTO: “LOS TRES CHANCHITOS”

Hace mucho tiempo tres cerditos decidieron dejar la casa de sus padres y salir por el mundo en busca de aventuras.

- Me gustaría encontrar un gran tesoro y volverme rico – dijo el cerdito menor.
- Yo quisiera recorrer en un gran barco los siete mares – dijo el cerdito mediano.
- Lo primero que debemos hacer es construir cada uno su propia casa, para estar a salvo del lobo feroz – dijo el mayor de los hermanos.
- ¡Buena idea! – respondieron los otros, mostrándose de acuerdo.

El cerdito menor, que dicho sea de paso era el más flojo de los hermanos, encontró por el camino a un granjero que transportaba paja sobre una enorme carreta, y le dijo:

- Amigo, si me regalas un poco de paja podría construir una casita.

El granjero no tuvo inconveniente y le obsequió varias brazadas de paja.

En menos de dos horas, la casita estuvo terminada, pero el cerdito se sentía tan cansado que decidió tomar una siestecita. Se estaba quedando dormido cuando escuchó varios golpes a su puerta y luego una voz que le decía:

- Amigo cerdito, abre la puerta, quiero darte la bienvenida y felicitarte por lo linda que ha quedado tu casita de paja.

Desde su ventana, el cerdito pudo ver que se trataba de un feroz lobo y, con voz temblorosa, contestó:

- ¡No te abriré, pues ya sé que me quieres comer! Ante esa respuesta, el lobo dijo furioso:

- ¡Pues, entonces, de un solo soplo derribaré tu fea casa de paja!

¡Dicho y hecho! El lobo tomó una gran bocanada de aire y soplo tan fuerte que en segundos la casita de paja quedó desbaratada, espantando de paso a varios pajaritos y animalitos del bosque. El cerdito menor, muy asustado, sólo había atinado a encogerse y a cerrar los ojos.

Sin embargo, reaccionando a tiempo, escapó dando gritos de espanto.

El segundo de los hermanos, siempre pensando en el gran barco que lo llevaría por los siete mares, no creyó necesario esforzarse mucho en la construcción de su casa.

- Estos maderos gruesos me servirán muy bien para levantar mi casita.

La construcción le tomó toda una tarde. Una vez que la tuvo terminada, la contempló muy satisfecho, sin percatarse de la presencia del lobo que lo acechaba desde el bosque cercano.

- ¡Uf, me costó mucho esfuerzo, pero me quedó muy bonita! ¡sobre todo mis ventanas! Pensando en que se merecía una buena merienda, el cerdito entró muy contento a su flamante casa.

Ni bien había cerrado la puerta escuchó unos golpes y una voz que le decía:

- Amigo cerdito, abre la puerta, quiero darte la bienvenida y felicitarte por lo linda que ha quedado su casita de madera.

- Desde una de sus ventanas, el cerdito pudo ver que se trataba de un feroz lobo y, muy seguro de que su casa no se derrumbaría, le contestó:

- ¡No te abriré, pues ya sé que me quieres comer! Muy enfadado ante esa respuesta, el lobo gritó:

- ¡Pues, entonces, de un solo soplo derribaré tu fea casa de madera! ¡dicho y hecho! El lobo tomó una gran bocanada de aire y soplo fuerte. Unos cuantos troncos se movieron, pero la casita resistió.
Mientras el lobo tomaba una segunda bocanada de aire, el cerdito mediano aprovechó para huir por la ventana del y esconderse de tras de un árbol.
Con el segundo poderoso resoplo el lobo consiguió desbaratar la casita de madera, pero quedó muy desconcertado al no encontrar ni rastros del cerdito.
- ¿Dónde se habrá metido este cerdito? – Se preguntó el lobo.
El tercer cerdito, que además de ser el mayor de los hermanos era también el más juicioso, pensó mucho antes de empezar a construir su casita. Se le ocurrió que debía ser muy resistente para protegerse no sólo del lobo feroz sino de cualquier fiera que quisiera atacarlo. Consiguió una buena cantidad de ladrillos y, aunque trabajó todo el día, edificó una sólida y magnífica casita.
- ¡Hasta para una chimenea me alcanzaron los ladrillos! – se alegró el cerdito.
No había terminado de hablar cuando vio venir corriendo a sus dos hermanos menores. Desde el bosque el lobo los espiaba y se relamía de antemano pensando comerse a los tres juntos.
Los tres cerditos entraron a la casa de ladrillos y casi inmediatamente escucharon al lobo tocar la puerta.
- Amigo cerdito, abre la puerta, quiero darte la bienvenida y felicitarte por lo linda que ha quedado tu casita de ladrillos.
El cerdito mayor, asomándose a su ventana, le contestó:
- ¡No te abriré, pues ya sé que me quieres comer!
- ¡Entonces soplaré y soplaré hasta derribar tu casa por más fuerte que sea!
El cerdito mayor no se acobardó y, por el contrario, se rió a carcajadas de los esfuerzos del lobo que soplabla sin mover ni un solo ladrillo de su casita.
- ¡Sigue soplando, lobo! ¡Ya sé que desbarataste las casas de mis hermanos, pero ni ellos ni yo tenemos miedo! ¡Nunca podrás derribar mi casa de ladrillos!
El lobo, cansado de soplar y resoplar, sintiéndose cada vez más hambriento y, sobre todo, humillado por no haber conseguido derribar la casita como había hecho con las otras dos, decidió entrar por la chimenea. No podía saber que el cerdito mayor había puesto a calentar una gran olla con agua para darse un reconfortante baño después de haber trabajado durante todo el día.
Al escuchar las pisadas del lobo en el techo, el astuto cerdito dijo:
- ¡Rápido! ¡Traigan más leña del cuarto del fondo para alimentar el fuego! ¡Le daremos su merecido a este lobo!
Cuando el lobo se deslizó por la chimenea cayó sobre la olla de agua hirviendo y la volcó, chamuscándose de paso la cola en las brasas.
Adolorido y avergonzado se fue en busca de un arroyuelo para refrescarse.
Una vez que estuvieron seguros de que el lobo había huido, los tres cerditos alegres formaron una alegre ronda, cantando a voz en cuello:
- ¡No le tememos al lobo feroz! ¡No le tememos al lobo feroz!
El cerdito mayor aprovechó para hacer a sus hermanos una reflexión:
- Ya habrán aprendido que aunque les tome mucho más tiempo, nadie puede estropear un trabajo bien hecho. Nunca más volvieron a saber del lobo y vivieron los tres muy felices en la casita de ladrillos

ANEXO N° 6

CONSTANCIA

LA QUE SUSCRIBE DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°231 DEL SECTOR ATAHUALPA DEL DISTRITO Y PROVINCIA DE RIOJA, REGIÓN SAN MARTÍN,

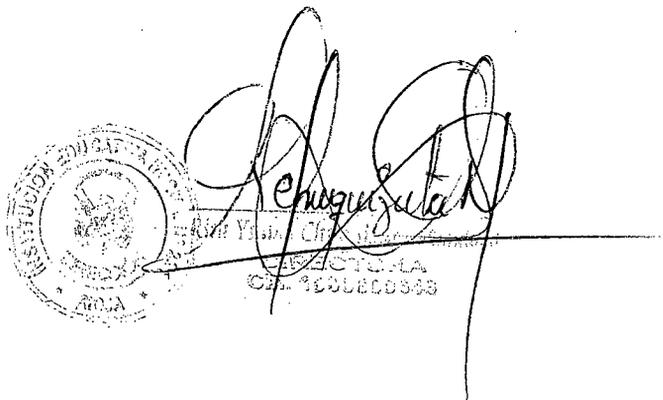
HACE CONSTAR:

Que, la señorita **MILY PEREZ ARMAS**, identificada con DNI N°44072462 de la Carrera Profesional de Educación Inicial de la Universidad Nacional de San Martín, Facultad de Educación y Humanidades, sede Rioja, ha realizado la ejecución de su Proyecto de Tesis titulado "USO DEL JUEGO DIDÁCTICO COMO HERRAMIENTA PARA MEDIAR LOS VALORES MORALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL SECTOR ATAHUALPA", desde el **06-06-2009** al **30-07-2009**.

Durante su permanencia ha demostrado, responsabilidad, puntualidad y mucho entusiasmo en el desarrollo de su trabajo de investigación.

Se expide el presente documento a solicitud de la interesada para los fines que considere conveniente.

Rioja, 01 de agosto de 2009



The image shows a handwritten signature in black ink over a circular official stamp. The stamp contains the text "INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 231" around the top edge and "RIOJA" at the bottom. In the center of the stamp is a small emblem. Below the signature, there is a rectangular stamp with the text "DIRECTORA" and "C.I. 250880343".

ANEXO N° 7

ICONOGRAFÍA



Sesion 1: La docente se disfrazó de chanchito.



Sesion 1: La docente narró el cuento "Los tres chanchitos" a través de láminas.



Sesion 1: Niños en grupo durante el juego de armar rompecabezas practicando la Solidaridad.



Sesion 1: Niños ganadores del juego armando rompecabezas



Sesion 2: La docente colocándose antenitas de la mariposa revoltosa.



Sesion 2: La docente iniciando la dramatización utilizando dos títeres.



Sesion 2: La docente mostró el castillo de maqueta.



Sesion 2: Niños en grupo durante el juego de armar un castillo practicaron la tolerancia.



Sesión 3: Niños durante el juego de observaron al espejo apreciando y conversando entre sí demostraron su autoestima.



Sesión 3: La docente y los niños dieron gracias a Dios por el hermoso y saludable cuerpo que conservan.