

**UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS**  
**FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**



**LOS JUEGOS DINÁMICOS Y EL FORTALECIMIENTO  
DE LOS VALORES MORALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE  
LA UNIDAD EDUCATIVA DE NIVEL INICIAL “CASITA  
DE NIÑOS GUADALUPITA”, CIUDAD DE LA PAZ.**

**Tesis de grado para optar el título de Licenciatura en Ciencias  
de la Educación.**

**Postulante: Zulma Mamani Candano.**

**Tutor: Dr. Juan Eduardo García Duchén Ph.D.**

**LA PAZ – BOLIVIA**

**2021**

## DEDICATORIA

*Esta tesis está dedicada a:*

*Mi mamita querida Rosita, por ser el pilar más importante en mi vida. A mis padrinos Eddy y Yezmin, por los consejos, principios y valores que me inculcaron.*

*A mi esposo Feyduri, por su amor incondicional.*

*A mis hijos Feyduri y Paolo, que son la luz de mi vida.*

*A todas las personas especiales que me acompañaron en esta etapa, aportando a mi formación profesional y como ser humano.*

## **AGRADECIMIENTO**

*Agradezco a Dios, por ser mi guía y compañero, brindándome paciencia y sabiduría para culminar con éxito mis metas.*

*Gracias mamá, por ser mi motor y mi mayor inspiración.*

*A mi esposo, por ser apoyo incondicional en mi vida, por su amor y respaldo.*

*De manera especial, a mi tutor de tesis por ser el principal colaborador durante este proceso de investigación y formación.*

*Gracias por permitirme pertenecer a mi querida UMSA y a todas sus autoridades.*

## ÍNDICE

	Pág.
<b>RESUMEN</b>	
<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>1</b>
<b>CAPÍTULO I</b>	
<b>PRESENTACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>3</b>
1.1 Planteamiento del problema.....	3
1.2 Formulación del problema .....	4
1.3 Objetivos de la investigación .....	5
1.3.1 Objetivo General.....	5
1.3.2 Objetivos Específicos .....	5
1.4 Hipótesis .....	5
1.4.1 Hipótesis de trabajo .....	5
1.4.2 Hipótesis Nula.....	6
1.5 Variables .....	6
1.5.1 Variable independiente .....	6
1.5.2 Variables dependientes .....	6
1.5.3 Operacionalización de variables .....	7
1.6 Justificación .....	8
<b>CAPÍTULO II</b>	
<b>MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>12</b>
2.1 Los valores.....	12
2.1.1 Valores humanos.....	13
2.1.2 Valores morales.....	15
2.1.2.1 Responsabilidad.....	16
2.1.2.2 Solidaridad .....	17
2.1.2.3 Tolerancia.....	18

2.1.2.4	Honestidad .....	20
2.1.3	Importancia y utilidad de los valores morales y humanos en la educación .....	21
2.2	El juego .....	<b>23</b>
2.2.1	El juego infantil.....	25
2.2.2	Clasificación de los juegos .....	27
2.2.2.1	Clasificación del juego según Goy Jacquin: .....	29
2.2.2.2	Clasificación del juego según Jean Chateau:.....	30
2.2.2.3	Clasificación de los juegos según Bryant J. Cratty:.....	31
2.2.3	Juegos según la actividad que promueve en el niño .....	36
2.2.3.1	Sensoriales.....	36
2.2.3.2	Motores .....	37
2.2.3.3	Intelectuales .....	37
2.2.3.4	Sociales.....	37
2.2.4	Características del juego .....	37
2.2.4.1	Modelos o tipos de juego .....	41
2.2.4.2	El Juego como proceso metodológico.....	41
2.2.4.3	El juego como contenido.....	43
2.2.4.3.1	Los Juegos Tradicionales.....	44
2.2.4.3.2	Los Juegos Populares .....	45
2.2.4.3.3	Los Nuevos Juegos .....	45
2.2.4.3.4	Los Juegos Alternativos .....	46
2.2.4.3.5	Los Juegos Cooperativos.....	47

### **CAPÍTULO III**

	<b>ASPECTOS METODOLÓGICOS DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>50</b>
3.1	Tipo de investigación: explicativo .....	<b>50</b>
3.2	Diseño de la investigación: cuasi experimental .....	<b>50</b>
3.3	Población o universo .....	<b>51</b>
3.4	Muestra .....	<b>51</b>

3.4.1	Tipo de muestra .....	51
3.4.2	Tamaño de muestra .....	52
3.5	Instrumentos .....	<b>52</b>
3.5.1	Lista de cotejo.....	52
3.5.2	Revisión documental .....	53
3.6	Pretest.....	<b>54</b>
3.7	Postest .....	<b>54</b>
3.8	Delimitación .....	<b>54</b>
3.8.1	Delimitación temporal .....	54
3.8.2	Delimitación espacial.....	54

## **CAPÍTULO IV**

<b>PRESENTACIÓN DE RESULTADOS .....</b>	<b>55</b>
4.1. Resultados del Pre-Test .....	<b>56</b>
4.1.1 Solidaridad, Pre test .....	59
4.1.2 Responsabilidad, Pre test.....	60
4.1.3 Tolerancia, Pre test.....	61
4.1.4 Honestidad, Pre test .....	62
4.2 Programa de actividades basado en juegos dinámicos.....	<b>63</b>
4.3 Resultados del Post Test.....	<b>66</b>
4.3.1 Solidaridad, Post test.....	69
4.3.2 Responsabilidad, Post test .....	70
4.3.3 Tolerancia, Post test .....	72
4.3.4 Honestidad, Pre y Post test .....	73
4.4 Verificación de hipótesis .....	<b>74</b>
4.4.1 Diferencia estadística entre la práctica de valores morales y humanos del grupo experimental, antes y después de la aplicación de los juegos dinámicos. ....	76

4.4.2 Diferencia estadística entre la práctica de valores morales y humanos en los grupos experimental y control, luego de la aplicación de los juegos dinámicos. ....	77
--	----

**CAPÍTULO V**

<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>79</b>
--	-----------

5.1 Conclusiones .....	79
------------------------	----

5.2 Recomendaciones.....	84
--------------------------	----

<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>87</b>
--------------------------	-----------

<b>ANEXOS.....</b>	<b>93</b>
--------------------	-----------

## ÍNDICE DE CUADROS

	Pág.
Cuadro N° 1: Características del juego según Torres Guerrero y cols.....	39
Cuadro N° 2: Población de estudio: Niños y niñas de la Unidad Educativa de Nivel Inicial “Casita de Niños Guadalupe”.....	51
Cuadro N° 3: Muestra de estudio Niños y niñas, curso Kinder, de la Unidad Educativa de Nivel Inicial “Casita de Niños Guadalupe” .	52
Cuadro N° 4: Resultados del pre test (Valores morales y humanos) .....	56
Cuadro N° 5: Resultados del Post test.....	66
Cuadro N° 6: Media aritmética, varianza y tamaño de muestra, práctica de valores morales y humanos en niños/as niños y niñas de la Unidad Educativa de Nivel Inicial “Casita de Niños Guadalupe” .	75
Cuadro N° 7: Media aritmética, varianza y tamaño de muestra, valores morales y humanos, en el pre y pos test, grupo experimental. ....	76
Cuadro N° 8: Estadístico “t”, valor crítico de “t” y grados de libertad, prácticas de valores morales y humanos del grupo experimental, antes y después de los juegos dinámicos.....	76
Cuadro N° 9: Media aritmética, varianza y tamaño de muestra, práctica de valores morales y humanos de los grupos experimental y control en el pos test.....	77
Cuadro N° 10: Estadístico “t”, valor crítico de “t” y grados de libertad, valores morales y humanos de los grupos experimental y control en el pos test.....	78



## ÍNDICE DE GRÁFICOS

	Pág.
Gráfico N° 1: Promedios logrados en el Pre Test .....	57
Gráfico N° 2: Práctica de valores morales y humanos, Pre test .....	58
Gráfico N° 3: Solidaridad, Pre test.....	59
Gráfico N° 4: Responsabilidad, Pre test.....	60
Gráfico N° 5: Tolerancia, Pre test.....	61
Gráfico N° 6: Honestidad, Pre test .....	62
Gráfico N° 7: Promedios logrados en el Pre y Post test .....	67
Gráfico N° 8: Práctica de valores morales y humanos, Pre y Post test.....	68
Gráfico N° 9: Solidaridad, Pre y Post test .....	69
Gráfico N° 10: Responsabilidad, Pre y Post test.....	70
Gráfico N° 11: Tolerancia, Pre y Post test.....	72
Gráfico N° 12: Honestidad, Pre y post test.....	73

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo fortalecer los valores morales y humanos en la educación inicial a través de juegos dinámicos, concretamente, en los niños y niñas de la Unidad Educativa de Nivel Inicial “Casita de Niños Guadalupe” de la ciudad de La Paz, debido a que, generalmente, la educación inicial ha descuidado la formación en valores como la responsabilidad, tolerancia, honestidad, solidaridad, humildad y otros, privilegiando el aprendizaje de destrezas relacionadas con la iniciación de lectura y escritura.

El estudio es de tipo explicativo, con un diseño cuasi experimental y considera una muestra de 34 niños y niñas del curso Kínder de la Unidad Educativa de Nivel Inicial “Casita de Niños Guadalupe”. El instrumento utilizado para medir las prácticas y aprendizaje de los valores morales y humanos fue una lista de cotejo. Para el análisis estadístico se utilizó la prueba “t de student” para diferencia de medias de dos muestras relacionadas.

Para fortalecer los valores morales y humanos se implementó un programa de actividades basado en juegos dinámicos que comprende 10 sesiones, con sus respectivos objetivos, materiales y procedimiento. Estas actividades se desarrollaron únicamente con los niños y niñas del grupo experimental (Paralelo A), mientras que los del grupo control (Paralelo B) siguieron sus actividades con la docente de turno.

Los resultados del post test muestran que los juegos dinámicos implementados fueron efectivos para mejorar el aprendizaje y práctica de valores en los niños y niñas del nivel inicial, ya que existe una diferencia significativa en el nivel de aprendizaje antes y después de la implementación de los juegos dinámicos, con lo que se demostró la hipótesis formulada en el trabajo.

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación tiene el objetivo de fortalecer los valores morales y humanos en la educación inicial a través de juegos dinámicos. El estudio se realizó con niños y niñas de la Unidad Educativa de Nivel Inicial “Casita de Niños Guadalupe” de la ciudad de La Paz.

La investigación se origina debido a que, actualmente, la sociedad boliviana atraviesa una pérdida de valores fundamentales como el respeto, la responsabilidad, la honestidad, la solidaridad, la tolerancia, entre otros, que son producto no solo de los cambios sociales, culturales y económicos de la sociedad, sino sobre todo de las deficiencias del sistema educativo.

Por ello resulta fundamental promover, desde la educación inicial, el aprendizaje de los valores morales y humanos, ya que los primeros años de vida constituyen los de mayor significación para el desarrollo del ser humano y es la etapa donde se instauran las bases fundamentales del desarrollo de la personalidad, que se consolidarán en las sucesivas fases de la vida.

El trabajo de investigación que se presenta, está estructurado en cinco capítulos, de la siguiente manera:

El primer capítulo corresponde a la Presentación de la Investigación, donde se describe la problemática de estudio, se formulan los objetivos y la hipótesis; asimismo, se exponen los argumentos que justifican la realización del estudio.

El segundo capítulo se refiere al Marco Teórico de la investigación, donde se desarrollan los conceptos y teorías relativas a los valores morales y humanos, así como sobre los juegos dinámicos.

En el tercer capítulo se exponen los Aspectos Metodológicos de la Investigación, que comprende la definición del tipo de estudio, el diseño de investigación, la población y muestra; se describen los instrumentos de recopilación de información y la delimitación temporal y espacial de la investigación.

El cuarto capítulo corresponde a la Presentación de Resultados, donde se analizan e interpretan los datos obtenidos mediante una lista de cotejo, para medir el aprendizaje y práctica de valores morales y humanos, por parte de los niños/as de la Unidad Educativa de Nivel Inicial “Casita de Niños Guadalupe”, antes y después de la implementación de los juegos dinámicos.

En el quinto capítulo se exponen las conclusiones emergentes del trabajo realizado, y las recomendaciones pertinentes para fortalecer los valores morales y humanos desde la educación inicial.

En la parte final del presente documento se mencionan las referencias del material bibliográfico utilizado en el desarrollo de la investigación, así los anexos correspondientes.

# CAPÍTULO I

## PRESENTACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

### 1.1 Planteamiento del problema

La sociedad actual enfrenta una serie de problemas que tienen un alcance universal, como la pobreza, la desigualdad, la inseguridad, la intolerancia y últimamente, la corrupción generalizada, en las instituciones públicas y sociales (Merma, Peiró, & Gavilán, 2013). Estos problemas son reflejo de una sociedad con evidente pérdida de valores morales.

La sociedad boliviana, no se exime de esta realidad mundial; existe “una pérdida de valores, el crecimiento de la llamada ‘sociedad de consumo’ -con la creciente obsesión por poder consumir más- y la permanente pérdida de valores morales y humanos. Se está volviendo más importante el ‘tener’ que el ‘ser’, y en esa creciente competencia por ‘tener más’ inevitablemente los que más salen perdiendo son los niños y las niñas” (Puente, 2018).

Lo descrito plantea la necesidad de que se deba trabajar en el fortalecimiento de los valores morales y humanos. Si bien el primer espacio para educar en valores es la familia, también es importante el rol del sistema educativo. Es por ello que el presente trabajo de investigación, pretende fortalecer los valores morales y humanos desde el ámbito de la educación inicial escolarizada, que en Bolivia comprende los cuatro y cinco años de edad.

No obstante, la realidad de los centros de Educación Inicial en Familia Comunitaria Escolarizada refleja que, en algunos casos, la actividad pedagógica de las docentes privilegia el aprendizaje de formas, texturas, colores, así como las destrezas relacionadas con los procesos de iniciación de

lectura y escritura, habiéndose descuidado la formación o educación en valores como la responsabilidad, tolerancia, honestidad, solidaridad, humildad y otros.

Por ello resulta importante ofrecer, desde las aulas, los conocimientos, procedimientos y actitudes que hagan posible la construcción de valores morales y humanos. Y todo este trabajo se debe iniciar con los más pequeños, es decir, en la educación infantil. Sin embargo, el problema con que se encuentran las educadoras, es que mientras nadie discute que la Educación en Valores debe empezar en las primeras edades y que es importante tenerla en cuenta, los referentes didácticos y la bibliografía al respecto son muy escasa, pues es muy limitado el material escrito sobre educación en valores en esta etapa educativa (Casals & Travé, 2007).

Sin embargo, estas limitaciones no pueden ser excusas para promover los valores morales y humanos desde las primeras edades, sino que deben constituirse en desafíos u oportunidades, para que las educadoras deban diseñar e implementar estrategias adecuadas para fortalecer la educación en valores, siendo una de ellas la utilización de juegos dinámicos para la edad.

## **1.2 Formulación del problema**

¿Los juegos dinámicos fortalecerán los valores morales y humanos en niños y niñas de la Unidad Educativa de Nivel Inicial “Casita de Niños Guadalupe” de la ciudad de La Paz?

### **1.3 Objetivos de la investigación**

#### **1.3.1 Objetivo General**

Fortalecer los valores morales y humanos de los niños y niñas de la Unidad Educativa de Nivel Inicial “Casita de Niños Guadalupe” de la ciudad de La Paz, mediante juegos dinámicos.

#### **1.3.2 Objetivos Específicos**

- Indagar sobre los valores morales y humanos que poseen los niños y niñas de la Unidad Educativa de Nivel Inicial “Casita de Niños Guadalupe”.
- Elaborar e implementar un programa de actividades basado en juegos dinámicos.
- Evaluar el aprendizaje y retención de conocimientos sobre los valores morales y humanos de los niños y niñas, luego de la aplicación de los juegos dinámicos.

### **1.4 Hipótesis**

#### **1.4.1 Hipótesis de trabajo**

**H<sub>1</sub>**: Los juegos dinámicos fortalecen los valores morales y humanos de los niños y niñas de la Unidad Educativa de Nivel Inicial “Casita de Niños Guadalupe” de la ciudad de La Paz.

## **1.4.2 Hipótesis Nula**

**H<sub>0</sub>**: Los juegos dinámicos no fortalecen los valores morales y humanos de los niños y niñas de la Unidad Educativa de Nivel Inicial “Casita de Niños Guadalupita” de la ciudad de La Paz.

## **1.5 Variables**

### **1.5.1 Variable independiente**

Juegos dinámicos

### **1.5.2 Variables dependientes**

Valores morales y valores humanos.



### 1.5.3 Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Medidores	Instrumentos
Independiente: Juegos dinámicos	Son actividades de recreación, cuyo objetivo es el divertimento y la distracción de sus participantes, aunque en muchas ocasiones es utilizado con un fin educativo (Araujo, 2014).	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pedagógica</li> <li>- Social</li> <li>- Motora</li> <li>- Cognitiva</li> <li>- Sensorial</li> <li>- Afectiva-emocional</li> <li>- Creativa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso de dinámicas en la Unidad Educativa de Nivel Inicial.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buena</li> <li>- Regular</li> <li>- Mala</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisión documental</li> <li>- Cuestionario a docentes</li> <li>- Lista de cotejo</li> </ul>
Dependientes: Valores morales Valores humanos	Son normas de vida que se aseguran en el intercambio dialógico, participativo y de sentimientos entre las personas de una comunidad, como respetar la vida, respetar la dignidad de las personas o ser honesto con uno mismo y con los demás. (Cortina, 2000).	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Social</li> <li>- Educativa</li> <li>- Psicológica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocimientos de valores morales y humanos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Contenidos desarrollados</li> <li>- Relación docente-estudiantes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisión documental</li> <li>- Pretest</li> <li>- Postest</li> </ul>

Fuente: elaboración propia.

## 1.6 Justificación

El presente trabajo de investigación surge por la necesidad de promover los valores morales y humanos desde la educación infantil, teniendo en cuenta que el fin último de la educación debe ser lograr el desarrollo integral de la persona; y para conseguir ese desarrollo es necesario promover la autonomía de los estudiantes, no sólo en los aspectos cognoscitivos e intelectuales, sino también en su desarrollo social y moral.

La convivencia es el medio natural que tiene el ser humano para relacionarse con sus semejantes. Los valores morales son las normas que rigen el diario vivir de las personas, así como el respeto, la paciencia, la responsabilidad, el amor, la verdad, la tolerancia etc. Sin lugar a dudas estos preceptos son aprendidos en el seno familiar y reforzados en la escuela; por tanto, “las escuelas deberían tener como principio la educación en valores, a fin de formar mejores individuos para la familia y sociedad, mediante la inclusión de los niños y niñas en actividades de recreación como el juego, que puede hacerse extensivo a los padres de familia” (Game-Mendoza, 2015, pág. 39).

Congruente con lo anterior, en Bolivia, la Ley de la Educación Avelino Siñani - Elizardo Pérez (Ley 070 de 20 de diciembre de 2010), establece que uno de los objetivos de la educación es “Cultivar y fortalecer el civismo, el diálogo intercultural y los valores éticos, morales y estéticos basados en la vida comunitaria y el respeto a los derechos fundamentales individuales y colectivos” (Artículo 5, numeral 8).

La educación en valores es un elemento fundamental para el autoconocimiento y para la integración social. Les permitirá, a los niños, aprender a ser, aprender a respetar, aprender a valorar y aprender a aprender. Por tanto, la escuela

debe ser el contexto formal, desde donde se promueva la integración del desarrollo personal, la integración ciudadana y la tolerancia y solidaridad, en un mundo diverso, y al mismo tiempo global. Los valores se pueden aprender en contextos informales y formales, especialmente en la familia y en el contexto escolar. Se pueden aprender o desaprender. En su aprendizaje, el sujeto puede desempeñar un papel activo, o, por el contrario, puede adoptar valores de manera inconsciente (Merma, Peiró, & Gavilán, 2013).

Se estima que los valores pueden ayudar a los niños y niñas a encontrar sentido de su existencia, ejerciendo la capacidad de optar libremente para su propia autorrealización. El niño/a requiere educarse en valores porque necesita humanizarse, formarse en toda su dimensión humana. La práctica de la educación en valores puede generar (Paniego, 2000, pág. 189):

- Personas solidarias y tolerantes, asumidos y contruidos no meramente indoctrinados.
- Una mejor preparación para el desempeño futuro personal, social o laboral.
- A corto plazo una mejora en el clima escolar y en la motivación que se traduce en mejor rendimiento escolar.

La educación en valores implica la adquisición de un conjunto de competencias, que le capaciten al niño/a para aprovechar las oportunidades y para dar respuesta a las exigencias de su entorno. Busca la formación integral de niño/a, para que este se desenvuelva de manera competente en un entorno social, cultural y personal diverso. Por supuesto, es importante hacer énfasis en hecho de educarlos para que sepan aprovechar las oportunidades, desarrollarse y lograr sus objetivos, sin perjuicio de los demás, es decir, sin

utilizar el conflicto ni la violencia, como instrumentos para ello (Merma, Peiró, & Gavilán, 2013).

Debido a la importancia que tiene la educación en valores en la formación integral de la persona, es fundamental que los valores morales y humanos deban ser inculcados desde la edad infantil.

Al respecto, el Programa de Estudio de la Educación Inicial en Familia Comunitaria Escolarizada, señala que este nivel educativo “es la base fundamental para la construcción del proyecto de vida de las niñas y los niños menores a 6 años de edad...Contribuye al desarrollo de valores, de la identidad cultural, de espirituales, habilidades y capacidades: lingüísticas, psicomotrices, comunicativas, cognitivas...” (Ministerio de Educación, 2019, pág. 6)

Sin embargo, para promover los valores morales y humanos en la niñez, es necesario elegir herramientas adecuadas a su edad. Una de estas herramientas es el juego, porque constituye la actividad principal del desarrollo en la edad preescolar, y mediante el mismo el niño o niña aprende las relaciones más importantes de la realidad.

Por medio del juego, el niño progresivamente aprende a compartir, a desarrollar conceptos de cooperación y de trabajo común; también aprende a protegerse a sí mismo y defender sus derechos. El juego, además de contribuir en su desarrollo físico, también favorece su desarrollo cultural y emocional. Para el niño con actitudes y conductas inadecuadas, tales como el mal manejo de la frustración, desesperación o rabia, el juego es una salida para liberar esos sentimientos (Meneses & Monge, 2001).

El juego como actividad vital en esta edad preescolar es el medio fundamental para que el niño vaya asimilando las normas éticas, los valores morales y humanos. A través del juego los niños asumen roles donde representan el contenido adulto de la vida y, de esta forma, en el plano de la imaginación, al someterse a las reglas del rol, asimilan las formas de conducta, interrelaciones y exigencias por las cuales los adultos se rigen (Grenier, 2000).

Por tanto, para el óptimo desarrollo de los valores morales y humanos se requiere del uso de estrategias didácticas como el juego, que estimulen al niño/a a integrarse como individuo social, de manera que se pueda potenciar su autonomía, racionalidad y su desenvolvimiento en la sociedad.

## **CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO**

### **2.1 Los valores**

Los valores son aprendizajes estratégicos relativamente estables en el tiempo de que una forma de actuar es mejor que su opuesta para conseguir nuestros fines, o lo que es lo mismo, para conseguir que nos salgan bien las cosas (García, 1991, pág. 98).

Según González Rey, "los valores son todos los motivos que se constituyen, se configuran, en el proceso de socialización del hombre(...) Un valor se instaura a nivel psicológico de dos formas: los valores formales, que regulan el comportamiento del hombre ante situaciones de presión o control externos, y creo que no son los que debemos formar, y los valores personalizados , expresión legítima y auténtica del sujeto que los asume, y que son, en mi opinión, los valores que debemos fomentar" (González, 1995, pág. 100).

Por su parte, Fabelo señala que, por valor, generalmente se entiende: "(...) la capacidad que poseen determinados objetos y fenómenos de la realidad objetiva de satisfacer alguna necesidad humana. Entonces, cada objeto, fenómeno, acto de conducta, idea, concepción, desempeñan una determinada función en la sociedad, que consiste en satisfacer alguna necesidad del ser humano. Estos objetos y fenómenos adquieren una u otra significación social- ya sea positiva o negativa- teniendo en cuenta el que favorezcan u obstaculicen el progreso de la sociedad. En tal sentido, en la literatura se hace referencia al valor o antivalor" (Fabelo, 1989).

Los individuos manifiestan interpretaciones valorativas y formas de actuación propias de la cultura en un momento histórico; así, los valores adquieren un

significado que es interpretado a partir de los códigos de una época. Cortina señala que “los valores son un componente de la vida humana, son un aditamento, que tienen mucho que ver con lo que nos va a las personas. No se puede pretender hablar de valor sin hacer mención de la persona humana y los elementos constitutivos de su ser” (Cortina, 2010).

De acuerdo a las definiciones anteriores, se puede señalar que los valores son estructuras de la conciencia sobre las que se construye el sentido de la vida en sus diferentes aspectos. Los valores conforman la idea que tiene cada persona sobre cómo vivir (encuentro con las demás personas) y la decisión a favor de una manera de ser (desarrollo de un proyecto personal).

### **2.1.1 Valores humanos**

Barrios Escobnar y otros dice: que los valores humanos deben ser para la vida cotidiana, e instruir a los jóvenes en sus valores culturales es un deber de los padres de familia (Barrios, Escobar, Huinac, & Sac, 2002).

Los valores humanos en cada personal principalmente los más jóvenes, se debe reflejar en la comunicación y transmisión que hacen los padres de familia, dentro el núcleo familiar, para fomentar los valores y así evitar la pérdida del mismo.

La comunicación es la base de la sociedad para fortalecer los valores humanos, hay muchos medios de comunicación pero no han podido influir en la familia, para hacer cambios de actitudes de padres de familia, para fortalecer los valores, y alcanzar un aprendizaje significativo, dentro del sistema educativo.

Ramírez señala: “Los niños carecen de valores humanos, puesto que las personas que le rodean no son capaces de transmitir cualidades positivas a ellos y además Los padres de familia, por dedicarse a buscar sustento económico, dejan a un lado sus hijos. Existe una privación en los valores, los mismos que afectan a los niños de una manera directa, reflejando un comportamiento inadecuado y muchas veces agresiva, ciertas veces son causados por problemas familiares” (Ramírez, 2010).

“Los valores humanos son definidos como toda perfección, real o ideal, existente o posible, que rompe nuestra indiferencia y provoca nuestra estimación, porque responde a nuestras tendencia o necesidades” (Pérez, 2008). “Los valores son determinadas maneras de apreciar ciertas cosas importantes en la vida por parte de los individuos que pertenecen a un determinado grupo social o cultural”.

Según la definición de los autores los valores son la máxima expresión del comportamiento del ser humano logrando establecer una diferencia entre las personas que manejan los valores humanos, de tal motivo las características positivas llevaran a la perfección en la manera de actuar y sobresalir de las demás personas.

“Los valores son la dimensión prescriptiva que toda presentación cognitiva lleva implícita y que el individuo utiliza cotidianamente como marco de referencia de su interacción con los demás” (Veloz, 2016).

La cuestión de la objetividad o subjetividad de los valores humanos, a nivel educativo es fundamental, pues de ella se derivan consecuencias importantísimas para la educación y para la vida de las personas en general. Y ello es así, porque no es lo mismo entender que existen unos valores objetivos



que se deben enseñar y a los que las personas se han de adaptar, ya sea de manera voluntaria o forzada, que decir que los valores dependen de nosotros mismos, de lo que estimemos o apreciemos, y que por lo tanto nadie nos los puede imponer.

Determinar un concepto claro y práctico sobre los valores humanos se enmarca en varios aspectos dentro de la humanidad, es por esta razón que el autor menciona que en la educación los valores humanos son considerados como la enseñanza de los valores humanos dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, lo cual mantiene una relación voluntaria en el aprendizaje de los mismos, demostrando cualidades positivas dentro de la sociedad (Veloz, 2016).

### **2.1.2 Valores morales**

Frisancho afirma que “los valores son anteojos desde los cuales se examina la realidad y desde los que se actúa; pueden ser personales, sociales (convencionales) o tener aspiraciones de universalidad (valores morales) y orientan nuestras conductas y acercamiento a la realidad” (Frisancho, 2001).

Esta última autora plantea que los valores personales, parten de los deseos, intereses y preferencias de las personas, desde su experiencia como ser humano; y que la construcción de normas simpatiza por el orden y la convivencia y por ello, toda persona puede reconocer lo que es institucional y socialmente aceptable.

Los valores morales se distinguen por ser universales, inalterables y de naturaleza ética; son normas de vida que se aseguran en el intercambio dialógico, participativo y de sentimientos entre las personas de una comunidad, como respetar la vida, respetar la dignidad de las personas o ser honesto con

uno mismo y con los demás. Cortina, considera como valores morales, la libertad, justicia, solidaridad, honestidad, tolerancia activa, disponibilidad al diálogo y respeto a la condición humana (Cortina, 2010).

Según López y Peña, “los valores morales son los valores del mundo espiritual del hombre que están relacionados de forma inmediata con su práctica histórico-social, con su acción y su conducta para con los demás, para con su entorno natural y para consigo mismo” (López & Peña, 1997).

Por su parte, Francisco Leocata señala que “los valores morales se vinculan con el modo como se vive la relación con los demás donde se pone en juego la relación intersubjetiva, la conciencia y la conducta respecto a otros” (Leocata, 2008, pág. 29).

#### **2.1.2.1 Responsabilidad**

La responsabilidad “es la capacidad de sentirse obligado a hacer una determinada tarea, o un determinado trabajo, sin presión externa alguna. Tiene dos vertientes: individual (o capacidad de aceptar las consecuencias de los propios actos) y colectiva (o capacidad de influir en lo posible en las decisiones de una colectividad, al mismo tiempo que se responde de las decisiones que se toman como grupo social en donde está incluida la persona)” (García-Lago, 2002, pág. 12).

Asunción de las obligaciones sociales por el individuo como un compromiso consecuente en su actuación. Mostrar sentido del deber, la obligación y el compromiso del cumplimiento de las principales actividades tanto en el plano individual como social. Es la capacidad de sentirse obligado a hacer una determinada tarea, o un determinado trabajo, sin presión externa alguna.

La responsabilidad “es la conciencia de las propias obligaciones como persona y miembro de un grupo, asumiendo en cada momento las tareas y compromisos que le competen” (Zurbano, 1998, pág. 61).

El valor de responsabilidad, “es hacer cumplir las obligaciones morales, de comportamientos, y responder adecuadamente en las situaciones de decisiones ante los dilemas que se presentan, y la toma de conciencia de las consecuencias de los actos al cual haya hecho” (Pestaña, 2004).

En términos concretos, la responsabilidad es el sentido del deber. Conciencia de las propias responsabilidades y obligaciones y disposición a obrar de acuerdo con ellas. “Es la facultad que permite al hombre interactuar, comprometerse y aceptar las consecuencias de un hecho libremente realizado. La persona toma o acepta decisiones y asume el resultado de ellas, lo mismo de sus actos no intencionados, buscando el bien común y procurando que otras personas hagan lo mismo” (Mora & Criado, 2000, pág. 27).

Mediante el aprendizaje de este valor se pretende habituar a los alumnos a: aceptar cualquier crítica positiva, evitar la pasividad, profundizar y ampliar la visión de los problemas, escuchar y dialogar para intercambiar puntos de vista, fomentar el optimismo frente a las peores situaciones, aprender a buscar soluciones y actuar en consecuencia.

### **2.1.2.2 Solidaridad**

La solidaridad “es la disposición de ánimo para actuar siempre con sentido comunitario. Relación entre las personas que participan con el mismo interés en cierta cosa, particularmente, que se sienten unidas en la comunidad. Actitud

de una persona con respecto a otra u otras cuando pone interés y esfuerzo en una empresa o asunto de ellas” (Mora & Criado, 2000, pág. 29).

No se reduce a la ayuda mutua, son los lazos que unen a los compañeros. El sentimiento real del colectivismo está estrechamente ligado a exigencias al amigo, al compañero de estudio y de trabajo en función de lograr objetivos comunes.

La solidaridad es la toma de conciencia, sensibilidad y compromiso ante las situaciones, problemas y necesidades de las personas y pueblos para solucionarlos de forma fraternal, generosa y creativa.

La escuela debe actuar para educar en la solidaridad. Por encima de modos y reclamos publicitarios, tendrá que aclarar el sentido profundo de la solidaridad e incorporarla en la vida de los centros. “La solidaridad es uno de los grandes argumentos de la paz. Exige desarrollar en los alumnos la capacidad de discernir y de pensar críticamente para descubrir aquellas situaciones de marginación y de injusticia que pueden ser mejoradas con un planteamiento más solidario” (Zurbano, 1998, pág. 84).

### **2.1.2.3 Tolerancia**

La tolerancia es el respeto a la libertad de los demás; sus formas de pensar, de actuar o sus opiniones políticas o religiosas. Es aceptar a los demás tal como son, no como creemos que deberían ser.

La tolerancia permite a las personas entender que cada ser humano es único e irrepetible, que tiene derecho a sus propios criterios, juicios y decisiones; que los intereses, deseos y necesidades son particulares; que las metas, propósitos

e ideales ajenos no tienen que coincidir necesariamente con los propios: que la pluralidad es una condición real de la sociedad. La tolerancia acepta la posibilidad de los errores personales y de los otros, de las equivocaciones propias y de los demás. “Son las actitudes y conductas de flexibilidad y autocontrol como respuesta a estímulos que contradicen, se oponen o incluso violentan el sistema de valores, creencia, opiniones, etc., de un individuo” (Mora & Criado, 2000, pág. 29).

La tolerancia hace referencia a la libertad y exige la armonización de las libertades, fomenta el pluralismo frente a la uniformidad y se esfuerza en reconocer que los otros tienen capacidad de decir su propia palabra y, por eso, hay que escucharla dialogando. “La tolerancia, tal como nosotros la entendemos, supone dejar los tics autoritarios derivados de la posición en la familia y en la sociedad, de la encarnación de la ortodoxia, de la preponderancia económica o de cualquier poder. Es justamente rebeldía frente al mundo que tenemos, en el que los valores derivan de la fuerza y no de la razón” (Gil-Martínez, 1999, pág. 84).

Los analistas de la sociedad afirman que la tolerancia es una de las asignaturas pendientes. “Avanzamos hacia una sociedad cada vez más plural, que pretende integrar de forma positiva las diferencias ideológicas, culturales y sociales. La vida cambia cada vez con mayor rapidez. Por eso, uno de los objetivos prioritarios de la educación actual debe ser preparar a nuestros alumnos/as para vivir en una sociedad plural, con un espíritu tolerante y abierto ante el hecho de la diversidad, sin perder por ello sus convicciones. El papel de la escuela en esta tarea puede ser fundamental” (Zurbano, 1998, pág. 94).

#### **2.1.2.4 Honestidad**

La honestidad es una forma de vivir congruente entre lo que se piensa y la conducta que se observa hacia el prójimo que, junto a la justicia, exige en dar a cada quien lo que le es debido.

Contrariamente, se puede ver como actitudes deshonestas la hipocresía, aparentando una personalidad que no se tiene para ganarse la estimación de los demás; el mentir continuamente; el simular trabajar o estudiar para no recibir una llamada de atención de los padres; el no guardar en confidencia algún asunto del que se ha hecho la promesa de no revelarlo; no cumpliendo con la palabra dada, los compromisos hechos y la infidelidad (García-Lago, 2002).

Faltar a la honestidad lleva a romper los lazos de amistad establecidos, en el trabajo, la familia y en el ambiente social en el que se desenvuelve la persona. De esta manera la convivencia se hace prácticamente imposible, pues ésta no se da, si las personas son incapaces de confiar unos en otros.

Para ser honesto hace falta ser sincero en todo lo que se dice; fiel a las promesas hechas en el matrimonio, en la empresa o negocio y con las personas que participan de la misma labor; actuando justamente en el comercio y en las opiniones respecto a los demás (García-Lago, 2002).

En la convivencia diaria se puede vivir la honestidad con los demás, no causando daño a la opinión que en general se tiene de ellas, lo cual se puede dar cuando se les atribuye defectos que no tienen o juzgando con ligereza su actuar; si se evita sacar provecho u obtener un beneficio a costa de sus debilidades o de su ignorancia; guardando como propio el secreto profesional

de aquella información que es particularmente importante para la empresa, o de aquel asunto importante o delicado que ha confiado el paciente o cliente que ha pedido ayuda; evitando provocar discordia y malos entendidos entre las personas; señalando con firmeza el grave error que se comete al hacer calumnias y difamaciones de quienes que no están presentes; devolviendo con oportunidad las cosas ajenas y restituyendo todo aquello que de manera involuntaria o por descuido se haya dañado.

Si se quiere ser honesto, es necesario empezar por enfrentar con valor los defectos y buscando la manera más eficaz de superarlos, con acciones que conduzcan a mejorar todo aquello que afecta a la persona y como consecuencia a sus semejantes, rectificando cada equivocación y cumpliendo con el deber en las labores grandes y pequeñas sin hacer distinción.

Las relaciones en un ambiente de confianza conducen a la mejora personal y ajena, pues si en todo momento se obra con rectitud, se aprende a vivir como hombre de bien.

### **2.1.3 Importancia y utilidad de los valores morales y humanos en la educación**

Es importante conocer que el significado etimológico del término “valor tiene sus raíces en el vocablo latín “Oris”, cuyo significado es fuerza, eficacia, actividad o virtud de las cosas para producir un efecto” (Vigo, 2002, pág. 25).

La importancia de los valores morales y humanos radica que “el valor es una propiedad del bien, por tanto es objetivo porque tiene fundamento en la realidad externa al sujeto y también tiene un aspecto subjetivo porque hace referencia al reconocimiento que hace el sujeto de esos valores” (Castillo, 2000, págs. 81-106).

La importancia de los valores está fundamentada tanto en la cosa en sí misma, en el ser mismo en cuanto bien, así como también en el sujeto que capte y reconozca aquel bien. Al margen que este reconocimiento sea mejor o peor, lo más importante es salir de la 'indiferencia', precisamente por medio del 'reconocimiento'.

Esto se explica por ejemplo en la actual crisis de valores, que golpea sobre todo en los niños y jóvenes, causa de una profunda "ignorancia" de los valores tanto morales como humanos, por la ausencia de éstos en sus padres, profesores y el actual entorno sociopolítico, que cada vez más va en detrimento.

Se destaca que la importancia del valor en tanto que es un tipo de bien, que valioso es lo que nos aparece como bueno y que la bondad es una característica del ser, que obedece al valor del ser en sí mismo, a un valor absoluto. Lo contrario es cuando cualquier realidad aparecerá como valiosa cuando se tenga necesidad de ella. Es decir que las cosas adquieren un valor nuevo, subjetivo e individual, cuando representan la posibilidad de saciar algo deseado, que responde a una apetencia.

Se define que la importancia del valor en relación al sujeto que lo desea, no como un bien del ser que lo posee, sino para quien lo necesita, configurándose como valor relativo.

Es por ello que hoy en día se observa que esta tergiversación del concepto de valor ha ocasionado que algunas personas se consideren centro de todo valor, con tal egocentrismo, que trastoca el concepto de valor, en tanto que lo valioso se hace subjetivo, individual y solo importan los intereses personales.



Por tanto, estamos ante valores ficticios que ensombrecen y ciegan la vida del ser humano.

Los valores han traído un mundo sumergido en una crisis de valores, en el que se destaca su carácter subjetivo, basado en la sola apreciación de la persona; por ello su valía gira alrededor del interés humano. Se configuran entonces como valores relativos incapaces de imponerse al individuo. La relación profunda de la ética es consecuencia de la íntima relación entre el valor y el bien, el cual todos debemos reconocer. Sin embargo, esta posición relativista defiende que no hay un bien que reconocer, sino utilidades para cada individuo, las cuales pueden cambiar continuamente y no tienen por qué coincidir en dos personas. Por tanto, no cabe plantearse una ética universal (Dextre, Pérez, & Prieto, 1999, pág. 45).

En consecuencia, habiendo reconocido que los valores morales y humanos son instrumentos que nos aseguran una correcta conducta moral, urge dotar nuestra vida de estos valores de modo convincente, tomando conciencia de su concepto real; por medio de una educación idónea, desde los primeros años de vida, solo así afrontaremos los grandes desafíos a los que estamos expuestos en el mundo actual.

## **2.2 El juego**

De forma general, Moreno señala que “el juego es una acción libre, ejecutada, y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material, no se obtenga en ella provecho alguno; que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que

propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual” (Moreno, 2002, pág. 22).

Además, “el juego involucra a la persona entera: su cuerpo, sus sentimientos y emociones, sus inteligencias... Facilita la igualdad de posibilidades, permite ejercitar las posibilidades individuales y colectivas. Los niños que juegan mucho podrán ser más dialogantes, creativos y críticos con la sociedad” (Borja & Martín, 2007, pág. 14).

Respecto al juego infantil, Moreno señala que es medio de expresión, instrumento de conocimiento, factor de sociabilización, regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento; en una palabra, resulta medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad” (Moreno, 2002, pág. 22).

El juego es una actividad propia de la infancia, por medio de la cual el niño – niña, puede elaborar las distintas situaciones de su vida, al realizar activamente lo vivido en forma pasiva (Bruzzo & Jacobovich, 2008).

El juego permite a los niños y niñas explorar el mundo que les rodea, sus propias posibilidades y limitaciones de manera individual o grupal en un entorno de disfrute, diversión, entretenimiento y recreación. Incide positivamente en el desarrollo infantil en sus dimensiones afectivas, cognitivas, y psicomotoras. El juego estimula en los niños y niñas las siguientes capacidades: aprender a esperar, la recreación, la felicidad, la libertad, la comunicación, el aprendizaje, la alegría, la imaginación, la desinhibición, la creación, la cooperación, entre otros (Bruzzo & Jacobovich, 2008).

### **2.2.1 El juego infantil**

El juego infantil cumple la función didáctica, de conectar al niño con la sociedad, por medio de objetos y acciones que imitan la vida cotidiana de los adultos. Con él aprenden a compartir, a cooperar y a preocuparse por los sentimientos de los demás. La importancia del juego en la educación es amplia, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones síquicas.

El juego es actividad primordial en la vida de un niño. Durante los 06 años de vida, se crea en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse. Es la etapa en la que más conexiones se dan. Una de las formas que tiene el niño para que se produzcan estas conexiones es el juego. Mientras más juega un niño más conexiones neuronales se crea y por ende se desarrolla mejor y aprende más. Si un niño no juega se debilita sus capacidades se atrofia y su personalidad se marchita. Jugar es una necesidad para el desarrollo cerebral del niño y que le ayuda aprender y a crecer mejor (Chang, 2009, pág. 11).

Asimismo Chang, sostiene “Desde el nacimiento hasta los siete años de vida, el niño aprehende el mundo a través de la experiencia sensorial, no a través del intelecto. De manera muy natural está unido con su entorno” (Chang, 2009, págs. 28-29).

Steiner descubrió que el ser humano aprende con las mismas fuerzas vitales con las que “edifica” su cuerpo. Aproximadamente, entre los 3 y 4 años de edad, afloran en el niño preescolar también las capacidades de imaginación y fantasía.

Estas se desarrollarán plenamente a través del juego, que se intensificará a partir de ese momento. Del respeto hacia el juego infantil depende el fomento de esas capacidades, tan importantes en el adulto futuro. El juego es el “trabajo” del niño Favorecer esta etapa de juego del niño es la meta. Máspreciada, por eso los materiales educativos son los juguetes más sencillos y estéticos. El resguardar las diferentes etapas de la infancia de tanta sobre estimulación del entorno fomenta, además, la atención y la concentración prolongada, dos capacidades tan menguadas actualmente.

Se reconoce la importancia del juego tanto para el desarrollo motriz como para el desarrollo cognitivo y afectivo

Delgado, sostiene que el juego tiene las siguientes. Características: (Delgado, 2011, pág. 7)

- a) El juego es una actividad voluntaria y libre.
- b) Se realiza dentro de unos límites espaciales y temporales.
- c) Es una actividad autotélica.
- d) Es fuente de placer.
- e) Es universal e innato.
- f) Es necesario tanto como para los adultos y los niños.
- g) Es activo e implica cierto esfuerzo.
- h) Cualquier actividad de la vida cotidiana puede convertirse en un juego.
- i) El juego es algo muy serio.
- j) El juego es una vía de descubrimiento del entorno y de uno mismo.
- k) El juego es el principal motor del desarrollo en los primeros años de la vida del niño.
- l) El juego favorece la interacción social en la comunicación

Por otro lado para Chang, las características del juego son: (Chang, 2009, pág. 49)

- a) Es una actividad espontánea y personal que nace del mundo interior del niño, ya que es su propia creación.
- b) El juego es de naturaleza no literal. Esto quiere decir que el juego se ubica en el tipo de las experiencias llamadas “como si”. Por ejemplo, una niña de cuatro años juega con la muñeca “como si” fuera su hija y un niño de cinco años puede jugar a montar una escoba “como si” fuera un caballo.
- c) El afecto positivo siempre acompaña al juego, es decir, que siempre resulta placentero y gozoso. Si el juego deja de ser placentero ya no es juego.
- d) El juego es flexible pues es impredecible. Ni el niño ni el observador saben cómo se va a desenvolver; es como una película de suspenso, no se sabe qué viene ni cómo termina.
- e) El proceso, y no la meta, es su esencia. Al niño no le interesa a qué va a llegar al final de su juego. Él disfruta el “viaje”, el desarrollo mismo de cada parte del juego. En ese sentido, el juego es siempre “aquí y ahora”, se vive siempre en tiempo presente. Las características esenciales para los niños de 5 años, lo que respeta el juego infantil es la vitalidad, el gozo y el espíritu positivo que se debe promover en los niños.

### **2.2.2 Clasificación de los juegos**

La realidad es que los juegos les abren a los niños el camino hacia el mundo, e influyen en el desarrollo mental de los mismos, estos en su conjunto ocupan un importante lugar en el Sistema Nacional de Educación. De ahí la importancia

que se brinda a su clasificación, hasta el momento uno de los temas con más controversias en el estudio de los juegos infantiles.

Con respecto a la clasificación de los juegos muchos son los intentos realizados por diferentes autores, que en algunos casos coinciden en lo fundamental, en el ordenamiento; sin embargo, cada autor clasifica según su objetivo, criterio, punto de vista, etc. basado en estudios e investigaciones realizadas en correspondencia con la especialidad que desempeña (Armas, 2017).

Las corrientes sobre las que giran las clasificaciones de los juegos son normalmente, las acciones que generalmente se realizan en el juego.

Entre los principales aspectos sobre los que se han clasificado los juegos, se encuentran los formales que, como dice Gutiérrez Delgado, “son aspectos superficiales”, siendo la gran mayoría de estas clasificaciones colecciones descriptivas de la actividad de los juegos (Armas, 2017).

La clasificación del juego según J. Piaget (1959), propone una clasificación fundamentada en la estructura del juego, que sigue estrechamente la evolución genética de los procesos cognoscitivos.

Este autor plantea que casi todos los comportamientos pueden convertirse en juego cuando se repiten por “asimilación pura”, es decir, por puro placer funcional, obteniendo el mismo a partir del dominio de las capacidades motoras y de experimentar en el mundo del tacto, la vista, el sonido, etc.

- **Juegos sensorio motores o de ejercicio (0 - 2 años)**

Este movimiento lúdico lo describe en distintos estadios sensorio motores:  
(Armas, 2017)

- Estadio de los reflejos (0 -1 mes).
- Estadio de las reacciones circulares primarias (1 - 4 meses).
- Estadio de las reacciones circulares secundarias (4 - 8 meses).
- Juegos sensorio-motores o de ejercicio (0 - 2 años).
- Estadio de las reacciones circulares terciarias (12 - 16 meses).
- Estadio de invención de nuevos medios mediante combinaciones mentales (18 - 24 meses).

- **El juego simbólico (2 - 7 años)**

- Se basa en la teoría del egocentrismo al analizar básicamente el juego simbólico.

- **Juego de Reglas (7-12 años)**

- Las reglas aparecen aproximadamente hacia los 4 - 5 años, pero es de los 7 a 11 años cuando se constituyen como fijas en el juego.

### **2.2.2.1 Clasificación del juego según Goy Jacquin:**

Según Goy Jacquin, el juego sufre una evolución a lo largo del período infantil. Dicha evolución viene caracterizada por la siguiente estructura de jugar agrupados por edades: (Armas, 2017)

- Etapa de **3 - 5 años**: Juegos de proeza en solitario.

- Etapa de **5 - 6** años: Juegos de imitación exacta.
- Etapa de **6 - 7** años: Juegos de imitación ficticia.
- Etapa de **7- 8** años: Juegos de proeza en grupo y juegos colectivos descendentes.
- Etapa de **8 - 9** años: Juegos colectivos ascendente.
- Etapa de **10 -11** años: Juegos en grandes colectivos.

#### **2.2.2.2 Clasificación del juego según Jean Chateau:**

Para G. Jacquin los juegos quedan encuadrados bajo unas características generales propiciadas por el desarrollo evolutivo del niño. Su clasificación queda agrupada en juegos reglados y no reglados. Pero, antes, en la clasificación de Jean Chateau es preciso detallar la importancia que Elkonin (1985) da a las reglas del juego (Armas, 2017).

Este dice que de igual forma que el juego tiene un desarrollo evolutivo en el niño, el acatamiento a la regla evoluciona en cuatro fases en el juego protagonizado.

**Juegos no reglados:** se encuentran englobadas en la etapa que va desde el nacimiento hasta los 2 - 3 años, en contraste con Piaget (1959) donde remarca la aparición de los primeros juegos reglados en torno a los 4 - 5 años, entre los que se incluyen: (Armas, 2017)

- Juegos funcionales.
- Juegos con los nuevos.
- Juegos de destrucción (desorden y arrebatos).



**Juegos reglados:** Una vez pasada la etapa en la que los juegos de desorden y arrebatos son predominantes, se entra en la fase donde estos empiezan a estructurarse bajo una normativa operativa, la regla, estos se dividen en:

- Juegos de imitación.
- Juegos de construcción.
- Juego de regla arbitraria.

### **2.2.2.3 Clasificación de los juegos según Bryant J. Cratty:**

Cratty en (Armas, 2017), centra su análisis de los juegos en la importancia del comportamiento humano regulado a través de la actividad lúdica.

Así el autor clasifica los juegos en torno a los siguientes apartados:

- Juegos de memorización.
- Juegos de categorización.
- Juegos de comunicación del lenguaje.
- Juegos de evaluación.
- Juegos de resolución de problemas.

Estas y otras clasificaciones, se aprecia que la motricidad no constituye un elemento a tener en cuenta en las clasificaciones. En correspondencia con el objeto de estudio.

Luego de algunas reflexiones y como consecuencia del perfeccionamiento continuo, determinaron incorporar, eliminar o sustituir algunos aspectos dados por los mencionados autores, con el propósito de aplicar una clasificación más factible en su manejo, tanto para profesores como estudiantes, quedando de la siguiente manera: (Armas, 2017)

- a) **Por la forma de participar:** individuales o colectivos, respondiendo a cómo se obtiene el triunfo, si es de un solo participante “Los agarrados”, “La sillita musical” o de un equipo, “Relevo de Banderitas” o “Baloncesto”.
  
- b) **Por la ubicación:** interiores (áreas techadas) o exteriores (áreas al aire libre).
  
- c) **Por la intensidad del movimiento:** alta, media o baja.

En este aspecto se cataloga como alta, aquellos juegos de larga duración, que exigen de los participantes gran preparación física, técnica y táctica y aquí se ubican sólo los juegos deportivos.

De intensidad media, son aquellos que requieren alguna preparación física y dominio de algunas habilidades básicas, que pueden durar un período de tiempo no establecido o sean variables y que utilizan algunos elementos técnico-tácticos, sin grandes exigencias, estos son los pre deportivos (Armas, 2017).

Como intensidad baja, están los juegos menores o pequeños, los tradicionales, cooperativos que son de poca duración, sencillos en su ejecución.

- d) **Por sus características:** se encuentran los deportivos, pre-deportivos, tradicionales, cooperativos, recreativos y los pequeños o menores.
  
- e) **Juegos Deportivos:** son los que tienen como elemento fundamental los balones de diferentes formas, tamaños y pesos, en algunos de ellos existen otros implementos que permiten accionar ese balón, se

desarrollan habilidades deportivas muy complejas, técnicas – tácticas; ofensivas - defensivas; individuales, en grupo y en equipos. Se inicia su trabajo en la etapa escolar en quinto grado, abarcando toda la enseñanza hasta el segundo año del nivel superior.

- f) **Juegos Pre - deportivos:** son aquellos que tienen elementos de la técnica de los deportes, tienen carácter competitivo y permiten conocer algunas reglas oficiales, se propicia la adquisición de determinados movimientos, acciones y habilidades primarias que servirán de base, que pueden ser básicas para utilidad de varios deportes o específicos cuando solo sirven a un deporte.
  
- g) **Juegos Tradicionales:** son aquellos que desde mucho tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, manteniendo su esencia; juegos de transmisión oral, que guardan la producción espiritual de un pueblo.
  
- h) **Juegos cooperativos:** son donde los participantes se deben ayudar unos a otros, el hecho que tengan una meta común, necesariamente implica intereses comunes y se trata que no haya competencia, individualismo ni exclusión entre los participantes, sino, más bien, cooperación y participación.
  
- i) **Juegos Pequeños:** en este grupo se encuentran todos aquellos juegos de organización sencilla, que pueden o no tener implementos, son de pocas reglas y pueden modificarse. Su duración y participación no están sometidas a estipulaciones oficiales, no requieren de terrenos específicos, ni de materiales especiales. Estos juegos se enseñan y ejercitan con éxito en una clase para la adquisición de conocimientos,

hábitos, habilidades motrices básicas y capacidades físicas condicionales y coordinativas, ya que desarrollan actividades como: la motricidad, lo sensorial, dramatización, imitación, expresión corporal, rondas y cantos, entre otras que contribuyan al logro del objetivo propuesto.

**j) Juegos Recreativos:** cualquiera de ellos u otros que sean utilizados voluntariamente en el tiempo libre o de ocio.

**k)** Después de profundizar y abordar las clasificaciones se puede constatar que dentro de la Educación Física, los juegos más significativos son los denominados menores o pequeños por todas las actividades que desarrollan, es por eso que en dicha investigación los juegos seleccionados para el desarrollo de las habilidades motrices básicas de correr, lanzar y atrapar, se refieren a los **juegos pequeños**, ya que un rasgo esencial de estos, consiste en que no necesitan un largo tiempo de preparación, generalmente después de una breve explicación y demostración pueden realizarse sin dificultad.

La actividad lúdica influye en la formación de los procesos psíquicos voluntarios, así, durante el juego, se empieza a desarrollar en los niños la atención y la memoria voluntaria. Dentro de las condiciones del juego los niños se concentran mejor y memorizan más. La creación de situaciones lúdicas y de las acciones de estas, ejercen una influencia constante en el desarrollo de la actividad intelectual del niño.

El juego permite la interrelación entre los niños, y se convierte en un modelo para la propia conducta de los mismos. Se adquieren los hábitos fundamentales de comunicación y las cualidades indispensables para el

establecimiento de las interrelaciones con sus coetáneos. Los juegos motrices actúan sobre el cuerpo en su conjunto donde trabajan una gran cantidad de grupos musculares.

La lucha por alcanzar los mejores resultados, bien de forma individual o colectiva, fomentan la personalidad de los niños, al movilizar todas sus capacidades físicas, sus habilidades, sus conocimientos y sus cualidades morales y volitivas con el propósito de lograr sus objetivos, y cada nueva competición representa una prueba evaluativa de la totalidad de la personalidad de los educandos.

Todos los autores consultados destacan que los juegos brindan también las condiciones favorables para desarrollar el valor, la disposición, la tenacidad para vencer las dificultades, así como para educar la independencia, la disciplina y la responsabilidad y en estrecha unidad con el pensamiento y la conducta colectiva.

“El juego es el camino de los niños hacia el conocimiento del mundo en que viven y al que están llamados a cambiar” (Armas, 2017).

El juego es una forma peculiar de actividad activa del niño hacia el medio que lo rodea. Los juegos de los niños son una actividad que aún no puede expresarse en forma de trabajo, por cuanto el niño todavía no tiene acceso a la actividad laboral real. El juego es el único tipo de actividad que está al alcance del niño y que responde a su necesidad de ser activo. El juego es lo más importante en la infancia, a través del mismo se pueden observar sus particularidades psicológicas, ya que mediante él, es donde el niño refleja la realidad que lo rodea y al mismo tiempo manifiesta una determinada actitud hacia ella.

Para el niño jugar significa activar, despertar sentimientos, deseos, la operación de realizarlos, sentir, percibir y representar de manera creadora el mundo según su imaginación. El gran valor psicológico y pedagógico de los juegos los ha convertido en un factor importante en la formación de la personalidad. Los juegos están dirigidos, esencialmente, hacia el desarrollo del conocimiento, los hábitos, capacidades físicas y el tratamiento de las habilidades motrices básicas locomotrices, auto-locomotrices, de manipulación y proyección.

### **2.2.3 Juegos según la actividad que promueve en el niño**

Díaz y otros, realiza una clasificación de los juegos según la actividad que promueve en el niño y las cualidades que desarrollan como, por ejemplo: (Díaz & et al, 1993).

Según la intensidad del movimiento, se dan los juegos móviles (variedad de movimiento), inmóviles (predominio del trabajo mental y psíquico) y los transitorios (combinación de las dos características anteriores). Por la ubicación, dependiendo de dónde se realicen, son interiores o exteriores. Por la forma de ubicación son individuales o colectivos.

Por su característica o tipo pueden ser: dramatizados, miméticos, sensoriales, persecución, libres, con cantos, creativos, co-educacionales, rítmicos, tradicionales, pre-deportivos, de relevo, constructivos-destructivos.

#### **2.2.3.1 Sensoriales**

Juegos sensoriales: estas se desarrollan los diferentes sentidos del ser humano. Se caracterizan por ser pasivos y por promover un predominio de uno o más sentidos en especial (Velarde, 2005).

### **2.2.3.2 Motores**

Los juegos motrices: en primer momento buscan la madurez de los movimientos en el niño.

### **2.2.3.3 Intelectuales**

Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones como el dominó, el razonamiento (el ajedrez), la reflexión (adivinanza), imaginación creadora (invención de historias) (Velarde, 2005).

### **2.2.3.4 Sociales**

Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, entre otros.

## **2.2.4 Características del juego**

Diversos estudios, desde campos como la antropología, la psicología o de la educación, han señalado rasgos característicos de la actividad lúdica como paso previo a su explicación y a la exploración de sus posibilidades.

Algunas de estas características se han mantenido como aspectos que identifican al juego a lo largo de los años. Así, Decroly y Monchamp, destacan en la actividad lúdica el placer y la alegría que les son inherentes y el hecho de no implicar un fin consciente al margen de la propia acción del juego (Decroly & Monchamp, 1986).

Buytendijk, por su parte, resalta también algunos de estos elementos distintivos: la alegría, la espontaneidad, el esparcimiento o la oscilación (movimiento de vaivén) (Buitendijk, 1993).

Johan Huizinga (1972) en su tratado “Homo Ludens”, ahonda en alguna de las ideas anteriores y aporta otras nuevas. Así, considera que el juego constituye una actividad libre, produce satisfacción y alegría, representa una actuación llena de sentido, transcurre dentro de sí mismo, está lleno de armonía y, finalmente, crea orden llevando el “mundo imperfecto” a una perfección provisional, citado en (Martínez, 2012).

Moreno Palos, identifica el juego con tres aspectos: (Moreno Palos, 1992)

1. El juego es una acción o actividad, que forma parte del repertorio comportamental del ser humano.
2. Es una actividad sin objetivo exterior a ella misma.
3. Es una actividad que causa placer convirtiéndose éste en el auténtico “motor interno” del juego.

Torres Guerrero y cols. Establecen las siguientes características del juego:



Cuadro N° 1: Características del juego según Torres Guerrero y cols

<b>Características del juego de Torres Guerrero y cols. (1994)</b>	
<b>Placentero</b>	<i>“El juego debe producir satisfacción en quien lo práctica y no suponer en ningún caso motivo de frustración o malestar. Es por esto que es importante hacer ver a nuestros alumnos y alumnas, el valor del juego como juego, desligado del valor de la victoria o la derrota”.</i>
<b>Mundo aparte</b>	<i>“La práctica de un juego evade de la realidad, introduciendo al niño o al adulto en un mundo paralelo y de ficción, que le ayuda a lograr satisfacciones que en la vida normal no alcanzan”.</i>
<b>Liberador</b>	<i>“En este sentido hay que entender el juego como actividad libre, nunca obligada y como un medio de evasión de lo cotidiano”.</i>
<b>Expresivo</b>	<i>“Facilitador de la exteriorización de sentimientos y comportamientos que en situaciones normales mantenemos reprimidos”.</i>
<b>Socializador</b>	<i>“Probablemente una de sus principales características, en especial, en las primeras edades escolares, cuando el niño pasa del juego individual al juego cooperativo y de equipo”.</i>

Fuente: (Torres, Arráez, Rivera, Merino, & López, 1994)

- **El juego es una manifestación activa.**

La gran mayoría de autores destacan la condición dinámica del juego haciendo uso de distintos términos, aquí matizados como sinónimos: realidad, fenómeno, ser, conducta, movimiento, motricidad, ejercicio, esfuerzo, comportamiento, impulso, actividad (Martínez, 2012).

Si se quiere ser coherente en el uso del juego se tendrá que evitar jugadores espectadores, ya que el juego es ante todo actuar, sentir... fluir mediante la participación activa, es decir, a través de la acción motriz.

- **La dimensión lúdica o el espíritu del juego.**

Timón y Hormigo, resaltan como características de los juegos las siguientes: (Timón & Hormigo, 2010)

- a) **Lúdico:** es una de sus características más importantes. Cualquier tipo de juego tiene un alto componente lúdico, que entretiene, divierte, anima y motiva al que lo practica.
- b) **Libre:** entendido como una actividad espontánea, que no requiere de grandes esfuerzos o acontecimientos externos. El sujeto no está obligado a realizar la acción. El juego es incompatible con cualquier forma de imposición.
- c) **Participativo:** poseen un alto tiempo de compromiso motor, al tener cabida en ellos cualquier participante.
- d) **Intrascendente:** el resultado es lo de menos, es decir, se juega por diversión. Lo importante es participar y divertirse, el ganar también lo es, pero no lo primordial.
- e) **Enriquecedor:** el juego destaca por su dimensión social, participativa, comunicativa. El jugador puede expresar sus sentimientos, actitudes, intereses, tendencias... en el juego.
- f) **Azar:** todos los juegos tienen un alto grado de incertidumbre, esto ayudará a enriquecer al que los practica.
- g) **Voluntarios (espontáneo):** los juegos deben ser naturales, voluntarios por parte de los sujetos.
- h) **Socioculturales:** estaban dentro de un contexto y una cultura, como es la nuestra.

- i) **Global e integral:** a través del juego se pueden trabajar muchos aspectos y ámbitos (cognitivo, perceptivo, motriz y socio afectivo).

#### **2.2.4.1 Modelos o tipos de juego**

Los autores han llegado a distinguir tres tipos de juegos: (Martínez, 2012)

Juegos con estructura de meta individualizada: los objetivos son individuales no se relacionan con el resto, no hay interacción. No existe relación directa entre éxito o fracaso obtenido por las distintas personas dentro del juego.

Juegos con estructura de meta de competición: los objetivos del individuo están relacionados con el resto, que sólo uno de ellos puede alcanzarlos. Los éxitos individuales van unidos al fracaso del resto de participantes.

Juegos con estructura de meta de cooperación: los objetivos que el juego marca para cada persona van unidas a los de los demás, de modo que cada uno alcanza su meta si el resto de los participantes alcanza la suya. La actuación de cada persona lo determina la estructura del juego, de ese modo será más fácil favorecer actitudes cooperativas con este tipo de juegos. Algunos autores, parten de la contemplación del juego en Educación Física, desde una doble perspectiva: Como procedimiento (estrategia metodológica). Como contenido (fin en sí mismo) (Martínez, 2012).

#### **2.2.4.2 El Juego como proceso metodológico**

Algunas razones para fundamentar la propuesta metodológica sobre su utilización, pueden ser las siguientes: (Martínez, 2012)

- El juego es una actividad intrínsecamente motivadora y por consiguiente facilita el acercamiento natural a la práctica normalizada del deporte.
- La actividad lúdica se ajusta a los intereses de los alumnos y alumnas y evoluciona en función de ellos.
- El juego constituye, especialmente en los primeros años del aprendizaje motor, el eje en torno al cual deben girar las actividades motrices.
- Mediante la práctica lúdica se perfeccionan diferentes destrezas y habilidades consideradas como básicas en un proceso que atiende a la evolución de los alumnos.
- En el juego intervienen componentes fundamentales de dominio y organización espacio-temporal, y por consiguiente, su práctica contribuye a la adquisición de conceptos y estrategias relacionadas con esas dos nociones básicas.
- El desarrollo físico se realiza en gran parte sobre la base de juegos y actividades compartidas con otros.
- Es una determinada forma de conocer hechos y situaciones del entorno social y cultural.
- Existe en el juego una respuesta a diferentes situaciones vivenciales del alumno.
- Las características propias de la enseñanza en niños y jóvenes aconsejan un tratamiento global que debe buscar la integración del

mayor número de aspectos posibles recogidos dentro de los diferentes contenidos, relacionando conocimientos, procedimientos y actitudes.

- Garantiza la participación de todos los alumnos en un clima de relación saludable.
- Su práctica habitual debe desarrollar en los alumnos actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social, basadas en la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de las normas de convivencia.
- La práctica motriz, entendida en un amplio sentido lúdico, potencia las relaciones e interacciones con los demás en un marco de participación e integración.
- Implica el suscitar en los alumnos análisis reflexivos en torno a las posibles situaciones que puedan producirse en la práctica de los deportes colectivos.

#### **2.2.4.3 El juego como contenido**

El extenso espíritu del "Juego como contenido" abarcaría desde los tradicionales, hasta su tratamiento como vía de creatividad para el diseño de nuevos juegos. En este punto se busca considerar el Juego tradicional, popular y autóctono, y en la corriente de creación denominada los Nuevos Juegos, en la cual abordaremos los juegos alternativos, los cooperativos y los "New Games" (Martínez, 2012).

### **2.2.4.3.1 Los Juegos Tradicionales**

Entendemos el Juego Tradicional como aquel que ha sido transmitido de generación en generación, bien por medios verbales, escritos o por otras fuentes documentales. El juego, por consiguiente, puede ser creado, adaptado o asumido por una cultura (Martínez, 2012).

Una buena definición de Juegos Tradicionales, es la expuesta por Moreno Palos, que entienden "todo aquel juego tradicional, local, activo, de carácter recreativo que requiere destreza física, estrategia o suerte o alguna combinación de las tres" (Moreno Palos, 1993).

Para el área, dentro del núcleo de contenidos dedicado al juego, se puede indicar:

"Debe entenderse la práctica lúdica vinculada a la cultura circundante que, en el caso de la Comunidad Andaluza, aporta multitud de tradiciones y manifestaciones propias de indudable riqueza. Conviene por tanto tener en cuenta la importancia de que los alumnos y alumnas conozcan y practiquen juegos autóctonos y tradicionales, como vínculo y parte del patrimonio cultural de nuestra comunidad" (Martínez, 2012).

Como se puede ver, en nuestro diseño debemos buscar un espacio para el desarrollo de estos contenidos marcándonos un doble objetivo:

- Acercar a los estudiantes a las tradiciones de su entorno.
- Potenciar las actividades lúdicas desde la perspectiva recreativa (el juego por el placer de jugar).

El acercamiento a este tipo de actividades, debe de realizarse progresivamente, entrando inicialmente en su concepto y fundamentación antropológica y sociológica, hasta llegar a su aplicación en el currículum escolar para el área de Educación Física.

#### **2.2.4.3.2 Los Juegos Populares**

Juego Popular, indica que es practicado por las masas, y no necesariamente tiene que ser un juego tradicional, aunque pueden llegar a perpetuarse y convertirse posteriormente en tradicional. Autóctono, significa que se ha creado, modificado u originado en la misma tierra, comarca, localidad.

Podríamos encontrar un juego que fuese autóctono, pero que no fuese tradicional, e igualmente, podría haber un juego que fuese popular pero no fuese autóctono (Trigueros, 2000).

#### **2.2.4.3.3 Los Nuevos Juegos**

Hay que considerar que el juego es una actividad dinámica, cambiante y sobre todo muy arraigada al momento cultural en que se vive. Por ello, es interesante que los alumnos aprendan nuevos juegos que tengan funcionalidad y que les acerque a su entorno actual.

Los Nuevos Juegos (New Games) nacen en San Francisco hacia 1973, año en que los animadores ludo-recreativos empiezan a organizar una especie de torneo lúdico que luego ha gozado de excelente continuidad (Torres Guerrero, 2000).

Surgen como consecuencia de distintas influencias:

- El movimiento opuesto a la contracultura del deporte de competición.
- Los resultados de estudios antropológicos sobre el juego.
- El desarrollo de las teorías de la socialización del juego.

El ocio blando, busca fomentar la práctica lúdica para todos los ciudadanos que decidan disfrutar de ella, como fuente de satisfacción y bienestar. Este movimiento impulsado principalmente por los países nórdicos, Estados Unidos, Países Bajos, Japón, Canadá... y otros países (Haag, 1994).

Torres Guerrero, considera que “lo más importante de esta corriente, es la posibilidad que le brinda al profesor y a los alumnos de crear sus propios juegos. Por su especial importancia y aplicación en el ámbito educativo, en próximos apartados tendrán un tratamiento específico este tipo de manifestaciones lúdicas, en definitiva, serán los Juegos del siglo XXI” (Torres Guerrero, 2000).

#### **2.2.4.3.4 Los Juegos Alternativos**

La Real Academia de la Lengua, al definir alternativa, en su tercera acepción, hace referencia a "opción entre dos o más cosas". Por lo tanto, vemos que no hay una definición clara, sino que viene a ser “las que no se hacen habitualmente”. Realmente hay diferentes razones, que aconsejan su inclusión dentro del Primer Tiempo Pedagógico (clases regulares), entre otras:

- Instalaciones fáciles de improvisar. Materiales y equipos baratos.
- Son fáciles de aprender.
- Nivel homogéneo de iniciación. Coeducativos.



- Esfuerzos relativamente moderados. Nuevos recursos didácticos educativos. Alternativa a los deportes tradicionales. Múltiples aplicaciones.

Entran de lleno en los contenidos del núcleo de Juegos y Deportes en Educación Secundaria (Araujo, 2014).

- a) Juegos con material alternativo no industrializado. Nos referimos a todas aquellas prácticas de carácter lúdico, que utilizan objetos provenientes del entorno circundante, pudiendo ser incluso objetos autofabricados. Una papelera, un neumático, latas, cajas de cartón, botes de suavizante...
- b) Juegos con material alternativo sofisticado. En este apartado incluiremos aquellas situaciones de juego que se pueden presentar, usando material alternativo que se ha ido sofisticando, introduciéndose en el mercado industrial. Estos objetos alternativos, tales como las indiacas, el tamburello, el peloc, los paracaídas, los zancos... han ido configurando diversos deportes alternativos: el floorball, la indiacas... (Torres Guerrero, 2000).

#### **2.2.4.3.5 Los Juegos Cooperativos**

La filosofía es clara, jugar con otros y no contra otros, cuando así se realiza todo el mundo se divierte más. Se trata de superar desafíos, no superar a otros, y ser liberados por la verdadera estructura del juego, para gozar con la propia experiencia. Ningún jugador tiene que mantener su estima a costa del otro.

El aprendizaje de la cooperación también puede mejorar la capacidad de los alumnos y alumnas, para crear y animarle a ello permitiéndole hacerlo en una atmósfera relajada.

Cavinato y otros, resaltan también, el elemento estructural en el juego cooperativo al definirlo como “juego en el que se requiere conseguir un resultado que sólo puede lograrse si todo el grupo está dispuesto a organizarse y coordinar energías”. Destacando posteriormente el carácter lúdico de este tipo de juegos: “el juego cooperativo permite poner en práctica capacidades que, por regla general, no se consideran ni utilizan, como las habilidades estratégicas y de mediación, la fantasía, la disponibilidad, la capacidad de establecer alianzas y acuerdos y de cambiar rápidamente el papel, de adaptarse al rápido cambio de reglas. De este modo, el juego, liberado de la tensión de la competición con los demás y del ansia por conseguir determinadas prestaciones individuales, puede reencontrar su esencia como espacio de placer y de distensión, de relación de conocimiento, y de diversión...” (Cavinato, De Prezzo, Lazzarini, & Vetenaar, 1994).

Orlick (1986), un referente obligatorio en el campo de la educación para la cooperación, valora cuatro características de la alternativa cooperativa de juego en su libro “Juegos y Deportes Cooperativos”: cooperación, aceptación, participación y diversión. Pero será en la ampliación de esta primera publicación; “Libres para cooperar, libres para crear” (Orlick, 1990), donde profundizará más, vinculando el juego cooperativo a la libertad en varios ámbitos.

A los aspectos ya señalados: la colaboración entre los integrantes del grupo, la participación como argumento principal del juego y la no exclusión/discriminación. Pero incluyen, además, una importante reflexión:

“aunque en muchas ocasiones existe el objetivo de una finalidad común en el juego, esto no quiere decir que éste se limite a buscar esa finalidad, sino a construir un espacio de cooperación creativa, en el que el juego es una experiencia lúdica” (Martínez, 2012).

La utilización del juego cooperativo ha sido estudiada en la investigación de Collado, con alumnado de Educación Secundaria, llevándola a la siguiente reflexión:

Sin infravalorar el principio de educación a través del movimiento vinculado a nuestra área curricular (también inmerso en esta alternativa lúdica) podemos, a través de los juegos cooperativos, promover formas de vida basadas en la ayuda y la colaboración como medio para el progreso y el bienestar individual y social. Éste será, sin duda, un buen punto de partida para contribuir desde la Educación Física a la construcción de una cultura de paz, tolerancia, cooperación y solidaridad (Collado, 2005).

## **CAPÍTULO III**

### **ASPECTOS METODOLÓGICOS DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1 Tipo de investigación: explicativo**

El presente estudio es de tipo explicativo, ya que se pretende explicar el efecto de una variable sobre otra, es decir el efecto de la implementación de juegos dinámicos (variable independiente), en el fortalecimiento de valores morales y humanos (variables dependientes) de los niños y niñas de la Unidad Educativa de Nivel Inicial “Casita de Niños Guadalupe” de la ciudad de La Paz.

“Los estudios explicativos van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; es decir, están dirigidos a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales. Como su nombre lo indica, su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta o por qué se relacionan dos o más variables” (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014, pág. 95).

#### **3.2 Diseño de la investigación: cuasi experimental**

La investigación tiene un diseño cuasi-experimental, puesto que se trabajó con grupos formados (intactos), además porque se manipuló en forma deliberada la variable independiente (juegos dinámicos), para ver su efecto y relación con la variable dependiente (valores morales y humanos).

“Los diseños cuasi-experimentales también manipulan deliberadamente, al menos, una variable independiente para observar su efecto sobre una o más variables dependientes (...) En los diseños cuasi-experimentales, los sujetos

no se asignan al azar a los grupos ni se emparejan, sino que dichos grupos ya están conformados antes del experimento: son grupos intactos” (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014, pág. 151)..

### **3.3 Población o universo**

La población de estudio estuvo conformada por la totalidad de niños y niñas de la Unidad Educativa de Nivel Inicial “Casita de Niños Guadalupita” de la ciudad de La Paz, distribuidos de la siguiente manera:

Cuadro N° 2: Población de estudio: Niños y niñas de la Unidad Educativa de Nivel Inicial “Casita de Niños Guadalupita”.

Curso	Niñas	Niños	Total
Nidito	13	12	25
Parvulario	15	13	28
Pre kínder	16	16	32
Kínder	15	19	34
Total	59	60	119

Fuente: Elaboración propia en base a información proporcionada por la Dirección de la Unidad Educativa de Nivel Inicial “Casita de Niños Guadalupita” de la ciudad de La Paz”.

### **3.4 Muestra**

#### **3.4.1 Tipo de muestra**

Para el presente estudio se utilizó el muestreo no probabilístico intencionado o por conveniencia, que es definido como “aquel con el cual se seleccionan las unidades muestrales de acuerdo a la conveniencia o accesibilidad del investigador. Este muestreo se puede utilizar en los casos en que se desea obtener información de la población” (Tamayo, 2001, pág. 13).

### 3.4.2 Tamaño de muestra

Considerando que el tipo de muestreo es intencionado, en el presente trabajo se consideró como muestra a los niños y niñas del curso Kínder de la Unidad Educativa de Nivel Inicial “Casita de Niños Guadalupe” de la ciudad de La Paz, que suman un total de 34 estudiantes.

Cuadro N° 3: Muestra de estudio Niños y niñas, curso Kínder, de la Unidad Educativa de Nivel Inicial “Casita de Niños Guadalupe”.

Kínder	Niñas	Niños	Total
A	7	9	16
B	8	10	18
Total	15	19	34

Fuente: Elaboración propia en base a información proporcionada por la Dirección de la Unidad Educativa de Nivel Inicial “Casita de Niños Guadalupe” de la ciudad de La Paz”.

Teniendo en cuenta que el presente trabajo tiene un diseño cuasiexperimental, fue necesario determinar un grupo experimental y otro de control. Mediante sorteo, resultó como grupo experimental los niños del paralelo A, mientras que los niños del paralelo B formaron el grupo control. Se debe aclarar que los juegos dinámicos se implementaron solamente con los niños y niñas del grupo experimental.

### 3.5 Instrumentos

Para la recopilación de información o levantamiento de datos, se utilizaron los siguientes instrumentos: lista de cotejo y revisión documental.

#### 3.5.1 Lista de cotejo

Para medir el nivel de aprendizaje de los valores morales y humanos por parte de los niños y niñas se utilizó una lista de cotejo, que debió ser llenado

por las educadoras de la sección kínder de la Unidad Educativa de Nivel Inicial “Casita de Niños Guadalupe” de la ciudad de La Paz. Este instrumento fue elaborado en base a los indicadores que se definieron para los siguientes valores morales y humanos: solidaridad, responsabilidad, tolerancia y honestidad. Este instrumento se aplicó antes y después del desarrollo de los juegos dinámicos (Ver instrumento en Anexo N° 1).

La lista de cotejo “es un instrumento descriptivo de evaluación útil para evaluar capacidades y conocimientos, porque nos permite determinar si la conducta observable existe o no en el niño o niña. Para el uso de este instrumento se requiere definir previamente los indicadores de logro que serán evaluados. La lista de cotejo nos permite una mejor comunicación de las valoraciones” (Ministerio de Educación del Perú, 2006, pág. 44).

### **3.5.2 Revisión documental**

A través de este instrumento se recopiló información bibliográfica relacionada con los valores morales y humanos, así como sobre los juegos dinámicos. Para el efecto, se consultaron obras científicas, revistas especializadas, páginas Web y otros.

La revisión documental, “se refiere a la investigación bibliográfica realizada en diversos tipos de escritos, tales como libros, documentos académicos, actas o informes, revistas, documentos personales (biografías, diarios, cartas, manuales, casos y archivos), etc.... La observación documental es básica para construir el marco teórico de la investigación, y es la más utilizada en todo tipo de disciplinas” (Münch & Ángeles, 2003, pág. 51).

### **3.6 Pretest**

El pretest consiste en la medición de los valores morales y humanos, antes de la implementación de los juegos dinámicos en niños y niñas de la sección kínder de la Unidad Educativa de Nivel Inicial “Casita de Niños Guadalupita” de la ciudad de La Paz. Esta medición se efectuó mediante la lista de cotejo a los niños de ambos paralelos (A y B).

### **3.7 Post test**

Luego del desarrollo e implementación de las actividades basadas en juegos dinámicos, se efectuó una nueva medición el aprendizaje de los valores morales y humanos por parte los niños y niñas, mediante el Postest, con el propósito de comparar los cambios o aprendizajes que hubiera generado la implementación de los juegos dinámicos. Para esta medición se utilizó la lista de cotejo.

### **3.8 Delimitación**

#### **3.8.1 Delimitación temporal**

El presente trabajo de investigación se realizó durante la gestión 2019.

#### **3.8.2 Delimitación espacial**

La presente investigación se desarrolló en la ciudad de La Paz, considerando a los niños y niñas de la Unidad Educativa de Nivel Inicial “Casita de Niños Guadalupita” de la misma ciudad.



## **CAPÍTULO IV**

### **PRESENTACIÓN DE RESULTADOS**

En el presente capítulo se exponen los resultados relacionados con el aprendizaje y práctica de valores morales y humanos, antes y después de la implementación de los juegos dinámicos en niños y niñas de la Unidad Educativa de Nivel Inicial “Casita de Niños Guadalupe” de la ciudad de La Paz. Estos resultados son ordenados de la siguiente manera:

En primer lugar, se presentan los resultados de la evaluación inicial (pre-test) en forma porcentual en cuadros y gráficos, los mismos que reflejan el nivel de aprendizaje y práctica de valores que poseen los niños/as antes de la aplicación de la implementación de los juegos dinámicos, para luego realizar su interpretación y análisis.

En segundo lugar, se describen los resultados logrados en la evaluación final (post-test), los mismos que son sintetizados en cuadros e ilustrados en gráficos, con la finalidad de observar el efecto de los juegos dinámicos en el fortalecimiento de los valores de los niños/as del nivel inicial; posteriormente estos resultados son interpretados y analizados en forma similar que en el caso del pre-test.

En tercer lugar, se realizan las pruebas estadísticas para establecer la diferencia que existe en el fortalecimiento de los valores morales y humanos entre los grupos control y experimental, para lo cual se consideran las puntuaciones obtenidas en las pruebas pre y post test. Esto permite verificar la efectividad de la estrategia de los juegos dinámicos para fortalecer los valores.

#### 4.1. Resultados del Pre-Test

En el siguiente cuadro se muestran los puntajes obtenidos en el pretest (antes de la implementación de los juegos dinámicos), mediante una lista de cotejo, para conocer el nivel de aprendizaje y práctica de los valores morales y humanos de los niños/as de kínder de la Unidad Educativa de Nivel Inicial “Casita de Niños Guadalupe” de la ciudad de La Paz.

Cuadro N° 4: Resultados del pre test (Valores morales y humanos)

	Grupo Experimental					Grupo Control				
	Solidaridad	Responsabilidad	Tolerancia	Honestidad	Total	Solidaridad	Responsabilidad	Tolerancia	Honestidad	Total
1	11	9	11	11	42	19	19	17	17	72
2	13	11	13	15	52	7	13	9	7	36
3	13	11	9	13	46	13	13	9	13	48
4	17	13	17	17	64	13	11	11	15	50
5	9	11	9	9	38	21	19	19	19	78
6	7	9	9	7	32	11	9	13	9	42
7	17	19	19	19	74	11	9	15	11	46
8	9	7	13	7	36	11	7	13	9	40
9	13	9	13	9	44	13	9	13	9	44
10	17	19	17	17	70	17	19	15	17	68
11	7	13	9	7	36	7	13	11	11	42
12	9	11	7	13	40	11	13	7	13	44
13	11	7	13	11	42	11	7	13	11	42
14	21	15	19	17	72	11	11	9	13	44
15	13	9	11	11	44	17	13	13	17	60
16	9	7	9	9	34	17	13	19	13	62
17						19	13	17	19	68
18						23	17	21	15	76
Promedio					47,88					53,44
Varianza					188,73					179,91

Fuente: Elaboración propia con base en la lista de cotejo.

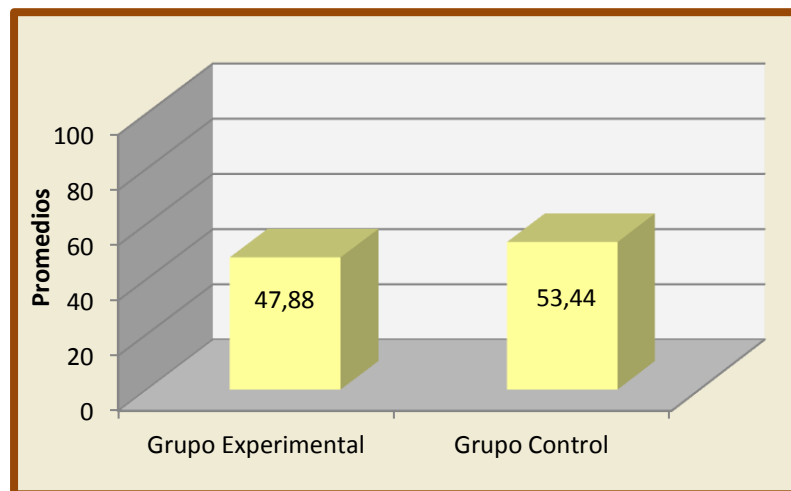
Teniendo en cuenta los resultados mostrados en el cuadro precedente, se puede establecer que, en forma general, tanto los niños del nivel inicial del grupo control como del experimental presentan similares niveles de práctica de

los valores morales y humanos (solidaridad, responsabilidad, tolerancia y honestidad), lo cual se refleja en los promedios globales alcanzados en el pretest. Sin embargo, se puede apreciar una ligera predominancia del grupo control sobre el grupo experimental, ya que el primer grupo logra un promedio grupal de 47,88 puntos (de un total de 100), mientras que el otro grupo alcanza un promedio de 53,44 puntos. Por tanto, se puede afirmar que ambos grupos son homogéneos y presentan las mismas deficiencias dentro de la práctica sobre valores morales y humanos.

No obstante lo anterior, se observa que los niños del grupo experimental no logran alcanzar el promedio mínimo requerido (51 puntos) y los del grupo control apenas pasan el mínimo para considerarlos en un nivel satisfactorio. Más aún, están lejos de alcanzar el óptimo puntaje (100 puntos), lo que implica que efectivamente presentan dificultades en la práctica de los valores morales y humanos.

El gráfico siguiente ilustra los promedios logrados en forma grupal:

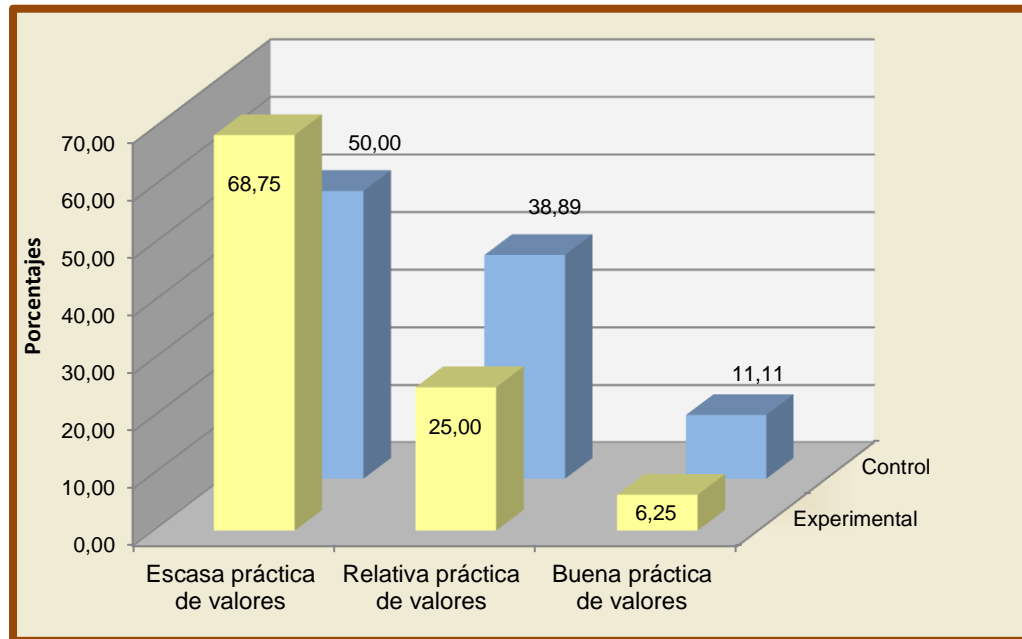
Gráfico N° 1: Promedios logrados en el Pre Test



Fuente: Elaboración propia en base a los resultados del pre test.

En términos porcentuales se pueden apreciar algunas diferencias en el aprendizaje y práctica de valores morales y humanos, por parte de los niños/as del grupo experimental y control. Estas diferencias se observan en el gráfico siguiente:

Gráfico N° 2: Práctica de valores morales y humanos, Pre test



Fuente: Elaboración propia en base a los resultados del pre test.

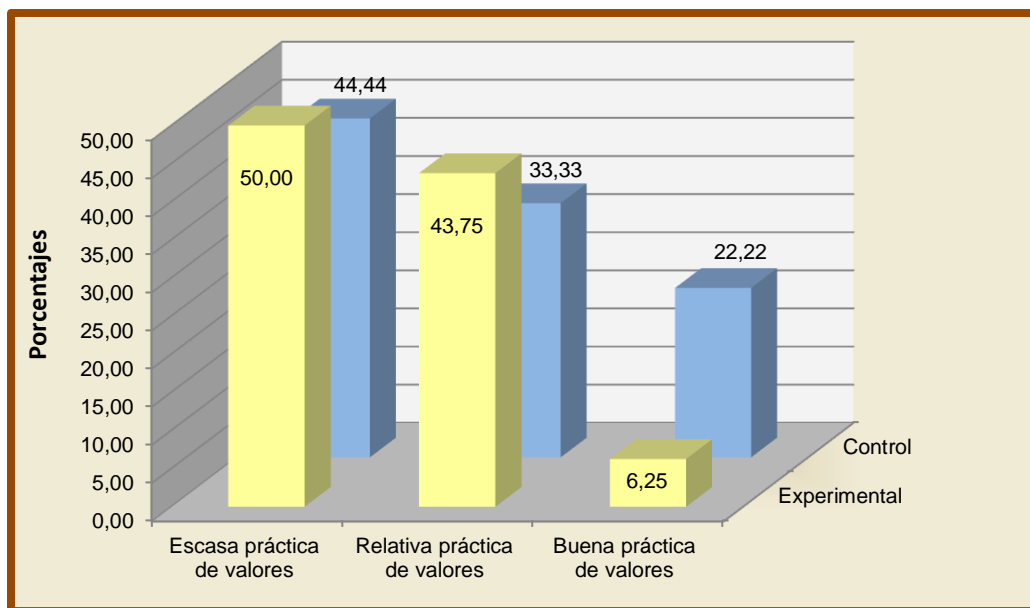
De acuerdo a los datos recabados a través de la lista de cotejo, se puede observar que la mayoría de los niños (68,75% en el grupo experimental y 50% en el grupo control) tienen escasa práctica de valores morales y humanos, sin embargo, el 25% y el 38,89% respectivamente, presentan una relativa práctica de valores, el restante 6,25% y el 11,11% una buena práctica de valores. Se destaca que el grupo experimental tiene menor aprendizaje y práctica de valores, en comparación con el grupo control.

Estos resultados reflejan que los niños y niñas del nivel inicial de la “Casita de Niños Guadalupe” de la ciudad de La Paz, no tienen la práctica en el uso de valores morales y humanos.

Realizando el análisis en base a la práctica de los cuatro valores morales y humanos considerados para el presente estudio (solidaridad, responsabilidad, tolerancia y honestidad), se tienen los siguientes resultados:

#### 4.1.1 Solidaridad, Pre test

Gráfico N° 3: Solidaridad, Pre test



Fuente: Elaboración propia en base a los resultados del pre test.

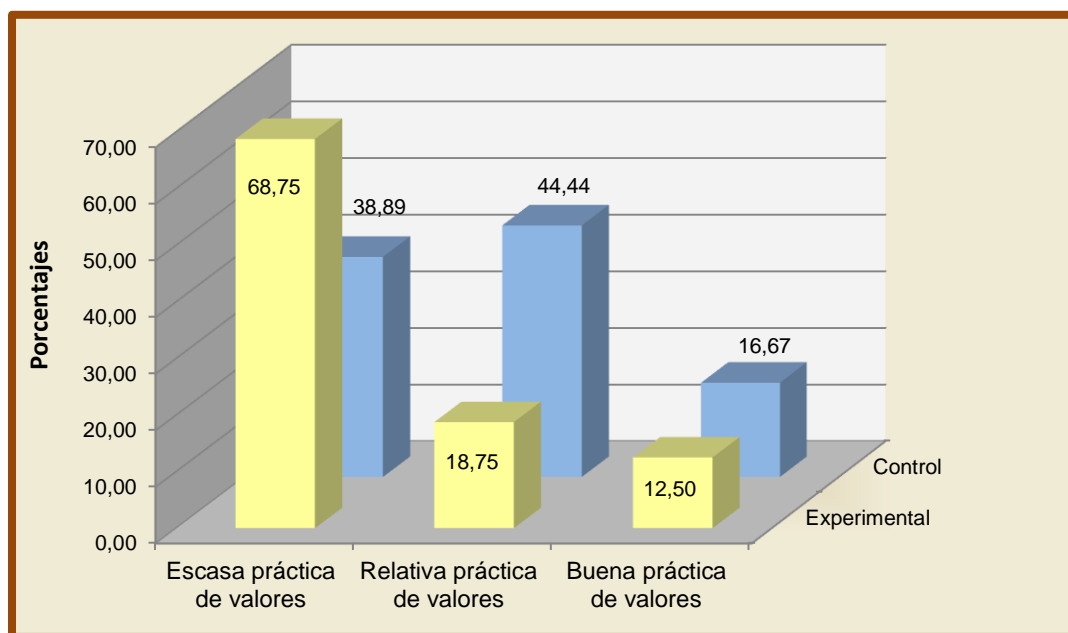
Respecto al valor solidaridad, los resultados que se observan en el gráfico precedente, muestran que el grupo experimental y el grupo control en un 50% y 44,44% respectivamente, presentan escasa práctica de este valor, seguido del 43,75% y el 33,33% que muestran una relativa práctica del valor solidaridad, por último, sólo un reducido 6,25% y 22,22% muestran tener una buena práctica de este valor.

Esto significa que la mayoría de los niños de ambos grupos (experimental y control) tienen poca predisposición para ayudar a sus compañeros en las labores que realizan en el kínder, no les preocupa lo que les pueda pasar a sus compañeros y cooperan escasamente en las actividades del aula.

Los resultados que muestra la investigación realizada en niños y niñas del nivel inicial, la práctica de valores como la solidaridad no son muy practicadas y presentan deficiencias que debería ser atendido en la educación inicial para formar personas con educación en valores tanto morales como humanos.

#### 4.1.2 Responsabilidad, Pre test

Gráfico N° 4: Responsabilidad, Pre test



Fuente: Elaboración propia en base a los resultados del pre test.

De acuerdo a los datos recabados mediante la lista de cotejo, se observa que en relación con el valor Responsabilidad, el 68,75% del grupo experimental y el 38,89% del grupo control presentan una escasa práctica de este valor, en tanto

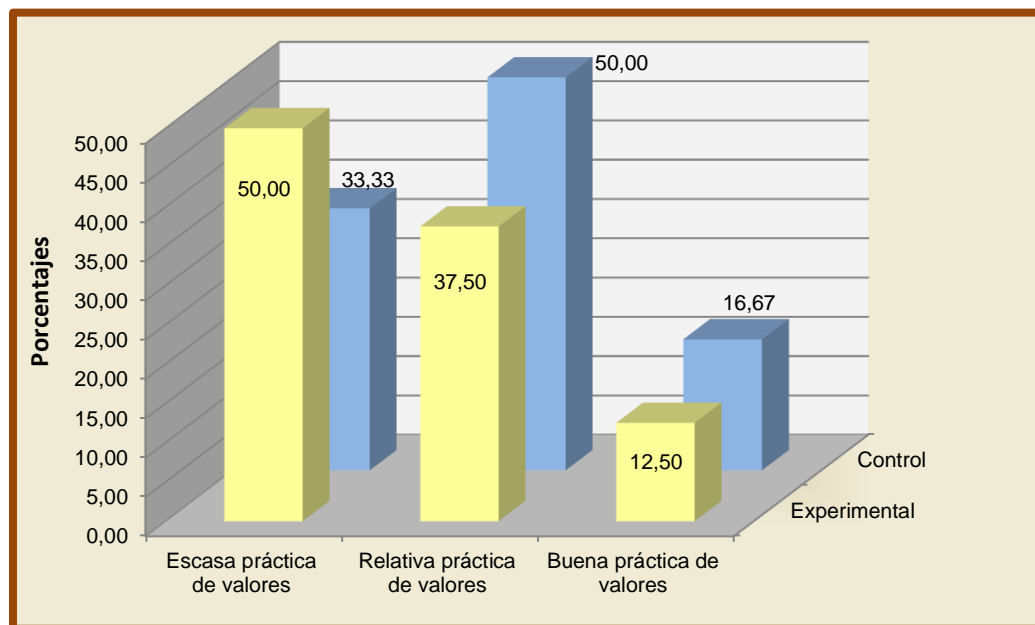
que el 18,75% y el 44,44% respectivamente muestran un nivel relativo de práctica de este valor, finalmente el 12,50% y el 16,67% respectivamente muestran una buena práctica del valor responsabilidad.

Esto significa que la mayoría de los niños y niñas, de ambos grupos, no realizan sus tareas puntualmente, tampoco muestran mucha iniciativa para asociarse, participar, comprometerse y cooperar.

Los resultados que se observan en el gráfico precedente muestran de forma clara la poca práctica de los valores como es el caso de la responsabilidad, muchas veces son los mismos padres de familia que no dan la debida importancia a esta etapa de la formación y educación, aspecto que debe llevar a la reflexión de los padres de familia, autoridades y educadores.

#### 4.1.3 Tolerancia, Pre test

Gráfico N° 5: Tolerancia, Pre test



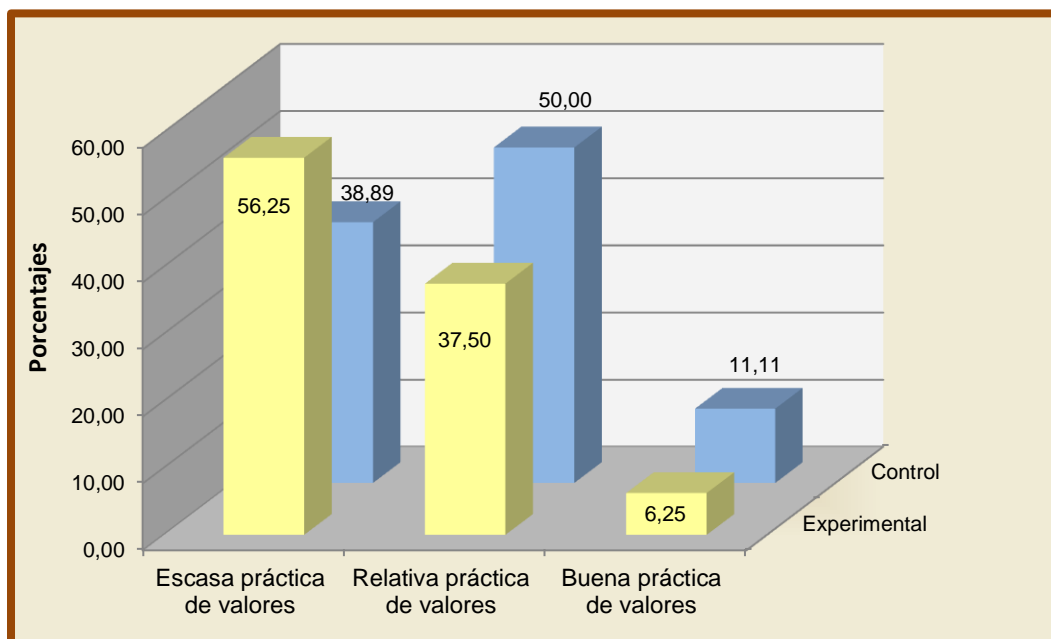
Fuente: Elaboración propia en base a los resultados del pre test.

En relación al valor denominado tolerancia, los resultados muestran que tanto el 50% del grupo experimental, como el 33,33% del grupo control presentan una escasa práctica de este valor, el 37,50% y el 50% manifiestan una relativa práctica, y el 12,50% y 16,67% tienen buena práctica del valor tolerancia.

Estos resultados reflejan que la mayoría de los niños y niñas, tienen poco respecto a la forma de pensar de sus compañeros, a la forma de ser, vestir y hablar de sus compañeros y a veces pueden reaccionar de forma agresiva. Situación que puede llegar a influir negativamente en su formación personal y académica, aspecto que debe ser encarado y asumido por autoridades, educadores y padres de familia a través de estrategias que les permita una formación integral para su incorporación al sistema de regular de educación.

#### 4.1.4 Honestidad, Pre test

Gráfico N° 6: Honestidad, Pre test



Fuente: Elaboración propia en base a los resultados del pre test.



Los resultados que se muestran en el gráfico precedente en relación al valor honestidad, permiten observar que el 56,25% y el 38,89% de los niños/as del grupo experimental y control, respectivamente, presentan una escasa práctica del valor honestidad, en tanto que el 37,50% del grupo experimental y el 50% del grupo control presentan una relativa práctica de este valor, por último, se muestra que el 6,25% y el 11,11% respectivamente exhiben una buena práctica del valor honestidad.

Esto significa que la mayoría de los niños de la sección kínder de la Unidad Educativa de Nivel Inicial “Casita de Niños Guadalupe” no siempre evitan discordias o malos entendidos, tampoco son conscientes de sus actos, ni están dispuestos a reparar voluntariamente los daños o perjuicios que pudiera haber ocasionado.

Los resultados muestran de forma clara que sólo un porcentaje reducido de niños y niñas del nivel inicial tienen buenas prácticas de valores morales y humanos; este es un aspecto que permite sugerir la implementación de estrategias que puedan ayudar a inculcar los valores en los niños y niñas. En el presente trabajo se decidió diseñar un programa de actividades, basado en juegos dinámicos, para mejorar la práctica en valores en el kínder Casita de Niños Guadalupe” de la ciudad de La Paz.

#### **4.2 Programa de actividades basado en juegos dinámicos**

Con el propósito de fortalecer los valores morales y humanos, se elaboró un programa basado en juegos dinámicos, compuesto por diez actividades orientadas a promover el aprendizaje y práctica de los valores solidaridad, responsabilidad, tolerancia y honestidad en niños del curso kínder de la Unidad Educativa de Nivel Inicial “Casita de Niños Guadalupe” de la ciudad de La

Paz. Estas actividades, se desarrollaron solamente con los niños y niñas del grupo experimental (Paralelo A). A continuación, se describen, de manera breve las referidas actividades (los juegos dinámicos desarrollados de forma amplia se encuentran en el anexo N° 2):

- La Sesión 1, destinada a fortalecer los valores de la tolerancia y respeto, a través de la actividad: “Que pase el Rey”, cuyo objetivo es, promover en los niños y niñas del nivel inicial el aprendizaje a la tolerancia y respeto.
- La Sesión 2, busca fortalecer el valor del respeto, mediante la actividad denominada “San Miguel”, el objetivo es el de promover a que los niños y niñas sean respetuosos con sus compañeros y demás personas
- La Sesión 3 está destinada a fortalecer los valores de respeto y responsabilidad, con la dinámica “Juguemos en el bosque” (lobo), el objetivo es favorecer la participación de las niñas y niños en la interacción, con respeto y responsabilidad.
- La Sesión 4 busca fortalecer los valores de honradez y tolerancia, a través de la actividad denominada “Kiwi”, que procura desarrollar en los niños y niñas los valores de la honradez y tolerancia.
- La Sesión 5 está orientado al desarrollo de los valores, mediante la estrategia del “pañuelo”, su objetivo, es desarrollar la práctica de los valores en los niños y niñas
- La Sesión 6 pretende asentar el valor de la tolerancia fomentando el respeto, utilizando el juego de el “gato y el ratón”, con el cual se va

reforzar la importancia de la tolerancia, además de fomentar el respeto hacia los demás.

- La Sesión 7 está dirigido a fortalecer los valores de la solidaridad y tolerancia, a través de la dinámica “el mundo” (utilizando un plan o rayuela), para promover la práctica de la tolerancia y el respeto entre los niños y niñas, también hacia las demás personas.
- La Sesión 8 busca promover el respeto, mediante el juego de los “encantados”, con el objetivo de fomentar en los niños y niñas del nivel inicial el respeto
- La Sesión 9 pretende fortalecer los valores de la honradez y respeto, para eso se utiliza un juego tradicional como es el de la “gallinita ciega”, el mismo que permitirá promover en los niños y niñas los valores de la honradez y el respeto.
- Finalmente, la Sesión 10 está dirigido a desarrollar valores de solidaridad y tolerancia, para lo cual se desarrolla el juego de “las escondidas”, teniendo como objetivo desarrollar en los niños y niñas del nivel inicial los valores de la solidaridad y tolerancia.

### 4.3 Resultados del Post Test

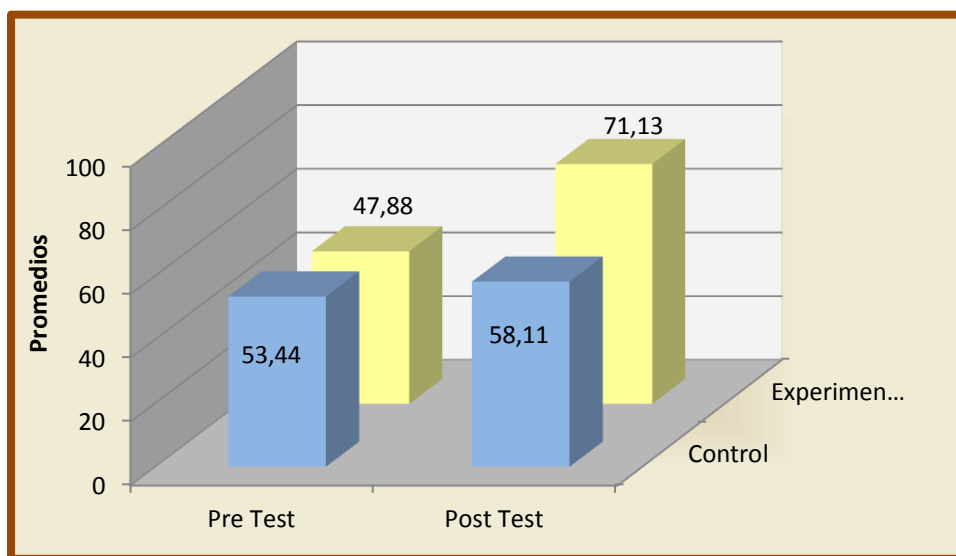
Luego de la aplicación de las actividades basadas en juegos dinámicos, se efectuó una nueva medición del nivel de aprendizaje y práctica de valores morales y humanos, por parte de los niños y niñas de la sección Kinder de la Unidad Educativa de Nivel Inicial “Casita de Niños Guadalupe”, con el propósito de observar los cambios que hubieran producido los juegos dinámicos desarrollados con los niños/as del grupo experimental. Esta medición se realizó mediante la lista de cotejo, cuyos resultados se presentan en el cuadro siguiente:

Cuadro Nº 5: Resultados del Post test

	Grupo Experimental					Grupo Control				
	Solidaridad	Responsabilidad	Tolerancia	Honestidad	Total	Solidaridad	Responsabilidad	Tolerancia	Honestidad	Total
1	17	19	19	19	74	21	19	15	15	70
2	19	17	17	15	68	9	13	11	7	40
3	17	17	15	13	62	15	13	11	13	52
4	19	17	21	19	76	15	13	13	15	56
5	15	17	15	15	62	21	19	17	19	76
6	17	17	13	13	60	13	11	13	9	46
7	21	23	19	23	86	13	11	15	13	52
8	19	19	19	19	76	13	9	13	11	46
9	19	11	19	17	66	13	9	13	9	44
10	21	23	21	23	88	19	19	15	19	72
11	23	21	19	17	80	11	17	13	15	56
12	13	13	11	13	50	9	13	9	9	40
13	17	17	23	21	78	15	11	13	13	52
14	21	21	23	23	88	15	13	11	15	54
15	21	21	19	17	78	19	17	13	17	66
16	13	9	11	13	46	19	17	21	15	72
17						19	13	19	19	70
18						25	19	21	17	82
Promedio					71,13					58,11
Varianza										

Fuente: Elaboración propia con base en resultados del post test.

Gráfico N° 7: Promedios logrados en el Pre y Post test



Fuente: Elaboración propia con base en resultados del pre y post test.

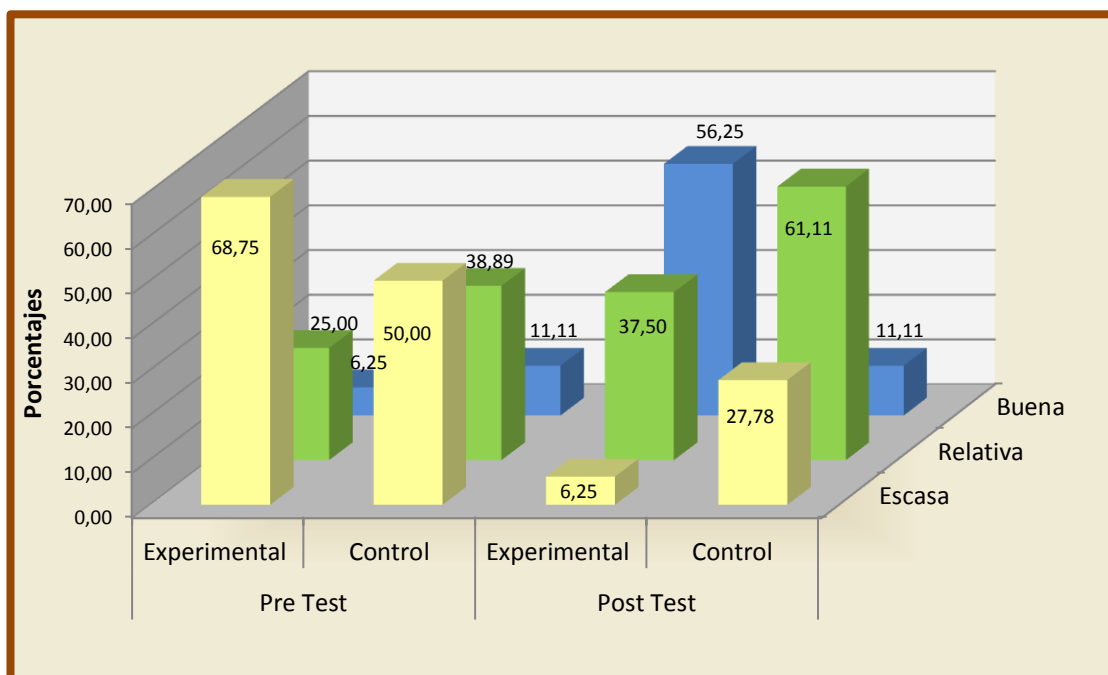
Luego de desarrollar el programa de actividades basado en juegos dinámicos en niños y niñas del curso Kínder de la Unidad Educativa de Nivel Inicial “Casita de Niños Guadalupe”, se puede observar que el grupo experimental tiene un importante progreso en el aprendizaje y práctica de los valores morales y humanos. De esta manera, de un promedio de 47,88 puntos en el Pretest, incrementan a 71,13 en el Post test, es decir un incremento de cerca de 23 puntos; sin embargo, los niños/as del grupo mantuvieron en su promedio inicial, es decir de un promedio de 53,44 puntos en el Pretest, incrementan a 58,11 en el Post test (algo más de 4 puntos de incremento).

Estas diferencias en el nivel de aprendizaje de los valores se explican por el hecho de que los niños/as del grupo experimental participaron de las actividades basadas en juegos dinámicos, mientras que los niños/as del grupo control no lo hicieron, sino que siguieron con las actividades correspondientes bajo la guía de la educadora de turno.

En este sentido, los resultados muestran que la aplicación de juegos dinámicos es muy beneficiosa para los niños y niñas del nivel inicial y la formación en valores les permitirá tener mejor beneficio en su educación regular y en la formación integral que deben tener como personas.

En términos porcentuales, los resultados logrados luego de la implementación de los juegos dinámicos, se pueden observar en el siguiente gráfico:

Gráfico N° 8: Práctica de valores morales y humanos, Pre y Post test



Fuente: Elaboración propia con base en resultados del pre y post test.

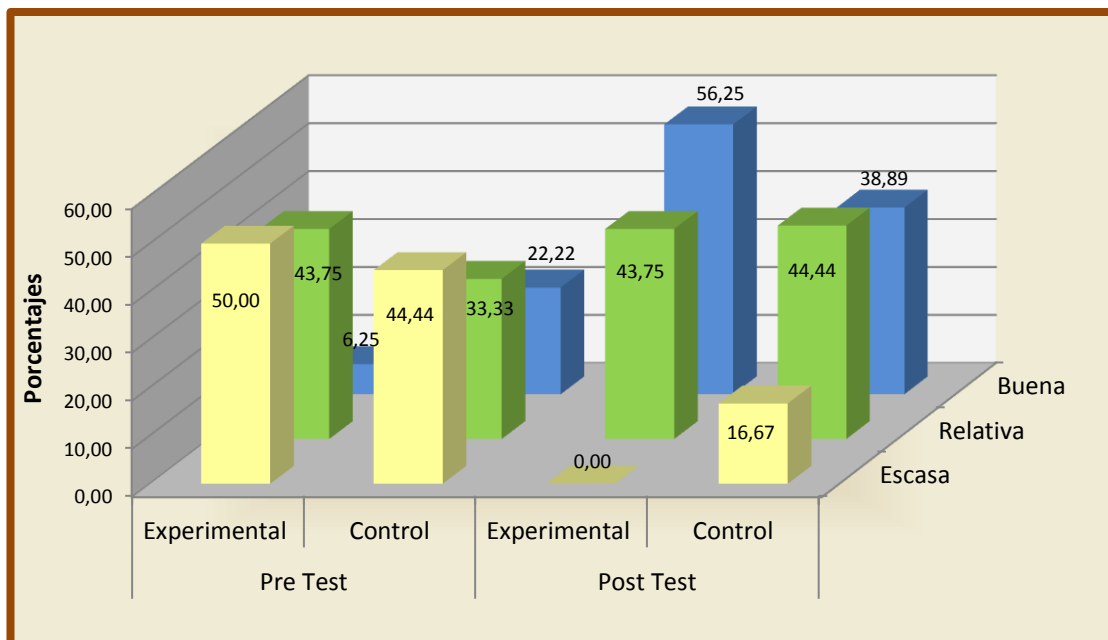
Los resultados obtenidos en el Post test, como se observa en el gráfico precedente, muestran un desarrollo bastante interesante, los niños y niñas que experimentaron el programa de actividades basado en juegos dinámicos han logrado un importante desarrollo en la buena práctica de valores, del 6,25% en el Pretest logran incrementar al 56,25% en la prueba final; en tanto que en el grupo control los porcentajes se han mantenido en 11,11% en ambas pruebas,

si bien el porcentaje de niños y niña con escasa práctica de valores ha disminuido en ambos grupos, es más evidente esta disminución en el grupo experimental de 68,75% al 6,25%, y en el grupo control de 50% al 27,78%.

Estos resultados muestran que el desarrollo de una adecuada estrategia utilizando juegos dinámicos puede permitir, en los niños y niñas del nivel inicial, lograr aprendizajes satisfactorios en relación con los valores morales y humanos, por lo cual las educadoras deberían estimular este tipo de programas que permita una formación adecuada e integral en los niños que están en kínder y próximos a integrarse a la educación regular.

#### 4.3.1 Solidaridad, Post test

Gráfico N° 9: Solidaridad, Pre y Post test



Fuente: Elaboración propia con base en resultados del pre y post test.

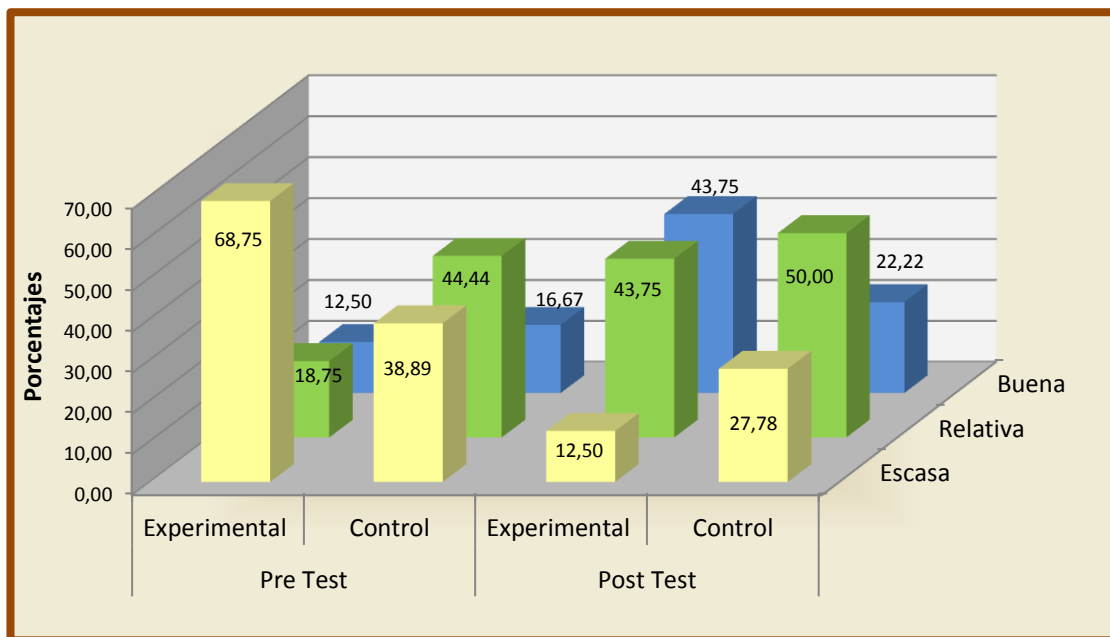
En relación al valor solidaridad, como se observa en el gráfico precedente, el grupo experimental ha logrado un importante progreso, ya que de un 6,25%

que tenía una “buena” práctica de este valor en el pretest, el porcentaje se incrementa a 56,25% en el pos test, prácticamente un incremento del 50%. Los niños/as del grupo control incrementan del 22,22% (pre test) al 38,89% (pos test); si bien ha progresado este grupo, no lo hace en la magnitud de los primeros. Asimismo, se observa que en el grupo experimental el porcentaje de “escasa” práctica del valor solidaridad en el pre test era del 50% que se reduce al 0% en el pos test mientras que en el grupo control el porcentaje se reduce del 44,44% a 16,67%.

Los resultados muestran que la aplicación de juegos dinámicos acordes a la edad de niños/as de educación inicial, tiene como consecuencia mejores resultados, por lo que se encomendaría desarrollar este tipo de programas para mejorar la práctica de valores.

#### 4.3.2 Responsabilidad, Post test

Gráfico N° 10: Responsabilidad, Pre y Post test



Fuente: Elaboración propia con base en resultados del pre y pos test.

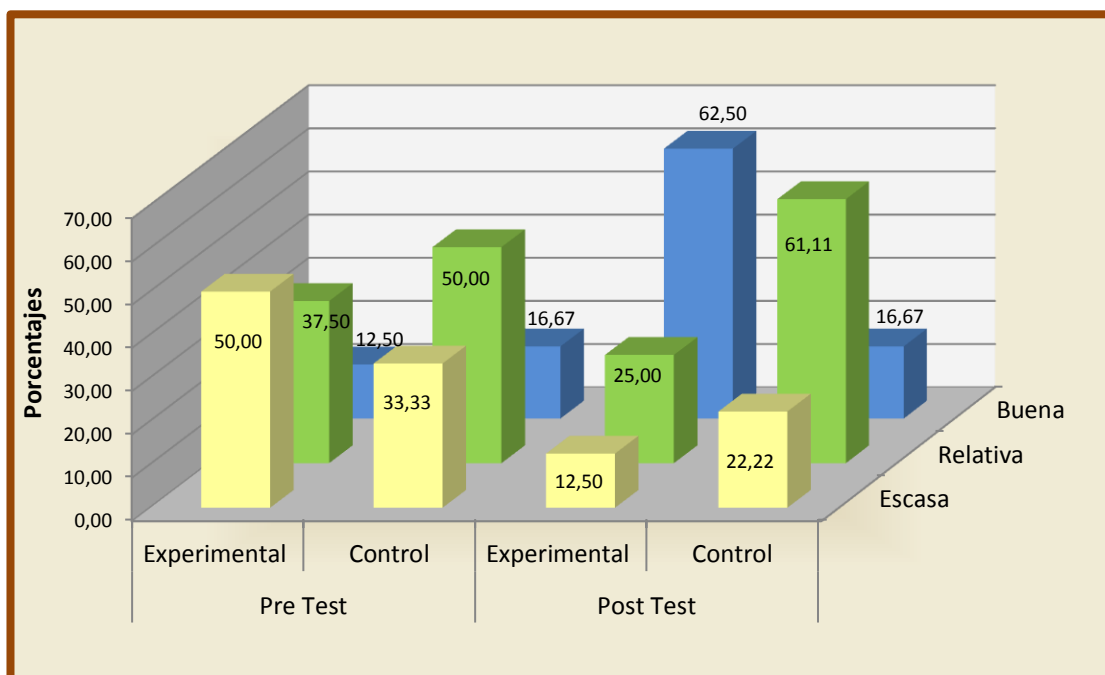


De acuerdo a los resultados que se observan en el gráfico precedente, se puede manifestar que los niños y niñas del nivel inicial del paralelo "A" (grupo experimental) para efectos de la presente investigación alcanzan buenos resultados luego de la aplicación de los juegos dinámicos, tanto así que de 12,50% que tenían "buena" práctica del valor responsabilidad en el pre test, suben a 43,75%, y los del grupo control incrementan del 16,67% al 22,22%. Situación similar ocurre en el porcentaje de niños/as del grupo experimental que tenían "escasa" práctica de valores en el pre test (68,75%) que se reduce al 12,50% en el pos test; mientras que el grupo control el porcentaje de niños/as con escasa práctica de este valor se reduce del 39,89% (pre test) al 27,78 (pos test).

Estos resultados confirman el efecto favorable de la aplicación de juegos dinámicos en el aprendizaje y práctica de valores morales y humanos en los niños/as del nivel inicial. Si bien no se logró alcanzar el 100% de mejora, los resultados son positivos, ya que en la práctica de los valores tanto morales como humanos existen buenos resultados quedando demostrada la importancia de enseñar a través de juegos dinámicos.

### 4.3.3 Tolerancia, Post test

Gráfico N° 11: Tolerancia, Pre y Post test



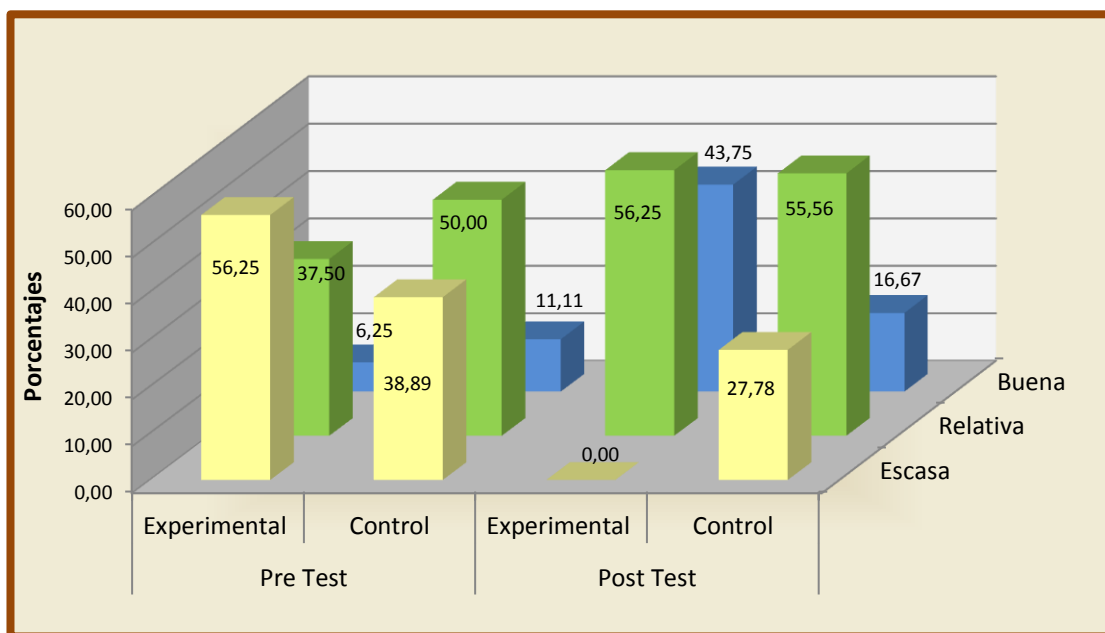
Fuente: Elaboración propia con base en resultados del pre y pos test.

En relación al valor "tolerancia" en los niños y niñas del curso Kinder de la Unidad Educativa de Nivel Inicial "Casita de Niños Guadalupe", luego de la aplicación de los juegos dinámicos, se aprecia que los niños y niñas del grupo experimental progresaron del 12,50% (pre test) al 62,50% (pos test), mostrando buena práctica de valores; sin embargo el grupo control se mantuvo en 16,67%, dando muestras que los niños/as que no participaron del programa no mejoraron en la práctica del valor "tolerancia".

Estos resultados confirman que cuando la educación y formación considera la aplicación de estrategias con el uso de juegos dinámicos los resultados pueden ser beneficiosos, no sólo para los niños y niñas del nivel inicial, sino para generalizar el proceso de enseñanza en todo el nivel inicial.

#### 4.3.4 Honestidad, Pre y Post test

Gráfico N° 12: Honestidad, Pre y post test



Fuente: Elaboración propia con base en resultados del pre y pos test.

Con respecto al valor “honestidad”, como en el resto de valores considerados en el presente estudio, se puede observar que los niños/as del grupo experimental, a raíz de la aplicación de los juegos dinámicos, mostraron un importante progreso en la práctica de los valores, ya que de un 6,25% que tenían “buena” práctica de este valor en el pre test, incrementaron al 43,75% en el pos test; mientras que el grupo control su progreso fue de 11,11% a 16,67%. En cuanto a la “escasa” práctica del valor honestidad, se observa que los niños/as del grupo experimental reducen del 56,25% (pre test) al 0% en el pos test, a diferencia de los del grupo control que reducen del 38,89% al 27,78%.

Estos resultados comprueban que el desarrollo de actividades basadas en juegos dinámicos, permite mejorar la práctica de valores en los niños y niñas del nivel inicial, aspecto que las autoridades y educadoras del nivel inicial deben de considerar para mejorar la práctica de valores morales y humanos.

#### 4.4 Verificación de hipótesis

Con la finalidad de verificar las hipótesis formuladas en el presente trabajo de investigación, es necesario establecer la diferencia estadística entre la práctica de valores morales y humanos de los niños/as del grupo experimental y control, así como determinar la diferencia entre el pre test (antes de la aplicación de juegos dinámicos) y el pos test (después de la intervención). Para el efecto se utiliza la prueba estadística “**t de student**” para diferencia de medias de dos muestras relacionadas.

La prueba t de student (estadístico “t”) tiene la siguiente expresión (Sarmiento, 2014):

$$t = \frac{x - y}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_x^2 + (n_2 - 1)s_y^2}{n_1 + n_2 - 2} \left[ \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right]}}$$

Donde:

X = Media aritmética (promedio) de la primera muestra (grupo)

Y = Media aritmética de la segunda muestra (grupo)

$n_1$  = Número de niños/as de la primera muestra (grupo)

$n_2$  = Número de niños/as de la segunda muestra (grupo)

$s_x^2$  = Varianza de la primera muestra (grupo)

$s_y^2$  = Varianza de la segunda muestra (grupo)

En el siguiente cuadro se presenta un resumen con los promedios, y varianzas de las puntuaciones obtenidas por los niños/as del grupo control y experimental, en la lista de cotejo para observar el aprendizaje y práctica de valores morales y humanos, tanto en el pre test, como en el pos test.

Cuadro N° 6: Media aritmética, varianza y tamaño de muestra, práctica de valores morales y humanos en niños/as niños y niñas de la Unidad Educativa de Nivel Inicial “Casita de Niños Guadalupe”.

	Pre test			Pos test		
	Media Aritmética	Varianza	Tamaño Muestra	Media Aritmética	Varianza	Tamaño de Muestra
Grupo experimental	47,88	188,73	16	71,13	151,48	18
Grupo control	53,44	179,91	16	58,11	161,54	18

Fuente: Elaboración propia con base en los resultados del pre y pos test.

Para los fines del trabajo, se establecen las siguientes diferencias estadísticas:

1. Grupo Experimental (pretest) Vs. Grupo Experimental (post test)
2. Grupo Experimental (post test) Vs. Grupo Control (post test)

Para realizar la prueba “t”, se consideran las medias aritméticas (promedios) de las puntuaciones obtenidas por cada grupo en las listas de cotejo. Para ello, se define como  $\bar{X}$  a la media de las puntuaciones del primer grupo y,  $\bar{Y}$  a la media aritmética de las puntuaciones del segundo grupo.

Con los criterios antes mencionados es posible obtener los resultados del estadístico “t”, el valor crítico de “t” y los grados de libertad para las dos comparaciones, teniendo en cuenta que a un nivel de significación del 0,05 (0,95%), se aplicará la siguiente regla de decisión:

- a) Se RECHAZA la hipótesis nula ( $H_0$ ) cuando el estadístico “t” fuese mayor que el valor crítico de “t”, y se asumirá entonces que es CIERTA la hipótesis  $H_1$ .

- b) No se RECHAZA la hipótesis nula ( $H_0$ ) cuando el estadístico “t” fuese menor que el valor crítico de “t”, y se asumirá entonces que esta hipótesis es CIERTA.

#### 4.4.1 Diferencia estadística entre la práctica de valores morales y humanos del grupo experimental, antes y después de la aplicación de los juegos dinámicos.

La información necesaria para esta comparación es la siguiente:

Cuadro N° 7: Media aritmética, varianza y tamaño de muestra, valores morales y humanos, en el pre y pos test, grupo experimental.

	Pre test	Pos test
Media Aritmética	47,88	71,13
Varianza	188,73	151,48
Tamaño Muestra	16	16

Fuente: Elaboración propia con base en los resultados del pre y pos-test.

Con base en los datos anteriores se obtienen los siguientes resultados:

Cuadro N° 8: Estadístico “t”, valor crítico de “t” y grados de libertad, prácticas de valores morales y humanos del grupo experimental, antes y después de los juegos dinámicos.

	Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% Intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Exp_Pre – Exp_Post	23,25000	11,04838	2,76209	17,36273	29,13727	8,418	15	0,000

Fuente: Estadístico “t” y grados de libertad es elaboración propia SPSS. El valor crítico de “t” = 1,75, obtenido en tablas estadísticas, con base a un nivel de significancia del 95% y 15 grados de libertad.

Los resultados mostrados indican que el estadístico  $t = 8,42$  es mayor que el valor crítico de  $t = 1,75$ , por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se asume como cierta la hipótesis alterna. De esto se desprende que existe diferencia

estadísticamente significativa entre los promedios obtenidos por el grupo experimental antes y después de la aplicación de las actividades basadas en juegos dinámicos; es decir, que los promedios obtenidos en la lista de cotejo, por los niños/as del grupo experimental después de la aplicación del programa, son estadísticamente superiores a los obtenidos antes de la intervención, lo que significa que los niños/as que participaron de las actividades de juegos dinámicos han mejorado su aprendizaje y prácticas de valores morales y humanos en comparación con su situación inicial (antes de los juegos dinámicos).

A partir de estos resultados, se puede establecer que las actividades implementadas para fortalecer los valores morales y humanos de los niños y niñas de la Unidad Educativa de Nivel Inicial “Casita de Niños Guadalupe” de la ciudad de La Paz, han producido resultados satisfactorios en la modificación de sus prácticas, de lo que se deduce que a través de actividades participativas, innovadoras y motivadoras, pueden fortalecerse el aprendizaje y práctica de valores en los niños/as.

#### **4.4.2 Diferencia estadística entre la práctica de valores morales y humanos en los grupos experimental y control, luego de la aplicación de los juegos dinámicos.**

La información necesaria para esta segunda comparación es la siguiente:

Cuadro N° 9: Media aritmética, varianza y tamaño de muestra, práctica de valores morales y humanos de los grupos experimental y control en el pos test.

	Grupo experimental	Grupo Control
Media Aritmética	71,13	58,11
Varianza	151,48	161,54
Tamaño Muestra		

Fuente: Elaboración propia con base en los resultados del pre y pos test.

Con los datos del cuadro anterior, se obtienen los siguientes resultados:

Cuadro N° 10: Estadístico “t”, valor crítico de “t” y grados de libertad, valores morales y humanos de los grupos experimental y control en el pos test

	Diferencias emparejadas				t	gl	Sig. (bilateral)	
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior				Superior
Exp_Pos – Cont_Pos	15,25000	16,52271	4,13068	6,44567	24,05433	3,692	15	0,002

Fuente: Estadístico “t” y grados de libertad es elaboración propia SPSS. El valor crítico de “t” = 1,75, obtenido en tablas estadísticas, con base a un nivel de significancia del 95% y 15 grados de libertad.

De acuerdo a lo que se observa en el cuadro anterior, se advierte que el estadístico  $t = 3,69$  es mayor que el valor crítico de  $t = 1,75$ ; por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. De esto se infiere que existe diferencia estadísticamente significativa entre los promedios obtenidos por los niños/as del grupo experimental y control en la lista de cotejo para medir los valores morales y humanos, luego de la aplicación de los juegos dinámicos; lo que implica que los niños/as que participaron del programa (grupo experimental), presentan mejor aprendizaje y práctica de valores en comparación con los del grupo control que no participaron del programa.

De esta manera, los resultados obtenidos permiten confirmar que la implementación de actividades basadas en juegos dinámicos en los niños/as, constituyen una herramienta eficaz para fortalecer los valores morales y humanos en los niños y niñas de la sección Kínder de la Unidad Educativa de Nivel Inicial “Casita de Niños Guadalupe” de la ciudad de La Paz.



## CAPÍTULO V

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1 Conclusiones

La investigación realizada para fortalecer los valores morales y humanos en la educación inicial a través de juegos dinámicos, específicamente en los niños y niñas de la Unidad Educativa de Nivel Inicial “Casita de Niños Guadalupita” de la ciudad de La Paz permite formular las siguientes conclusiones:

- **En relación al Objetivo General:** Fortalecer los valores morales y humanos en la educación inicial a través de juegos dinámicos.
- Frente a las deficiencias de aprendizaje en valores morales y humanos, se puede establecer que la aplicación de las actividades basadas en juegos dinámicos, se considera efectiva en tanto ha logrado fortalecer el aprendizaje y práctica de los valores humanos como la solidaridad, responsabilidad, tolerancia y honestidad, en niños y niñas del curso Kinder de la Unidad Educativa de Nivel Inicial “Casita de Niños Guadalupita” de la ciudad de La Paz. Esto se refleja en la evaluación final, donde los niños del grupo experimental logran un incremento en su promedio grupal, ya que al finalizar el programa basado en juegos dinámicos logran alcanzar 71 puntos de un total de 100 puntos posibles, advirtiéndose una notable diferencia en comparación con su situación inicial y con el grupo control.
- Los resultados obtenidos y las pruebas estadísticas efectuadas, permiten concluir que el desarrollo de juegos dinámicos ha logrado fortalecer los valores morales y humanos de los estudiantes del nivel inicial de la Unidad Educativa de Nivel Inicial “Casita de Niños

Guadalupita” de la ciudad de La Paz, lográndose de esta manera el objetivo general de la investigación y confirmándose la hipótesis formulada en el estudio.

- Por tanto, los resultados del estudio realizado han permitido demostrar que una de las formas de mejorar el aprendizaje de valores de los niños y niñas del nivel pre escolar puede ser la estimulación a través de diferentes actividades de carácter pedagógico, lúdicas y otras, particularmente el uso del juego, que impliquen amplia libertad para la imaginación, la creatividad, y autonomía, junto a una participación activa, intercambio de ideas y cooperación entre compañeros, bajo la guía de la educadora.
  
- El aprendizaje de valores facilita en niños y niñas del nivel pre escolar la construcción de una personalidad humana y fuerte, a través de una serie de aptitudes, que les permite comunicarse, socializarse, participar e interactuar en la sociedad. Educar en valores es construir una guía del individuo en sus deseos de autorrealización y perfeccionamiento. Es ayudar a los niños y niñas del nivel pre escolar a moverse libremente por el universo de los valores para que aprenda a conocer, querer e inclinarse por todo aquello que sea justo, noble y valioso. Es ayudar a la persona a construir su propia escala de valores de forma razonada y autónoma para que sea capaz de tomar decisiones morales en momentos conflictivos de su vida, para que sepa relacionarse con los demás de forma eficaz y que haga coherentes sus pensamientos y sus valores con sus acciones.

- **En relación al primer Objetivo Específico:** Indagar sobre los valores morales y humanos que poseen los niños y niñas de la Unidad Educativa de Nivel Inicial “Casita de Niños Guadalupe” de la ciudad de La Paz.
- En relación con la experiencia realizada, se puede establecer que los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa de Nivel Inicial “Casita de Niños Guadalupe” de la ciudad de La Paz, presentan limitaciones en cuanto al aprendizaje y práctica de los valores, particularmente de aquellos relacionados con la solidaridad, responsabilidad, tolerancia y honestidad; esta situación se explica por la falta de enseñanza de los valores tanto en el kínder, como de los padres de familia desde el hogar, que es donde los niños aprenden los valores esenciales. Los centros educativos muchas veces se orientan de manera exclusiva al desarrollo académico dejando de lado la parte humana.
- Los resultados obtenidos en la prueba del pretest referente al aprendizaje de valores en niños del nivel inicial indican, en un principio, niveles bajos, ya que los promedios grupales que obtienen en el pre test están muy lejos del óptimo que es de 100 puntos (grupo experimental 47,88 puntos y grupo control 53,44 puntos), con la excepción de algunos niños/as que demuestran que tienen mejor aprendizaje y práctica de valores, de lo cual se establece que en general los niños y niñas tienen un escaso nivel de aprendizaje de valores en el momento inicial (antes de la aplicación del programa de actividades basado en juegos dinámicos).

- Fortalecer los valores morales y humanos en la educación inicial en los tiempos actuales es más necesaria aún, ya que se vive en una sociedad que cambia rápidamente, en la que los valores y las normas se modifican, se modernizan creando un desconcierto moral, si a esto se suma el surgimiento de actividades y medios que limitan y dificultan que el hombre tenga una visión clara y positiva de los valores: la publicidad, el mercado, el dinero, los medios de comunicación que manipulan la información que transmiten, es lógico el énfasis que los adultos ponen en el aprendizaje de valores y normas por parte de los niños y niñas.
- **En relación al segundo Objetivo Específico:** Elaborar un programa de actividades basado en juegos dinámicos.
- Con base en los resultados del pretest, se elaboró un programa de actividades basado en juegos dinámicos, que fue aplicado a los niños y niñas del grupo experimental. El programa comprende 10 sesiones con sus respectivos objetivos, materiales y procedimiento. El programa tuvo gran aceptación y constituyó un instrumento de mucha utilidad para fortalecer los valores morales y humanos en la educación inicial.
- Las actividades basadas en juegos dinámicos posibilitaron compartir expectativas, ideas, valores, normas y cultura en los niños y niñas, lo que implica la adquisición de mayores capacidades para generar solidaridad, responsabilidad, tolerancia y honestidad, además de que comprendieron que es importante la práctica de los valores tanto en el kínder como en su casa.
- Una de las formas de inculcar valores en niños/as del nivel inicial es el desarrollo de juegos dinámicos, ya que esta forma de aprendizaje,

permite a los niños y niñas en edad pre escolar establecer formas de comportamiento social adecuado expresivo y extrovertido, buscando así maximizar la solidaridad, responsabilidad, tolerancia y honestidad. El trabajo desarrollado a través de juegos dinámicos tiene efectos positivos en los participantes, como en su capacidad de socialización, en las relaciones socioafectivas que se establecen entre pares y con su entorno familiar y social.

- **En relación al tercer Objetivo Específico:** Evaluar el aprendizaje y retención de conocimientos sobre los valores morales y humanos de los niños y niñas de la Unidad Educativa de Nivel Inicial “Casita de Niños Guadalupita”.
- Las pruebas estadísticas (t de student) efectuadas, confirman la efectividad las actividades basadas en juegos dinámicos para fortalecer los valores morales y humanos de los niños/as. En cuanto a la comparación entre la situación inicial y posterior de los niños/as del grupo experimental, se rechaza la hipótesis nula y se asume como cierta la hipótesis alterna, lo que significa que existe una diferencia estadísticamente significativa entre el aprendizaje y prácticas identificadas en el pre y post test, siendo mejor la práctica de valores después de la implementación de los juegos dinámicos. En relación con la situación del grupo experimental y control, al finalizar el programa de juegos dinámicos, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, lo que implica que existe diferencia significativa en el aprendizaje y práctica de valores de ambos grupos, siendo mejor la práctica de valores en los niños/as del grupo experimental.

- A la finalización de la estrategia, aun cuando los niños/as de ambos grupos siguen presentando deficiencias en el aprendizaje de valores, se puede advertir que los niños y niñas del grupo experimental mejoran sus niveles de solidaridad, responsabilidad, tolerancia y honestidad. Sin embargo, no se puede decir lo mismo de los niños del grupo control puesto que ellos mantienen las mismas características de su situación inicial, al no habersele suministrado ningún programa.
- Considerando los resultados obtenidos en el post test aplicado a niños y niñas de la Unidad Educativa de Nivel Inicial “Casita de Niños Guadalupe” de la ciudad de La Paz, se puede aseverar que los juegos dinámicos implementados han logrado resultados satisfactorios, demostrándose su efectividad que se refleja en la notoria evolución de los niveles de aprendizaje y práctica de valores de los niños y niñas del grupo experimental, con respecto a su situación inicial (antes de la aplicación de los juegos dinámicos).

## **5.2 Recomendaciones**

Teniendo en cuenta las dificultades que presentan los niños del nivel inicial en el aprendizaje de valores, y considerando que es posible superar estas dificultades a través de estrategias o el uso de medios didácticos adecuados como los juegos dinámicos, se plantean las siguientes recomendaciones:

- Los valores, deben ser presentados a los niños y niñas como un conjunto de acciones y procedimientos que hacen al comportamiento individual, que la educación ha dejado de lado, y con seguridad, continuarán evolucionando en el futuro. La educación que está preparando a los niños y niñas para incorporarse a la enseñanza regular

deben quedar resaltados los aspectos fundamentales del aprendizaje de valores, y no sólo los aspectos subjetivos de los mismos. En el aprendizaje de los propios niños y niñas hay que reforzar este tipo de dinámicas con el uso de juegos paralelo con el aprendizaje de los valores humanos y morales para los futuros ciudadanos.

- En relación con el rol de las educadoras, es fundamental que individualmente y otras en colaboración con otros, deban llevar a cabo la definición de objetivos, la programación, la determinación del tipo de actividades tales como los ejercicios de adquisición de destrezas, de motivación de nuevos contenidos, de aplicación, de consolidación, del aprendizaje de valores, entre otros, cuyo objetivo fundamental en la educación inicial es una formación plena que les ayude a estructurar su identidad y a desarrollar sus capacidades para participar en la construcción de la sociedad. En este proceso el sistema educativo debería posibilitar que los niños y niñas, como futuros ciudadanos, reflexionen, construyan y pongan en práctica valores que faciliten la convivencia en sus hogares, en el kínder, para posteriormente en la escuela tengan una fácil integración con solidaridad, responsabilidad, tolerancia y honestidad.
  
- Es necesario que las educadoras del nivel inicial no se limiten al estricto cumplimiento de los programas curriculares, sino que se preocupen por la búsqueda de medios y estrategias innovadores, que tengan relación con las vivencias, hábitos, y expectativas de los niños, de manera que se pueda estimular un mayor desarrollo en el aprendizaje de valores humanos y morales, que es base fundamental para la formación integral.

- Los niños del nivel inicial necesitan aprendizajes funcionales y un desarrollo afectivo y social dentro del medio familiar y educativo que les lleve a tener principios como la tolerancia, honestidad, solidaridad y responsabilidad, puesto que los principios con los que los niños y niñas son educados a futuro tienen una aplicación en el proceso de enseñanza – aprendizaje y se sienten motivados cuando se les da la oportunidad de aprender a través de actividades como los juegos dinámicos que son compartidas por sus compañeros, considerándose protagonistas de sus propios aprendizajes, ponderando el aprendizaje de valores.
  
- Considerando que los niños y niñas del nivel inicial están íntimamente familiarizados con actividades dinámicas entre compañeros respecto al desarrollo de juegos, es necesario aprovechar esta etapa para adaptar juegos, que motiven a los niños hacia el aprendizaje de valores, desarrollando de esta manera un pensamiento productivo, de manera que lo que aprenden tenga utilidad en su vida futura a ser seres sociales plenos y formados de manera integral.



## BIBLIOGRAFÍA

- Araujo, J. (2014). *Juegos de Música y Expresión Corporal* . España: Edit. Parramón.
- Armas, M. (2017). *Juegos pequeños para mejoramiento de las habilidades motrices en alumnos de primer grado*. Santa Clara – Cuba: Universidad Central “Marta Abreu” .
- Barrios, L., Escobar, V., Huinac, P., & Sac, A. (2002). *Valores para la vida*. Guatemala: Editora Saqij tzij.
- Borja, M., & Martín, M. (2007). *La intervención Educativa a partir del juego. Participación y Resolución de conflictos*. Barcelona: Universitat de Barcelona.
- Bruzzo, M., & Jacobovich, M. (2008). *Enciclopedia de Pedagogía Práctica, Nivel Inicial, “Escuela para Educadoras”*. Buenos Aires-Argentina: Editorial Cadiex Internacional S.A. .
- Buitendijk, F. (1993). *Juego de esencia y pecado*. Berlin: Kwf wolff.
- Casals, E., & Travé, C. (2007). La educación en valores en las primeras edades. *Programa de Educación en Valores (PEVA)*. Universidad de Barcelona, OEI, boletín 9.
- Castillo, G. (2000). *Ética y Educación en Valores*. Piura, Perú: Universidad de Piura.
- Cavinato, G., De Prezzo, L., Lazzarini, M., & Vetemar, N. (1994). *La paz en el juego*. Sevilla: M.C.E.P.
- Chang, J. (2009). *Ministerio de Educación: La Hora del Juego Libre en los Sectores*. Lima – San Borja: Luz Azul gráfica.

- Collado, D. (2005). *Transmisión y adquisición de valores a través de la aplicación de un programa de Educación Física, basado en el juego motor, en un grupo de alumnos y alumnas de primero de Educación Secundaria Obligatoria*. España: Tesis Doctoral: Universidad de Granada.
- Cortina, A. (2000). *La educación y los valores*. Madrid, España: Editorial Biblioteca Nueva, S.L.
- Cortina, A. (2010). *El mundo de los valores: Ética mínima y educación*. Bogotá: El Búho.
- Decroly, O., & Monchamp, O. (1986). *El juego educativo. Iniciación a la actividad motriz e intelectual*. Madrid: Morata.
- Delgado, F. (2011). *El Juego Infantil y su Metodología*. España: Paraninfo.
- Dextre, J., Pérez, P., & Prieto, F. (1999). *Ética del Desarrollo Personal y Social*. Lima: Realidades S.A.
- Fabelo, J. (1989). *Práctica, Conocimiento y Valoración*. La Habana: Ciencias Sociales.
- Frisancho, S. (junio de 2001). *¿Educación en valores o formación moral?: Algo más que sólo una discusión acerca de términos*. Recuperado el 12 de noviembre de 2019, de Proyecto educación y cultura para la paz: OEI. Boletín 24. <http://www.campus-oei.org/valores/pecpperu.htm>
- Game-Mendoza, K. (2015). El Juego como Estrategia Didáctica para el fortalecimiento de los valores morales en los niños y niñas de 8 a 9 años de Educación Básica. *Revista Ciencia UNEMI, Vol. 8, Nº 16, 33 - 41*.
- García, J. (1991). Los valores que promueve el sistema educativo, tal y como son recibidos por los agentes del mismo. *Actas del Seminario de la Comisión Española de la UNESCO*.

- García-Lago, V. (2002). Educar en valores. . *Revista Educación y Futuro*.
- Gil-Martínez, R. (1999). *Valores humanos y desarrollo personal. Tutorías de educación secundaria y escuela de padres*. España: Editorial Escuela Española.
- González, F. (1995). *La educación moral: Comunicación, personalidad y desarrollo*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Grenier, M. (2000). La formación de valores en la edad preescolar. *Ciencia y Sociedad, Vol. XXV, Nº 4*, 552-560.
- Haag, H. (1994). *Fundamento teórico de la ciencia del deporte como disciplina científica*. Schomdorf: Hofinann.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill.
- Leocata, F. (2008). *El Conocimiento y la educación hoy. Líneas para un plan de formación docente*. Buenos Aires: Colección pedagógica, EDB.
- López, M., & Peña, J. (1997). *V Simposium "Los valores de la educación"*. México: Escuela Superior de Ingeniería Mecánica y Eléctrica, Unidad Culhuacán, UNAM.
- Martínez, R. (2012). *Transmisión y adquisición de valores y actitudes a través del bloque de contenidos de juegos y deportes en el alumnado de segundo ciclo de educación secundaria de la Comarca de Estepa*. Sevilla, España: Universidad de Granada. Departamento de Educación Física y Deportiva.
- Meneses, M., & Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación, Vol. 25, Nº 2*, 113-124.

- Merma, G., Peiró, S., & Gavilán, D. (2013). Perspectivas sobre educación en valores en tiempos de crisis. *Barataria. Revista Castellano-Manchega de Ciencias Sociales* Nº 15, 151-160.
- Ministerio de Educación. (2019). *Programas de Estudio. Educación Inicial en Familia Comunitaria Escolarizada*. La Paz, Bolivia: Viceministerio de Educación Regular.
- Ministerio de Educación del Perú. (2006). *Guía de evaluación de educación inicial*. Lima, Perú: Ministerio de Educación.
- Mora, P., & Criado, A. (2000). *Los valores hoy. Una mirada desde el Movimiento Guía y Scout*. Santiago de Chile: Dirección de Métodos Educativos Guías y Scouts de Chile.
- Moreno Palos, C. (1992). *Guía del festival de deportes autóctonos*. Barcelona: Olimpiada Cultural.
- Moreno Palos, C. (1993). *Aspectos Recreativos de los Juegos y Deportes Tradicionales en España*. Madrid: Gymnos.
- Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego*. España: Ediciones Aljibe.
- Münch, L., & Ángeles, E. (2003). *Métodos y técnicas de investigación*. México: Trillas.
- Orlick, T. (1990). *Juegos y deportes cooperativos*. Madrid: Popular.
- Paniego, J. (2000). Educar personas solidarias. El laberinto de la educación en valores. *Contextos Educativos* Nº 3. INTERMON – Madrid.
- Pérez, C. (mayo de 2008). *Universidad de Valencia*. Recuperado el 10 de noviembre de 2019, de <file:///C:/Users/dell/Downloads/Dialnet-SobreElConceptoDeValorUnaPropuestaDeIntegracionDeD-2691995.pdf>

- Pestaña, P. (2004). Aproximación Conceptual al Mundo de los Valores. *Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*. Vol. 2, Nº 2.
- Puente, R. (15 de Junio de 2018). Y nuestros niños ¿qué? *Página Siete*.
- Ramírez, M. (marzo de 2010). *Repositorio UTA*. Recuperado el 21 de noviembre de 2019, de <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/493/1/EB-77.pdf>
- Sarmiento, V. (2014). *Investigación científica en educación*. La Paz – Bolivia: Edición Particular.
- Tamayo, G. (2001). Diseños muestrales en la investigación . *Semestre Económico*, Vol. 4, Nº 7, 1-14.
- Timón, L., & Hormigo, F. (2010). *El deporte en la escuela*. España.
- Torres Guerrero, J. (2000). *La Actividad física para el ocio y el tiempo libre. Consideraciones didácticas*. Granada: Proyecto Sur.
- Torres, J., Arráez, J., Rivera, E., Merino, J., & López, J. (1994). *Actividades físicas organizadas en Educación Primaria*. Granada, España: Proyecto Sur-Rosillo´s.
- Trigueros, C. (2000). *Las danzas y los juegos populares en el currículum de educación física*. Granada: Proyecto Sur.
- Velarde, A. (2005). *Los juegos recreativos en la educación primaria*. Recuperado el 16 de Abril de 2017, de <http://www.monografias.com/trabajos18/juegos-....educativos/juegos-educativos.html>
- Veloz, G. (2016). *La comunicación y su influencia en la educación en valores de los niños y niñas de 4to y 5to año de educación básica de la Unidad*

*Educativa Particular Eugenio Espejo de la ciudad de Ambato.* Ambato, Ecuador: Universidad Técnica de Ambato. Carrera de Educación básica.

Vigo, G. (2002). *Influencia de la Ética en la Eficacia Empresarial.* Lima: Universidad San Marcos.

Zurbano, J. (1998). *Bases de una Educación para la Paz y la Convivencia.* Navarra, España: Gobierno de España, Navarra: Departamento de Educación y Cultura.

# **ANEXOS**

**ANEXO N° 1**  
**LISTA DE COTEJO**

Nombre: \_\_\_\_\_

Sexo:        F                     M

Fecha de observación: \_\_\_\_\_

Lugar de observación: \_\_\_\_\_

Dimensiones	Conductas observadas	SI	Relativa mente	NO
Solidaridad	1. Ayuda a sus compañeros en las labores que realizan en el kínder.			
	2. Se preocupa por lo que le pasa a sus compañeros.			
	3. Coopera en el aula en todo lo necesario.			
	4. Auxilia cuando alguien requiere de su ayuda			
	5. Comparte con sus compañeros su refrigerio			
Responsabilidad	6. Realiza las tareas puntualmente.			
	7. Asiste regularmente al kínder dentro del horario			
	8. Muestra iniciativa para asociarse, participar, comprometerse y cooperar.			
	9. Distingue lo que está bien y mal y no se avergüenza de reconocerlo			
	10. Es consciente de resolver sus problemas y lo enfrenta solo			
Tolerancia	11. Respeta la forma de pensar de sus compañeros			
	12. Respeta la forma de ser, vestir y hablar de sus compañeros.			
	13. Trata con respeto a todos sin distinción			
	14. Sabe controlarse y no reacciona de forma agresiva			
	15. Evita criticar a los compañeros que no son sus amigos			
Honestidad	16. Evita discordias o malos entendidos			
	17. Guarda información que se le confía			
	18. Es consciente de sus actos			
	19. Formula críticas, juzga hechos y situaciones			
	20. Repara voluntariamente daños o perjuicios			

Fuente: elaboración propia.



## CALIFICACIÓN DEL REGISTRO DE OBSERVACIÓN

- Se asigna 5 puntos cuando la respuesta es “SI”
- Se asigna 3 puntos cuando la respuesta es “RELATIVAMENTE”
- Se asigna 1 punto cuando la respuesta es “NO”

PUNTAJE MÍNIMO: 20 PUNTOS

PUNTAJE MÁXIMO: 100 PUNTOS

### TABLA DE VALORACIÓN

<b>Práctica de valores morales</b>	<b>Puntaje</b>
Escasa práctica de valores morales y humanos	20 – 47
Relativa práctica de valores morales y humanos	48 – 73
Buena práctica de valores morales	74 – 100

### CALIFICACIÓN PARA CADA TIPO DE VALOR MORAL

PUNTAJE MÍNIMO: 5 PUNTOS

PUNTAJE MÁXIMO: 25 PUNTOS

### TABLA DE VALORACIÓN PARA CADA TIPO DE VALOR MORAL

<b>Práctica de valores morales</b>	<b>Puntaje</b>
Escasa práctica de valores morales	5 – 11
Relativa práctica de valores morales	12 – 18
Buena práctica de valores morales	19 – 25

**ANEXO Nº 2**  
**PROGRAMA DE ACTIVIDADES BASADO EN JUEGOS DINÁMICOS, PARA**  
**FORTALECER LOS VALORES MORALES Y HUMANOS EN NIÑOS/AS DE**  
**EDUCACIÓN INICIAL.**

**6.1 Sesión 1: Fortalecer los valores de la tolerancia y respeto**

- **Nombre de la actividad**

“Que pase el Rey”

- **Objetivo**

Promover en los niños y niñas del nivel inicial el aprendizaje a la tolerancia y respeto.

- **Materiales**

- Tiza

- **Reglas**

- No debe de cambiarse de fila, tampoco salirse de la fila, una vez fuera no puede regresar a la fila, no romper o soltar la fila, si lo hace perderá el juego.

- **Inicio (5 minutos)**

La educadora, junto a los niños y niñas, se ubican formando una media luna y se da a conocer las reglas del juego, para que lo tomen en cuenta para el desarrollo de la actividad, se dará inicio con una canción como la de Pimpón es un muñeco.

Pin pon es un muñeco  
muy guapo y de cartón  
se lava la carita con agua y con jabón. (bis)

Pin pon siempre se peina  
con peine de marfil  
y aunque se hace tirones  
no llora y no hace así.

Pin pon siempre se peina  
con peine de marfil  
y aunque se hace tirones  
no llora y no hace así.

Pin pon dame la mano  
con un fuerte apretón  
yo quiero ser tu amigo  
pin pon pin pon pin pon.

Pin pon dame la mano  
con un fuerte apretón  
yo quiero ser tu amigo  
pin pon pin pon pin pon. (bis)

- **Proceso (15 minutos)**

La educadora junto con el personal de apoyo, indican la ejecución del juego, donde los niños son elegidos para iniciar el juego, se toman de las manos y dejan un espacio para que la fila de los niños participantes vaya pasando entre ellos, mientras los niños van pasando y mientras levantan los brazos para que entre uno de la fila cantando:

Que pase el rey, que ha de pasar... el hijo del conde se ha de quedar...

Al terminar de cantar, bajan los brazos y el que quede dentro de los brazos, le preguntan si desea manzana o plátano, dependiendo de su respuesta pasa a la parte de atrás del niño que ha tomado este nombre, van pasando todos y se van ubicando detrás del niño que escogieron.

Al final, cuando todos hayan pasado, todos los niños deben organizarse para formar una fila para jalar fuerte hasta romper la fila, gana quien resista más el estiramiento sin pasarse de una línea que se marca.

- **Cierre (5 minutos)**

Las niñas y niños se ubican en un lugar adecuado para realizar ejercicios de relajamiento, como estirar las piernas y brazos.

## 6.2 Sesión 2: Fortalecer el valor del respeto

- **Nombre de la actividad**

San Miguel

- **Objetivo**

- Promover a que los niños y niñas sean respetuosos con sus compañeros y demás personas

- **Materiales**

- Ninguno

- **Reglas**

- No empujar, ni agarrar o pellizcar, tampoco llevar al compañero (a)

- **Inicio (5 minutos)**

Las niñas y niños y la profesora, se ubican en un espacio formando una media luna, y se da a conocer las reglas del juego, para que tomen en cuenta para el buen desarrollo del juego, para el inicio se les motivará con una dinámica titulada el baile de los animales.

El cocodrilo Dante, camina hacia adelante, el elefante Blas camina hacia atrás, el pollito Lalo, camina hacia el costado y yo en mi bicicleta, voy para el otro lado.

Ahora saltando en un pie.....

El cocodrilo Dante, camina hacia adelante, el elefante Blas camina hacia atrás, el pollito Lalo, camina hacia el costado y yo en mi bicicleta, voy para el otro lado.

Ahora agachaditos.....

El cocodrilo Dante, camina hacia adelante, el elefante Blas camina hacia atrás, el pollito Lalo, camina hacia el costado y yo en mi bicicleta, voy para el otro lado.

Ahora saltando en los dos pies.....

El cocodrilo Dante, camina hacia adelante, el elefante Blas camina hacia atrás, el pollito Lalo, camina hacia el costado y yo en mi bicicleta, voy para el otro lado.

Ahora con los movimientos muy exagerados.....

El cocodrilo Dante, camina hacia adelante, el elefante Blas camina hacia atrás, el pollito Lalo, camina hacia el costado y yo en mi bicicleta, voy para el otro lado.

Después de la canción que sirve de entrada a la sesión haciendo distintos recorridos primero hacia adelante, y luego hacia detrás.

- **Proceso (15 minutos)**

La profesora, indica la ejecución del juego donde un grupo de niños, aproximadamente de 8 tenían que estar sentados y agarrados de los brazos como una cadena humana, y donde se escoge a dos niños para que uno de ellos sea el dueño y el otro niño de ratero, el niño que representa al ratero es quién miente al dueño (tu casa se está quemando) sólo él tenía que coger a uno de los que estaba sentado y llevárselo. Mientras que el dueño va a ver su casa si era verdad o mentira lo que le dijo. Durante este momento, los demás tienen que evitar que se lo lleven, gritando a la vez “San Miguel, San Miguel”, y viene corriendo el dueño para evitar que se lo lleven.

- **Cierre (5 minutos)**

Las niñas y niños, se ubican en un lugar adecuado para realizar ejercicios de relajamiento. Como respirar suavemente y levantar las manos hacia arriba.

### **6.3 Sesión 3: Fortalecer los valores de respeto y responsabilidad**

- **Nombre de la actividad**

Juguemos en el bosque (lobo)

- **Objetivo**

- Favorecer la participación de las niñas y niños en la interacción, con respeto y responsabilidad.

- **Materiales**

- Ninguno

- **Reglas**

- No irse muy lejos, no salirse del espacio determinado, no empujar a los compañeros y compañeras.

- **Inicio (5 minutos)**

Las niñas y niños, junto a la profesora se ubican en un espacio adecuado y se da a conocer las reglas del juego para tener en cuenta y poder desarrollar la actividad, para ello se les motivará con la canción los elefantes.

- **Proceso**

La profesora o facilitadora explican la ejecución de juego, donde se elige a un niño o niña para hacer de lobo y el resto de los niños/as hacen una ronda, dan vueltas y comienzan a cantar.

### **Canción juguemos en el bosque**

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está,

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está,

¿Qué estás haciendo lobo?

Me estoy poniendo los pantalones... (El niño que hace de Lobo como recién se levantará de dormir hace como si se estuviera vistiendo)

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está,



Juguemos en el bosque mientras el lobo no está,

¿Qué estás haciendo Lobo?

Me estoy poniendo el chaleco...

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está,

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está,

¿Qué estás haciendo Lobo?

Me estoy poniendo el saco...

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está,

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está,

¿Qué estás haciendo Lobo?

Siiiiiiiiiiiiiiii

(Cuando el Lobo está listo y dice "Sí" sale de su cueva o casa y empieza a perseguir a todos los niños/as. La niño/a que logre atrapar es quien será el Lobo en el siguiente turno)

- **Cierre**

Las niñas y niños, se ubican en un lugar adecuado para realizar ejercicios de relajamiento. Se echan en el piso y se imaginan que están en el campo llena de flores y animales.

#### **6.4 Sesión 4: Fortalecer los valores de honradez y tolerancia**

- **Nombre de la actividad**

- Kiwi

- **Objetivo**

- Desarrollar en los niños y niñas los valores de la honradez y tolerancia.

- **Materiales**

- Pelotas y latas en deshuso

- **Reglas**

No pasarse de la línea marcada para lanzar la pelota, se dará tres oportunidades para lanzar la pelota.

Deberá de tumbar los tarros y si no logra tumbarlos perderán. Y el grupo contrario pasará a ocupar el lugar de ellos.

- **Inicio (5 minutos)**

La facilitadora y los niños y niñas se ubican en el espacio y se da a conocer las reglas del juego a tener en cuenta para desarrollar la actividad, para ello se les motivará con una canción de saludo.

- **Proceso (15 minutos)**

La educadora, explica la ejecución del juego donde se conforma dos grupos de 5 niñas y niños (mixtos). Los del primer grupo pasan a lanzar la pelota uno por uno ubicándose dentro del cuadrado previamente hecho, sin pasarse de la línea, lanzan en dirección a donde se ha colocado las latas que forman una torre, que cada grupo de tumbar en su totalidad, una vez que concluye el

primer grupo, pasan a lanzar los del segundo grupo de la misma forma que hicieron los primeros, ganará el grupo que logre tumbar el mayor número de latas.

- **Cierre (5 minutos)**

Las niñas y niños, se ubican en un lugar adecuado para realizar ejercicios de relajamiento. Como todos se imaginan que están parados, descalzos y sus pies están dentro de un pantano lleno de barro espeso, intenta meter los dedos del pie dentro del barro.

## **6.5 Sesión 5: Desarrollo de los valores**

- **Nombre de la actividad**

- El pañuelo

- **Objetivo**

- Desarrollar la práctica de los valores en los niños y niñas

- **Materiales**

- Pañuelos

- **Reglas**

Ninguna específica, para el desarrollo de esta actividad.

- **Inicio (5 minutos)**

La educadora, junto a las niñas y niños se ubican en un espacio formando una media luna y se da a conocer cómo se desarrollará el juego para ello se les motivará con la canción denominada: las calaveras:

Cuando el reloj marca la una, las calaveras salen de su tumba.

Chumbala Cachumbala Cachumbala (x2)

Cuando el reloj marca las dos, las calaveras comen mucho arroz

Chumbala Cachumbala Cachumbala (x2)

Cuando el reloj marca las tres, las calaveras mueven los pies

Chumbala Cachumbala Cachumbala (x2)

Cuando el reloj marca las cuatro, las calaveras asisten al teatro

Chumbala Cachumbala Cachumbala (x2)

Cuando el reloj marca las cinco, las calaveras pegan un brinco

Chumbala Cachumbala Cachumbala (x2)

Cuando el reloj marca las seis, las calaveras juegan ajedrez

Chumbala Cachumbala Cachumbala (x2)

Cuando el reloj marca las siete, las calaveras peinan su copete

Chumbala Cachumbala Cachumbala (x2)

Cuando el reloj marca las ocho, las calaveras se comen un biscocho

Chumbala Cachumbala Cachumbala (x2)

Cuando el reloj marca las nueve, las calaveras se toman una nieve  
Chumbala Cachumbala Cachumbala (x2)

Cuando el reloj marca las diez, las calaveras cuentan en inglés  
one, two, three, four, five, six, seven, eight, nine, ten!  
Chumbala Cachumbala Cachumbala (x2)

Cuando el reloj marca las once, las calaveras se suben a su coche  
Chumbala Cachumbala Cachumbala (x2)

Cuando el reloj marca las doce, las calaveras pasean en su coche  
Chumbala Cachumbala Cachumbala (x2)

Cuando el reloj marca la una, las calaveras regresan a sus tumbas.  
Chumbala Cachumbala Cachumbala (x2)

- **Proceso (15 minutos)**

La educadora, explica en que consiste el juego donde se toman dos grupos y se los enumera del uno al cuatro, un jugador hace de madre y se coloca en el piso el pañuelo colocado en la línea central del área de juego, los dos equipos se sitúan a una misma distancia del pañuelo.

Cuando del centro grita un número, los dos que tienen ese número corren para coger el pañuelo y vuelven a su sitio lo más rápido posible, cada vez que llega el primero a su grupo suma un punto más, sigue el juego sin eliminarse y gana el que acumula más puntos.

- **Cierre**

Las niñas y niños, se ubican en un lugar adecuado para realizar ejercicios de relajamiento. Donde los niños y niñas se echarán en el piso cerrando los ojos y alzando los pies a media altura.

## **6.6 Sesión 6: Asentar el valor de la tolerancia fomentando el respeto**

- **Nombre de la actividad**

- El gato y el ratón

- **Objetivo**

- Reforzar la importancia de la tolerancia, además de fomentar el respeto hacia los demás.

- **Materiales**

- Ninguno, específico

- **Reglas**

Los que sean designados como el ratón y el gato deben de pasar bordeando en zig – zag, los huecos formados entre los brazos de los participantes haciendo un círculo sin soltarse, cuando el gato alcanza a tocar al ratón el juego finaliza.

- **Inicio (5 minutos)**

La educadora, junto a los niños y niñas se ubicarán en un espacio formando un círculo y se da a conocer las reglas del juego, para ello se les motivará con la canción el pato Renato:

### EL PATO RENATO

El pato Renato no sabe cantar  
y todos los días se pone a ensayar.  
Cua cua cua cua cua  
Cua cua cua cua cua  
cua cua cua cua cua cua  
cua cua cua cua cua cuaaaaa.

- **Proceso (15 minutos)**

La educadora explicará el proceso de juego, donde los niños y niñas se colocan cogidos de la mano, formando una cadena en círculo, y un niño o niña del círculo se volteará para ser la puerta y darán vueltas, hay dos participantes que no forman parte de la cadena situándose uno dentro del círculo que hará de ratón y el otro se situara fuera que es el que hará de gato. El juego consiste en que el gato tiene que tocar la puerta preguntando si está el ratón, si la respuesta es que si esta, el ratón tiene que escapar pasando por debajo de los brazos de los que forman la cadena. Los que están formando la cadena, cuando vaya a pasar el ratón, levantarán los brazos, para facilitarle el brazo y los bajarán cuando intente pasar el gato. Mientras se persigue los que forman la cadena cantan esta canción:

Ratón que te agarra el gato, ratón que te va agarrar, si no te agarra está noche, te agarrara al madrugar.

Si los que forman la cadena se separan, los que se hayan soltado, pasaran a ser el gato y el ratón. Cuando el gato atrapa al ratón, este pasa a ser gato y hará de ratón el primero que dejo pasar al gato al interior de la cadena y el gato pasará a formar parte de la cadena y otro niño pasará hacer de puerta.

- **Cierre (5 minutos)**

Las niñas y niños, se ubican en un lugar adecuado para realizar ejercicios de relajamiento. Como estirar los brazos y piernas.

## **6.7 Sesión 7: Fortalecer los valores de la solidaridad y tolerancia**

- **Nombre de la actividad**

- El mundo (utilizando un plan o rayuela)

- **Objetivo**

- Promover la práctica de la tolerancia y el respeto entre los niños y niñas, también hacia las demás personas.

- **Materiales**

- Tizas y piedras.



- **Reglas**

Se pierde el turno cuando la piedra cae fuera del mundo, se pierde cuando el jugador piza la raya o cuando pierde el equilibrio.

- **Inicio (5 minutos)**

La educadora junto a los niños y niñas se ubican en un espacio formando una media luna y se les da a conocer las reglas del juego a tener en cuenta para desarrollar la actividad, para ello se les motivará con una canción titulada: el elefante se balanceaba.

Un elefante se balanceaba  
sobre la tela de una araña  
y como veía que resistía  
fue a llamar a otro elefante.

Dos elefantes se balanceaban  
sobre la tela de una araña,  
y como veían que resistían  
fueron a llamar a otro elefante.

Tres elefantes se balanceaban  
sobre la tela de una araña,  
y como veían que resistían  
fueron a llamar a otro elefante.

Cuatro elefantes se balanceaban  
sobre la tela de una araña,

y como veían que resistían  
fueron a llamar a otro elefante...

- **Proceso (15 minutos)**

La educadora explica el desarrollo del juego:

Se dibuja la figura del mundo en el piso con tiza, una vez dibujado, los niños y niñas se colocan uno tras otro donde lanzan el tejo (piedra) al primer casillero, el que lanzo el tejo y cae dentro de los límites del primer casillero inicia el juego.

El niño o niña que empieza tendrá que saltar con un solo pie sin pisar la raya del mundo, dando la vuelta por todos los casilleros del mundo, para luego tirar el tejo de espaldas hacia el mundo para conseguir su cajón, lugar donde dejará su marca que hará ver que sólo él puede pisar, tomándolo como descanso con los dos pies.

El juego termina cuando los niños y niñas rellenan de cajones el mundo el ganador es el que tiene más cajones.

- **Cierre (5 minutos)**

Las niñas y niños, se ubican en un lugar adecuado para realizar ejercicios de relajamiento. Se sientan en el piso formando un círculo y agarrados de las manos y se tratan d estirar sin soltarse inclinando su cuerpo hacia adelante.

## 6.8 Sesión 8: Promover el respeto

- **Nombre de la actividad**

- Encantados

- **Objetivo**

- Fomentar en los niños y niñas del nivel inicial el respeto

- **Materiales**

- Una moneda

- **Reglas**

Un compañero debe tocar y encantar a todos los demás jugadores que tratan de escapar delante de él, una vez que se encuentra encantado un compañero el jugador debe quedar como estatua (sin moverse) hasta que su compañero que es libre lo haya desencantado con el toque de su mano entonces va corriendo y escapando delante del elegido, el juego termina cuando todos los jugadores son encantados por un compañero.

- **Inicio (5 minutos)**

La educadora junto a las niñas y niños se ubican en un espacio adecuado se da a conocer las reglas de juego a tener en cuenta para el desarrollo de la actividad, para ello se les motivará con la canción titulada, el Bugui bugui:

Con la mano dentro, con la mano fuera.  
Con la mano dentro y la hacemos girar.  
Bailando el bugui, bugui,  
una vuelta atrás y ahora vamos a aplaudir.

Hey, bugui, bugui hey...

Con la pierna dentro, con la pierna fuera. Hey, bugui, bugui hey.  
Hey, bugui, bugui hey  
Hey, bugui, bugui hey  
¡Y ahora vamos a aplaudir!

Con la pierna dentro y la hacemos girar.  
Bailando el bugui, bugui,  
una vuelta atrás y ahora vamos a aplaudir.

Hey, bugui, bugui hey...

Con la cabeza dentro, con la cabeza fuera.  
Con la cabeza dentro y la hacemos girar.  
Bailando el bugui, bugui,  
una vuelta atrás y ahora vamos a aplaudir.

Hey, bugui, bugui hey...

Con la cadera dentro, con la cadera fuera.  
Con la cadera dentro y lo hacemos girar.  
Bailando el bugui, bugui,  
una vuelta atrás y ahora vamos a aplaudir

Hey, bugui, bugui hey...

Todo el cuerpo dentro, todo el cuerpo fuera.

Todo el cuerpo dentro y lo hacemos girar.

Bailando el bugui, bugui,  
una vuelta atrás y ahora vamos a aplaudir.

Hey, bugui, bugui hey.

Hey, bugui, bugui hey

Hey, bugui, bugui hey

¡Y ahora vamos a aplaudir!

- **Proceso (15 minutos)**

La educadora explicara la ejecución del juego, donde los niños y niñas forman un círculo y después empiezan a caminar cuando la educadora dice encantados, y todos los niños se quedan como una estatua sin moverse, y cuando dice: desencantado y todos empiezan a caminar. Después un niño o niña pasa a tocar a alguien este debe quedarse parado, encantado, hasta que otro jugador lo vuelve a tocar y desencantar.

El juego termina cuando todos los jugadores están encantados.

- **Cierre (5 minutos)**

Las niñas y niños, se ubican en un lugar adecuado para realizar ejercicios de relajamiento. Como que todos los niños y niñas se imaginan que son ranas y hacen los movimientos que hace la rana.

## 6.9 Sesión 9: Fortalecer los valores de la honradez y respeto

- **Nombre de la actividad**

- La gallinita ciega

- **Objetivo**

- Promover en los niños y niñas los valores de la honradez y el respeto.

- **Materiales**

- Un pañuelo o chalina que permita cubrir adecuadamente el rostro.

- **Reglas**

Si la gallinita ciega localiza a alguien este permanecerá inmóvil mientras intenta adivinar quién es, si alguien sale del espacio establecido para el desarrollo del juego pasa a ser la nueva gallina de la siguiente ronda.

- **Inicio (5 minutos)**

La educadora, junto a los niños y niñas se ubican en un espacio formando una media luna y se da a conocer las reglas del juego, para ello se les motivará con la canción titulada la “vaca lola”

La vaca Lola

La vaca Lola

tiene cabeza y tiene cola

La vaca Lola  
La vaca Lola  
tiene cabeza y tiene cola  
y hace muuu

- **Proceso (15 minutos)**

La educadora explica la ejecución del juego y los niños y niñas forman un círculo y se escoge a una niña para que sea la gallinita ciega, el resto de los jugadores la hacen girar y van cantando una canción similar a la siguiente:

Coro: Gallinita ciego, que se te ha perdido.

Gallinita: una aguja y un dedal.

Coro: da la media vuelta y lo encontraras.

La gallina intenta tocar con la mano, a alguno de los jugadores y adivina el nombre.

Cuando el jugador es tocado y adivina su nombre pasa a ocupar el lugar de la gallina.

- **Cierre (5 minutos)**

Las niñas y niños, se ubican en un lugar adecuado para realizar ejercicios de relajamiento. Se coloca música tranquila y se les pide que respiren de manera pausada y tranquila, hablándoles también de manera suave, pausada y tranquila.

## 6.10 Sesión 10: Desarrollar valores de solidaridad y tolerancia

- **Nombre de la actividad**

- Las escondidas

- **Objetivo**

- Desarrollar en los niños y niñas del nivel inicial los valores de la solidaridad y tolerancia.

- **Materiales**

- Ninguno de forma específica.

- **Reglas**

No esconderse muy lejos o fuera del espacio destinado, si es encontrado debe salir de su escondite, no puede seguir escondiéndose, se determinará algunos lugares donde no se puede ocultar, uno de los niños contará de espaldas y los ojos cerrados hasta diez para iniciar la búsqueda, el espacio debe contar con varios lugares para esconderse.

- **Inicio (5 minutos)**

La educadora junto a los niños y niñas se ubicarán en un espacio adecuado y se les dará a conocer las reglas del juego, que deben tener en cuenta para el desarrollo de la actividad, para ello se les motivara con la canción titulada: un chinito se perdió.



En un bosque de la China  
El chinito se perdió  
Como yo andaba perdida  
nos encontramos los dos. (Bis)

Era de noche y el chinito  
tenía miedo  
miedo tenía de andar solito

Anduvo un rato  
y se sentó  
junto al chinito  
junto al chinito me senté yo. (Bis)

Y yo que sí, y él que no  
Y yo que sí, y él que no  
Y al cabo fuimos, y al cabo fuimos  
y al cabo fuimos de una opinión.

Bajo el cielo de la China  
el chinito se sentó  
y la luna envidiosa e indiscreta lo besó.  
Luna envidiosa, luna infortuna  
tenía celos, celos tenía de mi fortuna.

Anduvo un rato  
y se sentó  
junto al chinito  
junto al chinito me senté yo.  
Y yo que si, y él que no  
Y yo que si, y él que no

Y al cabo fuimos, y al cabo fuimos  
y al cabo fuimos de una opinión.

En un bosque de la China  
El chinito se perdió  
Como yo andaba perdida  
nos encontramos los dos

- **Proceso (15 minutos)**

La educadora, explicará el desarrollo del juego para jugar a las escondidas, consiste en que un grupo de personas entre de más de 10, entre los cuales se escogerá a un niño o niña que es la que va a contar del 1 al 20 con los ojos cerrados y de espaldas al resto del grupo apoyado en un muro, mientras los otros se esconden, al terminar la cuenta, debe ir a buscar a cada uno, al encontrar a alguien debe decir SOL y correr hasta el lugar donde estaba contando y gritar un, dos, tres y el nombre del o la compañera que haya encontrado y decir donde estaba escondido.

Para liberarse los niños y niñas deben llegar a la base, mientras el que estaba contando no está y liberarse diciendo un, dos, tres y su nombre. El jugador que sea encontrado y no sea liberado deberá contar en la próxima ronda. El propósito es encontrar a todos sin que se liberen. El juego termina cuando todos los niños son encontrados.

- **Cierre (5 minutos)**

Las niñas y niños, se ubican en un lugar adecuado para realizar ejercicios de relajamiento. Movimientos de vaivén, bien sea hacia los lados, hacia adelante y después hacia atrás.