



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE  
CHIMBOTE  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**EL JUEGO DIDÁCTICO Y SU INCIDENCIA EN LA  
PRÁCTICA DEL VALOR DEL RESPETO EN LOS  
NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA I.E.I. “NIÑO  
JESÚS DE PRAGA” DE NUEVO LINDEROS  
BUENOS AIRES, MORROPÓN- 2015**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTORA  
BACH. KARINA YESENIA MONCADA RUIZ DE BENITES**

**ASESOR  
MGTR. NORKA TATIANA ZUAZO OLAYA**

**PIURA-PERÚ  
2017**

## **TÍTULO DE LA TESIS**

**EI JUEGO DIDÁCTICO Y SU INCIDENCIA EN LA PRÁCTICA DEL VALOR  
DEL RESPETO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA I.E.I.  
“NIÑO JESÚS DE PRAGA” DE NUEVO LINDEROS BUENOS AIRES,  
MORROPÓN- 2015.**

**JURADO EVALUADOR**

**MGTR. ROSA MARIA DOMÍNGUEZ MARTOS**

**PRESIDENTA**

**MGTR. CRUZ EMÉRITA OLAYA BECERRA**

**MIEMBRO**

**MGTR. LILIANA ISABEL LACHIRA PRIETO**

**MIEMBRO**

## AGRADECIMIENTO

Expreso mi agradecimiento en primer lugar al Divino Redentor y seguidamente a mis hijos Martin y Dalinda porque ellos tuvieron que soportar largas horas sin la compañía de su madre sin poder entender a su corta edad mi ausencia los fines de semana. A pesar de ello cada vez que podíamos nos reuníamos y en la que sus solas sonrisas me llenaban de ánimo y fuerzas para seguir adelante

## RESUMEN

La presente investigación está orientada a la aplicación de un programa de juegos didácticos para fortalecer la práctica de actitudes del valor del respeto en niños y niñas de cinco años de la I.E.I. “Niño Jesús de Praga” de Linderos-Buenos Aires, Morropón en el año 2015. El desarrollo del estudio se hizo bajo la metodología del tipo cuantitativa de diseño pre experimental y se trabajó con una muestra de 15 niños de cinco años que se obtuvo en forma aleatoria de la población total de estudiantes del nivel inicial. La técnica usada fue la observación y como instrumento se empleó el registro de observación de actitudes. La investigación permitió reconocer la importancia de la actividad lúdica como herramienta pedagógica para fortalecer la formación de actitudes en los niños, es por ello que se puede afirmar, a partir de los resultados, que el juego didáctico no solo es importante para el desarrollo físico y comunicativo, sino que también contribuye a la expansión de necesidades y que además puede ser utilizada como principio de aprendizajes en forma significativa, en este caso para el fortalecimiento de actitudes de respeto. A partir del proceso de intervención pedagógica se generó un cambio en las conductas mostradas por los niños en relación con sus actitudes de respeto tanto en la interacción con sus pares como en la interacción con la profesora.

**Palabras claves:** Juego didáctico, estrategias, valor, respeto, actitudes.

## **ABSTRACT**

This research is aimed at the implementation of a program of educational games for strengthening practical value attitudes of respect for children five years of the I.E.I. "Infant of Prague" Linderos-Buenos Aires, Morropón in 2015. The development of the study was done under the methodology of quantitative type of pre experimental design and worked with a sample of 15 children five years was obtained random from the total population of students in the initial level. The technique was used as an instrument of observation and recording observation of attitudes was used. The investigation recognize the importance of recreational activity as a teaching tool to strengthen the formation of attitudes in children, which is why we can say, from the results that the educational game is not only important for physical development and communicative, but also contributes to the expansion of needs and also can be used as a principle of learning significantly, in this case for strengthening attitudes of respect. From the process of pedagogical intervention generated a change in the behaviors displayed by children in relation to their attitudes of respect both interaction with peers and interaction with the teacher.

**Keywords:** Educational game, strategies, courage, respect, attitudes.

## INDICE DE CONTENIDOS

TITULO DE LA TESIS.....	ii
JURADO EVALUADOR.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
RESUMEN .....	v
ABSTRACT.....	vi
INDICE DE TABLAS Y GRAFICOS .....	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISION DELITERATURA.....	2
2.1 Antecedentes de investigación	2
2.2 Bases teórico Conceptuales	6
2.2.1. El juego	6
2.2.1.1. Definición de juego	6
2.2.1.2 Teorías del juego	8
2.2.1.3 Importancia del juego	12
2.2.1.4 El juego y la escuela	14
2.2.2 Los valores	35
2.2.2.1 Características del valor	36
2.2.2.2 Clasificación de los valores	37
2.2.2.3 Teorías del Desarrollo moral	41
2.2.2.4. Desarrollo psicosocial del niño	45
2.2.2.5. El valor del respeto	49
2.2.2.6. Relación entre la dramatización y la adquisición de valores	51
2.2.3 Programas	
2.3. Hipótesis	56
III. METODOLOGIA	57
3.1. Tipo y nivel de la Investigación	57
3.2. Diseño de la Investigación	57
3.3. Población y muestra	58
3.4. Variables de Investigación	59
3.5. Operacionalización del a variable	60
3.6. Técnicas e Instrumentos	64
3.7. Plan de Análisis	64
3.8. Principios Éticos	65
3.9 Matriz de Consistencia de la Investigación	67
IV. RESULTADOS	70
4.1. Resultados	70
4.1.1. Resultados Descriptivos	71
4.1.2. Resultados Descriptivos antes de la aplicación del programa	74
4.1.3. Resultados Descriptivos después de la aplicación del programa	78

4.2. Análisis de Resultados	82
V. CONCLUSIONES	83
Recomendaciones	84
Referencias Bibliográficas	86
Anexos	88

## ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS

Tabla 01: <i>Resultados descriptivos de actitudes del valor de respeto, por dimensiones, antes de la aplicación de la estrategia del juego didáctico</i> .....	71
Tabla 02: <i>Resultados descriptivos de actitud del valor de respeto antes de la aplicación de la estrategia del juego didáctico</i> .....	73
Tabla 03: <i>Resultados descriptivos de actitudes del valor de respeto, por dimensiones, después de la aplicación de la estrategia del juego didáctico</i> .....	74
Tabla 04: <i>Práctica de actitudes del valor de respeto después de la aplicación de la estrategia del juego didáctico</i> .....	75
Tabla 05: <i>Contrastación entre el pre y post test de la práctica de actitudes del valor de respeto por dimensiones</i> .....	76
Tabla 06: <i>Contrastación entre el pre y post test de la práctica de actitudes del valor de respeto</i> .....	77
Figura 01: <i>Práctica de actitudes del valor de respeto, por dimensiones, antes de la aplicación de la estrategia del juego didáctico</i> .....	71
Figura 02: <i>Práctica de actitudes del valor de respeto antes de la aplicación de la estrategia del juego didáctico</i> .....	73
Figura 03: <i>Práctica de actitudes del valor de respeto, por dimensiones, después de la aplicación de la estrategia del juego didáctico</i> .....	74
Figura 04: <i>Práctica de actitudes del valor de respeto después de la aplicación de la estrategia del juego didáctico</i> .....	75

Figura 05: Pre y post test aplicado a los estudiantes del nivel inicial de 5 años de la I.E.I “Niño Jesús de Praga” – 2015.....76

Figura 06: Contrastación entre el pre y post test de la práctica de actitudes del valor de respeto ..... 78

## I. Introducción

El ser humano es por naturaleza social. Esto nos conduce a que interactuamos con diversas personas en diferentes contextos. Podemos tener contactos con personas de otras naciones, relaciones de amistad, relaciones entre vecinos, entre otros. Para que todas estas interacciones se den de manera correcta se tiene que seguir ciertas pautas o conductas que nos ayuden a comunicarnos y lograr objetivos comunes permitiendo vivir en armonía con los demás.

Y es que coexistir tiene un concepto básico; el ser humano puede vivir sin complicaciones con otras personas, que originemos tratos exitosos y podamos llegar a acuerdos mediante el lenguaje. Si no supiéramos convivir es posible que no exista nuestra especie y domine la ley del más fuerte. Maduramos la idea que la concordia nos permite vivir en una sociedad basándonos en consensos culturales, asociaciones normales que debemos seguir para obtener lo que deseamos y vivir además de manera justa y equitativa.

De esta manera está permitido señalar la problemática que tienen las familias peruanas, a razón de que actualmente, La cultura monetaria está por encima de los valores psicológicos y afectivos que son los que en cierta manera ayudan a ser ciudadanos con criterios definidos de autorreflexión; hacia el mundo que los rodea, a trabajar la empatía a ser capaces de poder comprender al otro como si de ellos mismos se tratase, si esta lamentable situación no llega a tratarse, podría ser que, en un futuro, quizás no muy lejano, la sociedad viva en un ambiente de egoísmo y despersonalización.

De acuerdo con lo esbozado, se anima a implementar en las aulas ambientes propicios para una sana convivencia, armonía, unión, respeto, tolerancia, etc.

brindándole al alumnado oportunidades de interacción en nuevos escenarios de aprendizaje; aprendiendo a desplegar su creatividad, al igual que su independencia, primando el amor, la honestidad , la justicia, con la finalidad de fomentar la formación de actitudes, ayudando a que el alumno adquiera ciertas habilidades que lo ayuden en su comunicación y en su desenvolvimiento social como individual.

Por otra parte, en base a estudios realizados, se podría deducir que los educadores del subsistema Educación Inicial en su mayoría no incentivan el fomento de valores, no le dan importancia a la integración comunidad -escuela, los padres y representantes no le dan valor a esto y el pedagogo tampoco hace un esfuerzo por revertir esta situación, se implementaría un apoyo en forma de asesoría a los padres de familia para poder cambiar su conducta y así poder formar a los niños-niñas con moral, ética y más valores necesarios para su socialización .

La educación inicial es un ciclo muy importante en el progreso de los niños, por lo tanto, se hace necesario constituir un entorno de elementos que motiven positivamente a la educación , encaminados a facilitar la mejor formación y expresión de todas las potencialidades físicas y psíquicas del niño que se encuentra en esta etapa inicial, puesto que los padres de familia en el hogar generalmente carecen de medios, así como de preparación para poder ejercer, de manera consciente y técnicamente dirigida, una acción de esta naturaleza, por esta razón se necesita la participación de otros requiere del concurso de otros agentes educativos, para poder realizar esta función, la cual se materializa en el centro de educación inicial”.

Podemos comprender la importancia que cobra la seriedad de la problemática planteada, y la relevancia del papel de los educadores en esta etapa de formación de los niños. Se podría afirmar que la práctica pedagógica a este nivel, debe tener aprendizajes de importancia que aseguren los conocimientos adquiridos en los espacios educativos puedan ser utilizados en circunstancias de la vida cotidiana del niño y la niña. (Salazar, 2012)

El problema hasta ahora expuesto es el contexto no solo de nuestro país, donde ya se han desarrollado investigaciones que lo abordan como es el caso del plan propuesto por los alumnos de la Universidad Cayetano Heredia en el año 2010: “Practicando el respeto para una mejor convivencia en el aula” que estuvo dirigido a niños de 4° y 5° grado de primaria de Tumbes, de la localidad de Canoas de Punta Sal. Ésta investigación se inicia como una contestación a las pocas habilidades por parte de los docentes para mejorar la convivencia en el aula, por lo que se le propone una serie de actividades como lecturas, conversaciones, debates, para poder trabajar el valor del respeto (Grados, 2013), y esta situación también guarda mucha relación con lo que acontece en el aula de 5 años de la IEP " NIÑO JESÚS DE PRAGA" De Nuevo Linderos Buenos Aires, Morropón, donde se evidencian actitudes inadecuadas en los niños pertenecientes a la sección ya identificada.

Es así que nace el interés por el tema de este proyecto de investigación parte de nuestra práctica Pre-Profesional en el nivel de Educación Inicial donde las conductas presentadas por los niños, obstaculizaban la interacción entre ellos. Encontramos muchas dificultades que se denotaban como la inexactitud de una expresión oral para lograr un objetivo común valiéndose de golpes o llantos ante situaciones que no son

de su agrado, se agredían ya sea, gritándose o jaloneándose, los materiales o pertenencias.

Los alumnos a esta edad, según la teoría del desarrollo psicosocial de Erikson, los niños se encuentran en la etapa que denominó *iniciativa frente a culpa* y se definen por imponer su control y poder sobre el entorno, el éxito en esta etapa conduce a un sentido de propósito, los niños que intentan ejercer demasiado poder experimentan desaprobación, lo que produce un sentimiento de culpa. Por otro lado, según la teoría del desarrollo moral desarrollada por Kohlberg, se encuentran en la etapa *Moralidad de conformidad con el papel (o rol) convencional*, en la cual también se afirma que el niño pone énfasis en el control externo. Niñas y niños prestan atención a Las niñas patrones ajenos ya sea para impedir que los castiguen evitar castigo u obtener recompensas. Por lo tanto, en este nivel se considera la moralidad a términos de obediencia.

Frente a estas situaciones propias de la edad, hallamos un ambiente donde los estudiantes, materia de observación del estudio son un poco egocéntricos; poseen escasa práctica de valores de responsabilidad, solidaridad y respeto, dado que, como ya señaló líneas arriba, se evidencian enfrentamientos verbales haciendo uso de palabras groseras; maltrato físico entre compañeros, lo que denota los patrones familiares y comunitarios.

Siendo las cosas así, es fiable decir que el problema se encuentra sumido en conductas inapropiadas de los estudiantes para la convivencia en el aula. Ante esta situación exponemos un proyecto que nos permita, a primera instancia prestar atención si los estudiantes no manifiestan actitudes que denoten una práctica de valores, y por otro

lado, proponer una estrategia didáctica basada en el juego didáctico que genere en los niños la adquisición de valores como el respeto.

La metodología empleada en esta investigación es de tipo aplicada con un nivel explicativo y de diseño pre-experimental.

Para concluir, debemos aclarar que hemos querido centrarnos con este valor ya que consideramos que el respeto es un sentimiento que nos lleva a reconocer a los otros. Por ello, se afirma que este valor es necesario para saber vivir y convivir en paz”; asimismo, afirma Ardila (2006): “El respeto es fundamental para los miembros de la sociedad, ya que va a permitir una convivencia sana y pacífica”

## **II. Revisión de Literatura**

### **2.1 Antecedentes de Investigación**

El desarrollo de la siguiente propuesta pedagógica implica efectuar un acercamiento tanto a los fundamentos teóricos que orientan la enseñanza y aprendizaje de los juegos como de los valores así como a otros trabajos investigativos a fines a este tema; que sirvan como soporte a la investigación como es el caso al fortalecimiento de valores, cabe resaltar que en este sentido se ha realizado una consulta detenida de la cual se recogen datos que se presentan a continuación.

#### **Antecedentes Internacionales**

Ruiz, J y , D. (2010) llevaron a cabo una investigación que titula “Los Juegos y las Rondas Infantiles como estrategias para resaltar la importancia de la motricidad gruesa en niños de preescolar de la Escuela Normal del Distrito de Barranquilla, Colombia”,

de la cual se concluyó plantear que los juegos y las rondas infantiles son esenciales en el desarrollo integral del niño del nivel de preescolar específicamente en el juego de roles ya que posibilita el fortalecimiento de valores y a la vez facilitan el crecimiento y el desarrollo cognitivo que se da en los niños y las niñas ya que estos aportan elementos de gran valor para el desarrollo de la presente investigación porque se pretende demostrar la importancia que tiene el juego en el fortalecimiento de valores.

Feijoó, A. y Martínez, X. (2013), realizaron el estudio titulado “Propuesta para mejorar valores en los niños y niñas a través de la arte terapia”. Esta investigación se realizó con niños de 7, 8 y 9 años de edad en la Fundación El Arenal, en la ciudad de Cuenca-Ecuador. El estudio intentó establecer la importancia de la Arte terapia dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, transmitiendo a través de ella varios conocimientos de valores, para ello se planteó como objetivo “vivenciar los valores en las niñas y niños de edades entre 7 y 9 años de la Fundación “El Arenal” a través de la Arte-terapia. Se aplicaron diferentes técnicas de carácter cualitativo y cuantitativo para la recolección de datos como el análisis de archivos y la observación directa, encuestas y escala de Likert, respectivamente. Entre las conclusiones obtenidas en base a los resultados, podemos destacar las siguientes: Para fortalecer los valores no basta con invitar y concienciar al estudiante sobre la necesidad de actuar correctamente sino invitarlo a que mantenga su conducta adecuada es necesario además motivar a los estudiantes por el estudio, prepararlos para la vida, para el trabajo, para el cambio y la transformación, para lo cual es necesario argumentar, demostrar y persuadir, desde la clase y desde cada uno de los hogares; Las diferentes técnicas aplicadas han tenido una influencia positiva en su desarrollo general académico y personal y han inspirado el potencial creativo de cada uno de los niños fortaleciendo la adquisición de

conocimientos y estimulando las capacidades de imaginación, expresión oral, la habilidad manual, la concentración, la memoria, mejorando la comunicación y la autoexpresión.

### **Antecedentes Nacionales**

Ruesga, Ma. (2003) en la investigación “Resumen de educación del juego como estrategia metodológica” considera al juego como una ciencia que implica el establecimiento de relaciones de muy diversos tipos y se identifican dos procesos o modos relacionales llamados directo (desde las causas a los efectos), e inverso (desde los efectos hacia las causas), que implican directamente la práctica de valores.

A partir del análisis estadístico, se pone en evidencia que la tarea de clasificación en modo directo es dominada por buena parte de los niños en todos los grupos etarios y que no existen diferencias significativas entre los niños de 4 y 5 años. En la tarea de transformación, surgen dificultades en cuanto a la visión funcional global y se desarrollan mejor las tareas en las que se presenta la transformación punto a punto. A partir de diagramas relacionales, que los procesos en modo inverso resultaban más complejos que sus asociados en modo directo y así mismo, que los procesos en modo inverso implicaban el uso de categorías de argumentos más elaboradas y próximas a la inferencia.

Grados, N. (2013). En su investigación titulada “Desarrollo del valor del respeto para favorecer la convivencia a través de actividades dramáticas en niños de tres años”, tuvo como objetivo “Elaborar un proyecto de innovación pedagógica para desarrollar el valor del respeto para favorecer la convivencia a través de actividades dramáticas

en niños de tres años de la ciudad de Lima, distrito San Miguel”. Consistió en una investigación de innovación pedagógica, que se lleva a cabo un programa aplicando estrategias que permitan el desarrollo del valor en los niños. Luego del estudio se obtuvo como conclusión que al estar los niños iniciándose en el juego simbólico, una de sus actividades favoritas era la dramatización por lo cual la estrategia implementada a través de las diferentes actividades surgió efecto llegando a cumplir con los objetivos propuestos.

### **Antecedentes Regionales**

Ochupe, P.(2017). En su investigación titulada “El Juego Y La Motricidad Fina En Los Niños De 4 Años De La Institución Educativa N° 08 Pequeño Benjamín” realizó un estudio con el propósito de constatar la efectividad de las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E. Pequeño Benjamín. El estudio fue de tipo descriptivo de nivel correlacional. La población muestral estuvo constituido por 100 niños. La validez de dicho instrumento se llevó a cabo a través de un juicio de expertos y se determinó la confiabilidad a través del alfa de Cronbach. Al finalizar la investigación en la unidad de análisis de la Institución Educativa Pequeño Benjamín se procesaron los datos en el programa SPSS para así poder concluir que la mayoría de niños y niñas de 4 años se encuentran en un nivel de logro y no presenta grandes dificultades respecto a la relación positiva de las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa. No obstante, se debe reforzar y trabajar tomando en cuenta al porcentaje de niños en el nivel de inicio, puesto que se debe orientar y mejorar las propuestas de actividades que logren el desarrollo de su motricidad gruesa.

Ordinola, A. (2006), llevó a cabo una investigación titulada "El Juego infantil y su influencia en la socialización de los niños y niñas de 3 – 5 años del nivel inicial en la I. E N° 2015", la cual se concluyó que el programa de juegos cooperativos ha permitido mejorar significativamente el desarrollo social en niños de 3, 4 y 5 años del nivel inicial a la par podemos afirmar que el juego es un instrumento de aprendizaje, de y para la vida. Se puede utilizar no solamente para estimular la creatividad sino como una manera de transformar emociones negativas. Es un importante vehículo que tienen los niños/as para aprender y asimilar nuevos conceptos, habilidades y experiencias; por ello podemos decir, sin temor a equivocarnos, que es un instrumento primordial para la educación. Los resultados determinaron un mejor desempeño en los indicadores de Actitudes Sociales e Identidad Personal y Autonomía respectivamente.

## **2.2 Bases Teórico Conceptuales**

### **2.2.1 El juego**

#### ***2.2.1.1 Definición de juego***

Para precisar la noción juego vamos a iniciar de su significado etimológico, el término juego viene de JOCUS: que significa rapidez, frivolidad, entretenimiento. LUDUS: que es el hecho de jugar.

Bolontrade, (citado por Euceda, 2007), nos presenta diferentes definiciones referentes al juego, de las cuales destacamos las siguientes: Para Piaget, "el juego es una intensa actividad lúdica, con la necesidad de moverse y socializarse, es una ejercicio creativo, fundamental y sobre todo tiene un lapso, un lugar y un dimensión definida por el niño".

De esta forma, Bolontrade, considera el concepto sociológico sobre el juego y para ello nos centramos en lo que nos dice Huizinga " el entretenimiento es una tarea o labor voluntaria que se realiza entre ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas autónomamente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su punto en sí mismo y se acompaña de un sentido de ansiedad y alegría de la conciencia de "ser de otro modo" que en la presencia tradicional".

En esta misma línea, Vygotsky, considera que el menor ve la labor de los adultos que lo rodean, la imita y la transforma en entretenimiento y equiparando adquiere las relaciones sociales fundamentales. Por otro lado, consignamos lo asegurado por Pugmire-Stoy (1996), (antedicho por Grados, 2013), quien define el entretenimiento como "el hecho que permite simbolizar el mundo adulto, por una porción, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo ficticio. Este hecho evoluciona a partir de tres pasos: recrear, incitar la actividad e incidir en el desarrollo".

Gimeno y Pérez (1989), definen el juego como "un conjunto de actividades a través del cual el sujeto proyecta sus emociones y deseos, y a través del expresión (verbal y simbólico) manifiesta su personalidad". Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o mayor decir lo que en la existencia real no le es posible. Un clima de independencia y de ausencia de imposición es preciso en el lapso de cualquier juego.

Asimismo, Freire (1989) insiste referente al juego a partir del punto de vista educacional: "...El niño es un individuo bien distado de los animales irracionales que vemos en el zoológico o el circo. Los niños son para ser educados, no adiestrados."

En resumen, para los niños entretenerse no es un pasatiempo; sus juegos están conectados con una instrucción central: su discernimiento del espacio por medio de

sus propias emociones. A través del juego el niño crea una sucesión de especulaciones en conexión a la existencia. Las mismas que más tarde, en la adultez, volverá a revelar y transformar haciendo práctica del razonamiento y estableciendo un puente entre el juego y la existencia.

#### ***2.2.1.2. Teorías del juego***

En este apartado vamos a exponer las teorías que reflejan la importancia del juego en el desarrollo infantil:

##### **A. Teoría del juego como anticipación funcional:**

Para Karl Groos (1902), plantea que hay invención simbólica ya que la información de los símbolos lúdicos es aún inabordable al sujeto. Se entiende que el juego es pre-adiestrado con funciones adecuadas para la existencia adulta, ya que coadyuva en el progreso de funciones y destrezas que adiestran al niño para conseguir las actividades que desempeñará cuando sea mayor. Esta tesis del avance eficaz ve en el esparcimiento un ejercicio iniciador básico para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su dictamen, "esta sirve necesariamente para jugar y de comienzo para la vida".

Este investigador, creo un edicto: "el gato jugando con el ovillo aprenderá a pillar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a gobernar su complexión". Conjuntamente de esta teoría, propone una presunción sobre la función simbólica. Desde su postura, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro, activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay invención simbólica puesto que el contenido de los símbolos es inalcanzable para el sujeto (la niña al no permitirse atender bebés verdaderos, juega

En término, Groos define que la condición del juego es biológico e instintivo y que prepara al niño para amplificar sus actividades en la etapa de adulto, de tal manera que sus actitudes frente a una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea mayor.

#### B. Teoría Piagetiana:

Para Jean Piaget (1956), el entretenimiento forma parte del discernimiento del niño, ya que representa el aprovechamiento eficaz o reproductivo del contexto según cada período evolutivo del sujeto. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razón, como situaciones esenciales del progreso del sujeto, son las que condicionan el principio y el crecimiento del entretenimiento.

Piaget agrupa tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del juicio humano: el juego es mero ejercicio (parecido al anima); el juego simbólico (indeterminado, disimulado); y el juego reglado (combinado, consecuencia de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró principalmente en la cognición sin emplear demasiado cuidado a las emociones y las motivaciones de los niños. El argumento medular de su trabajo es "una inteligencia" o una "lógica" que toma diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por fases.

Cada fase supone la durabilidad y la concordia de todas las funciones cognitivas en semejanza a un resuelto nivel de desarrollo. También implica interrupción, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente desigual al antepuesto, incluso teniendo en cuenta que mientras la desarrollo de una etapa a otra, se pueden edificar e unir elementos de la etapa anterior.

Piaget divide el progreso cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el origen hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del juicio operativo formal (desde los doce años aproximados en lo sucesivo).

La característica primordial de la fase sensomotriz es que el potencial del niño por simbolizar y discernir el entorno y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del medio a través de las actividades, la investigación y la práctica asidua. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

En tanto a la segunda etapa, la etapa preoperativa el niño representa el universo a su modo (juegos, retratos, expresión y dibujos fantásticos) y actúa referente a estas representaciones como si creyera en ellas.

En la fase operativa o concreta, el niño está preparado para lograr un número limitado de procesos lógicos, fundamentalmente cuando se le ofrece útiles materiales para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo.

El discernimiento también depende de experiencias concretas con algunos hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. Iniciando los doce años, se dice que las personas entran al ciclo de la introspección activo juicioso y que a partir de este instante tienen cabida para inferir de modo lógico y formular y experimentar hipótesis abstractas.

Piaget ve el progreso como una interacción entre la sensatez física (distribución de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estos cambios que los niños adquieren discernimiento y entienden. De aquí la noción de constructivismo y el arquetipo entre la pedagogía constructivista y el currículum. Según esta

aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La hipótesis de Piaget sitúa el acto y la decisión autodirigida de problemas rectamente al foco del estudio y el progreso. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo regular el mundo.

### C. La Teoría constructivista de Vygotsky

Según Triperero (2011), Vygotsky otorga al juego, como instrumento y recurso socio-cultural, el encargo gozoso de ser un mecanismo alentador del progreso intelectual del niño, facilitando el aumento de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria. Según sus palabras "El juego es una realidad variable y sobre todo impulsora del progreso mental del niño". Agrupar el esmero, memorizar y recordar se hace, en el juego, de modo consciente, divertido y sin ninguna dificultad.

Su teoría es constructivista ya que a través del juego el niño construye su ilustración y su exclusivo contexto social y cultural. Jugando con otros niños amplía su posibilidad de descubrir la realidad de su medio social natural aumentando perennemente lo que Vygotsky llama "zona de progreso próximo"

La "extensión de mejoramiento contiguo" es "la distancia entre el nivel de adelanto cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese etapa para corregir problemas de carácter autónomo sin auxilio de otros, y el nivel de avance posible, o la lucidez de resolverlos con la soltura de un adulto o de otros niños más capaces". Vygotsky analiza, asimismo, el desarrollo progresivo del juego en la Edad Infantil destacando dos fases significativas:

- ✓ Primera fase (2 a 3 años), en la que los niños juegan con los objetos según el sentido que su entorno social más próximo les otorga. Este primer periodo tendría, a su vez, dos niveles de avance: En el primero, aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su medio socio-cultural, tal y como el entorno se lo transmite.

En el segundo, aprenden a suplir simbólicamente las funciones de dichos objetos. O lo que es lo igual a conceder la labor de un elemento a otro significativamente similar, liberando el pensamiento de los objetos concretos. Han aprendido, en aprobación con la ventaja social de la expresión, a manejar con significados. Un volumen esférico, por ejemplo, puede transformarse en una pelota.

- ✓ Segunda fase (3 a 6 años), a la que llama etapa del "juego socio-dramático". Se despierta un interés creciente por el territorio de los adultos y lo "construyen" representándolo a través de la repetición.

De este modo avanzan en la superación de su opinión egocéntrica y se produce un cambio lúdico de roles de carácter emulador que, entre otras cosas, nos permite indagar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno cercano. Juegan a ser los maestros, papá o mamá, y manifiestan así su juicio de las figuras familiares próximas.

A magnitud que el niño crece, el juego dramático, la representación "teatral" y musical con particularidad lúdica, llegaría a ser un extraordinario recurso psicopedagógico para el adelanto de sus habilidades afectivas y comunicativas.

### **2.2.1.3. Importancia del juego**

El juego posee funciones esenciales para la alineación del ser humano, entre las que podemos expresar: - Sirve para examinar, usando como intermedio para examinar el mundo que rodea a quien juega y asimismo a sus propias actitudes.

-Refuerza el acuerdo, el alto grado de autonomía que el juego permite, hace que las relaciones sean más saludables y dependiendo de la acomodación que el juego ofrece, puede cambiar y optimar las relaciones interpersonales.

Equilibra cuerpo y alma, debido a su carácter natural actúa como un contorno autorregulable de tensiones y relajaciones. - Produce normas, valores y actitudes; todo lo que sucede en el mundo real puede ser utilizado dentro del juego a través de la ilusión. El esparcimiento nos puede formar en varias direcciones y cada una de ellas puede hacer escuela. Induce a nuevas experiencias, permite aprender a través de ciertos errores, pues siempre se puede recomenzar un nuevo juego.

- Vuelve a las personas más libres, dentro de un juego existen infinitas posibilidades, que permiten a las personas que juegan estructurarse y desestructurarse frente a las dificultades.

De esta manera, “el juego tiene una influencia innegable en todos los aspectos del desarrollo infantil. Las habilidades físicas (motoras y gruesas) se desarrollan a medida que el niño jugando aprende a alcanzar, gatear, caminar, correr, saltar, arrojar, agarrar y equilibrarse. Las habilidades motoras finas (uso de las manos y los dedos) adelantan al manipular objetos del juego” (Euceda, 2007).

Las habilidades mentales se agudizan cuando el juego pide solución de problemas y demuestra la causa y el efecto. Los niños aprenden acerca de las formas, colores, tamaños y otros conceptos a través del juego. El juego brota en cuanto el niño

interacciona con otros y emplea palabras para sus objetos y actividades favoritas de entretenimiento.

El aprendizaje de seguir instrucciones, cooperar, esperar su turno, obedecer las reglas y de competir, son habilidades sociales importantes que se dominan a través del juego. El juego también “desarrolla las habilidades emocionales por medio del placer que experimentan los pequeños, el compañerismo con otros, y a través de los sentimientos durante el juego de personajes imaginarios” (Euceda, 2007). La autoestima tan crucial para la felicidad duradera y el éxito, también se incrementa cuando los niños logran metas por medio del juego.

El juego estimula la creatividad y la imaginación, así como también permite que los niños amplíen sus horizontes de su mundo. Quizás, lo más importante de todo es que el juego es diversión.

Finalmente, queremos destacar la importancia del juego para la construcción de la identidad. Se requiere el espacio y el tiempo para que los niños sean ellos mismos, para que se descubran en largos periodos de ocio y fantasía, para que puedan pensar por cuenta propia desarrollando su creatividad. Son los momentos en los cuales se dan los cimientos para la formación de la vida interior y de la autenticidad.

#### ***2.2.1.4. El juego y la escuela***

##### **A. El juego educativo o didáctico**

En el presente el esparcimiento está estimado como punto de conexión pedagógico de máxima categoría. El juego es el modo preferido de expresión infantil, en la que el niño proyecta su cosmos. En él reproduce sus vivencias y relaciones con su círculo, e intenta repetir al mayor.

No se puede partir de juego sin hablar de aprendizaje, pedagogos como Rousseau han asegurado que el juego es el método más eficaz de aprendizaje. El niño a través del juego va conociendo y perfeccionando sus capacidades y aprende a variar su entorno de forma activa. Es parte trascendental del progreso integral infantil y lo es de tal modo que para el pedagógico es necesario el conocimiento de los intereses lúdicos, su progreso y observación sistemática.

Se le considera como una pericia participativa de la enseñanza encaminado a desenvolver en los estudiantes métodos de orientación y sendero correcto, estimulando así la disciplina con un conveniente horizonte de resolución y independencia; es decir, no sólo propicia la posesión de conocimientos y el incremento de habilidades, sino que conjuntamente contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo educativo que brinda una gran diversidad de procedimientos para el adiestramiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

Por otra parte, “el entretenimiento es una acción, abiertamente adecuado, que desarrolla integralmente la personalidad de la persona y en esencial su potencial creador. Como acción pedagógica tiene un evidente carácter comprensible y atiende con los elementos cognitivos , prácticos, comunicativos y de valor de modo lúdico” (Baque, 2013). Para tener un juicio más recóndito referente el significado de juego tomaremos uno de sus aspectos más notorios, su aportación al adelanto de la capacidad creadora en los jugadores, toda vez que este influye claramente en sus aspectos estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo- conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes..

En el intelectual-cognitivo se fomentan la indagación, el cuidado, las capacidades lógicas, la ilusión, la imaginación, la actividad, la indagación científica, los saberes, las habilidades, los hábitos, la capacidad su potencial innovador, etc.

En el volitivo-conductual se desarrollan el ánimo calificador y autocrítico, el dinamismo, las actitudes, la constancia, el respeto, la paciencia, la constancia, la solidaridad, El valor, la exactitud, la sistematicidad, la uniformidad, el compañerismo, la colaboración, la honradez, la confianza en sí mismo, estimula la admiración hacia sus mayores e iguales, etc.

En el afectivo-motivacional se propicia la familiaridad, el interés, el deleite por la acción, el socialismo, el ánimo de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

Los juegos, a través de cientos de generaciones, han constituido el cimiento de la educación del hombre de modo espontáneo, permitiendo la transferencia de las leyes de armonía social, las óptimas tradiciones y el progreso de la capacidad creadora. Esta última como dispositivo primordial de la personalidad del individuo que le permitan admitir los retos, en situaciones difíciles y solucionar los problemas que surgen en la vida.

Representantes como Silva (1995) refieren que "las interrelaciones que favorecen el impulso incluyen la asistencia activa, la colaboración guiada o la cimentación de puentes de un adulto o alguien con más pericia. El ser humano más experimentado puede dar consejos o pistas, representarse, formar preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda inventar aquello, que dé inicio no sabría hacer solo".

En cuanto a Silva, establece que para impulsar el avance de las acciones autorreguladas e independientes del niño sea efectiva, es fundamental que el soporte que se ofrece

esté adentro de la zona "de adelanto próximo", una zona psicológica hipotética que representa la diferencia entre las cosas que el niño puede a solas de las cosas para las cuales todavía necesita ayuda". Esto posiblemente puede ser diverso en función de la sexualidad y las características de la escuela. Vygotsky (1991) destacó la cuantía del lenguaje en el proceso cognitivo, demostrando que si los niños disponen de palabras y símbolos, los niños son capaces de crear conceptos con agilidad. Creía que las ideas y la lengua convergían en conceptos necesarios que coadyuvan a la cordura. Observó que el lenguaje era la fundamental vía de traslado de la civilización y el medio principal de la introspección y la autorregulación voluntaria.

La teoría de Vygotsky demuestro en aquellas aulas dónde se favorece la interacción mutua, dónde los profesores hablan con los niños y utilizan la expresión para comunicar aquello que aprenden, donde se ayuda a los niños para que se expresen oralmente y por escrito y en aquellas clases donde se ayuda y se cimienta la interacción entre congéneres. Es primordial abordar que el aprendizaje incrementa la colaboración en las actividades estructuradas como, por ejemplo, la enseñanza, que es un proceso de avance social, que la enseñanza, la didáctica y la metodología de las diferentes asignaturas están correlacionadas y no pueden separarse las unas de las otras, que aquello que se aprende siempre tiene un concepto personal y que el aprendizaje es la elaboración basada en la indagación.

Es indudable entonces que los educadores actualmente deben ser investigadores del ambiente educativo y fundar cuáles son los menesteres de los alumnos, a fin de proponer las actividades educativas en pro de retribuir esas necesidades y apoyar con el progreso del sujeto del futuro; ofreciéndole herramientas que promuevan su aprendizaje, pero que también desarrolle sus capacidades de socialización, de

motricidad, en fin, de todo aquello que lo va a coadyuvar a convertirse en un ser completo. Todo lo mencionado demuestra que el colegio es el lugar ideal para tener la posibilidad de jugar, ya que el juego no es sólo un entretenimiento, y se debe utilizar todo el potencial de instruir a través de lo lúdico. Asimismo es vital suponer que los infantes son verdaderos expertos en entretenimiento y en variar las conductas, actitudes, habilidades, hábitos, las capacidades y la creación de valores; por este medio.

#### B. Orígenes del juego educativo

Para conocer y comprender el juego y su implicancia educativa, vamos a remontarnos a sus orígenes y de manera muy breve presentamos un recorrido histórico. Iniciamos este recorrido con autores como **Platón** y **Aristóteles**, ambos, dieron una gran importancia a aprender mediante el juego gracias al estudio de la actividad lúdica que realizaron.

En el siglo XVII empieza a hablarse ya de juegos didácticos, es así que a partir de entonces empiezan a usarse para la enseñanza de materias escolares. En el siglo XIX comienzan las investigaciones de manera generalizada sobre el juego, sobre todo en el ámbito del desarrollo infantil y de su entorno. Hacia finales de este siglo se produce un avance importante. **Lázarus**, en 1883, atribuye al juego una finalidad que va más allá de la propia diversión, lo que hace ganar mayor entidad. Para este autor, el juego en sí mismo debe proporcionar descanso al hombre y servir para su recuperación tras el trabajo.

A pesar de los avances anteriormente conseguidos acerca del juego, no es hasta el siglo XX cuando comienza a haber una verdadera preocupación y análisis, con la

consecuente sistematización de las investigaciones, de lo relacionado con el juego y los componentes lúdicos de cualquier actividad.

Durante los primeros años del siglo XX, comienza una verdadera preocupación y análisis sobre el juego, de esta época tenemos las investigaciones de **Groos**. Este autor considera el juego como un adiestramiento previo del niño encaminado al mundo futuro del trabajo, de allí que se denomine a estos estudios como la *teoría del ejercicio preoperatorio*.

Posteriormente, surge la teoría del juego como incitante del crecimiento. Aquí podemos citar a Carr quien afirma que debido a que los centros nerviosos no están consolidados en el nacimiento, el juego coadyuva a la motivación de las fibras nerviosas, siendo actor significativo de la evolución y incremento del sistema nervioso. De otro lado tenemos la teoría de la energía superflua. Para esta teoría, el niño lleno de energía, al no darle ocupaciones que pueden ser consideradas como serias, cede la sobrante por los canales que el hábito ha creado en los centros nerviosos.

Iniciando desde el panorama psicoanalista, el análisis del juego en la edad infantil y su uso como terapia ha sido ajustado por varios autores, entre ellos S. Freud y M. Klein. Para Freud, los niños reflejan en sus juegos el sueño de ser mayores y crecer, y reproducen en ellos aquellas actividades de la realidad que les han resultado más placenteras o traumáticas, ya que su reiteración les proporciona gozo y júbilo.

Klein, por su parte, ve en el entretenimiento un prisma que utiliza el niño para comunicar sus deseos, sueños, experiencias, ansiedades... y que favorece el juicio, la razón, la ilusión, etc.

De otro lado, Claparède afirma que el juego permite el perfeccionamiento de la personalidad tanto del niño como del hombre ya que, a través de él, tanto niños como mayores, superan los problemas que el ambiente les presenta.

A la par, Jean Piaget, en sus estudios sobre la inteligencia, reconoce que el esparcimiento infantil fortalece el incremento de los factores mentales. A través del juego, el niño se relaciona con el ambiente, lo conoce, lo transforma, lo reconstruye, etc., es decir, se abre a lo que le rodea, entra en comunicación con el universo, penetra en su realidad y sus cualidades, lo cambia, etc.

Destacamos igualmente los aportes de L. S. Vygotsky. Este autor cree que el niño, a través del juego, asimila las relaciones sociales fundamentales y comienza a someterse a unas reglas de juego impuestas y aceptadas libremente, que configuran su perseverancia y su moral y favorecen su desarrollo completo, preparándole para la vida de trabajo y de adulto.

Del mismo modo, tenemos a María Montessori, quien fundamenta su método en la autónoma y espontánea diligencia del niño; tal actividad viene ligada al material comprensible, cuyo uso, como sabemos, es rigurosamente fijado en la llamada técnica montessoriana. Para Montessori, el utilitario lúdico debe formar el autocontrol, poseer condiciones estéticas, inspirar la actividad, hacer viable la ordenación y asociación.

#### C. Funciones del juego educativo

“A través del juego, el niño aprende a indagar, desplegar y subyugar las destrezas físicas y sociales. Durante el juego, el niño investiga los roles de la familia, el adulto y de sexo a su propio ritmo, libre de los límites del mundo adulto. El juego enseña al niño a relacionarse con los demás, primero como espectador y más tarde como colaborador en tareas cooperativas o competitivas y grupales.

La recreación proporciona un medio por el cual el niño obtiene juicio de las normas de la civilización. A medida que el niño comprende lo que es admisible y no admisible, comienza a tender un sentido de rectitud social. (Caballero, Yoli y Valega, 2010).

A los menores les agrada copiar la actividad, repiten de modo aparentemente perpetuo las destrezas motoras gruesas y finas por el puro goce del mando. A la par que sus destrezas se multiplican, el niño puede incluir actividades más complejas y coordinadas. La labor sensorial y motora enseña al niño las realidades físicas de su alrededor, así como las capacidades y las limitaciones de su propio cuerpo. La recreación asimismo proporciona una descarga de impulso excesivo, que restablece la armonía del cuerpo, liberando al niño para nuevas tareas. Aumenta la facultad perceptiva de un niño los acontecimientos o los objetos del círculo lúdico permiten al niño descubrir las formas y las relaciones espaciales y temporales. El niño comienza a catalogar los objetos y a relacionarlos con otros, formando una base para el juicio lógico.

El entretenimiento permite al niño revelar un rumbo del yo, una permanencia interna. El niño comienza a fiarse en la perseverancia y la consistencia del círculo. Esta convicción desarrolla la plataforma para la identidad del ego. Asimismo, el juego permite al niño examinar la situación de los mundos interno y externo, le permite comunicar sentimientos sin aprensión del escarmiento y, por el contrario, le contribuye a instruirse a gobernar las frustraciones y los impulsos. Este control proporciona el apoyo para el impulso del ego, la autoconfianza y la adaptabilidad a las necesidades futuras.

Además, las actividades lúdicas están íntimamente relacionadas con la capacidad de desarrollo cognitivo del niño. A través del juego, el niño aprende a manejar los

acontecimientos y los objetos en el ambiente interno y externo, esta maniobra y mezcla de acontecimientos novedosos sientan la asienta para la solución de problemas. Las ideas representativas surgen a medida que el niño participa en el juego simbólico y dramático; el pensamiento abstracto tiene su base en las actividades que permiten desarrollar la lucidez de categorización y de determinación de problemas. Las experiencias concretas del juego permiten al niño desempeñar una valoración más precisa del ambiente y su rol en él.

Así mismo, Huizinga, plantea que: “Cuando evaluamos hasta el fondo, en el modo de lo posible, el contenido de nuestras acciones, puede ocurrírse nos la idea que todo el hacer del hombre no es más que un jugar” si esto es así, no hay sospecha que estamos en este trabajo frente a uno de los métodos estratégicos, quizá, más efectivo para la enseñanza– aprendizaje de cualquier disciplina del saber; en este caso nos permitirá establecer su semejanza con la creación de los valores en los niños..

Por consiguiente, el juego no debe ser desordenado, todo por el contrario amerita una preparación y organización para llevarlo al plano de la pedagogía. No se debe caer en la sola diversión o entretenimiento en donde se va sólo a pasar el tiempo; el juego es algo más que la diversión: es gozo que permite al individuo realizar catarsis y autocrítica de sus acciones, por eso es importante en el aula de clases; pero, se enfatiza que debe ser organizado y encaminado para que logre los resultados previstos. El filósofo alemán Hans G. Gadamer, comenta en su obra Verdad y Método, los aspectos esenciales del entretenimiento y el grado que este tiene en la persona, convirtiéndola en autómatas, es decir la cautiva..

El sujeto del juego no son los jugadores, sino que a través de ellos el entretenimiento meramente accede a su expresión. Esto impele a decir que el juego debe ser

encaminado y no debe dejarse al libre gusto, o sea que en el juego es significativo la agilidad del docente, quien llevará al individuo hasta donde se ha proyectado. Ya que en el juego se deben obedecer las reglas, debido a la formalidad del mismo. El juego es un progreso natural del ser humano y de su ambiente, ya que el proceder de ser del mismo está muy próximo a la forma del movimiento del ambiente, es por ello que para construir conceptos en los educandos a través del juego, hay que tener mucho cuidado para no deteriorar esa naturaleza que rodea al dicente.

#### D. Clasificación del juego según Piaget

La categorización de los juegos asociados a edades determinadas, facilita una distribución útil para formar su uso en el espacio escolar. Para Piaget, los juegos se pueden catalogar a partir de la fase evolutiva de los niños (Moyle, 1990), según lo cual existen:

**a. Juegos de adiestramiento:** Mientras el período sensorio-motor (de a 2 años), los juegos se centran en el ejercicio, en los movimientos, en el manejo y la observación de objetos y personas; se trata de juegos de ejercitación que consisten en copiar por simple placer actividades adquiridas. En este instante tanto las personas adultas como los juguetes deben avivar dichas acciones, movimientos y ayudar la indagación y la sorpresa. Esta colección de juegos de ejercitación les van a dejar lograr la autonomía de desplazamiento.

Las cosas de las que dispone un niño o una niña son las que le ofrecen las personas adultas de una cultura y unas posibilidades económicas determinadas. Están seleccionados entre otros muchos posibles y la fortuna de interacciones que se puedan ejecutar con ellos, y sobre las que intervienen los adultos, incidirá en el adelanto de sus capacidades.

**b. Juegos de simbolización:** Los juegos de simbolización se inician, cerca de los 2 años de edad hasta los 6-7 años, y corresponden al período preoperacional (2 a 6-7 años). En este período, el niño o niña mantiene el entretenimiento de adiestramiento con manifestaciones mucho más complejas. Se pueden señalar a su vez dos fases en el progreso de este juego:

- En una primera etapa el niño y la niña imitan y representan acciones de la vida cotidiana como si fueran reales (comer, gustar, dormir...)
- En un período siguiente proyectan estas acciones sobre objetos u otras personas. Es aquí cuando utiliza los objetos de modo simbólico, imagina objetos cotidianos en útiles para sus juegos: un palo se transforma en cuchara, un felpa que se ha portado incorrectamente y se le riñe,... Los objetos, no son convenientemente símbolos, porque no tienen un significado resuelto, si no cambiantes según las necesidades del juego. Resulta interesante subrayar que no todo puede ser todo y que en las diferentes representaciones utilizadas, las características propias de los objetos tengan una estrecha semejanza entre sí y con el uso social del contexto infantil.

Esta clase de juegos es considerada como la que mejor representa el juego infantil y asimismo la que cumple con mayores posibilidades educativas de socialización. La observación de las actividades que realizan los niños y las niñas en este tipo de juegos aporta una inmensa información respecto:

- Al discernimiento social que poseen, perennemente enmarcado por sus propias experiencias.
- A los roles de género asumidos. Se entiende como el hábito esperado de la persona que está ligado a lo que deben trabajar en función de su género.

- Estos roles son discriminatorios e implican faltas de respeto al decoro de las personas.
  - A las habilidades sociales que ponen en juego para explicar los papeles correspondientes.
  - A la creatividad y intuición que muestran para utilizar objetos de modo alternativa.
  - Al glosario utilizado.
- c. Juegos de construcción:** El juego de edificación aparece cerca del primer año de vida y se mantiene en la etapa sensorio-motor en su expresión más simple. Seguidamente, éste juego aumenta notablemente su complicación.

Cerca de los 3 años empiezan a ubicar piezas, a señalar con ellas límites, e reconocer espacios diferenciados. Son los clásicos juegos de edificación con piezas geométricas que se pueden ir complicando con otras que se insertan para crear barcos, castillos, granjas en donde se juega de manera simbólica.

- d. Juegos reglados:** Mientras en el estadio pre operacional, aparecen manifestaciones de reglas en los juegos infantiles a los 4 ó 5 años, pero esta situación no se manifestara hasta el estadio de las operaciones concretas (7 -12 años), en que dichas reglas se conviertan en cimiento específico de los juegos.

Asimismo, gracias al adelanto social que mostraba el niño o niña en el momento de juego simbólico, éste se implicará en los juegos de reglas aceptando las normas, a tiempo que aprende a compartir y apareciendo así el compañero de juego.

En el juego reglado los niños y niñas tienen que:

- Conservar las reglas del juego en el tiempo que dure.
- Interiorizar las disposiciones y acuerdos del grupo están sabiendo que estar por encima de las suyas.

e.-Otras clasificaciones del juego

Todos los ordenamientos pueden ser diferentes según la variable que elijamos. Sus categorías no son excluyentes, dado que al diferenciar juegos de exterior y de interior se debe observar que un análogo juego puede realizarse indistintamente en ambos espacios, (como por ejemplo el escondite) sin embargo hay otros que se desarrollen exclusivamente en uno de ellos (como por ejemplo hacer un muñeco de nieve). Pudiendo deducir cada una de las clases de juego se puede interrelacionar, brindando un ilimitado terreno de posibilidades debiendo ser utilizados en aplicación de los objetivos que se persiguen en cada momento.

**Los tipos de juego se diferencian atendiendo a diversos aspectos:**

Dónde se juega (espacio físico de los juegos)	
Juegos de exterior	Progresivamente el espacio de recreación exterior que por mucho período era un lugar personal, para el niño o niña, ya que no existía la representación de personas adultas, se ha convertido en un espacio específico en el que se juega bajo la atenta ojeada de las personas que tienen que protegerles. El patio de diversión, es la zona que puede brindar alguna de las características que compensen la pérdida de la calle.
Juegos de interior	El ámbito familiar ha sufrido grandes cambios y se han afiliado nuevas formas de trabajar el escaso tiempo libre del que se dispone, entre las que destaca la tv, videoconsolas y ordenadores. Una vez más el salón es el recinto en el cual se pueden brindar juguetes diferentes para aumentar y instruirse en otros juegos, como pueden

	<p>ser los juegos de tablero. Son aquellos que se juegan generalmente en un ambiente interno y que tienen reglas. Son difíciles en esta momento, porque les cuesta mucho asimilar a perder. Algunos ejemplos podrían ser: las cartas, el parchís, la oca, los dados, etc.</p>
--	---

Con qué se juega		
Sin materiales	<p>Escondite es un pasatiempo extraordinario, ya que aparece muy pronto en el ficticio de los niños y niñas. Alrededor de los 2/3 meses se introduce en las versiones del "cucú -tras, tras". Se mantiene para impresionar, para atrapar, permite buscar y hallar buenos y malos escondites.</p>	
Con materiales	Juguetes	<p>Juguetes dirigidos a amplificar capacidades y habilidades puntuales y propias de cada edad.</p>
	Objetos varios	<p>Objetos de práctica alterna, que pueden ser utilizados con un fin específico en diferentes momentos. Resulta extraordinario la dimensión imaginativa que tienen los niños y niñas para engendrar mundos en contorno de una simple caja o un palo recogido en el campo.</p>

Según las capacidades que desarrollen	
Juegos psicomotores	Con estos juegos los niños y niñas descubren sus posibilidades corporales y refuerzo a su identidad. Juegos de movilidad, entendimiento corporal, de discriminación sensorial, etc.
Juegos cognitivos	Que favorecen el progreso del pensamiento, la meditación y la creatividad. Son los juegos de develamiento, de memoria, manipulativos, etc.
Juegos sociales	Que ayudan las relaciones y la socialización: De reglas, cooperativos, etc.
Juegos afectivos	Favorecen la locución de emociones: Juegos dramáticos o de representación.

Los participantes			
Número	Individual	Tiene que ser considerado en un primer período, ya que favorece la cimentación de la identidad.	
	Colectivos	Potencian la unificación en la clase.	
Actitud	Espectadores	Cuando el niño o niña no integra parte activa en el juego, sino que lo observa.	
	Juego paralelo	Los niños juegan juntos en la misma área, pero el juego no es participado.	
	La realización de estos juegos con los	Madre	Son una agrupación numerosa de juegos en los que la persona adulta hace de "madre", es decir, una imagen

Participación de personas adultas	grupos de niños y niñas favorece la creación de un ambiente		que incide en su progreso. Son juegos que ejercitan el sostenimiento de la atención en actividades que interesan mejorar.
	afectuoso y lleno de complicidades en el aula.	Ronda	Facilitan el entretenimiento de palabras, de retahílas y son un modelo de juegos grupales en los que, a veces, los errores se "pagan con prendas".
Papel de los adultos	Dirigidos		
	Libres		
	Presenciados por estos		No obstante los niños y niñas jueguen independientemente, si la persona adulta observa estos juegos les infunde familiaridad y confianza.

Para los fines que competen a nuestro trabajo de investigación, nos centraremos en el juego simbólico (según la ponencia de Piaget) y juegos sociales (según las habilidades que desarrollan).

#### f.-El juego simbólico.

Según Molina (2008), e en el juego simbólico los infantes manifiestan el discernimiento de la realidad que les rodea. Cuanto más varía el contexto que conocen, más variados son las premisas que utilizan. Argumentos típicos son: jugar a familias, a médicos, a bailarinas, a súper héroes.

Para Bruner, mencionado por Prieto y Medina (2005), el entretenimiento es una modo excelente de socialización que permite la aprobación y la ejercitación de valores de la cultura y de roles de la sociedad adulta, además es una forma para optimizar el ingenio, fundamentalmente la cabida para remediar problemas y por último es un generador principal que facilita la toma del lenguaje.

El juego de los niños está lleno de significados simbólicos. Cuando hacemos alusión al uso de los símbolos en el juego, ágilmente pensamos en el juego simbólico, es decir, en el juego en el que los objetos de uso frecuente dejan de tener usos periódicos para pasar a ser coches, caballos, motos... los objetos se transforman para representar otros que no están en el momento y las situaciones que crean los niños dejan de ser reales para pasar a imaginarias.

Para Vigotsky, mencionado por Guerra (2010), el inicio de los símbolos está en el adelanto social y demostrativo. El infante ha de moverse en un área mutua, relacionarse y comunicarse con otros agentes con los que ejercitará e intercambiará los símbolos que vaya asimilando. Por ello, las experiencias emocionales y afectivas entre el niño y los otros son vitales para el progreso de la función simbólica.

Para Molina (2008), Jugar motiva a los niños y las niñas a ascender, a desarrollarse, a conocerse, etc. el juego contribuye a “ser excelente persona”, ya que optimiza el lapso de socialización cuyo intención es que un sujeto bien socializado es aquel que forma parte de su sociedad y es un integrante dinámico de ella.

Por otra parte, el juego simbólico es el inicio de la dramatización. Es por ello que consideramos trascendental mejorar este punto debido a que los niños pequeños se encuentran en esta etapa o en la transición a la dramatización.

El entretenimiento simbólico es el juego de “hacer como sí”, la imagen de la realidad en la ficción. Ruiz de Velasco y Abad (2011) citan a Piaget quien señala que este juego es la ramificación de la aparición, avance y desarrollo de la función simbólica en el infante, el cual se presenta en el final del periodo sensorial motor y al inicio del estadio pre operatorio. El niño podrá manipular al presente los símbolos y sus significados por lo que es apto de distanciarse de la realidad y fundar una contexto ficticio.

Los autores señalan que Piaget explica este paso de cambio de un periodo a otro a través de la ritualización y la representación simbólica. El primero consiste en el aumento de una sucesión para lograr un objetivo, sin la indagación de variantes en el transcurso. Cuando se cambia alguna acción real por una irreal es que se puede dialogar de la utilización de una representación simbólica.

Por ejemplo, una niña se va a descansar y sabe que se echa en la litera para lograrlo. Hablaríamos de una taxonomía simbólica cuando la infante no duerme sino simula hacerlo, junta sus manos como una almohada, cierra los ojos, etc. Es decir, recrea las acciones.

Ruiz de Velasco y Abad (2011) señalan en su texto que la representación simbólica tiene fases. Al inicio, tiene que ver con las conductas primarias que el niño imita como parecer que duerme o se baña. Sin embargo, a continuación pasará a idear los esquemas simbólicos sobre objetos, es decir por ejemplo que los juguetes sean los que realicen las acciones como hacer dormir o comer a sus muñecas. Asimismo pasará luego al aprovechamiento simple de un objeto a otro, como manejar un palo como caballo o una caja como casa, y al aprovechamiento de personas imitando a los adultos cercanos de su círculo.

- **El juego dramático:** Mccaslin (1974), citado por Ransey (1989) define al juego dramático como sigue: “Es el juego libre en que el infante pequeño descubre su universo, imitando las acciones de aquellos que le rodean”. Permite la locución espontánea de los educandos”. El autor enfatiza en la libertad que desarrolla el niño, a partir de los juegos en los que interviene.

Se llama juego dramático a aquellos menesteres en la que, con una representación dramático, el niño deja fluir su naturalidad. En el juego dramático el niño deja de ser el mismo para pasar a ser un protagonista, un animal, una cosa; atravesando por un mundo heterogéneo al suyo habitual, cargado de nuevas experiencias.

En el juego dramático aproxima diferentes formas de expresión: Expresión oral, gestual, sonora, musical, plástica, etc., pueden mostrarse en los diversos momentos de la acción. Con ello, el juego dramático pasa a ser una fragmento valioso de la globalización educativa, al especificar un nexo entre las diferentes modalidades expresivas.

Mevius (1997) al hablar del juego dramático, hace reseña a la forma de expresión, como auténticas representaciones de algunos aspectos del contexto del niño, siempre las más urgentes e inquietantes, se trata de vivencias personales que una vez que se manifiestan se convierten en enunciados que difieren en la forma que sus experiencias se acrecientan .

Desde este punto de vista, “el niño se va enriqueciendo; el entorno de su conocimiento busca expresarse, construyendo de este modo su propia cultura, su propia melodía o su propia dinámica” (Póveda 1989).

Como una acción lúdica, en el juego dramático los infantes se dedican colectivamente para duplicar acciones que les resultan conocidas convirtiéndolas en el plan de su

juego, en cuanto a Juan Cervera (1996), señala que la dramatización incurre en un medio corriente en el cual las cosas, objetos, hechos y personas, dejan de ser lo que son para convertirse en otras a las que representan. En los infantes se activa un proceso de transformación de las cosas que le permite con mucha sencillez simular y dar vida a los objetos y situaciones, por ello, cualquier forma le sirve para habitar el lugar de lo que le haga falta, y lo hacen con total naturalidad.

Asimismo, el juego dramático tiene un componente de espontaneidad colectiva que reúne a un conjunto de participantes que colectivamente eligen un tema o varios que se desarrollan paralelamente por ellos, dándole de algún modo a esa espontaneidad una orden dramática. Elejalde (1992) señala que dicha actividad contribuye a la socialización auténtica en la capacidad que es una acción netamente colectiva donde las asociaciones y las dramatizaciones se dan de un modo libre en todo sus niveles.

Por consiguiente, la idea de juego dramático en la que está basada esta investigación, es aquella que forma para los niños en un fructífero medio de expresión, comunicación, socialización y que es propia de la manera de ser del infante como forma de libre expresión que enriquece su destreza particular y grupal.

La dramatización infantil se considera como una táctica para el trabajo con los niños ya que como indica Nuñez (2007) es una herramienta para el progreso de habilidades sociales relacionadas estrechamente con la pedagogía en valores por su carácter interpersonal y relacional.

El Juego de roles: Para Barton (1981), citado por McGinnis (2001) Los niños que intervienen en los juegos de roles al nivel de preescolar, han mostrado cambios de conductas y de actitudes más significativos en áreas tales como el colaborar y las habilidades para el uso de conflictos.

Según Delval (1989), al empezar los años escolares, observamos el desarrollo del denominado juego dramático en el que los niños representan distintos roles, desempeñan el título de un personaje. Los contenidos de estos juegos pueden tomarse del ámbito diario que rodea al niño, de la tv o de los cuentos infantiles. Los juegos dramáticos o de roles tienen gran precio para el progreso del niño ya que favorecen el cambio social con los pares (Delval, 1989).

Juego cooperativo: Para Camacho (2012). Se trata de los tipos de esparcimiento más complejos a partir del punto de vista social. El niño juega con otros niños pero de modo altamente organizado, se reparten labores, roles y tareas en cargo a los objetivos a conseguir. El juego cooperativo se apoya del juego de reglas, que el niño va adquiriendo de acuerdo a la progreso de su juego y su prudencia social y afectiva. Los juegos cooperativos son propuestas que buscan reducir las manifestaciones de agresividad en los juegos, promoviendo actitudes de sensibilización, respeto, colaboración, asertividad y solidaridad.

Los juegos cooperativos facilitan la aproximación con los otros y la confluencia a la naturaleza. Buscan la mediación de todos, predominando los objetivos colectivos por encima de las metas individuales. (Camacho, 2012).

Los juegos cooperativos promovidos en el aula forman una opción para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de niños, promoviendo un clima idóneo en el salón. (Camacho, 2012). Los juegos cooperativos promovidos en el salón constituyen una opción para optimizar las habilidades sociales entre el grupo de niños, promoviendo un clima idóneo en el salón. (Camacho, 2012).

### **2.2.2. Los valores**

Vamos a partir de la idea de valor como cualidades estructurales, materiales o ideales, definidos dentro de un contexto sociocultural y momento histórico concreto. Arraigados a la identidad cultural, afectan a todas las dimensiones del ser humano, constituyéndose como reguladores socioculturales de la acción y orientadores de la vida (Gevilla, 2003, citado por Salmerón, 2004).

Los valores, por tanto, son elementos compartidos intersubjetivamente dentro de los sistemas de significados de la cultura y son subjetivizados por las personas en el proceso de apropiación. En este sentido, “la adquisición de la moralidad es la interiorización de valores y normas morales definidas por la cultura” (Gevilla, 2003, citado por Salmerón, 2004).

Como elementos constituyentes de la cultura los valores forman parte de las representaciones sociales que se encuentran en ella, donde las personas dan su significado, y organizan jerárquicamente según criterios subjetivos. Éstos son consensuados socioculturalmente en base a los modelos propuestos, la propia identidad cultural, construida sobre una experiencia e historia personal.

Para Shmill (2013) (citado por Grados, 2013), las ideologías que tienen las personas y que determinan su manera de ser, y conjuntamente orientan su comportamiento son los valores. Éstos son principios que orientan nuestro proceder, señala Jiménez (2008) en relación con Shmill. Agrega conjuntamente que son creencias que nos permiten proporcionar un alcance, estimar o preferir tanto cosas como comportamientos.

Los valores son criterios o juicios que están presentes en la comunidad y que encaminan las normas, actitudes y opiniones de las personas, parten de las vivencias personales y tienden a dar una orientación determinada a la vida.

Por otra parte, se entiende los valores como una herramienta de discernimiento, pero no pueden permanecer reducidos meramente a la acción intelectual o cognitiva del sujeto. Así, cabe enfatizar su extensión afectiva y, a la par con ella, el componente volitivo y la ocupación de consejero de la conducta que realizan. Del mismo modo, se debe recalcar la doble extensión, personal y social, de los valores, que son, a la vez, posibilitadores de la ejecución particular y configuradores de la misma” (Prats y Tourget, 2001, citados por Corrales, G. 2006).

Representan el cimiento de las normas por las que la sociedad se rige, y sobre todo, la base a partir de la cual los distintos grupos sociales aceptan o rechazan determinadas actitudes o comportamientos. Los valores, entonces, tienen un génesis social y, en esta forma, se puede especular que revisten una forma moral, orientativa y normativa, con una carga afectiva y no sólo racional, y al analizarlos podemos detallar una cierta rigidez entre aquellos valores que consideramos trascendentes y los que son fruto de las modas, la etapa presente o de una circunstancia histórica determinada.

Terminamos este apartado señalando que los valores están íntimamente conectados con el sujeto. Nos acompañan en el transcurso de toda la vida, de allí su precio de crear valores mediante la formación.

#### ***2.2.2.1. Características del valor***

Los valores poseen ciertas características que aclaran aún más su sentido objetivo no material. Entre estas tenemos (Feijoó y Martínez, 2013):

✓ **La polaridad**, es decir, que los valores son mecanismos positivos o negativos; a diferencia de las realidades que presunta un carácter de positividad. Por ejemplo, a lo bueno forzosamente se opone lo malo; a lo bello, lo feo o viceversa; a lo útil, lo inútil, etc.

✓ **La jerarquía**, valorar no es solo optar entre un valor y el correspondiente desvalor, no es sólo establecer la diferencia entre bien y mal. Valorar es también definir prioridades, jerarquías, que permite establecer diferencias.

✓ **El contenido**, los valores tienen un contenido muy sutil y peculiar. No es que haya simplemente valor, sino que éste se presenta según contenidos irreductibles, que es menester percibir directamente: la elegancia y la santidad son dos valores de distinto contenido.

✓ **Son contruidos**, cada persona construye los valores, no se transfieren.

✓ **Son vivos, cambiantes y necesitan ponerse en práctica**, es decir, exigen un acto de valoración, conciencia, subjetividad.

✓ **Infinitud**, propiedad relacionada con su dimensión ideal, ya que los valores suelen ser finalidades que nunca llegan a alcanzarse del todo.

#### 2.2.2.2. *Clasificación de los valores*

En la actualidad uno de los modelos axiológicos más difundidos es el de Gervilla (2003), este autor presenta una perspectiva integradora ya que él aborda el concepto de Educación Integral clasifica los valores a partir de cinco dimensiones, organizados en categorías y subcategorías como respuesta a las distintas dimensiones del ser humano:

<b>DIMENSIONES DE LA PERSONA</b>	<b>CATEGORÍAS DE VALOR</b>	<b>VALORES ↔ ANTIVALORES</b>
Cuerpo	<b>Valores corporales:</b> conjunto de cualidades deseadas y/o deseables relacionados con el	Salud, bienestar, disfrute, ↔ dinamismo desnutrición, sufrimiento

	cuerpo o materia viva de la persona (cuerpo, salud, descanso...)	
Razón	<b>Valores Intelectuales:</b> constituyen los valores conectados con la naturaleza coherente del ser humano.	Razón, reflexión, lógica ↔ analfabetismo, ignorancia
Afecto	<b>Valores Afectivos:</b> son aquellos deseados o deseables por afectar a afectividad en las acciones y relaciones entre las personas y por tanto su adelanto (afecto, enamoramiento...).	Comprensión, cariño, empatía incomprensión, odio, miedo
Singularidad	<b>Valores Individuales/ Liberadores:</b> son deseables por ayudar el aspecto único, libre e independiente del sujeto así como sus consecuencias (libertad, autonomía, independencia...)	Individualidad, libertad, ↔ independencia alineación, homogeneidad, esclavitud, dependencia
	<b>Valores Estéticos:</b> son todos aquellos que son deseados por	Belleza, arte, música ↔ fealdad, desagradable

	su belleza, produciendo en el ser humano una gran satisfacción espiritual (la literatura, escultura...)	
	<b>Valores Morales:</b> afectan la apreciación conductual del sujeto en su contexto de acción particular y social. Están conexos con el deber y el bien (verdad, honestidad, justicia, honradez)	Bondad, justicia, tolerancia ↔ injusticia, maldad, intolerancia
Apertura	<b>Valores Sociales:</b> abarcan las relaciones de interacción del individuo en sociedad, afectando a las relaciones interpersonales, institucionales, políticas y son deseados por el beneficio que reportan (fiesta, política, leyes, diálogo...)	Honradez, generosidad ↔ egoísmo, guerra
	<b>Valores instrumentales económicos:</b> estimados como medios son deseados por lo	Casa, coche, tecnología ↔ consumismo, pobreza

	que nos reportan (el capital, la residencia, la tecnología...)	
	<b>Valores ecológicos:</b> hacen referencia a los bienes que proporciona la naturaleza así como su cuidado y disfrute.	Naturaleza, forestación ←→ contaminación, incendio
	<b>Valores Religiosos:</b> son valores trascendentales, son aquellos relacionados con el sentido religiosos de la vida, manifestado en la fe de un ser supremo así como las personas, las instituciones y acciones que las representan (sacramentos, ministros, mensaje...)	Dios, oración ←→ fe ateísmo, increencia

Categorización de valores según Gervilla (2003) basada en su modelo Axiológico de Educación Integral (Citado por Salmerón, 2004)

### 2.2.2.3. *Teorías del Desarrollo moral de la persona*

Es necesario tener en cuenta la etapa de desarrollo en la que se encuentra el niño para tener una idea de su proceso de valoración, para ello vamos a describir las diferentes teorías que sustentan el desarrollo moral de la persona. Así tenemos:

- a. Teoría de Jean Piaget

Para Jean Piaget, 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 interesan los juicios morales que emite el sujeto, sino cómo es que éstos se originan.

Concluye que para el desarrollo moral lo fundamental es la acción cotidiana con los otros sujetos.

- **Primera etapa** " *Moralidad de la prohibición*", también se la llama *"Moralidad Heterónoma" o de cohibición*. En esta etapa los niños y las niñas tienen una idea estricta sobre los conceptos morales. Son egocéntricos por lo que sólo pueden tener una forma de ver un asunto moral. El niño o la niña cree que las reglas no pueden ser cambiadas, la conducta es correcta o incorrecta, y cualquier ofensa merece ser castigada. 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 pequeño respeta al más grande, el que tiene menos poder, al con más poder. Esta etapa coincide con la etapa preoperacional.

- **Segunda etapa** " *Moralidad de cooperación*", también se la llama *"Moralidad autónoma"*. Se caracteriza por la flexibilidad moral, la niña o el niño piensa menos egocéntricamente. Se contemplan las intenciones detrás de las acciones. Las reglas son transformadas de acuerdo con 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. Ahora el niño o la niña entran en contacto con distintos puntos de vista, muchos de los cuales se contradicen con lo aprendido.

Piaget 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. Está en vías de formular su propio código moral. Coincide con la etapa de operaciones concretas. Los juicios morales inmaduros se centran solamente en el grado de la falta, los juicios más maduros consideran la intención.

b. Teoría de L.Kohlberg: “Niveles de razonamiento moral” (Corrales, 2006) Kohlberg define el mejora moral como “el adelanto de un sentido propio de justicia”, y habla de juicios morales, desarrolla una cadena de dilemas morales para estimar el nivel de lógica moral de un sujeto y un método para apreciar las respuestas a ellos.

Kohlberg describió 3 niveles de lógica moral, cada uno con 2 etapas. Las primeras etapas corresponden a las de Piaget, pero Kohlberg va todavía más lejos.

Nivel 1 Moralidad preconvencional. Se da entre los 4 y 10 años. El énfasis está en la verificación externa. Las niñas y los niños observan esquemas ajenos ya sea para impedir sanción u lograr recompensas. Por lo tanto, en este nivel se considera la moralidad en términos de obediencia. En el primer nivel se encuentran la etapa I y II. Se le cuestiona a un niño de diez años que se encuentra en la etapa I, ¿es mejor salvar la vida de una persona valioso o la vida de muchas personas sin importancia?

Respuesta: Es preferible proteger a toda la gente que no es valiosa, porque un hombre solo tiene una sola casa, y una pequeña cantidad de muebles. Mientras que gran cuantía de gente tiene muchos muebles y muchas casas. El niño confunde el valor de la gente con el valor de la pertenencia.

En la etapa II (del nivel 1), se le pregunta a un niño de 13 años ¿debe un médico matar a una mujer fatalmente enferma que pide la muerte a causa del dolor?

Respuesta: “Puede ser, sería caritativo liberarla del sufrimiento, pero el cónyuge no querría esto, ya que ella no es un animal. Si un animal muere usted puede vivir sin él, pero este no es el tema. Usted puede tener otra esposa, pero no es lo mismo”. Aquí el niño piensa en el valor de la mujer en términos de lo que ella puede hacer por su esposo.

**Nivel 2: Moralidad de conformidad con el papel (o rol) convencional.** Se da entre los 10 a 13 años. Aún se observan los modelos de otras personas, pero por sobre todo quieren ser considerados buenos por personas cuyo sentir es valioso. Han internalizado los estándares de figuras de mando. Muchos adolescentes y adultos están en el nivel 2, es decir piensan en términos de su propio beneficio y en la satisfacción de sus necesidades personales.

Este nivel contiene las etapas III y IV. Se han asumido estándares de los otros y se someten a las convenciones sociales, sostienen el “statu-quo” y piensan en términos de hacer lo conveniente para agradar a otros o para acatar la ley.

En la etapa III (del nivel 2) se le cuestiona a un niño de 16 años la misma interrogante acerca de la conclusión por caridad. Respuesta: “sería mejor para ella, pero su cónyuge es un ser humano, no es un animal; no significa puntualmente lo mismo que lo que significa un ser humano para una familia.

El adolescente se identifica con la empatía y amor típicamente humanos del cónyuge, pero todavía no se da cuenta de que la vida de la dama tiene valía aunque el esposo no la quisiera, o aunque ella no tuviera cónyuge. En la **etapa IV** (del nivel 2), se le pregunta lo mismo a otro joven de 16 años Respuesta: “no sé, de cierto modo es un crimen, el hombre no tiene derecho a resolver quién quiere vivir y quién debe

sucumbir. Dios dio la vida a todos, y usted está prohibiendo algo a esa persona que le fue dado solamente por Dios. Usted está destruyendo algo que es inviolable, es parte de Dios, por lo tanto destruye parte de Dios” El joven ve la existencia como sagrada ya que fue creada por Dios, una autoridad.

- **Nivel 3: Moralidad de los principios morales autónomos o nivel post convencional.** Este nivel se da de los 13 años en adelante. Aquí se llega a la verdadera integridad. Por primera vez el sujeto reconoce un embrollo entre 2 modelos aceptados socialmente. El patrón de la conducta es privado, también el razonamiento acerca de lo correcto e incorrecto.

*En la etapa V* se le pregunta a un joven de 20 años el mismo conflicto de la señora enferma con dolores. Respuesta: “Cada vez hay más y más personas entre los médicos que piensan que es muy duro para todos el saber que se va a irse, es decir, para la misma afectada y la familia. Cuando se mantiene viva a un sujeto por medio de un pulmón o riñón fabricado, es como si uno fuera un vegetal más que un ser humano.

Se le pregunta a un joven de 20 años el mismo problema de la mujer enferma con dolores. Respuesta: “Cada vez hay más personas entre los médicos que piensan que es muy áspero para todos el saber que se va a morir, es decir, para la misma afectada y su entorno. Cuando se mantiene viva a una persona por medio de un pulmón o riñón artificial, es como si uno fuera un vegetal más que un ser humano.

El progreso decoroso depende del avance cognitivo, meramente porque las niñas y los niños no pueden juzgar la moralidad de las acciones de otra persona hasta que no logren situarse en la zona de las personas que se verán afectadas por ese trabajo, incluido el que la realiza. Por lo tanto, hasta que no pueda ponerse en el lugar del otro sujeto, no puede calcular bien los efectos de sus actitudes.

En la etapa VI (del nivel 3), un hombre de 24 años da la siguiente respuesta ante la misma pregunta: Respuesta: “Una existencia humana está por arriba de cualquier otro valor legal o moral, cualquiera que sea. Una vida humana tiene un valor humano intrínseco sea o no valorada por un individuo particular”. El joven ve ahora el valor de la vida humana como definitivo, no como derivado o dependiente de una autoridad social o divina. La etapa más elevada de lógica moral se alcanza en la adolescencia, pero hay gente que nunca lo logra.

#### **2.2.2.4. *Desarrollo psicosocial del niño: Las etapas de Erikson***

Al igual que Piaget, Erik Erikson (1902-1994) sostuvo que los niños se desarrollan en un orden predeterminado, pero a diferencia de este, Erikson estaba interesado en cómo los niños se socializan y cómo esto afecta a su sentido de identidad personal. La teoría de Erikson del desarrollo psicosocial está formada por ocho etapas distintas, cada una con dos resultados posibles.

➤ **Confianza frente a desconfianza:** A partir del nacimiento hasta la edad de un año, los niños comienzan a amplificar la capacidad de confiar en los demás basándose en la consistencia de sus cuidadores (generalmente las madres y padres). Si la confianza se desarrolla con éxito, el niño/a gana familiaridad y seguridad en el mundo a su alrededor y es capaz de sentirse seguro inclusive cuando está amenazado. No finalizar con triunfo esta etapa puede dar lugar a una incapacidad para confiar, y por lo tanto, una sensación de miedo por la blandura del mundo. Puede dar lugar a angustia, a inseguridades, y a una sensación excesiva de desconfianza en el mundo

➤ **Autonomía frente a vergüenza y duda:** Entre el primer y el tercer año, los niños comienzan a asertir su libertad, caminando lejos de su madre, escogiendo con qué muñeco jugar, y haciendo elecciones sobre lo que quiere utilizar para vestir, lo que

desea consumir, etc. Si se anima y apoya la autonomía gradual de los niños en esta etapa, se vuelven más confiados y seguros respecto a su propia capacidad de subsistir en el mundo. **Si los critican, controlan excesivamente, o no se les da la momento de afirmarse, comienzan a sentirse inadecuados en su capacidad de sobrevivir, y pueden entonces volverse excesivamente dependiente de los demás, estar carente de autoestima, y tener una impresión de vergüenza o dudas acerca de sus propias capacidades.**

➤ **Iniciativa frente a culpa:** Cerca de los tres años y hasta los siete, los niños se imponen o se hacen valer con más periodicidad. Comienzan a idear actividades, inventan juegos, e inician actividades con otras personas. Si se les da el momento, los niños desarrollan una sensación de ánimo, y se sienten seguros de su capacidad para guiar a otras personas y tomar decisiones. Inversamente, si esta propensión se ve frustrada con la reprobación o el control, los niños desarrollan un sentido de culpa. Pueden sentirse como un disgusto para los demás y por lo tanto, seguirán siendo seguidores, con falta de empuje.

➤ **Industriosidad frente a inferioridad:** A partir los seis años hasta la pubertad, los niños comienzan a incrementar una impresión de orgullo en sus logros. Inician proyectos, los siguen hasta terminarlos, y se sienten conforme por lo que han alcanzado. Durante este tiempo, los profesores desempeñan un papel gradual en el progreso del niño.

**Si se anima y refuerza a los niños por su ánimo, comienzan a sentirse trabajadores y tener confianza en su capacidad para conseguir metas. Si este entusiasmo no se anima y es restringida por los padres o profesores, el niño comienza a sentirse**

**menor, dudando de sus propias capacidades y, por lo tanto, puede no lograr todo su potencial.**

➤ **Identidad frente a confusión de papeles:** Durante la adolescencia, el paso de la niñez a la edad adulta es fuertemente significativo. Los niños se están volviendo más independientes, y comienzan a mirar el futuro en términos de trayecto, relaciones, familias, vivienda, etc. **Durante esta etapa, exploran las posibilidades y comienzan a constituir su propia identidad basándose en el efecto de sus exploraciones. Este sentido de quiénes son puede estar limitado, lo que da lugar a una impresión de embrollo sobre sí mismos y su papel en el mundo.**

➤ **Intimidad frente a aislamiento:** En la adultez temprana, alrededor de los 20 a los 25 años, las personas comenzamos a relacionarnos más íntimamente con los demás. Exploramos las relaciones que conducen hacia compromisos más largos con alguien que no es un miembro de la familia. Perfeccionar con cordura esta etapa puede llevar a relaciones satisfactorias y contribuir a un sentido de responsabilidad, seguridad, y cuidado por el otro dentro de una relación. **Erikson atribuye dos virtudes importantes al sujeto que se ha enfrentado con triunfo al problema de la intimidad: afiliación (formación de amistades) y amor (interés profundo en otra persona). Evitar la intimidad, temiendo el compromiso y las relaciones, puede llevar al retiro, a la soledad, y a veces a la depresión.**

➤ **Generatividad frente a estancamiento:** Durante la edad adulta media, en una etapa que dura desde los 25 hasta los 60 años aproximado, establecemos nuestras carreras, establecemos una analogía, comenzamos nuestras propias familias y desarrollamos una sensación de ser parte de algo más extenso. Aportamos algo a la sociedad al formar a nuestros hijos, ser productivos en el trabajo, y coadyuvar en las

actividades y organización de la comunidad. Si no alcanzamos estos objetivos, nos quedamos estancados y con la impresión de no ser productivos.

No lograr satisfactoriamente la etapa de generatividad da lugar a un empobrecimiento particular. El individuo puede sentir que la vida es monótona y vacía, que simplemente transcurre el tiempo y envejece sin cumplir sus expectativas. Son personas que han fallado en las habilidades personales para hacer de la vida un flujo siempre creativo de aprendizajes y se sienten apáticos y cansados.

Las personas generativas encuentran importante el empleo de sus conocimientos y habilidades para su propio bien y el de los demás; por lo general, les gusta su responsabilidad y lo hacen conforme.

➤ **Integridad del yo frente a desesperación:** Mientras envejecemos y nos jubilamos, tendemos a reducir nuestro rendimiento, y exploramos la vida como personas jubiladas. Durante este periodo contemplamos nuestros logros y podemos acrecentar honorabilidad si consideramos que hemos llevado una vida acertada.

Si vemos nuestras vidas como improductivas, nos sentimos culpables por nuestras acciones pasadas, o consideramos que no logramos nuestras metas en la vida, nos sentimos descontentos con la vida, apareciendo la desilusión, que a menudo da lugar a depresión.

#### **2.2.2.5. *El valor del respeto***

La palabra respeto procede de una palabra latina que significa “mirar alrededor”. Esto nos puede arrojar mucha luz sobre lo que significa respeto y respetar. ¿Se puede afirmar que el que respeta mira a su alrededor y el que no respeta no lo hace? Pues sí, “Respetar es actuar dándome cuenta de que no estoy solo”.

El respeto consiste en el reconocimiento de los intereses y sentimientos del otro en una relación. Aunque el término se usa comúnmente en el ámbito de las relaciones interpersonales, también aplica a las relaciones entre grupos de personas, entre países y organizaciones de diversa índole. No es simplemente la consideración o deferencia, sino que implica un verdadero interés no egoísta por el otro más allá de las obligaciones explícitas que puedan existir. (Carranza, citado por Feijoó y Martínez, 2013).

A veces se confunde al respeto con alguna conducta en particular, como los buenos modales o la amabilidad, pero el respeto es algo diferente a esto, es una actitud. Esta actitud nace con el reconocimiento del valor de una persona, ya sea inherente o también relacionado con una habilidad o comportamiento; por ejemplo respetar el “buen juicio” de alguien en particular.

Uno de los filósofos que mayor influencia ha ejercido sobre el concepto de respeto en el mundo de la academia ha sido Immanuel Kant (Nárvaez, 2009, citado por Feijoó y Martínez, 2013). En su filosofía moral este pensador sostiene que los seres humanos deben ser respetados porque son un fin en sí mismos. Al ser un fin en sí mismos poseen un valor intrínseco y absoluto. Por este motivo es que los seres humanos tenemos este valor tan especial, llamado por Kant la “dignidad”.

Otra forma importante de este concepto consiste en el respeto a uno mismo. Hay un gran consenso entre los pensadores en cuanto a que esta manifestación del respeto es una habilidad esencial para vivir la vida de manera satisfactoria y llena de significado. Además es vital para la vida en sociedad que llevamos.

En la actualidad, el respeto es la base de la convivencia social en un estado democrático donde la observancia a los Derechos Humanos es uno de sus principios más caros para el sujeto. Lévinas, 1998, citado por Negrón (s/f), ha establecido los términos de lo que

él mismo llama metafísica respetuosa, cree que aquello que define al individuo respetuoso es la capacidad para reconocer la alteridad de los otros: El sujeto moral es aquel que reconoce la diferencia de los otros, que la respeta y es responsable de ella. (...)El yo moral, así definido es un sujeto respetuoso, no imperialista.

De lo que se deduce que hablar de respeto es hablar de los demás, se trata entonces, de establecer hasta dónde llegan mis posibilidades de hacer o no hacer, y dónde comienzan las posibilidades de los demás. El respeto es la base de toda convivencia social porque no sólo radica en la observancia de las leyes o la actuación de las personas, sino también tiene que ver con el ejercicio de la autoridad, como se observa en el reconocimiento de los hijos hacia sus padres y de los alumnos hacia los profesores. El respeto es también una forma de reconocimiento, de aprecio y de valoración de las cualidades de los demás, ya sea por su conocimiento, experiencia o valor como personas.

#### ***2.2.2.6. Relación entre la dramatización y la adquisición de valores en el aula***

Como educadores, sabemos que para educar en valores es necesario que se lleve a cabo un trabajo constante, pero sobre todo, que dispongamos de estrategias para el trabajo con los niños. Luego, debemos tener en cuenta que antes de elegir una maniobra hemos de recordar que para ayudar el adelanto de valores tenemos que propiciar la utilización de los mismos en todas las actividades, es decir vivenciarlos todos los días fomentando la reflexión constante. Además, las valoraciones deben hacerse de modo grupal, de tal forma que se vea enriquecida. (Núñez, 2010), señala que las estrategias que sean elegidas deben de ir de acuerdo al progreso de los niños. Por ejemplo, para los más pequeños se puede elegir el juego de roles, el cual puede hacerse a través de la

dramatización, estudio de relatos o historias. En este, cada niño tendrá un personaje mediante el cual podrá comprender el actuar de otros, sin necesariamente validarlo. Ello favorecerá la tolerancia, el respeto y la toma de decisiones propias.

Pascual (1988) considera que la existencia escolar ofrece muchas oportunidades para que el pedagogo pueda originar vivencias en sus alumnos para que pongan en dirección los valores o para ayudar el progreso de los mismos. Asimismo, señala que considera significativo integrar lo anterior con actividades específicas que estimulen el adelanto particular.

Se sugiere que estas actividades partan eternamente de que los niños se den cuenta que algo que ocurre en su ambiente. Los temas surgirán de incidentes o necesidades del conjunto, teniendo presente que se debe estimular a la plática y aviso entre los niños, proponiendo así elecciones o conductas a persistir. Del mismo modo se recomienda trabajar en sesiones con pocos niños y de corta plazo, dos o tres veces por semana.

Al inaugurar la sesión, el pedagogo deberá de insinuar la tarea a los niños, motivándolos a la ejecución de la misma. Conjuntamente, deberá señalar cuáles son las “reglas” del juego recordándolas cada vez que sea prudente durante el progreso de la actividad.

Además, contribuye al progreso de los valores, plantear actividades y proceder en busca de la motivación del pensamiento, la cavilación, el razonamiento moral y la lucidez crítica de los estudiantes indica Frisancho (2001). Agrega que hay que dar la razón que la moral tiene un mecanismo cognitivo esencial que no puede dejarse de lado en los planteamientos educativos.

Por otro lado, coincidiendo con autores antes mencionados, señala el valor de la atmósfera moral de la institución educativa, así como el hecho de obtener en asunto a

los alumnos para el origen de reglas y mezcla de conflictos. Conjuntamente, recomienda ocuparse con situaciones reales a la vida con los niños.

Entonces podemos confirmar que para ayudar con el adelanto de los valores de nuestros alumnos no sólo tenemos que trabajarlos concisamente con ellos o hablar sobre los mismos, sino que los maestros debemos de proceder basándonos en valores para así poder enseñar con el ejemplo. Es de este modo que se guardará semejanza entre lo que decimos y lo que hacemos.

### **2.2.3 Programas**

En el campo pedagógico la palabra programa se utiliza para referirse a un plan sistemático diseñado por el educador como medio al servicio de las metas educativas. Tanto a los efectos de su elaboración como de su posterior evaluación —dos procesos que deberían guardar armonía y coherencia— deben tomarse en consideración algunas importantes cuestiones:

- a) Todo programa debe contar con unas metas y objetivos que, obviamente, han de ser educativos. Esta afirmación parece una obviedad, pero no son pocas las ocasiones en que la evaluación de programas se «olvida» de plantearse esta tan importante como básica cuestión.
- b) Metas y objetivos deben estar acomodados a las características de los destinatarios en su contexto de referencia y ser asumidos como propios por los agentes del programa.
- c) Tanto a la hora de su implantación como de su evaluación, en este caso en cuanto variable independiente, el programa ha de estar claramente especificado y detallado en todos sus elementos fundamentales: destinatarios, agentes, actividades, decisiones, estrategias, procesos, funciones y responsabilidades del personal, tiempos,

manifestaciones esperables, niveles de logro considerados a priori como satisfactorios ... De no ser así adolecerá de limitaciones en uno de los criterios para su posterior evaluación: la evaluabilidad.

d) Ha de incorporar un conjunto de medios y recursos que, además de ser educativos, deben ser considerados como suficientes, adecuados y eficaces para el logro de metas y objetivos. e) Necesita de un sistema capaz de apreciar tanto si metas y objetivos se logran como de poner de relieve, en caso de que así no sea, o de que lo sea a niveles insuficientes o insatisfactorios, dónde se producen las disfunciones y carencias y, a ser posible, las causas de las mismas (objetivos muy elevados, aplicación inadecuada de los medios, ambiente incoherente, relaciones humanas insatisfactorias, tiempos insuficientes, rigidez en las actuaciones, momentos inadecuados, efectos no planeados...).

## **2.3 Hipótesis**

### **2.3.1 Hipótesis General**

El juego influye significativamente en la práctica del valor del respeto de los niños y niñas de 5 años en la I.E.I. “Niño Jesús de Praga” de Nuevo Linderos - Buenos Aires, Morropón- 2015.

### **2.3.2 Hipótesis Específicas**

- Los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. “Niño Jesús de Praga”, al inicio del estudio evidencian escasa práctica de actitudes de respeto,
- La aplicación del juego didáctico, como actividad promotora del proceso educativo, constituye una apropiada consolidación de la práctica del valor del respeto en los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. “Niño Jesús de Praga”,

- La evaluación contrastada de los niveles de desarrollo alcanzados en la práctica del valor de respeto, antes y después del programa de juegos didácticos aplicados, con ese propósito, permite observar actitudes y prácticas sustanciales positivas.

### **III Metodología**

#### **3.1. Tipo y nivel de investigación**

La presente investigación es de tipo aplicada. A través de la cual se pretende determinar los efectos del desarrollo de actividades lúdicas didácticas para la práctica de actitudes del valor del respeto de los alumnos de 5 años de edad, de educación inicial en la I.E.I. “Niño Jesús de Praga” de Nuevo Linderos Buenos Aires, Morropón en el año 2015.

El estudio es de nivel explicativo porque, pretende exponer los efectos de una variable sometida a manipulación (independiente) sobre otra (dependiente) en un grupo de sujetos seleccionados previamente en su contexto escolar. Como tal, tenemos que se han destacado por contraste los resultados obtenidos del nivel de la práctica de actitudes del valor del respeto a partir de los instrumentos aplicados pre y post el programa de actividades lúdicas: juegos didácticos de la muestra precitada.

#### **3.2 Diseño de la investigación**

En la investigación se asumió el diseño pre experimental desarrollado a partir de la aplicación de los instrumentos de medición en dos momentos a saber: pre y post-test en un solo grupo o muestra del estudio. Dicho proceso sigue las siguientes pautas: a) aplicación de un pre-test ( $O_1$ ) para la medición de la variable dependiente, b)

aplicación del programa de actividades o variable independiente (X) y, por último, c) aplicación de un post-test para la medición final de la variable dependiente (O<sub>2</sub>). El efecto del tratamiento se comprueba cuando se compara los resultados del pre-test con los del post-test.

Este tipo de diseño exige que la secuencia de la aplicación del pre-test, tratamiento y post test, sea lo más cercano posible para evitar que las variables extrañas influyan en los resultados del post-test.

Este diseño se diagrama de la siguiente manera:

<b>O<sub>1</sub></b> <b>Pre-test</b>	<b>X</b> <b>Tratamiento Experimental</b>	<b>O<sub>2</sub></b> <b>Post-test</b>
Registro de Observación de actitudes	Aplicación del Programa de actividades: “Juegos Didácticos”	Registro de Observación de Actitudes

### 3.3 Población y muestra

#### **Población:**

La población del estudio estuvo conformada por 15 niños y niñas que cursan estudios en la I.E.I. “Niño Jesús de Praga” de Nuevo Linderos Buenos Aires, Morropón en el año 2015, tal como se muestra en el siguiente cuadro:

<b>Aula</b>	<b>Cantidad</b>
Aula de 5 años	15

<b>Total</b>	<b>15</b>
--------------	-----------

### **Muestra**

Debido a lo reducido de la población se decidió tomar como muestra el total de los niños y niñas. Es decir, dicha muestra fue dada de manera aleatoria. Así mismo, para efectos de un mejor seguimiento y recojo de datos, también se contó circunstancialmente con el apoyo las docentes de la Institución Educativa.

### **3.4. Variables de investigación**

**Variable independiente:** El juego Didáctico

**Variable dependiente:** El valor del respeto.

### 3.5 Operacionalización de variables

Problema	Variables	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento
¿Qué incidencia tienen los juegos didácticos en la práctica del valor del respeto en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. “Niño Jesús de Praga” de Nuevo Linderos Buenos Aires, Morropón en el año 2015?		Es una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad	El juego simbólico	Juego dramático	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Verbaliza sus emociones, que habitualmente eran expresiones de contacto físico.</li> <li>- Reproducen actitudes que les resultan conocidas convirtiéndolas en la trama de su juego,</li> <li>- Explora su universo, imitando las acciones de aquellos personajes que admiran y quieren.</li> <li>- Utilizan diversos recursos que simulan accesorios representativos de la realidad.</li> </ul>	Programación de Actividades Lúdicas
					<ul style="list-style-type: none"> <li>- Representan distintos roles, asumiendo el</li> </ul>	

	El juego Didáctico	creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica” (extraído de Baque, 2013).		Juego de roles	<p>papel de uno o más personajes que le asignan o se identifican más.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Manifiestan en su actuación contenidos tomados del mundo cotidiano que lo rodea.</li> </ul>	Programación de Actividades Lúdicas
				Juegos cooperativos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Juega con otros niños de modo organizado, se distribuyen labores, roles y tareas de acuerdo a los intereses del grupo.</li> <li>- Colaboran entre sí para el cumplimiento de las reglas, como consignas del juego.</li> </ul>	
		El respeto es también una				<ul style="list-style-type: none"> <li>- Escucha y respeta las opiniones de sus compañeros.</li> </ul>

	El valor del respeto	<p>forma de reconocimiento, de aprecio y de valoración de las cualidades de los demás, ya sea por su conocimiento, experiencia o valor como personas. Además de comprender y aceptar la forma de pensar y de actuar de los demás.</p>	Actitudes de respeto en el aula	Interacción con sus pares	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Espera tranquilo su turno en las actividades de trabajo cooperativo.</li> <li>- Cumple las normas de convivencia del aula.</li> <li>- Agradece el aporte de sus compañeros durante los juegos realizados.</li> <li>- Pide permiso al utilizar un objeto o material que no le pertenece.</li> <li>- Utiliza frases de cortesía como por favor y gracias.</li> <li>- Cumple las reglas del juego sin contradecirlas.</li> </ul>	Registro de Observación de Actitudes
				Interacción con el docente	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saluda a la docente y compañeros cuando llega al aula.</li> <li>- Presta atención a los mensajes dados por la maestra.</li> <li>- Acata las instrucciones dadas por la docente.</li> </ul>	Registro de Observación de Actitudes

					<p>- Espera tranquilo su turno para utilizar los materiales dispuestos por la maestra.</p>	
					<p>- Expresa sus emociones de manera verbal y tranquila (controla sus emociones), ante situaciones provocadoras que se dan en el juego.</p>	

### 3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Las técnicas de recolección de datos que se utilizaron en la investigación serán las siguientes:

<b>TÉCNICA:</b>	<b>INSTRUMENTO:</b>	<b>SUJETOS:</b>
Observación	Registro de Observación de Actitudes  Aplicación de sesiones de aprendizaje	Niños y niñas

### 3.7. Plan de análisis de datos

El procedimiento de análisis conlleva a la siguiente metodología:

**a) Limpieza de datos:**

Se realizará con la finalidad de depurar los ítems que carezcan de información y de este modo no considerarlos en la información.

**b) Codificación:**

Para realizar la codificación de los datos se procederá a colocarle número a cada instrumento que nos facilitó el mejor tratamiento de los resultados de los instrumentos aplicados.

**c) Tabulación:**

Es el tratamiento estadístico, se operativizó a través de la matriz de tabulación que facilitará el trabajo de las respuestas al presentarlas en el resumen de la matriz que originó las tablas estadísticas.

**d) Elaboración de gráficos:**

Para representar gráficamente los cuadros estadísticos se seleccionaron acorde con la naturaleza de las variables indicadas que permitirán visualizar con mayor claridad y objetividad los resultados.

e) **Análisis de datos:**

El análisis se pudo concebir como un principio básico de una unidad de información que implica comparar, distinguir y resaltar la información obtenida.

f) **Interpretación de datos:**

Consistió en la aplicación del significado de cada uno de los datos obtenidos.

Una vez obtenidos los datos, se procedió a analizar cada uno de ellos, atendiendo a los objetivos y variables de investigación; de manera tal que se pueda contrastar hipótesis con variables y objetivos, y así demostrar la validez o invalidez de estas. Al final se formularon las conclusiones y sugerencias para mejorar la problemática investigada

### **3.8. Principios éticos**

Para el desarrollo de la presente investigación se aplicara los siguientes principios

- **El principio de Autonomía:** Determina que cada padre de familia decida libre y voluntariamente hacer participar o no participar a su niño (a) como sujeto de estudio después de haber sido bien informada de qué se trata la investigación. Su participación en ella, así como los riesgos y beneficios que implica para ella, para terceros y las opciones alternativas.

- **Los principios de beneficencia y no maleficencia:** Obligan al investigador a maximizar posibles beneficios y minimizar posibles riesgos de la investigación. Se aplicará en el sentido de evitar los daños psicológicos a los niños y niñas.

• **Principio de justicia:** Derecho a un trato justo: Los participantes tienen derecho a un trato justo y equitativo, antes, durante y después de su participación, se debe realizar una selección justa y no discriminatoria de los sujetos, de manera que los riesgos o beneficios se compartan equitativamente; debe haber un trato sin prejuicios de quienes se rehúsen a participar o que abandonen el estudio después de haber aceptado participar.

• **Derecho a la privacidad:** el investigador debe asegurarse de no invadir más de lo necesario la vida privada o intimidad de la persona durante el estudio.

### 3.9 MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN

TITULO DE LA INVESTIGACION	ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	METOLOGIA	POBLACION
<p>El Juego Didáctico Y Su Incidencia En La Práctica Del Valor Del Respeto En Los Niños Y Niñas De Cinco Años De La I.E.I. “Niño Jesús De Praga” De Nuevo Linderos</p> <p>Buenos Aires, Morropón- 2015</p>	<p>¿Qué incidencia tienen los juegos didácticos en la práctica del valor del respeto en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. “Niño Jesús de Praga” de Nuevo Linderos Buenos Aires, Morropón en el año 2015?</p>	<p>General:</p> <p>Determinar la eficacia de la aplicación de los Juegos Didácticos para la práctica de actitudes del valor del respeto en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. “Niño Jesús de Praga” de Nuevo Linderos Buenos Aires, Morropón- 2015</p> <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar las actitudes de respeto,</li> </ul>	<p>General:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El juego influye significativamente en la práctica del valor del respeto de los niños y niñas de 5 años en la I.E.I. “Niño Jesús de Praga” de Nuevo Linderos - Buenos Aires, Morropón- 2015</li> </ul> <p>Específicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas de cinco años de la</li> </ul>	<p>Variable Dependiente (x):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El Juego Didáctico</li> </ul> <p>Variable Independiente (Y):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El valor del respeto.</li> </ul>	<p>Tipo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Investigación Aplicada.</li> </ul> <p>Nivel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicativo.</li> </ul> <p>Diseño:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pre-experimental.</li> </ul>	<p>La población del estudio estuvo conformada por 15 niños y niñas que cursan estudios en la I.E.I. “Niño Jesús de Praga” de Nuevo Linderos Buenos Aires, Morropón en el año 2015</p>

		<p>manifiestas en el inicio del estudio, que evidencian los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. “Niño Jesús de Praga”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollar una observación sistemática, a la aplicación del juego didáctico como actividad formativa promotora de la práctica del valor del respeto, en los niños y niñas de 5 años de</li> </ul>	<p>I.E.I. “Niño Jesús de Praga”, al inicio del estudio evidencian escasa práctica de actitudes de respeto,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La aplicación del juego didáctico, como actividad promotora del proceso educativo, constituye una apropiada consolidación de la práctica del valor del respeto en los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. “Niño Jesús de Praga”,</li> </ul>			
--	--	--	--	--	--	--

		<p>edad de la I.E.I. “Niño Jesús de Praga”.</p> <p>- Evaluar de manera contrastada los niveles de desarrollo alcanzados en la práctica del valor de respeto, antes y después de la aplicación de los juegos didácticos.</p>	<p>- La evaluación contrastada de los niveles de desarrollo alcanzados en la práctica del valor de respeto, antes y después del programa de juegos didácticos aplicados, con ese propósito, permite observar actitudes y prácticas sustanciales positivas. .</p>			
--	--	---	--	--	--	--

## **IV Resultados**

### **4.1 Resultados**

La investigación se realizó con el propósito de determinar los efectos que se producen ante la aplicación de un programa de juegos didácticos para la práctica de actitudes de respeto. Para ello, de acuerdo al diseño de investigación, se tuvo una primera observación sobre las condiciones en que se aprecia a los alumnos, en las conductas de respeto que éstos asumen entre sus pares y con la docente, se aplicaron las actividades lúdicas antes citadas. Finalmente, se procedió a comparar ambos resultados, para determinar los cambios producidos en las actitudes que manifestaron los alumnos a partir de las incidencias que se desarrollaron en las sesiones de juegos didácticos en pos de que asuman actitudes de respeto.

#### **4.1.1 Resultados Descriptivos**

El estudio se realizó con alumnos de cinco años (niños y niñas) de educación inicial, que cursan estudios en la I.E.I. “Niño Jesús de Praga” de Nuevo Linderos Buenos Aires, Morropón, en el año 2015 la cual brinda servicios de estimulación temprana y educación inicial. Esta institución cuenta en la actualidad con 30 estudiantes de este nivel, cabe indicar que además en la Institución educativa trabajan 01 Auxiliares; y 02 Docentes.

La investigación se realizó de manera específica con quince (15) alumnos de cinco años de educación inicial. Es decir, con el total de alumnos de la sección de cinco años (05), 8 mujeres y 7 varones.

El ámbito educativo donde se aplicó el estudio corresponde al caserío de Linderos correspondiente al distrito de Buenos Aires, provincia de Morropón, ubicado en la región Piura.

#### 4.1.2 Resultados descriptivos antes de la aplicación del programa

Aplicamos el registro de observación de actitudes estructurado en tres calificativos; a saber. Siempre, A veces y Nunca; dado que se trataba de observar el nivel incidental que las conductas evidenciaban. Los resultados, se sistematizaron, para su análisis en las tablas que se presentan a continuación:

TABLA 1

Resultados descriptivos de actitudes del valor de respeto, por dimensiones, antes de la aplicación de la estrategia del juego didáctico.

DIMENSIONES		NUNCA	AVECES	SIEMPRE	TOTAL
<b>Interacción Con</b>	f	4	11	0	15
<b>Sus Pares</b>	%	26.67	73.33	0.00	100
<b>Interacción con</b>	f	5	9	1	15
<b>el docente</b>	%	33.33	60.00	6.67	100

Fuente: Pre test aplicado a los estudiantes del nivel inicial de 5 años de la I.E.I “Niño Jesús de Praga” – 2015.

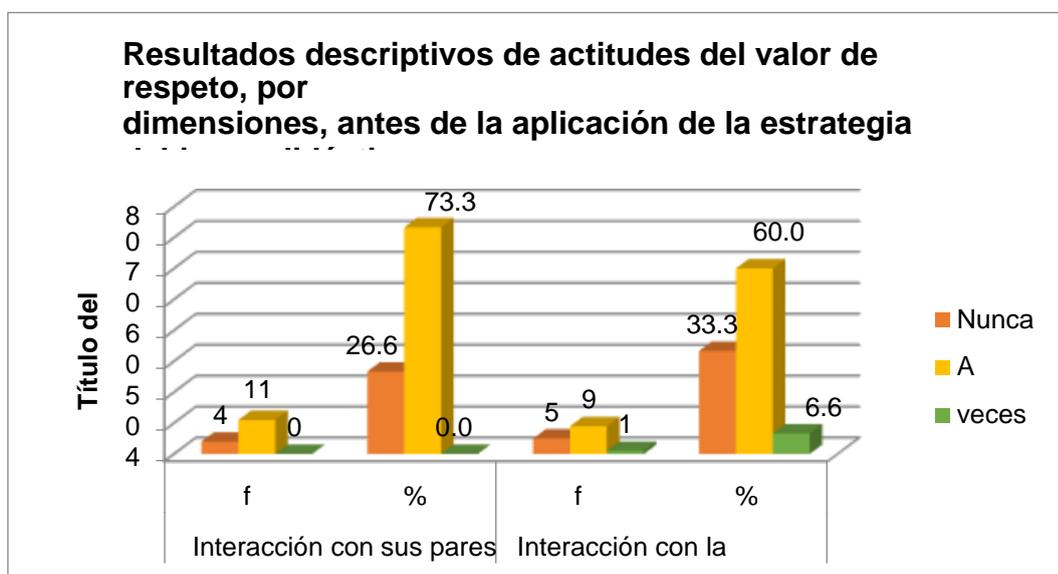


Figura 1. Práctica de actitudes del valor de respeto, por dimensiones, antes de la aplicación de la estrategia del juego didáctico.

Respecto al acopio de datos al inicio del estudio aplicado en el contexto donde se desarrollan las sesiones de clases, programadas por la docente. Dadas las condiciones de las sesiones bajo un rigor de capacidades y competencias que requieren atender en estricto

cumplimiento de lo que emana las rutas de aprendizaje para el nivel, el recojo de datos observados fue el siguiente:

El mayor índice de ítems se pudo observar en la dimensión de **interacción con sus pares** donde el 26.67%, correspondientes a 4 frecuencias de observación realizadas, donde no se manifiesta (**Nunca**) ningún indicio de logro con respecto a las actitudes propuestas, pero principalmente se observa que el 73.33%, equivalente a 11 frecuencias, se pudo observar que solo “**a veces**” se ha podido constatar el logro de las actitudes propuestas; siendo el escuchar y atender las opiniones de sus compañeros, así como: esperan tranquilos sus turnos en las actividades de trabajo cooperativo, cumplen las normas de convivencia del aula y agradecer el aporte de sus compañeros durante los juegos realizados, los mayores índices en que los elementos de estudio interactúan con sus pares con eventuales conductas de respeto. En el calificativo de siempre la frecuencia es nula (0%).

En la dimensión de **interacción con la docente** los resultados arrojan que el mayor porcentaje: 60% equivalente a 9 frecuencias indican que “**a veces**” constituye el mayor índice observado, constatándose que los ítems: Acata las instrucciones dadas por la docente, prestan atención a los mensajes dados por la maestra y saludan a la docente y compañeros al llegar al aula. Manifiestan las actitudes más relevantes en esta dimensión; seguido del 33.33% (5 frecuencias) quienes denotan “**nunca**” desarrollar acciones como: expresan sus emociones de manera verbal y tranquila (controla sus impulsos) ante situaciones provocadoras que se dan en las sesiones de aprendizaje; así como el esperar su turno para utilizar los materiales dispuestos por la maestra. Finalmente, el indicador de “**siempre**” denota un solo elemento de estudio (6.67%) que evidencian la interacción con la docente, observándose el cumplimiento de la mayor parte de los ítems.

TABLA 2

Resultados descriptivos de actitud del valor de respeto antes de la aplicación de la estrategia del juego didáctico.

DIMENSIONES		NUNCA	AVECES	SIEMPRE	TOTAL
Valor del respeto	f	5	10	0	15
	%	33.3	66.7	0.0	100

Fuente: Pre test aplicado a los estudiantes del nivel inicial de 5 años de la I.E.I “Niño Jesús de Praga” – 2015.

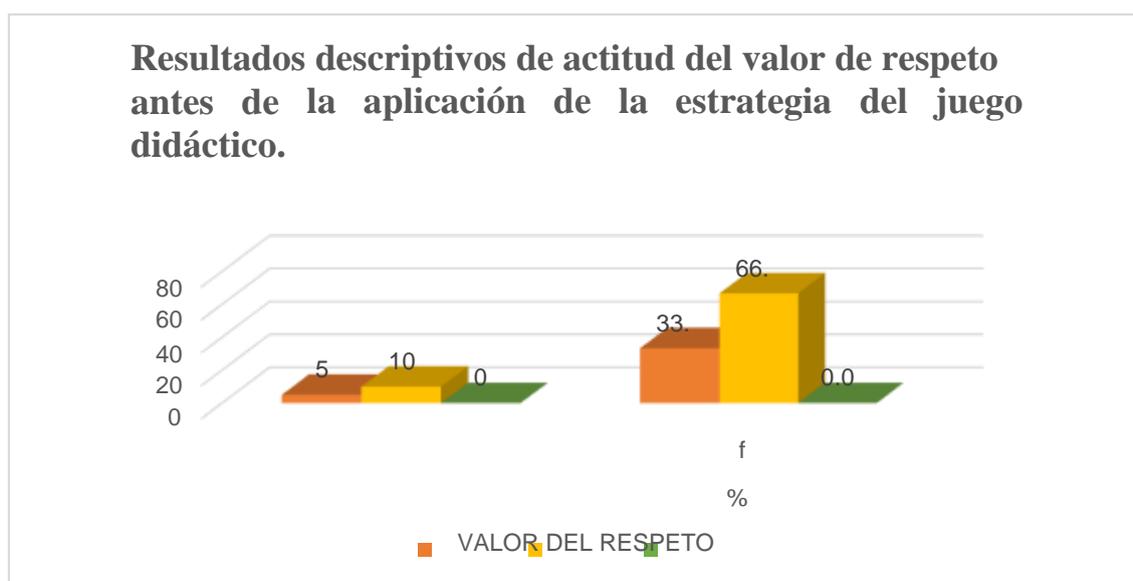


Figura2: Práctica de actitudes del valor de respeto antes de la aplicación de la estrategia del juego didáctico

Respecto a este Pre test de la manifestación de actitudes de respeto arroja el resultado del indicador “a veces” en un 66.67% referido a 10 elementos de estudio como el mayor índice numérico que ostenta la prueba. El indicador de “nunca” refiere el 33.33% referido a 5 elementos de estudio quienes, en el total de la prueba, no ostentan ninguna conducta de respeto observada a partir de los ítems que presenta el instrumento.

### 4.1.3 Resultados descriptivos después de la aplicación del programa

TABLA 3

Resultados descriptivos de actitudes del valor de respeto, por dimensiones, después de la aplicación de la estrategia del juego didáctico.

DIMENSIONES		NUNCA	AVECES	SIEMPRE	TOTAL
Interacción Con Sus Pares	f	0	2	13	15
	%	0.00	13.33	86.67	100
Interacción con el docente	f	0	6	9	15
	%	0.00	40.00	60.00	100

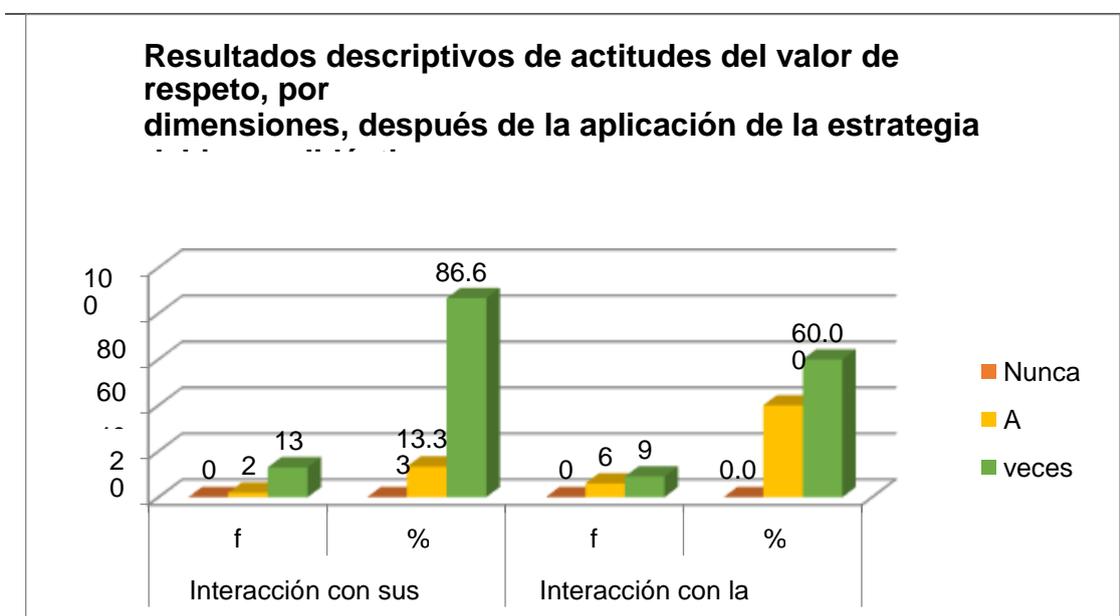


Figura 3. Práctica de actitudes del valor de respeto, por dimensiones, después de la aplicación de la estrategia del juego didáctico.

A partir de los resultados que se observan con respecto al Post test de actitudes de respeto que manifiestan niños y niñas de 5 años de edad (sujetos de estudio) quienes luego del programa de actividades lúdicas desarrolladas con el fin de evidenciar la práctica del valor del respeto se puede indicar los siguientes resultados:

Con respecto a la **interacción con sus pares** se puede identificar que el 86.67% equivalente a 13 elementos de estudio evidencian que “**siempre**” desarrolla la mayor parte de ítems del instrumento utilizado en la medición. Donde se evidencia la mayor

relevancia en el escuchar y atender las opiniones de sus compañeros, así como: cumplir las normas de convivencia del aula y agradecer el aporte de sus compañeros durante los juegos realizados; cumpliendo las reglas y consignas específicas del juego sin contradecirlas o contravenirlas. En cuanto al indicador “a veces” 13.33% equivalente a 2 elementos de estudios quienes ostentan en su mayoría los ítems: utilizan frase de cortesía como *por favor, gracias y está bien*, etc; los mismos que solicitan permiso al utilizar un objeto o material que no les pertenece. Seguido por la frecuencia nula en el indicador “Nunca”.

TABLA 3:

Práctica de actitudes del valor de respeto después de la aplicación de la estrategia del juego didáctico

DIMENSIONES		NUNCA	AVECES	SIEMPRE	TOTAL
Valor del respeto	f	0	1	14	15
	%	0.00	6.7	93.3	100

Fuente: Post test aplicado a los estudiantes del nivel inicial de 5 años de la I.E.I “Niño Jesús de Praga” – 2015.

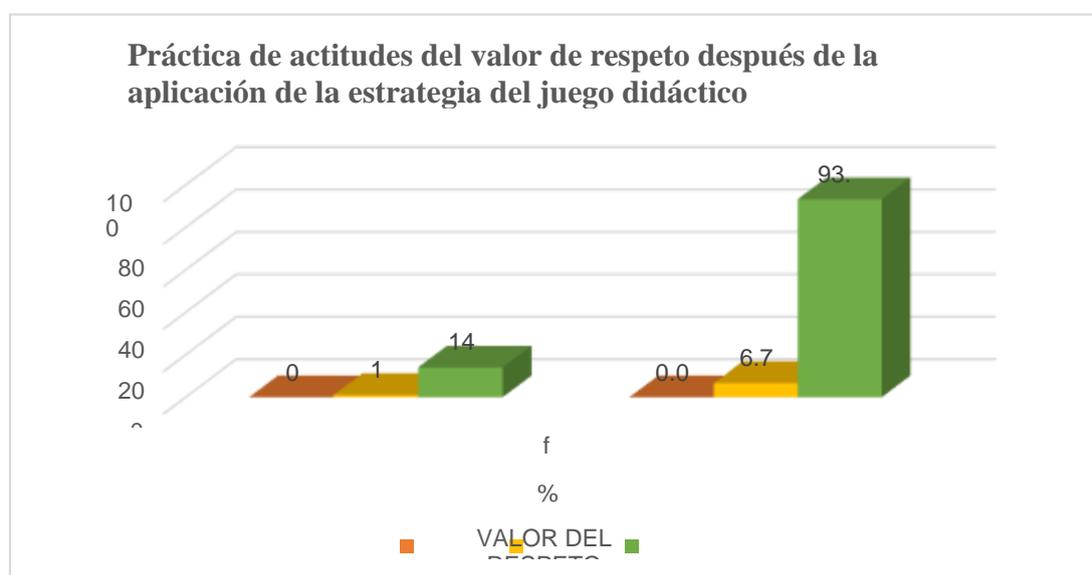


Figura 4. Práctica de actitudes del valor de respeto después de la aplicación de la estrategia del juego didáctico.

El valor del respeto a partir de las actitudes manifiestas en el Pos test, vistos de manera global, evidencian el 93.3% correspondiente a 14 elementos de estudio; quienes

manifiestan “**siempre**” las actitudes de ambas dimensiones, seguidos unicamente de 2 elementos de estudio (6.7%) quienes “**a veces**” evidencian los propósitos registrados en los ítems sobre la práctica conductual de este valor.

TABLA 4:

Contrastación entre el pre y post test de la práctica de actitudes del valor de respeto por dimensiones.

DIMENSIONES			NUNCA	AVECES	SIEMPRE	TOTAL
<b>Interacción Con Sus Pares</b>	PRE-TEST	f	4	11	0	15
		%	26.67	73.33	0.00	100
<b>Interacción con Sus Pares</b>	POST-TEST	f	0	2	13	15
		%	0.00	13.33	86.67	100
<b>Interacción Con el docente</b>	PRE-TEST	f	5	9	1	15
		%	33.33	60.0	6.67	100
<b>Interacción con el docente</b>	POST-TEST	f	0	6	9	15
		%	0.00	40.00	60.00	100

Fuente: Pre y post test aplicado a los estudiantes del nivel inicial de 5 años de la I.E.I “Niño Jesús de Praga” – 2015

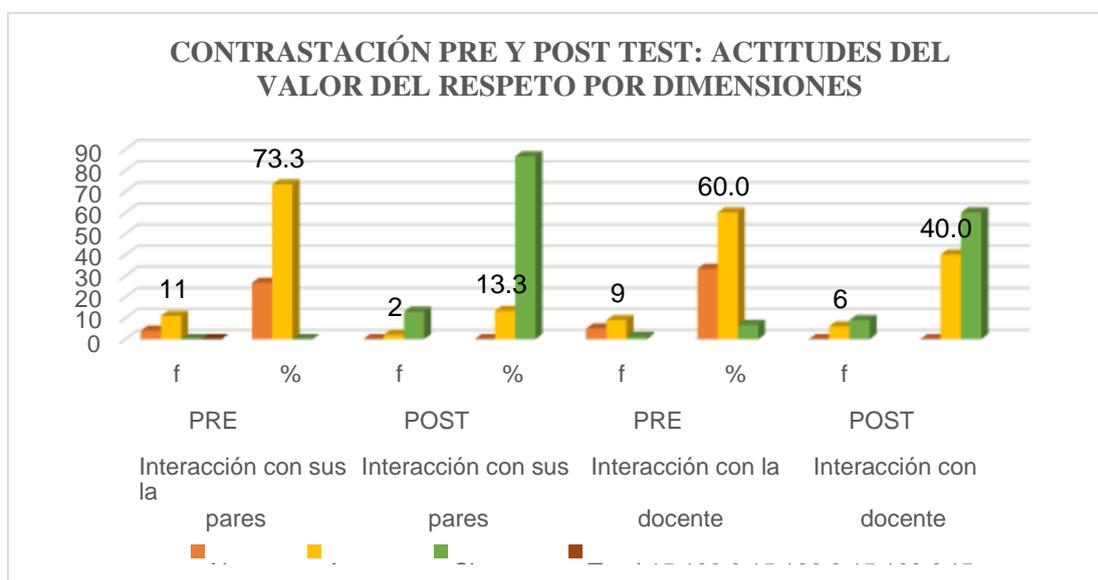


Figura 5. Contrastación entre el pre y post test de la práctica de actitudes del valor de respeto por dimensiones.

En los cuadros de análisis escrutados para denotar los contrastes entre las diferentes pruebas: Pre y Post la aplicación de la variable: programa de juegos didácticos ; se puede advertir los siguientes indicativos:

En cuanto a la dimensión de **interacción con sus pares** en el Pre test se pudo observar que el indicativo “**nunca**” manifestaba el 26.67% (4 frecuencias) asumían no ostentar actitud alguna sobre la práctica del valor propuesto para el estudio, en tanto que al finalizar el estudio la prueba arroja el indicativo de nulo respecto a este rubro, en el caso de “**a veces**” en el Pre test se observa que el 73.33% (11 frecuencias) practicaban dichas conductas, mientras que en el Post test el 13.33% (2 frecuencias) se observan que así lo hacen. Esto dado porque en el indicativo “**siempre**” el 86.67% (13 frecuencias) desarrollan las conductas prescritas en el instrumento. En tanto que en el Pre test la frecuencia fue nula.

En cuanto en la dimensión **interacción con la docente** el indicativo “**nunca**” de Pre test denota el 33.33% (5 frecuencias) y al finalizar el programa de actividades se pudo observar este indicativo como nulo; seguido del 60% (9 frecuencias) contra el resultado final del 40% (6 frecuencias) quienes ponen de manifiesto las conductas observadas en lo ítems de manera contundente. Dado que el 60% (9 frecuencias) contra el 6.67%(1 frecuencia) coinciden en la observación del indicativo “**siempre**”.

**TABLA 5 : CONTRASTACIÓN PRE Y POST TEST: VALOR DEL RESPETO**

DIMENSIONES		NUNCA AVECES SIEMPRE TOTAL				
<b>Valor del respeto</b>	PRE-TEST	f	5	10	0	15
		%	33.3	66.7	0.0	100
<b>Valor del respeto</b>	POST-TEST	f	0	1	14	15
		%	0.0	6.7	93.3	100

Fuente: Pre y post test aplicado a los estudiantes del nivel inicial de 5 años de la I.E.I “Niño Jesús de Praga” – 2015.

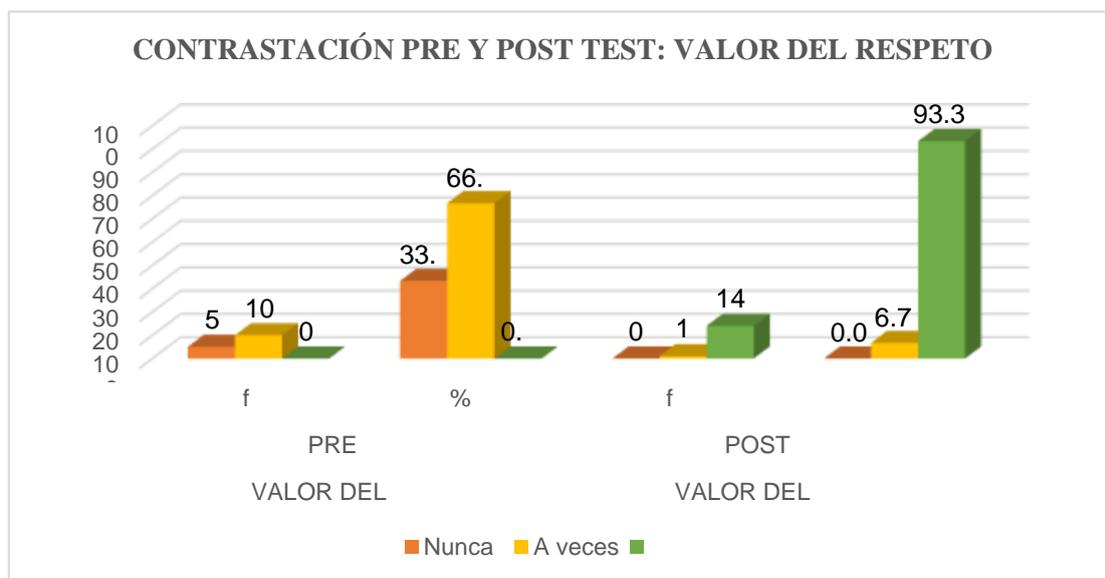


Figura 6 .Contrastación entre el pre y post test de la práctica de actitudes del valor de respeto.

El contraste nos arroja un índice del 93.3% equivalente a 14 niños y niñas que evidenciaron el indicativo de “**siempre**” vs. El 66.7% equivalente a 10 de estos que alcanzaron el indicativo “**a veces**” en el Pre test y el 33.33% (5) que nunca ostentaron, en la misma prueba, la práctica de los ítems observados.

#### 4.2 Análisis de Resultados

En concordancia con la normatividad de la investigación científica donde las hipótesis presupuestadas adquieren el rigor de patrones de comprobación para efectos de la validación del estudio, se puede afirmar la hipótesis general donde se dice que: El juego influye significativamente en la práctica del valor del respeto de los niños y niñas de 5 años de edad en la I.E.I. “Niño Jesús de Praga”- de Nuevo Linderos - Buenos Aires- Morropón 2015.

Al realizar la contrastación de la hipótesis H1 la cual plantea que los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. “Niño Jesús de Praga”, al inicio del estudio evidencian escasa

práctica de actitudes de respeto. Analizando los resultados del valor de respeto antes de la aplicación de la estrategia del juego didáctico en la alternativa a veces tenemos como resultado un 66.67% referido a 10 elementos de estudio como el mayor índice numérico que ostenta la prueba y los resultados descriptivos de actitudes del valor de respeto, por dimensiones, antes de la aplicación de la estrategia del juego didáctico tenemos en la dimensión de **interacción con sus pares** 73.33%, equivalente a 11 frecuencias, se pudo observar que solo “a veces” se ha podido constatar el logro de las actitudes propuestas y en dimensión de **interacción con la docente** los resultados arrojan que el mayor porcentaje: 60% equivalente a 9 frecuencias indican que “a veces” constituye el mayor índice observado. Esto puede detallarse manifestando que si el docente en aula no pone en práctica los valores o no los sugiere para que los alumnos tomen conciencia y los pongan en práctica serán muy bajos sus indicadores si se aplica una encuesta midiendo su escala de valores, según Pascual (1988) medita que la vida escolar ofrece muchas oportunidades para que el profesor pueda promover vivencias en sus alumnos para que pongan en práctica los valores o para favorecer el desarrollo de los mismos. Asimismo, señala que considera importante complementar lo anterior con actividades específicas que estimulen el desarrollo personal.

Al realizar la contrastación de la hipótesis H2 la cual plantea la aplicación del juego didáctico, como actividad promotora del proceso educativo, constituye una apropiada consolidación de la práctica del valor del respeto en los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. “Niño Jesús de Praga”, en base al estudio se observa el valor del respeto a partir de las actitudes manifiestas en el Pos test, vistos de manera global, evidencian el 93.3% correspondiente a 14 elementos de estudio; quienes manifiestan “siempre” ;

después de aplicar el programa de actividades lúdicas desarrolladas con el fin de evidenciar la práctica del valor del respeto se puede indicar. Con respecto a la interacción con sus pares se observa que el 86.67% equivalente a 13 elementos de estudio evidencian que “siempre” desarrolla la mayor parte de ítems del instrumento utilizado en la medición por dimensiones, después de la aplicación de la estrategia del juego didáctico tenemos en la dimensión de interacción con sus pares 86.67%, equivalente a 13 frecuencias, se pudo observar que “siempre” desarrolla la mayor parte de ítems del instrumento utilizado en la medición. Con respecto a los análisis e interpretaciones de los resultados vistos por dimensión y a nivel global, la interacción con sus pares logra evidentemente uno de los resultados más significativos debido a la interacción que el niño desarrolla en los juegos de simbolización que alude manifestaciones de conducta mucho más complejas que van de acuerdo al desarrollo del juego como son las acciones simuladas o imitadas de la vida cotidiana como si fueran reales seguido por la proyección de acciones donde los objetos son utilizados de manera simbólica: donde un palo puede simular un instrumento musical, una herramienta de trabajo o un elemento de apoyo emocional por medio del cual enfatiza su estado anímico, que incluso logra transformarse circunstancialmente en el mismo juego en otro recurso simbólico, es decir los objetos no tienen un significado determinado sino que cambian según las necesidades creativas que le niño le impregna al juego según el rol que le toca desempeñar. Esta teorización permite establecer la trascendencia del estudio dado que la interacción con el docente está más tipificada por la obediencia como agente psicológico de motivación que podría significar incluso el signo represivo que diferencia al niño con respecto al “poder del adulto” que es asumido en el contexto del estudio con mucha frecuencia con una cultura idiosincrasia; es por ello que el proyecto

adquirió gran implicancia con respecto a las habilidades y conductas sociales que manifiestan los niños y niñas a esa edad.

Al realizar la contrastación de la hipótesis H3 la cual plantea la evaluación contrastada de los niveles de desarrollo alcanzados en la práctica del valor de respeto, antes y después del programa de juegos didácticos aplicados, con ese propósito, permite observar actitudes y prácticas sustanciales positivas. En base al estudio podemos observar la abismal diferencia de la aplicación del pre test y post test tanto en las dimensiones como en el valor de manera global Asimismo podemos deducir que el programa de juegos didácticos, contribuye al desarrollo de los valores, ya que tienen actividades que estimulan el pensamiento , la reflexión y la aplicación del valor respeto se agrega que hay que reconocer que la moral tiene un componente cognitivo fundamental que no puede dejarse de lado en los planteamientos educativos.

## V CONCLUSIONES

Las conclusiones que se han obtenido con respecto a los resultados obtenidos y su relación con los objetivos propuestos son los siguientes:

- Las actitudes que manifestaron los niños y niñas en el Pre test pusieron de manifiesto conductas que develaban aún su etapa egocéntrica propia de los niños en esa edad por lo que las actitudes más resaltantes estuvieron en la interacción con el docente referidas al carácter de obediencia y de obligaciones que rigen las convenciones de la institución educativa y del liderazgo del adulto y más específicamente de la docente. Por lo que la interacción entre compañeros no se mostró en una frecuencia mayor que las ocasionales o eventuales.

- El cambio notable que se observó en los niños y niñas en el Post test puso en manifiesto que al aplicar los juegos didácticos tuvo una buena aceptación por parte de los alumnos cambiando su comportamiento generando en ellos empatía y solidaridad.

- Al hacer una comparación del pre y post test se nota un considerable incremento dejando casi anulada la poca práctica del valor del respeto en los alumnos, podemos deducir la eficacia casi total de los juegos didácticos en la conducta de los alumnos.

- El juego con fines didácticos o formativos condicionan significativamente las actitudes y conductas observables de relación interpersonal, en el que se reproducen las vivencias y relaciones que tiene el niño con su entorno puestas de manifiesto en el trato con sus pares y con sus mayores.

- Las diferencias que se establecieron entre la observación inicial y luego de la aplicación de actividades de juego didáctico contrastan significativamente en las diversas conductas que asumieron los niños en ambas dimensiones pero tiene mayor relevancia en

la interacción entre sus pares por haber sido asumidas con total autonomía y con intención de desarrollar un sentido de competitividad basado en los intereses del equipo por encima de las intenciones individuales a diferencia de la interacción con la docente que reforzó el principio de liderazgo por encima del autoritarismo prevaleciente en el contexto.

- El juego como actividad pedagógica de por sí tiene un marcado criterio formativo ya que congrega integralmente las capacidades básicas de carácter intelectual, conductual, motivacional y psicomotriz. Tal como se pudo observar en las sesiones lúdicas significativas que orientaron el objetivo de estudio.

## **Recomendaciones**

- Estimular a todos los docentes, para que de modo conjunto, cada uno en su campo apliquen los juegos didácticos y a la vez pongan a los alumnos a competir, repetir operaciones, comprender, analizar y expresar sus propias ideas; ya que es una de las carencias encontradas durante esta investigación
- Que el personal directivo se preocupe más por supervisar las estrategias metodológicas con una perspectiva axiológica a fin de un perfeccionamiento continuo.
- Actualizar constantemente al docente a fin d que esté acorde con los objetivos que se plantean para una educación de calidad y en función de aprendizajes significativos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Arteaga, V y Fernández, M. (2009). El trabajo cooperativo como estrategia de intervención pedagógica para el desarrollo de competencias ciudadanas en el área de ciencias sociales. Bogotá: Delfín.

Baque, J. (2013). Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Santa María del Fiat, Parroquia Manglaralto, provincia de Santa Elena, periodo lectivo 2013-2014. Tesis Licenciatura. La Libertad, Ecuador: Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Calderón, N. (2009). La socialización como elemento fundamental en la vida. Madrid: Alianza.

Camacho, L. (2012). El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niños de 5 años. Lima: PUCP.

Carrera, B y Mazarella, C. (2001). Vygotsky: Enfoque sociocultural. Educere, 41-44.

Corrales, G. (2006). ¿Cómo favorecer la Educación en Valores en la Educación Preescolar? Costa Rica: Ministerio de Educación Pública.

Delval, J. (1989). La representación infantil del mundo social. Madrid: Alianza.

Feijoó, A. y Martínez, X. (2013). Propuesta para mejorar valores en los niños y niñas a través de la arteterapia. Tesis Licenciatura. Cuenca, Ecuador: Universidad de Cuenca.

Grados, N. (2013). Desarrollo del valor del respeto para favorecer la convivencia a través de actividades dramáticas en niños de tres años. Tesis de Licenciatura. Lima, Perú: Pontificia Universidad Católica del Perú.

Guerra, M. (2010). El juego simbólico. Eduinnova, 10-12.

- Johnson, D y Johnson, R (1999). El aprendizaje cooperativo en el aula. Buenos Aires: Paidós.
- Maier, H. (2000). Tres teorías sobre el desarrollo del niño: Erikson, Piaget y Sears. Buenos Aires: Amorrortu.
- Molina, R. (2008). El juego como medio de socialización. Innovación y experiencias educativas, 10-12.
- Moyles, J. (1990). El juego en la educación infantil y primaria. Madrid: Morata.
- Negrón, J. (s/f). El valor respeto en el aula: un desafío para los saberes pedagógico y disciplinario. Universidad de Bío Bío.
- Prieto, M. y Medina, R. (2005). El juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil: planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas. Madrid: Uned.
- Ruiz de Velasco y Abad. (2011). El juego simbólico. España: Grao
- Salmerón, P. (2004). Transmisión de valores a través de los cuentos clásicos infantiles. Tesis Doctoral. Granada, España: Universidad de Granada.
- Vygotsky, L. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Buenos Aires: Grijalbo.
- Vygotsky, L. (1981). Pensamiento y Lenguaje. Buenos Aires: La Pléyade

# ANEXOS

## ANEXO 01 SESIONES DE APRENDIZAJE

### SESIONES DE APRENDIZAJE N°01

#### I) DATOS INFORMATIVOS:

1. INSTITUCION EDUCATIVA: Niño Jesús de Praga de Nuevos Linderos  
Buenos Aires, Morropon-2015
2. EDAD/AULA: 5 años
3. PRACTICANTE: Karina Moncada Ruiz de Benites.

#### II) MATRIZ DE PROGRAMACION

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
EDUCACION FISICA	Actúa y piensa en situaciones donde su percepción y visualización se ven a prueba.	Organiza la información reconociendo igualdades y diferencias.	Expresa correctamente sus emociones.	Lista de cotejo.

#### III) MATRIZ DE PLANIFICACION DE APRENDIZAJE:

Docente en Formación: Karina Moncada Ruiz de Benites		
Unidad Didáctica: Juegos Didácticos	Núcleo Temático: Juegos de Integración.	Contenidos: Juegos de didácticos que requieran observar al otro y reconocer similitudes y diferencias.

Sesión: 1	Duración: 40 minutos	Grupo: Asociacionismo	
<p>Objetivo General: Presentar a los niños del Colegio Niño Jesús de Praga de Nuevos Linderos Buenos Aires, Morropon, el respeto como posible base para la conformación de relaciones humanas mediante juegos cooperativos que impliquen interacción física y comunicación interna y con el otro.</p>			
<p>Objetivos Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentar la unidad didáctica ante los niños del grupo.</li> <li>- Indagar sobre los preconceptos que tienen los niños sobre el respeto.</li> </ul>			
<p>JUEGO EN QUE NOS PARECEMOS TU Y YO.</p>			
Material: Zona amplia despejada.		Disposición inicial: Dispersos por el terreno	
<p><b>Inicio:</b> Activación muscular y articular y disposición para las actividades, seguido de la explicación de las mismas.</p> <p><b>Desarrollo:</b> Desplazándose libremente por el espacio de juego, se trata de descubrir en los demás compañeros, el mayor número posible de similitudes (color de ojos, un diente caído, estilo del cabello, estatura, etc.). Después, cada uno enuncia las semejanzas halladas y las personas con las que realizó la actividad.</p> <p><b>Observaciones:</b> Una variante consiste en buscar puntos en común que no sean físicos sino relacionados con el carácter o la manera de ser. Juntarse por gustos, aficiones, preferencias, etc.</p> <p><b>Cierre:</b> Actividades de estiramiento y relajación. Pequeña conversación informal sobre las actividades vistas en la sesión.</p>			

## ANEXO 02 SESIONES DE APRENDIZAJE

### SESIONES DE APRENDIZAJE N°02

#### D) DATOS INFORMATIVOS:

1. INSTITUCION EDUCATIVA: Niño Jesús de Praga de Nuevos Linderos Buenos Aires, Morropon-2015.
2. EDAD/AULA: 5 años.
3. PRACTICANTE: Karina Moncada Ruiz de Benites.

#### II) MATRIZ DE PROGRAMACION

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
EDUCACION FISICA	Reconoce y valora las opiniones de sus compañeros	Identifica las relaciones interpersonales como medio vital de comunicación	<p>Generar acciones motrices en el compañero mediante la voz.</p> <p>Reconocer virtudes y cualidades propias y del otro.</p> <p>Aceptar la opinión del compañero cuando es diferente a la propia.</p>	Lista de cotejo.

### III) MATRIZ DE PLANIFICACION DE APRENDIZAJE:

Docente en Formación: Karina Moncada Ruiz de Benites			
Unidad Didáctica: Juegos Didácticos	Núcleo Temático: Juegos de Integración y atención.	Contenidos: Juegos didácticos que impliquen atención para mantener la dinámica.	
Sesión: 2	Duración: 40 minutos	Grupo: Asociacionismo	
Objetivo General: Presentar a los niños del Colegio Niño Jesús de Praga de Nuevos Linderos Buenos Aires, Morropon, el respeto como posible base para la conformación de relaciones humanas mediante juegos didácticos que impliquen interacción física y comunicación interna y con el otro.			
Objetivos Específicos: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Generar acciones motrices en el compañero mediante la voz</li> <li>- Reconocer virtudes y cualidades propias y del otro.</li> <li>- Aceptar la opinión del compañero cuando es diferente a la propia.</li> </ul>			
<b>JUEGO: HAY UNA SILLA LIBRE PARA TI.</b>			
Material: Una silla por participante y una adicional.		Disposición inicial: Sentados en círculo.	
<p><b>Inicio:</b> Activación muscular y articular y disposición para las actividades, seguido de la explicación de las mismas.</p> <p><b>Desarrollo:</b> Los participantes están sentados cada uno en su silla, quedando una de ellas vacía. El jugador que la tenga a la izquierda inicia el juego diciendo: Hay una silla libre junto a mí y quiero que la ocupe (nombre de otro niño)” E j sigue por parte del niño que ahora tiene la silla vacía a su izquierda.</p> <p><b>Observaciones:</b> Las sillas pueden reemplazarse con cualquier objeto dónde se puedan sentar los niños. Ej.: una revista, un saco, una maleta. También se puede variar,</p>			

haciendo que los niños se desplacen de la manera que lo pida el niño que está dando las instrucciones.

**JUEGO: INICIAL DE CUALIDADES.**

Materiales: Área despejada.

Disposición inicial: Sentados en círculo

**Inicio:** Activación muscular y articular y disposición para las actividades, seguido de la explicación de las mismas.

**Desarrollo:** Cada persona debe decir su nombre y apellido, acompañado de dos adjetivos calificativos que favorezcan la autoestima. Estos deben empezar con las mismas iniciales que el nombre y el apellido. Ej.: me llamo Andrés Pérez y soy amable y persistente.

**Observaciones:** En el supuesto de que alguna persona tenga dificultades en hallar los adjetivos, los demás compañeros del grupo deben ayudarlo.

**Cierre:** Ejercicios de respiración y relajación. Estiramiento y charla corta sobre lo realizado en clase y su posible importancia.

## ANEXO 03 SESIONES DE APRENDIZAJE

### SESIONES DE APRENDIZAJE N°03

#### I) DATOS INFORMATIVOS:

1. INSTITUCION EDUCATIVA: Niño Jesús de Praga de Nuevos Linderos  
Buenos Aires, Morropon-2015
2. EDAD/AULA: 5 años
3. PRACTICANTE: Karina Moncada Ruiz de Benites.

#### II) MATRIZ DE PROGRAMACION

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
EDUCACION FISICA	Reconoce la importancia de la colaboración y coordinación para conseguir metas.	Identifica el camino para la culminación de metas.	Plantear actividades que ayuden a afianzar la confianza del individuo en el grupo.  Presentar como natural el contacto físico respetuoso en aras de cooperar en una labor conjunta.	Lista de cotejo.

### III) MATRIZ DE PLANIFICACION DE APRENDIZAJE:

Docente en Formación: Karina Moncada Ruiz de Benites			
Unidad Didáctica: Juegos Didácticos	Núcleo Temático: Juegos de cooperación y coordinación.	Contenidos: Juegos cooperativos que impliquen atención, coordinación y colaboración para conseguir las metas	
Sesión: 3	Duración: 40 minutos	Grupo: Asociacionismo	
Objetivo General: Presentar a los niños del Colegio Niño Jesús de Praga de Nuevos Linderos Buenos Aires, Morropon, el respeto como posible base para la conformación de relaciones humanas mediante juegos cooperativos que impliquen interacción física y comunicación interna y con el otro.			
Objetivos Específicos:  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Plantear actividades que ayuden a afianzar la confianza del individuo en el grupo.</li> <li>- Presentar como natural el contacto físico respetuoso en aras de cooperar en una labor conjunta.</li> </ul>			
<b>JUEGO: LEVANTARSE EN GRUPO.</b>			
Material: Zona amplia despejada.		Disposición inicial: Grupos de cuatro personas.	
Inicio: Activación muscular y articular y disposición para las actividades, seguido de la explicación de las mismas.  Desarrollo: Los niños y las niñas de cada grupo se ubican sentados, tomándose por los antebrazos o por las manos. En esta posición deben ensayar y elaborar diversas estrategias para conseguir levantarse a la vez, sin que nadie se caiga o desequilibre.			

<p>Observaciones: Si la acción motriz tiene éxito, pueden inventarse otras formas para levantarse colectivamente, o bien, probar las ya descubiertas incrementando el número de participantes.</p>	
<p>JUEGO: EL CIEMPIÉS.</p>	
<p>Materiales: Área despejada</p>	<p>Disposición Inicial: Grupo de 3 en fila</p>
<p>Desarrollo: Los miembros de cada grupo están sentados uno detrás del otro, con las piernas abiertas y los brazos extendidos a los lados, se balancean de un lado a otro, hasta que, a una señal, coordinadamente hacen girar sus cuerpos, hasta quedar apoyados con las manos en el suelo y los empeines de los pies encima del compañero de adelante.</p> <p>Observaciones: Si el grupo resulta habilidoso pueden intentar desplazarse y además, aumentar el número de personas.</p> <p>Cierre: Ejercicios de respiración y relajación. Estiramiento y charla corta sobre lo realizado en clase y su posible importancia.</p>	

## ANEXO 04 SESIONES DE APRENDIZAJE

### SESIONES DE APRENDIZAJE N°04

#### I) DATOS INFORMATIVOS:

1. INSTITUCION EDUCATIVA: Niño Jesús de Praga de Nuevos Linderos  
Buenos Aires, Morropon-2015
2. EDAD/AULA: 5 años
3. PRACTICANTE: Karina Moncada Ruiz de Benites.

#### II) MATRIZ DE PROGRAMACION

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
EDUCACION FISICA	Reconoce la importancia de la colaboración y coordinación para conseguir metas.	Identifica el camino para la culminación de metas.	Plantear actividades que ayuden a afianzar la confianza del individuo en el grupo.  Presentar como natural el contacto físico respetuoso en aras de cooperar en una labor conjunta.	Lista de cotejo.

### III) MATRIZ DE PLANIFICACION DE APRENDIZAJE:

Docente en Formación: Karina Moncada Ruiz de Benites			
Unidad Didáctica: Juegos Didácticos	Núcleo Temático: Juegos de cooperación y coordinación.	Contenidos: Juegos cooperativos que impliquen atención, coordinación y colaboración para conseguir las metas	
Sesión: 4	Duración: 40 minutos	Grupo: Asociacionismo	
Objetivo General: Presentar a los niños del Colegio Niño Jesús de Praga de Nuevos Linderos Buenos Aires, Morropon, el respeto como posible base para la conformación de relaciones humanas mediante juegos cooperativos que impliquen interacción física y comunicación interna y con el otro.			
Objetivos Específicos:  Ofrecer actividades que exijan coordinación segmentaria corporal individual y con el grupo.  Sugerir juegos que necesiten de la formulación de una estrategia grupal para su resolución.			
JUEGO: EL PUNTO NEGRO.			
Material: Zona amplia despejada.		Disposición inicial: Grupos de cuatro personas.	
Inicio: Activación muscular y articular y disposición para las actividades, seguido de la explicación de las mismas.  Desarrollo: Mientras se desplazan todos por el espacio, un jugador elegido al azar, selecciona en secreto, un punto ubicado dentro del área de juego, denominado punto negro “ ” Cuando algún participante pisa el punto escogido, el jugador que lo ha escogido debe decir en voz audible ahí esta los demás deben detenerse inmediatamente para observar cuál puede ser el punto negro. Esto se repite hasta que			

<p>el grupo cree saber dónde está el punto. Entonces, una persona del grupo señala la posible ubicación; si acierta, el juego empieza de nuevo, si se equivoca, siguen buscando el punto negro pero ahora deberán desplazarse a saltos en un pie, como enanos (en flexión de cadera y rodilla), o gateando , según se haya equivocado una , dos o tres veces.</p>	
<p><b>JUEGO: DOBLE ACCIÓN.</b></p>	
<p>Materiales: Ninguno</p>	<p>Disposición Inicial: Sentados en circulo</p>
<p>Desarrollo: La persona encargada de iniciar el juego realiza una acción diferente con cada una de las dos manos. Por ejemplo, mientras con una pinta, con la otra simula que bate un huevo. La persona que está sentada a su derecha, debe decir cuales acciones está ejecutando el compañero de la izquierda, cuando acierte las dos acciones, imita una y añade otra diferente. El grupo puede ayudarle a adivinar los gestos.</p> <p>Cierre: Espacio para el repaso y la reflexión de las actividades realizadas y su aplicación o transferencia a otros espacios.</p>	

## ANEXO 05 SESIONES DE APRENDIZAJE

### SESIONES DE APRENDIZAJE N°05

#### I) DATOS INFORMATIVOS:

1. INSTITUCION EDUCATIVA: Niño Jesús de Praga de Nuevos Linderos  
Buenos Aires, Morropon-2015
2. EDAD/AULA: 5 años
3. PRACTICANTE: Karina Moncada Ruiz de Benites.

#### II) MATRIZ DE PROGRAMACION

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
EDUCACION FISICA	Reconoce la importancia de la colaboración y coordinación para conseguir metas.	Identifica el camino para la culminación de metas.	Plantear actividades que ayuden a afianzar la confianza del individuo en el grupo.  Presentar como natural el contacto físico respetuoso en aras de cooperar en una labor conjunta.	Lista de cotejo.

### III) MATRIZ DE PLANIFICACION DE APRENDIZAJE:

Docente en Formación: Karina Moncada Ruiz de Benites			
Unidad Didáctica: Juegos Didácticos	Núcleo Temático: Juegos de cooperación y coordinación.	Contenidos: Juegos cooperativos que impliquen atención, coordinación y colaboración para conseguir las metas	
Sesión: 5	Duración: 40 minutos	Grupo: Asociacionismo	
Objetivo General: Presentar a los niños del Colegio Niño Jesús de Praga de Nuevos Linderos Buenos Aires, Morropon, el respeto como posible base para la conformación de relaciones humanas mediante juegos cooperativos que impliquen interacción física y comunicación interna y con el otro.			
Objetivos Específicos:  <p>Recrear situaciones mediante los juegos involucren al niño dentro de su rol y lo comprometan con la actividad.</p> <p>Posibilitar el afianzamiento de las relaciones entre los niños integrantes del grupo.</p>			
JUEGO: TRANSPORTA EL GLOBO.			
Material: Globos y área despejada.		Disposición inicial: El grupo dividido en dos	
Inicio: Activación muscular y articular y disposición para las actividades, seguido de la explicación de las mismas.  <p>Desarrollo: Cada mitad del grupo se dividirá en dos subgrupos y se ubicarán un grupo frente al otro en hileras de igual número de niños. De una fila deberán salir dos niños llevando entre ellos un globo con aire que deberán entregar a 2 niños del otro grupo pero sin ayuda de las manos. La parte del cuerpo implicada en el transporte del globo, debe variar en cada ronda.</p>			

Observaciones: Se puede modificar al hacer que los niños deban transportarlo en 3, 5, 8 apoyos, etc

JUEGO: PASAME EL GLOBO.

Materiales: Zona amplia despejada y globos con agua

Disposición Inicial: Sentados en círculo.

Desarrollo: Se sientan los niños en círculo, y a uno de ellos se le da un globo con agua que deberá rotar a su compañero de izq. ó der. Según se especifique. Debe hacerse cada vez más rápido y posteriormente, se aumentará la distancia entre los niños participantes.

Observaciones: Una variante puede ser realizar la actividad con los ojos vendados o realizando algún ejercicio mientras el globo da la vuelta por el círculo

Cierre: Momento para el repaso y la reflexión de las actividades realizadas y su aplicación o transferencia a otros espacios.

ANEXO 06: UNIDAD DE ANALISIS.

UNIDAD DE ANALISIS	CATEGORIAS	ANALISIS DE LA SITUACION
JUEGOS DIDACTICOS	<p>Expresa correctamente sus emociones</p>	<p>SESION 01:  La estrategias de aplicación del juego didáctico fueron muy bien aceptada por los alumnos teniendo pequeños inconvenientes que fueron superados a medida que se les hacía preguntas relacionadas al tema.</p>
	<p>Generar acciones motrices en el compañero mediante la voz.</p> <p>Reconocer virtudes y cualidades propias del otro.</p> <p>Aceptar la opinión del compañero cuando es diferente a la propia.</p>	<p>SESION 02:  Por ser un juego de activación muscular y articular la totalidad de alumnos se aplicaron íntegramente a la sesión.</p>
	<p>Plantear actividades que ayuden a afianzar la confianza del individuo en el grupo.</p>	<p>SESION 03: Por ser un juego de activación muscular y articular la totalidad de alumnos se aplicaron íntegramente a la sesión.</p>
	<p>Presentar como natural el contacto físico respetuoso</p>	<p>SESION 04: Por ser un juego de activación muscular y articular la totalidad de alumnos se</p>

	en aras de cooperar en una labor conjunta.	aplicaron íntegramente a la sesión.
		SESION 05: Por ser un juego de activación muscular y articular la totalidad de alumnos se aplicaron íntegramente a la sesión.

ANEXO : 07 REGISTRO DE OBSERVACIÓN DE ACTITUDES, PARA IDENTIFICAR LA PRÁCTICA DE ACTITUDES DE RESPETO, QUE MANIFIESTAN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I “NIÑO JESUS DE PRAGA” DE NUEVO LINDEROS–BUENOS AIRES - MORROPON - 2015

<b>INTERACCIÓN CON SUS PARES</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
<b>INDICADORES</b>			
1.- Escuchan y atienden las opiniones de sus compañeros.			
2.- Esperan tranquilos su turno en las actividades de trabajo cooperativo.			
3.- Cumplen las normas de convivencia del aula, (explicitadas y consensuadas en el pleno).			
4.- Agradecen el aporte de sus compañeros durante los juegos realizados.			
5.- Piden permiso al utilizar un objeto o material que no le pertenece.			

6.- Utilizan frases de cortesía como: por favor y gracias, está bien...			
7.- Cumplen las reglas y consignas específicas del juego sin contradecirlas ni contravenirlas.			
<b>INTERACCIÓN CON EL DOCENTE</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
<b>INDICADORES</b>			
1.- Saludan a la docente y compañeros cuando llega al aula.			
2.- Prestan atención a los mensajes dados por la maestra.			
3.- Acata las instrucciones dadas por la docente.			
4.- Esperan su turno para utilizar los materiales dispuestos por la maestra.			
5.- Expresan sus emociones de manera verbal y tranquila (controla sus impulsos). Ante situaciones provocadoras que se dan en el juego.			

