



UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C.



ESTUDIOS INCORPORADOS A LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE PEDAGOGÍA

**“EI JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA ELEVAR LA
EDUCACIÓN EN VALORES EN LOS ALUMNOS DE PRIMER GRADO, GRUPO
B, DE LA ESCUELA PRIMARIA LIBERTADOR MIGUEL HIDALGO Y COSTILLA
DE COATZACOALCOS, VERACRUZ”**

TESIS PROFESIONAL

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN PEDAGOGÍA

PRESENTA:

DIANA RUTH GIL SARABIA

ASESOR DE TESIS:

LIC. ANIMYLEY IZQUIERDO KANGA

COATZACOALCOS, VERACRUZ

JULIO 2016



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

A Dios.

Quien supo guiarme por el buen camino, darme fuerzas para seguir adelante y no desmayar en los problemas que se presentaban, enseñándome a enfrentar las adversidades sin perder nunca la dignidad ni desfallecer en el intento.

En primer lugar doy infinitamente gracias a Dios por haberme dado fuerza y valor para culminar esta etapa de mi vida y el sueño más importante de mi corazón.

A Mis Padres.

Por ser siempre el pilar más importante, por su apoyo, consejos, comprensión, amor, ayuda en los momentos difíciles y por ayudarme con los recursos necesarios para estudiar. Me han dado todo lo que soy como persona, mis valores, mis principios, mi carácter, mi empeño, mi perseverancia, mi coraje para seguir, mis objetivos y metas.

A Mis Hermanos.

Por estar siempre presentes, acompañándome y apoyándome para poder realizar mi meta, que con sus consejos me han ayudado a afrontar los retos que se han presentado a lo largo de mi vida.

“La dicha de la vida consiste en tener siempre algo que hacer, alguien a quien amar y alguna cosa que esperar”. **THOMAS CHALMERS**

AGRADECIMIENTOS

Son muchas las personas especiales a las que me gustaría agradecer su amistad, apoyo, ánimo y compañía en las difíciles etapas de mi vida. Algunas están aquí conmigo y otras en mis recuerdos y en el corazón. Sin importar en donde estén, si alguna vez llegaran a leer esto, les quiero dar las gracias por formar parte de mí, por todo lo que me han brindado y por todas sus bendiciones.

A Mis Maestros.

No tan solo de la carrera sino de toda mi vida, mil gracias porque hicieron de mí una mujer de bien, con valores y respeto que nunca olvidaré, de alguna manera forman parte de lo que ahora soy.

A Mi Asesora.

Animyley Izquierdo Kanga quien además de ser mi maestra, mi asesora, es mi mejor amiga, quien siempre me apoyó en el transcurso de mi vida profesional, quien ha sabido transmitir sus conocimientos de la mejor manera posible, con cariño, paciencia y profesionalismo. Esa vocación docente aplicada en el aula ha hecho de mí lo que soy ahora. De hoy en adelante estoy segura sabré atesorar como la experiencia más maravillosa de mi vida, mil gracias y que Dios la bendiga.

**“EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA ELEVAR LA
EDUCACIÓN EN VALORES EN LOS ALUMNOS DE PRIMER
GRADO, GRUPO B, DE LA ESCUELA PRIMARIA LIBERTADOR
MIGUEL HIDALGO Y COSTILLA DE COATZACOALCOS,
VERACRUZ”**

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	8
CAPÍTULO 1	
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	11
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	12
1.2 ENUNCIACIÓN DEL PROBLEMA.....	14
1.2.1 Justificación del Problema.....	14
1.2.2 Formulación del Problema.....	16
1.3 DELIMITACIÓN DE OBJETIVOS.....	16
1.3.1 Objetivo General.....	16
1.3.2 Objetivos Particulares.....	17
1.3.3 Objetivos Específicos.....	17
1.4 FORMULACIÓN DE LA HIPÓTESIS.....	18
1.4.1 Enunciación de Hipótesis.....	18
1.4.2 Determinación de Variables.....	18
1.4.2.1 Variable Independiente.....	18
1.4.2.1.1 Indicadores de la Variable Independiente.....	18
1.4.2.2 Variable Dependiente.....	18
1.4.2.2.1 Indicadores de la Variable Dependiente.....	19
1.5 DISEÑO METODOLÓGICO.....	19
1.5.1 Investigación Documental.....	19
1.5.2 Investigación de Campo.....	20
1.5.2.1 Delimitación del Universo.....	20
1.5.2.2 Selección de la Muestra.....	21
1.5.2.3 Instrumentos de Prueba.....	21

CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO.....	22
2.1 EL JUEGO.....	23
2.1.1 Antecedentes del Juego.....	23
2.1.2 Concepto del Juego.....	24
2.1.3 ¿Qué es Herramienta Didáctica?.....	26
2.1.4 Características del Juego.....	28
2.1.5 Tipos de Juegos Didácticos.....	29
2.1.5.1 Juegos Tradicionales.....	30
2.1.5.2 Juegos de Competencia.....	30
2.1.5.3 Juegos de Roles o de Simulación.....	31
2.1.5.4 Juegos de Recreación.....	31
2.1.5.5 Juegos de Evaluación y Diagnóstico.....	32
2.1.6 Rol del Juego Didáctico.....	33
2.1.7 La importancia del Juego.....	34
2.1.8 Beneficios del Juego como Herramienta Didáctica.....	36
2.1.8.1 El juego desarrollo del Cuerpo y los Sentid.....	37
2.1.8.2 El juego estimula las Capacidades del Pensamiento y la Creatividad.....	38
2.1.8.3 El juego favorece la Comunicación y la Socialización.....	40
2.2 EDUCACIÓN EN VALORES.....	41
2.2.1 Antecedentes de la Educación en Valores.....	41
2.2.2 Concepto de Educación en Valores.....	43
2.2.3 Características de los Valores.....	45
2.2.4 Clasificación de la Educación en Valores.....	47
2.2.4.1 Valores Primordiales.....	48
2.2.4.1.1 Responsabilidad.....	48
2.2.4.1.2 Respeto por los Bienes de los Demás.....	49
2.2.4.1.3 Obediencia.....	50
2.2.4.1.4 Generosidad.....	50

2.2.4.1.5	Constancia y Perseverancia.....	51
2.2.4.1.6	Puntualidad y Orden.....	52
2.2.4.1.7	Respeto.....	52
2.2.4.1.8	Igualdad.....	53
2.2.4.1.9	Honestidad.....	54
2.2.4.1.10	Tolerancia.....	54
2.2.4.1.11	Justicia.....	55
2.2.4.1.12	Paciencia.....	55
2.2.4.1.13	Amistad.....	55
2.2.5	Función de los Valores en las Escuelas.....	56
2.2.6	La importancia de la Educación en Valores.....	56
2.2.7	El Papel del Maestro en la Educación en Valores.....	58
2.2.8	El Papel de los Padres en la Educación en Valores.....	60

CAPÍTULO 3

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....62

3.1	Gráficas e interpretación de los resultados obtenidos a partir de la aplicación de la encuesta a los docentes	63
3.2	Gráficas e interpretación de los resultados de la encuesta diagnostica a los alumnos.....	73
3.3	Gráficas e interpretación de los resultados obtenidos a partir de la aplicación de la encuesta a los padres de familia.....	89
3.4	Gráficas e interpretación de los resultados obtenidos a partir de la aplicación de un examen final.....	99
3.5	Comparación de los resultados obtenidos en la encuesta diagnostica y el examen fina.....	89
	CONCLUSIONES.....	102
	RECOMENDACIONES.....	105
	BIBLIOGRAFÍA.....	108

ANEXOS

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de tesis tiene como meta demostrar cuán benéfico resulta el juego como herramienta didáctica enfocado específicamente a mejorar la educación en valores en alumnos de nivel primaria puesto que, el juego como herramienta didáctica o de enseñanza, va dirigido específicamente a la labor del profesor pues es el quien lo pondrá en práctica; se observa cuál es la creatividad y las estrategias que el docente pone en práctica y, a pesar de que solo se enfoca a la labor docente, los beneficios de esta estrategia didáctica son dobles ya que se relacionan en todas las materias.

¿Qué son las herramientas didácticas? .Son estrategias de enseñanza encaminadas a facilitar, mejorar y contribuir a la labor docente con el fin de hacer del aprendizaje algo dinámico e interesante, las herramientas didácticas traen consigo el concepto de “innovación”; este término quizás resulta un tema muy conocido para los docentes que llevan mucho tiempo laborando, pero el cual es imposible ignorar, mas sin embargo se ignora este término, en el cual si se aplica se obtiene grandes resultados.

La presente tesis se estructura en tres capítulos. Cuyo contenido se explica a continuación.

En el capítulo 1 titulado “Metodología de la Investigación” se describe el problema que se pretende corregir mediante el juego como herramienta didáctica, el cual surge por la inquietud de conocer cuál es el factor que está afectando a la educación en valores, Cómo podemos utilizar el juego como herramienta para mejorar la educación en valores. Es aquí donde se unen ambas variables, además de respaldar el porqué se propone el juego como herramienta didáctica para mejorar la educación en valores mediante la justificación, para llegar así a la formulación del problema.

Para toda investigación es de suma importancia delimitar los objetivos que marquen la dirección y pasos a seguir de tal manera que impida desviarse de lo que se quiere obtener, por lo tanto, en el capítulo 1 también se encuentra el objetivo general, los objetivos particulares y los específicos. Siguiendo a esto se plantea la hipótesis, una suposición que se procederá a comprobar al ser ésta una investigación documental y de campo.

Unido a lo anterior se ha plasmado en el primer capítulo cada variable con sus respectivos indicadores que, posteriormente, darán pie al contenido del marco teórico, cerrando este apartado con el diseño metodológico, en el cual se establece el universo y la muestra con la que se ha de trabajar, así como los instrumentos necesarios como: una encuesta dirigida a los docentes de la escuela primaria, encuesta inicial a los padres de familia del 1ºB y una encuesta inicial a los alumnos que comprenden la muestra, en cada una de las preguntas van implícitos los diferentes valores, así también se aplicó un examen final dirigido a los alumnos y, por último, se elaboró un cuadro comparativo de los resultados obtenidos en las evaluaciones.

El capítulo 2 es referente al “Marco Teórico” el cual fundamenta, el 2.1 “El juego” (variable independiente) que consta de ocho subtemas, los antecedentes del juego haciendo énfasis en el proceso de aprendizaje, se tomó en cuenta también qué importancia tiene el juego como herramienta didáctica, características, tipos de juegos; así también términos implicados y, sobre todo, relacionados con el tema.

Se estudia también la importancia de llevar a la práctica las herramientas didácticas, beneficios para mejorar la educación en valores que, a su vez, es una herramienta de doble filo ya que si no se aplica con seriedad y reglas no dará buenos resultados, por eso es importante seleccionar sus criterios para estimular las capacidades de pensamiento-creatividad.

El tema 2.2 “Educación en Valores” (variable dependiente) se aborda de la misma forma que el tema anterior partiendo de los antecedentes, definiciones tanto etimológicas como conceptuales, su clasificación, y el por qué se requiere el fortalecer los valores en la escuela y en la vida diaria.

Por otro lado, se hace énfasis a las funciones de los valores en las instituciones, la importancia de la educación en valores el papel del maestro y de los padres en la educación en valores. Cabe mencionar que todo el marco teórico se encuentra bien fundamentado y respaldado por una amplia bibliografía, cada tema ha sido analizado y reflexionado a plena conciencia, tomando en cuenta la situación que se vive en las aulas de clase y en la vida cotidiana.

En el capítulo 3 “Análisis e interpretación de la investigación” se reflejan los resultados de la aplicación de los instrumentos descritos en el capítulo 1, presentados en gráficas con la respectiva interpretación de las mismas.

Finalmente, se encuentran las recomendaciones y conclusiones así como también la bibliografía consultada, que incluye obras impresas como libros, revistas o documentos electrónicos como artículos de revistas o archivos pdf.

Lo mencionado en este trabajo no está fuera de la realidad desde su inicio todo está cimentado sobre la problemática que como sociedad estamos viviendo, por eso se quiere demostrar lo planteado en la hipótesis.

CAPÍTULO 1
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

11

El tema que se investigo es de gran trascendencia e importancia en el plano educativo y pedagógico.

Educar en valores es una labor que de manera formal le corresponde a la escuela y, conforme se avanza de grado, aumenta también la complejidad de esta misma. Sin embargo, la forma en que cada sujeto los adquiere tiene que ver directamente con su historia individual y es el resultado de las experiencias que ha vivido en el pasado desde el hogar, el barrio, la iglesia y la sociedad en general.

La familia es una influencia que transforma al individuo durante toda su existencia pues en su interior se manejan enormes cargas emocionales y afectivas que, de alguna manera, influyen y lo apoyan en el aprendizaje de las reglas que gobiernan esa micro sociedad en la que vive.

En la antigüedad los valores eran un pilar fundamental en la sociedad. El gobierno era el que llevaba el mando para toda la comunidad en general, también se preocupaba por la educación y hacía que se cumplieran los derechos y obligaciones del individuo, es por ello que no existían problemas, porque la escuela transmitía los valores que marcaban la religión y el Estado. Ahora es casi imposible volver a poner las cosas en su lugar, pues los valores están emergidos en una educación fantasma que obliga al individuo a modificar la forma de actuar, debido en parte a un profundo cambio.

Actualmente se habla de una crisis de valores, provocada por medios de comunicación y la globalización, éstas han traído como consecuencias que cualquier tipo de información llegue a cualquier persona sin importar si la información es apta, benéfica o adecuada, por ejemplo los programas de televisión con gran contenido violento en horario familiar.

Es relevante mencionar que el gobierno tiene la obligación de que los miembros de su sociedad tengan acceso a bienes y servicios de calidad, así como también a los programas educativos que beneficien a la sociedad en general, uno de los programas actuales que busca retomar la enseñanza en valores es la RIEB (Reforma Educativa de Educación Básica), la UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura), el artículo tercero y doce constitucional.

La Declaración Mundial sobre Educación para Todos dice “que los seres humanos tienen derecho a beneficiarse de una educación que satisfaga sus necesidades básicas de aprendizaje y que le ayuden a asimilar los conflictos que pasan en la sociedad”, sin embargo, las cifras dicen que en el 2015 existen más de 113 millones de niños sin acceso a la educación primaria y 880 millones de adultos analfabetos que no cuentan con adquisición de valores humanos.

Hoy empieza a estar claro que sí se aplica el juego como herramienta didáctica se puede obtener una educación en valores en un nivel alto. El objetivo no es sólo enseñar, es que todos los alumnos aprendan conceptos, habilidades y valores. La escuela tiene mucho que decir y una complicada tarea de ayudar a sus alumnos para formarse como personas capaces de tomar decisiones y de vivir conforme a sus posibilidades. Se necesita de escuelas que desarrollen los valores, actitudes y capacidades del alumnado, así como las habilidades generales que permitan el dominio del conocimiento y los sentimientos.

Por otra parte, siempre se ha pensado que los valores están implícitos en la tarea educativa. Es decir, que cuando un maestro transmite los contenidos de una materia, se piensa que ya van incluidos los valores, es por ello que en la sociedad existe una crisis de valores que les hace abrir los ojos que es preciso reforzar la educación en valores, si se quiere conseguir algo al respecto.

El juego es una manera idónea de transmitir conocimientos al alumnado, valores que no solo sean memorizados sino que sean significativos en el transcurso de su formación. Con el juego como herramienta didáctica se considera que, al educar a las nuevas generaciones, se les prepare para enfrentarse a la problemática que le presente una sociedad y, a su vez, aportando elementos que le permiten tener la capacidad de resolver críticamente y de cambiar si así lo considera necesario.

1.2 ENUNCIACIÓN DEL PROBLEMA

“El Juego como herramienta didáctica para elevar la Educación en Valores en los alumnos de primer grado, grupo B, de la Escuela Primaria Libertador Miguel Hidalgo y Costilla de Coatzacoalcos, Veracruz”.

1.2.1 Justificación del Problema

Actualmente se está viviendo en un mundo donde no hay valores, por tal problemática se considera que es de gran importancia “El Juego como herramienta didáctica para elevar la Educación en Valores. La principal preocupación nace por esta temática de valores en todos los ámbitos y la convivencia pero ahora no sólo en la sociedad sino actualmente en el sector educativo.

La falta de interés del gobierno, docentes, directivos y padres de familia es una de las principales causas de la falta de valores en la sociedad en general, aunque se trata de algo que se puede cambiar, dependerá mucho del pasado del individuo, su socialización, ideas y actitudes que en lugares como en la escuela, la familia, la calle, etc.

La Educación en Valores es de gran importancia porque existen docentes en nivel básico que no están por vocación, simplemente por un salario y los valores influyen de manera masiva en nuestra manera de vivir, estos son una definición como personas que guían todas las decisiones que se toman.

14

Por lo anterior, nace el interés hacia el tema, pues es un gran pilar en la sociedad, en general en el sentido de ayudar a los alumnos a clasificar sus valores, esto no es imposible y se puede conseguir a través de un proceso de valoración por medio de juegos en edades muy tempranas por el cual el niño, a partir de su propia experiencia y de los valores que anteriormente haya adoptado, pueda darse cuenta de lo que él aprecia y desea, los valores que está dispuesto a realizar en su vida.

Al igual que nos puede suceder a los adultos, se encuentran ya en los cursos de primaria con niños que tienen que tomar decisiones cada día, como por ejemplo: ¿con quién jugaré hoy?, ¿qué juego me gusta?, ¿cómo voy a comportarme?, ¿se pondrá contenta mi maestra?, etc.

Con esta investigación se quiere plasmar y crear conciencia sobre la importancia que tienen los valores en el sistema educativo que, como ya se sabe, están saliendo a la luz numerosos casos de problemáticas dentro de diferentes aulas de clases, es triste que como docentes no se ponga un grano de arena para elevar los valores en los niños a edades tempranas, hace falta que los que están cada día en la brecha del difícil oficio de la enseñanza ofrezcan sus experiencias y reflexiones sobre las soluciones a los problemas que se afrontan en el aula y en la sociedad.

La Educación en Valores es uno de los caminos que puede proponer estrategias adecuadas, recursos y técnicas que susciten profundas transformaciones en los sistemas educativos y en la práctica escolar, cabe

mencionar que no sólo es tarea del docente el enseñar valores sino también están involucrados padres de familia y sociedad en general.

Por el motivo anterior surge un interés de dar a conocer esta investigación para modificar la falta de valores que se está viviendo en las instituciones y llegar a facilitar a los docentes algunos juegos didácticos que se puedan aplicar para tener presente en cada momento los valores, de igual manera ayudar a los padres de familia para tener una mejor formación de valores en sus hijos a muy temprana edad.

1.2.2 Formulación del Problema

¿Será que si se aplica el juego como herramienta didáctica ayude a elevar la Educación en Valores en los alumnos de primer año, grupo “B”, de la escuela Primaria Libertador Miguel Hidalgo y Costilla de Coatzacoalcos, Veracruz?

1.3 DELIMITACIÓN DE OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo General

- ✓ Comprobar que el juego como herramienta didáctica ayuda a elevar la educación en valores en los alumnos de primer grado, grupo “B”, de la Escuela Primaria Libertador Miguel Hidalgo y Costilla de la ciudad de Coatzacoalcos, Veracruz.

1.3.2 Objetivos Particulares

- ✓ Descubrir la importancia del juego en el desarrollo del educando.
- ✓ Analizar qué valores están presentes y cuáles están ausentes en el aula de clases.
- ✓ Reflexionar en torno a los juegos que ayuden al niño a elevar la educación en valores.

1.3.3 Objetivos Específicos

- ✓ Aplicar una encuesta a los maestros para saber qué conocimiento tienen acerca de los juegos didácticos, educación en valores y si las aplican en el aula de clase.
- ✓ Valorar, mediante una encuesta a los padres de familia, cuáles son las causas y consecuencias de la falta de valores, y si el juego ayudaría a elevar la Educación en Valores.
- ✓ Evaluar, mediante una encuesta inicial, acorde a la edad y a las características de los niños, qué valores conocen y sí los ponen en práctica o no.
- ✓ Recopilar información teórica de los juegos que son convenientes para mejorar la educación en valores en los niños y niñas de primer grado de nivel primaria.
- ✓ Diseñar planes de clase, mismos que se llevarán a la práctica y que implicarán aplicar el juego para fortalecer los valores esenciales en los niños y niñas de 1ºB” de la escuela primaria antes citada.
- ✓ Evaluar, mediante un examen final, acorde a la edad y a las características de los niños, el nivel de conocimiento y práctica de los valores esenciales trabajados con los niños de 1ºB”.

- ✓ Comparar los resultados del antes y después de la aplicación el juego como herramienta didáctica para elevar la Educación en Valores.

1.4 FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS

17

1.4.1 Enunciación de Hipótesis

“Si se aplica el juego como herramienta didáctica, entonces se logrará elevar la Educación en Valores en los alumnos de primer año, grupo B, de la Escuela Primaria Libertador Miguel Hidalgo y Costilla”

1.4.2 Determinación de Variables

1.4.2.1 Variable Independiente

El Juego

1.4.2.1.1 Indicadores de la Variable Independiente

- ✓ Antecedentes del juego
- ✓ Concepto de juego
- ✓ ¿Qué es herramienta didáctica?
- ✓ Características del juego
- ✓ Tipos de juegos didácticos
- ✓ Rol del juego didáctico
- ✓ La importancia del juego
- ✓ Beneficios del juego como herramienta didáctica

1.4.2.2 Variable Dependiente

El elevar la Educación en Valores

1.4.2.2.1 Indicadores de la Variable Dependiente

- ✓ Antecedentes de Educación en Valores
- ✓ Concepto de valores
- ✓ Características de Educación en Valores
- ✓ Clasificación de la Educación en Valores
- ✓ Función de los valores en las escuelas
- ✓ La importancia de la Educación en Valores
- ✓ El papel del maestro en la Educación en Valores
- ✓ El papel de los padres en la Educación en Valores

1.5 DISEÑO METODOLÓGICO

1.5.1 Investigación Documental

En la presente investigación documental-campo y para llevar a cabo el Marco Teórico se consultaron libros físicos y virtuales, revistas virtuales, documentos electrónicos, tal es el caso de archivos pdf, así como diversos artículos virtuales.

1.5.2 Investigación de Campo

1.5.2.1 Delimitación del Universo

19

Este trabajo de investigación se decidió realizar en la Escuela Primaria Libertador Miguel Hidalgo y Costilla ubicada en:

CALLE: Revolución # 1218

COLONIA: Centro

CLAVE: 30EPR3286E

TURNO: Matutino

MUNICIPIO: Coatzacoalcos, Veracruz

DIRECTORA: Lic. María Mirza López Ramírez

TIEMPO DE REALIZACIÓN: del 18 de septiembre del 2015 al 09 de diciembre del 2015.

1.5.2.2 Selección de la Muestra

En la Escuela Primaria Libertador Miguel Hidalgo y Costilla la población total de alumnos es de 183, distribuidos en 7 grupos. Dado que se trabajó con una parte de los alumnos, se seleccionó una muestra de 17 alumnos que integran al 1º "B" y que representan el 31.11 % del total de alumnos de la institución. También se trabajó con un total de 7 docentes que representan el 100%, ya que los docentes se rolan los grupos en cada ciclo escolar; esto para ver cómo aplican las herramientas didácticas para mejorar la Educación en Valores.

Grupo experimental: 1º "B"

Grupo control: 1º "A"

1.5.2.3 Instrumentos de Prueba

En cuanto a los instrumentos de prueba se aplicaron:

- ✓ Una encuesta a los maestros sobre las herramientas didácticas y educación en valores para conocer si las aplican en el aula de clases.
- ✓ Una encuesta a los padres de familia del 1º "B" para conocer cuáles son las causas y consecuencias de la falta de valores y si el juego ayudaría a elevar la Educación en Valores.
- ✓ A los alumnos de primer grado, grupo "B", se aplicó una encuesta inicial para ver qué valores conocen y si los ponen en práctica o no.
- ✓ Un examen final, acorde a la edad y a las características de los niños, con la finalidad de comparar los resultados del antes y el después de la aplicación del juego.

CAPÍTULO 2
MARCO TEÓRICO

2.1 EL JUEGO

2.1.1 Antecedentes del juego

El juego es una de las manifestaciones más habituales en el ser humano desde su nacimiento.

El niño, incluso antes de dar sus primeros pasos, tiende a buscar juegos fundamentales desde su infancia que le producen una sensación de bienestar. Por lo tanto, el juego es un componente básico de la naturaleza del ser humano.

Desde la historia se consideraba el juego como una herramienta pedagógica ya que este es denominado como razonar y hacer, que desde los antepasados eran personas racionales, como se menciona a continuación:

Aproximadamente 4.000 a.c, surgen los primeros juegos de estrategias con tableros, juegos de pelota más evolucionados como “la jabalina”.

En la época clásica, tanto en Grecia como en Roma, el juego estaba presente como una actividad en la vida cotidiana de los niños ya que en ellos la educación se empezaba cuando los entrenaban para pelear.

A partir de la época medieval los juegos representaban figuras animales o humanas en donde sus costumbres jugaban un papel primordial en la educación.

Posteriormente, en la época moderna en el siglo XVII, surge el pensamiento pedagógico moderno que concibe al juego educativo como un elemento que

facilita el aprendizaje. Así se comienza con un sistema educativo útil y agradable, en un contexto donde la educación era impartida por la Iglesia y su principal objetivo era construir seres razonables.

En el siglo XIX, a pesar de que la Revolución Industrial les quita tiempo de jugar a los niños, en esta época surge un gran número de juegos que amplían las maneras de transmitir conocimiento en las escuelas en una nueva dimensión, como son las diferentes técnicas de aprendizaje, métodos de enseñanza, etc.

Psicólogos, pedagogos, educadores y antropólogos han estudiado el juego desde el punto de vista científico, buscando descubrir su naturaleza y han descubierto que el juego tiene un carácter vital en el desarrollo del niño en donde se pueden adquirir grandes conocimientos y alcanzar un sinnúmero de metas.

2.1.2 Concepto de juego

Según Picardo Joao, Oscar (2004) "Del latín ludus, juego y iocus, diversión. El juego es una actividad recreativa que comparte un fin en sí misma y, en ocasiones, es intrínseca, activa y su actividad motriz es parte primordial de la vida del niño" (pág. 230).

Édouard Claperède 1873-1940, menciona que la escuela debe estimular al máximo la actividad del niño, debe ser indispensable que sea un medio alegre en el cual se trabaje con entusiasmo, cabe mencionar que el juego es un factor estimulante para el sistema nervioso y órganos que lo componen, tiene como objetivo la libertad que le ayuda a darse cuenta que se puede educar de manera natural.

De acuerdo con Vigotsky (2001) señala en su *Teoría sociocultural* que "el juego es un valor socializador que se da a partir de la familia, la escuela y el grupo de amigos con los que se relaciona, se divide en dos puntos el juego como valor socializador y el juego como factor de desarrollo" (pág. 42).

Se considera el juego como una acción espontánea en la cual se transmiten valores y costumbres, también es un factor básico de desarrollo en la infancia, porque se canaliza una necesidad de saber, de conocer y de dominar los objetos.

Otro aporte fundamental y uno de los autores más importantes, fue:

24

Según Jean William Fritz Piaget en sus reflexiones pedagógicas señala que “Es haciendo y experimentando como el niño aprende, es desde la propia actividad vital como éste se desarrolla, partiendo de sus intereses y necesidades como el niño se autoconstruye y se convierte en protagonista de su proceso educativo” (Pág. 296).

El autor anterior ve en el juego la expresión y la condición del desarrollo del niño. Plantea una teoría del desarrollo que explica los cambios que se producen en el ser humano desde el nacimiento hasta la adolescencia.

Piaget estudió al juego por la información que podía aportar al desarrollo intelectual en general. Tal vez uno de los aportes más importantes que realiza Piaget es la noción de estadios de desarrollo aplicados al aspecto intelectual por los que pasa el ser humano:

De 0 a 2 años: Estadio sensoriomotor en el cual está presente el “Juego Funcional”, la interacción con el medio basada en la acción, el juego se expresa como movimiento en las extremidades del niño.

2 a 6 años Estadio Preoperacional representado por el “Juego Simbólico” se utilizan nuevos recursos como el lenguaje, la capacidad de representación mental, imitación de lo cual en esta etapa el niño se representa como una figura egocéntrica.

De los 6 a 12 años: Estadio operacional concreto visto como un “Juego reglado” ya que desarrolla la objetividad en el niño y suele ser más sociocéntrico esto quiere decir que ya es capaz de desarrollarse en su entorno social.

De los 12 en adelante: Estadio operacional formal observado como un “juego reglado” porque el niño ya entra en la etapa de la adolescencia-adulthood en donde se encuentra con una razón más relacionada con su entorno que lo ayuda a desenvolverse cada día.

25

2.1.3 ¿Qué es Herramienta Didáctica?

Las herramientas son aquellos medios didácticos con los que cuenta el docente y pueden ser aplicados durante el desarrollo de las clases para lograr impartir con éxito conocimientos e información.

El docente o equipo de expertos responsables de llevar a cabo la planeación deben de tener en cuenta los siguientes aspectos:

Es importante que el facilitador o docente tome en cuenta:

- Las condiciones del lugar: el lugar y el mobiliario deben estar acordes a la cantidad de personas y metodología, además debe tener buena iluminación y ventilación.
- Las características del grupo.: El grupo de participantes se debe dividir en subgrupos de 5 ó 6 participantes como máximo. La formación o experiencia de los participantes, en la medida de lo posible, debe estar relacionada con el objetivo de la actividad.

- La metodología a emplear: Debe ser interactiva, es importante que el docente sea flexible y que adapte o incorpore diversas técnicas participativas de acuerdo al interés y compromiso del grupo.

- El tema, los contenidos y los objetivos a desarrollar en la capacitación: Debe tener claridad de las actividades que se van a realizar en el taller y los objetivos a los que se quiere llegar.

Basadas en el aprendizaje significativo, logran despertar el interés de los niños con el propósito de encontrar sentido y gusto a la experiencia de aprender y participar activamente en el proceso de adquisición de conocimientos.

26

Es por ello que el docente juega un importante papel pues es él, quien planifica las actividades de aprendizaje, las cuales deben aplicarse en forma sistematizada tomando en consideración los procesos naturales y espontáneos de cómo el estudiante construye o reconstruye su conocimiento y puede creativamente integrarlo a nuevas situaciones.

Ayudan a aprender de una forma más fácil, por ejemplo, indica que es importante tener en cuenta el lugar, tiempo y conocer al alumnado para obtener resultados favorables.

La importancia de la herramienta didáctica sirve para complementar el aprendizaje que el docente quiere transmitir y la selección de los materiales didácticos, puede depender del tipo, complejidad, características de la actividad a trabajar y de las expectativas y cantidad de participantes.

Estos datos permiten descartar ciertos materiales, por ejemplo, si son 50 personas en promedio, por capacitación o clase, sería difícil utilizar portafolios, carteles, a menos de hacerlos muy grandes; si son 80 personas en total las que

se capacitarán, es la falta de recursos económicos pensar en impresos, pero sí se pueden hacer fotocopias.

Es necesario estar muy claros de los recursos que se van a necesitar y con los cuales se puede contar, tanto humanos como financieros.

2.1.4 Características del juego

27

El juego es una actividad que posee muchas y diversas características y que ejerce en la educación una función importante, pues a través del juego se adquieren roles que el niño asume de forma particular y características véase a continuación:

- ✓ A través del juego el niño se comunica con el mundo, ya que desde que nace es su principal lenguaje.
- ✓ Siempre tiene sentido según sus experiencias e intereses particulares, ya que el niño está aún en la etapa de aprender lo que se relacione con el mundo que lo rodea.
- ✓ Muestran su personalidad ya que expresan sus deseos, sus fantasías, temores y conflictos de forma simbólica a través del juego.
- ✓ Estimula los sentidos y enriquece la creatividad y la imaginación, esto por medio de los diferentes juegos que existen.
- ✓ Ayuda a utilizar energía física y mental de manera productiva porque en los juegos también se usa la razón para determinar soluciones a alguna problemática.
- ✓ Facilita el desarrollo de la inteligencia emocional como la autoestima y compartir sentimientos con otros.
- ✓ Facilita el desarrollo de las actividades como balancearse, correr, atrapar, sujetar.
- ✓ Facilita su relación con la sociedad y el medio ambiente en cuanto a explorar posibilidades, reconocer peligros y límites.

- ✓ Es una actividad placentera ya que el niño se divierte de manera sana hasta gastar sus energías.
- ✓ El juego debe ser libre, espontáneo y totalmente voluntario, con estos puntos el niño podrá desarrollar sus emociones que muchas veces tiene guardadas.
- ✓ El juego tiene un fin en sí mismo porque se aplica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- ✓ El juego implica actividad, como es el movimiento motriz del cuerpo.
- ✓ El juego se desarrolla en una realidad ficticia ya que no se ve lo que imagina.
- ✓ Todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal, se crean mundos diferentes y se pone tiempo para jugar.
- ✓ El juego es una actividad propia de la infancia ya que es algo innato por naturaleza.
- ✓ El juego muestra en qué etapa evolutiva se encuentra el niño o la niña porque es un medio para observar qué tanta madurez tiene el niño para desenvolverse en su sociedad.
- ✓ El juego permite al niño o la niña afirmarse porque lo ayuda a sentirse seguro de sí mismo.
- ✓ El juego favorece su proceso socializador, lo ayuda a relacionarse con los demás niños de su propia edad o de otras edades.
- ✓ El juego cumple una función compensadora de desigualdades, integradora, rehabilitadora.
- ✓ En el juego los objetos no son necesarios ya que se puede jugar imaginando un mundo ficticio.

28

Éstas y muchas otras características son las que ayudan al docente a poder aplicar juegos en el aula de clases, guiándose por medio de las características antes mencionadas

2.1.5 Tipos de juegos didácticos

En la actualidad existe una variedad de juegos, cabe recalcar que en esta ocasión se mencionarán sólo algunos que están orientados a la educación en valores que incluyen desde los juegos tradicionales, juegos de competencia, juegos de roles, juegos de actuación, juegos de recreación y juegos interactivos en computadora para enseñar temas como: lenguaje, ciencias sociales, matemáticas, educación en valores, etcétera.

Se ha podido constatar que el niño desde que nace le gusta competir y jugar para desarrollar todas sus habilidades y destrezas. Normalmente un juego es relacionado con la competencia y la participación en todo su potencial.

29

Los diferentes juegos representan una realidad para participar en situaciones cotidianas y vivenciales que ayuden, al niño a reflexionar-aprender como se menciona a continuación.

2.1.5.1 Juegos tradicionales

Para definir un juego tradicional se recuerda lo que se hace de niños en casa, el barrio, el colegio y otros espacios de interacción social. Evidentemente, todas las recreaciones que se aprenden vienen de situaciones reales llevadas a un juego.

Existen juegos tradicionales de competencia y trabajo en equipo para el desarrollo de destrezas y habilidades: Por ejemplo, se conocen juegos como la “pelota quemada”, “marinero marinerito”, “competencia de cuerdas por equipos”, “trompo”, “carrera de sacos”, etcétera.

Todos los juegos tradicionales corresponden a un tiempo y a un momento específico de la vida de las personas donde se pueden simular distintas situaciones que ayudan a la recreación, socialización y aprendizaje social del niño.

2.1.5.2 Juegos de competencia

Los juegos de competencia también se pueden relacionar con los tradicionales que cuentan con una dosis de competencia entre personas y grupos.

La finalidad de los juegos de competencia es desarrollar espacios de interacción, participación, compromiso, responsabilidad y, sobre todo, mucha energía del grupo para lograr un resultado grupal.

Los juegos de competencia siempre tienen como reglas básicas ciertas metas en común y desempeño individual y grupal.

30

Normalmente en este tipo los niños tratan de dar su mejor empeño para llegar a la meta y se considera un momento para compartir, socializar y aprender de los demás.

2.1.5.3 Juegos de roles o de simulación

Los juegos de roles o de simulación son herramienta fundamental para fomentar en el niño la interculturalidad y se pueden llevar a cabo en las diferentes materias para desarrollar las habilidades sociales como son: la comunicación, el compañerismo, la amistad, etc. Este tipo de juegos fomentan el aprendizaje activo.

Los juegos de rol enseñan al niño a cómo ponerse en el lugar del otro para así no hacerles a los demás lo que no quieren que les hagan.

Por otro lado, los de simulación actúan como lo harían ellos mismos, ayudan a concientizar y fomentar la empatía. También promueven la autonomía y el aprendizaje significativo.

2.1.5.4 Juegos de recreación

Los juegos de recreación se relacionan con la creatividad del niño, en algunos casos están apoyados de ambientes físicos donde los niños pueden encontrar un espacio de distracción, relajamiento.

Normalmente se encuentran juegos de recreación en espacios vacacionales, parques de diversión, espacios de contacto con la naturaleza. La orientación es totalmente lúdica y de recreación donde pueden compartir una o más personas, están destinados muchas veces a las familias o grupos de personas que desean compartir un tiempo.

Estos juegos pueden ser transformados en verdaderos espacios de integración grupal y con un fin educativo entre los diferentes grupos ya que cuentan con una característica de competencia que ayuda a la interacción individual y grupal.

También los juegos de recreación pueden tener una orientación educativa, dependiendo de los tipos de juegos que se utilicen y se defina el objetivo, el tema y el trabajo del grupo respecto a la actividad a realizarse.

2.1.5.5 Juegos de evaluación y diagnóstico

El juego es muy útil para generar procesos de diagnóstico y evaluación en instancias educativas, muchos utilizan el juego como participación.

Un juego de diagnóstico tiene la finalidad de ver si los temas antes dados quedaron claros y entendidos, éste se utiliza al concluir una clase, ciclo escolar o un tema para determinar el aprendizaje adquirido.

Aparte de generar un proceso lúdico, el juego tiene la característica de generar procesos de intercambio de experiencias, vivencias y conocimientos de los niños (as).

Por último, cabe mencionar que, de las diferentes clasificaciones anteriores se derivan ciertos juegos que son más convenientes para mejorar la educación en valores en primer grado de nivel primaria, como son:

1. El transportador y carrera de relevos. (Responsabilidad)
2. Encontrando valores y la suma de los sentidos. (Compañerismo)
3. El pueblo se duerme y jirafa-elefante y palmera. (Respeto)
4. Mi papel en la aldea y línea de amigos. (Igualdad)
5. La escultura solidaria y jalemos la cuerda. (Solidaridad)
6. Adivina a adivinador y relevo de parejas. (Honestidad)
7. Globos con mensaje y carrera de globos de agua. (Puntualidad)
8. Brinquemos los aros y carrera de sacos. (Generosidad)
9. Correr y parar, tulipán. (Tolerancia)
10. Balón sopla y busca y encuentra. (Perseverancia)
11. El policía y los ladrones, tumba el cono por equipos. (Justicia)
12. Vamos a ordenar el aula y a ordenar las tarjetas. (Orden)
13. ¿Quién hablo? y ¿Adivina quién es? (Paciencia)
14. Jenga y torres de lata. (Constancia)
15. Gallinita ciega y crucemos los obstáculos. (Amistad)

2.1.6 Rol del juego didáctico

Juega un papel importante en las instituciones educativas y en la sociedad en general. Es una herramienta de gran utilidad en el desarrollo físico como psíquico especialmente en la etapa infantil.

El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área. Es por ello, que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego en cada una de las áreas de desarrollo del niño como: la físico-biológica, socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica.

En las instituciones juega un rol de ser herramienta didáctica debido a que, además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, es de suma importancia porque desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras.

En general, le proporcionan las experiencias que le enseñan a vivir en una sociedad, a conocer sus habilidades y limitaciones, a crecer y a madurar.

33

Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él.

En la sociedad en general es de suma importancia el rol que juega, ya que le enseña a respetar la individualidad y la integridad de cada niño y a aceptarlo tal y como es, lo enseña a cómo poder enfrentarse a los problemas ante la sociedad infantil.

2.1.7 La importancia del juego

La importancia del juego no había tenido gran repercusión sino hasta 1990 cuando algunos maestros y pedagogos le restituyeron su valor.

El juego es importante para los niños porque es su lenguaje principal, ya que éstos se comunican con el mundo a través del juego, el cual tiene mucho que ver en las experiencias y las necesidades particulares de los niños.

El juego es pieza fundamental a lo largo de toda la vida, pero sobre todo en la etapa de la educación infantil, ya que es un recurso educativo para la maduración del niño, cabe recalcar que muchos docentes no utilizan el juego porque consideran que, como su nombre lo dice juego es algo que no se toma en serio.

Por otro lado el juego tiene un papel muy importante en el desarrollo armonioso de la personalidad de cada niño, ya que tanto en la escuela como en el entorno familiar los niños emplean parte de su tiempo en jugar, si se aplicara el juego en la educación y tuviera un propósito pedagógico ayudaría al niño en su desarrollo intelectual.

Es importante también porque es un ejercicio que realiza el niño para desarrollar diferentes capacidades tales como:

- ✓ Física: los niños y las niñas se mueven ejercitándose casi sin darse cuenta, con lo cual desarrollan su coordinación motriz y la motricidad gruesa y fina, además de ser saludable para todo el cuerpo por el ejercicio que realizan.
- ✓ Desarrollo sensorial y mental mediante la relación con colores, formas y tamaños.
- ✓ Creatividad e innovación, el juego despierta estas características.
- ✓ Forma hábitos de cooperación ya que en algunos juegos se necesita de un compañero(a) para llevarlo a cabo.

El juego hace que los niños aprendan a conocer su cuerpo, sus límites y el entorno que lo rodea, más si son enfocados al ámbito educativo se puede llegar a conseguir un máximo beneficio.

La ONU (Organización de las Naciones Unidas) considera el juego como un derecho. Y la declaración de los derechos del niño manifiesta que “el niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones los cuales deben estar orientados hacia los fines educativos, el gobierno como autoridad es el encargado de promover el goce de este derecho”.

Está comprobado que hoy en día el juego es una herramienta básica durante el proceso de aprendizaje de los niños y niñas, debido principalmente a que favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas, es el medio natural por el cual el niño expresa sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de un modo espontáneo y placentero.

Así mismo sienta las bases para el trabajo escolar y para adquirir las capacidades necesarias en etapas posteriores a la vida. Platón decía que al enseñar a los niños pequeños a través del juego ayuda a tener mayor claridad en su enseñanza.

35

Sin duda alguna, el juego es primordial en el aprendizaje de los niños en la educación, estudios han demostrado que el juego es un rango de funcionamiento psicológico, incluye pensamiento creativo, solución de problemas, habilidades para librar tensiones y ansiedad, habilidad para usar herramientas y desarrollar la lengua.

Por esto y muchos otros puntos, es de suma importancia el juego dentro de la educación y dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.1.8 Beneficios del juego como Herramienta Didáctica

El juego es una pieza clave en el desarrollo integral del niño ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del niño en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales.

El juego como herramienta didáctica no es sólo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones; a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo.

Los proyectos realizados han dado una gran contribución al desarrollo infantil y permiten concluir que el juego, es la actividad por excelencia de la infancia, es vital e indispensable para el desarrollo humano. Esta actividad antes mencionada a temprano y variado contribuye de un modo muy positivo a todos los aspectos del crecimiento.

Estructuralmente el juego está estrechamente vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional, por lo tanto; se tienen muchos beneficios importantes en el desarrollo de los niños como se menciona a continuación:

36

2.1.8.1 El juego desarrolla el cuerpo y los sentidos

Desde el punto de vista del progreso psicomotor, esta actividad potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo sirven para su desenvolvimiento de las actividades lúdicas.

Los juegos de movimiento que los niños y niñas realizan a lo largo de la infancia, con su cuerpo, con objetos y con los compañeros, fomentan el desarrollo de las funciones psicomotrices, es decir, de la coordinación motriz y la estructuración perceptiva. En estos los niños:

- ✓ Descubren sensaciones nuevas.
- ✓ Coordinan los movimientos de su cuerpo, que se tornan progresivamente más precisos y eficaces (coordinación dinámica global, equilibrio).
- ✓ Desarrollan su capacidad perceptiva (percepción viso-espacial, auditiva, rítmico, temporal).
- ✓ Estructuran la representación mental del esquema corporal o de su cuerpo.
- ✓ Exploran sus posibilidades sensoriales motoras y amplían estas capacidades.
- ✓ Van conquistando su cuerpo y el mundo exterior.

2.1.8.2 El juego estimula las capacidades del pensamiento y la creatividad

37

Desde el punto de vista del desarrollo intelectual, jugando los niños aprenden porque obtienen nuevas experiencias, porque es una oportunidad para cometer aciertos y errores para aplicar sus conocimientos y para solucionar problemas.

Para Villalobos Pérez-Cortés Elvia Marveya (2007):

Al educador de hoy se le pide que promueva un pensamiento divergente y convergente, con predominio tanto del hemisferio cerebral izquierdo (lógico) como del derecho (holístico), para lo cual es necesario seleccionar experiencias que permitan al educando “operar” sobre el

conocimiento, con base en la verdad, además de que el educando debe convertirse en promotor de su propio proceso de aprendizaje, por medio de una relación cooperativa (p. 68).

En consecuencia a lo anterior, el aprendizaje es un proceso cooperativo entre los personajes involucrados, además de que lo que suceda en el aula de clases es un factor primordial para estimular el deseo de conocer de los alumnos y profundizar en aquello que conocen, entendiendo por qué y para qué existe y, primordialmente; cómo aplicarlo en la vida diaria, ahí es donde radica la importancia del saber en cuanto a estrategias didácticas del educador y la constancia en la investigación con el propósito de no quedarse estancado a lo que ya sabe (e incluso si sabe sobre las estrategias didácticas es necesario pasar del saber a la práctica), en una búsqueda constante de expandir sus conocimientos.

El juego crea y desarrolla estructuras de pensamiento, origina y favorece la creatividad infantil, es un instrumento de investigación cognoscitiva del entorno.

Los estudios que se han analizado y las conexiones entre la recreación y el desarrollo intelectual permiten llegar a diversas conclusiones como son:

El juego es un instrumento que desarrolla las capacidades del pensamiento. Primero estimula el pensamiento motriz, después el pensamiento simbólico-representativo y, más tarde, el pensamiento reflexivo, la capacidad para razonar.

- ✓ El juego es una fuente de aprendizaje que crea zonas de desarrollo potencial.
- ✓ El juego origina y desarrolla la imaginación, la creatividad. Es siempre una actividad creadora, un trabajo de construcción y creación, incluso cuando los niños juegan a imitar la realidad la constituyen internamente y que es un banco de pruebas donde experimentan diversas formas de combinar el lenguaje, el pensamiento y la fantasía.

Tal como lo dicen Bishop J. Alan y Garaigordobil Maite, (2008): “a través del juego existen mejoras en el coeficiente intelectual, la capacidad de toma de perspectiva, las aptitudes de madurez para el aprendizaje, la creatividad (verbal, gráfica, motriz...)” (p.5).

En consecuencia a lo anterior, menciona que los trabajos que han evaluado los efectos de programas de juego aplicados como herramienta didáctica de forma sistemática han confirmado que los niños que han disfrutado de estas experiencias de juego han tenido incrementos en la inteligencia.

2.1.8.3 El juego favorece la comunicación y la socialización

Desde el punto de vista de la sociabilidad, mediante el juego el niño entra en contacto con sus iguales, lo que le ayuda a ir conociendo a las personas que le rodean, a aprender normas de comportamiento y a descubrirse a sí mismo en el marco de estos intercambios.

Para Bishop J. Alan y Garaigordobil Maite (2008): “Las relaciones que existen entre el juego y la socialización infantil se podrían resumir en una frase según el libro *El juego como estrategia didáctica*: “el juego llama a la relación y sólo puede llegar a ser juego por la relación” (p.5).

Esta frase contiene dos ideas:

La primera, “el juego llama a la relación”, señala que es un importante instrumento de socialización porque estimula que los niños y niñas busquen a otras personas, interactúen con ellas para llevar a cabo diversas actividades y se socialicen en este proceso.

Por las investigaciones realizadas, el juego ha contribuido al desarrollo social infantil dentro de la educación. Se sabe que en los juegos de representación, que los niños realizan desde una temprana edad y en los que

representan el mundo social que les rodea, descubren la vida social de los adultos y las reglas.

Cuando los niños juegan se comunican e interactúan con sus iguales, ampliando su capacidad de comunicación, desarrollan de forma espontánea la capacidad de cooperación (dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común), evolucionan moralmente ya que aprenden normas de comportamiento y se conocen cada uno, formando su «yo social» a través de las imágenes que reciben de sí mismos por parte de sus compañeros de juego.

Por lo tanto, el juego es un importante instrumento de socialización y comunicación, es uno de los caminos por los cuales los niños y niñas se incorporan orgánicamente a la sociedad a la que pertenecen. Sin embargo, no es sólo un instrumento de socialización con los iguales ya que es una actividad de inestimable valor en las relaciones entre padres e hijos, un importante instrumento de comunicación e interacción entre los adultos, niños y maestros.

Aquí se encuentra la segunda parte de la frase inicial, “el juego sólo puede llegar a ser juego por la relación” que menciona la naturaleza social del juego.

En este sentido, algunos investigadores del juego han destacado que los niños desarrollan su capacidad lúdica en gran medida gracias a los tempranos juegos que los padres realizan con ellos desde los primeros años de la vida, muchos estudiosos del tema consideran que el origen del juego infantil está en el contacto lúdico del niño con sus padres y maestros. De este modo, se resalta la gran importancia que tienen para el desarrollo infantil los juegos como herramienta didáctica entre padres e hijos y maestros desde los primeros años de la vida.

2.2 EDUCACIÓN EN VALORES

2.2.1 Antecedentes de la educación en valores

A través de la historia, la educación ha tenido un papel primordial en el comportamiento de la sociedad.

Durante los años de la Colonización de América, la iglesia católica jugaba un papel de suma importancia en la educación y son los valores de la iglesia los que tuvieron el primer impacto en la sociedad.

Los valores predominantes en ese entonces eran la obediencia y la sumisión los cuales fueron impartido a los soldados y utilizados como un método de conquista. Esta fue la única vez en donde los valores han sido tomados en la educación para obtener un beneficio.

Unos de los muchos autores que hablan acerca de la educación en valores son:

Para Sócrates (2004): "Fue conocido siempre por la justicia, la santidad, el valor y la virtud y, en esa mística, pudo demostrar a los jóvenes el sentido de una posición diferente y contradictoria a la religión constituida por el estado. Se defendió, con sabiduría, indicando que la actual educación carecía de votos de humildad y libertad". (p. 337)

Por otro lado, para Platón la educación era algo de suma importancia, por lo tanto debía ser responsabilidad del gobierno educarlos.

Aristóteles, en lo referente a la vida moral, decía que la finalidad del ser humano en la tierra es la felicidad.

En la actualidad, al analizar la Historia de la Educación en nuestro país, se nota el aspecto personal y característico de cada uno de los encargados de la Secretaria de Educación Pública (SEP) y de los Presidentes de la nación, Se puede decir que el Sistema Educativo estaba actuando en función de la

justificación propia de cada funcionario, no existía una continuidad en cuanto a la educación.

Hablar de educación en México se remite a lo actual a lo nuevo, es decir, a la Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB) y así en el marco normativo de la SEP del año (2012-2013).

En México con la RIEB busca retomar la enseñanza de los valores y se presenta la clasificación de los modelos de educación moral propuesta por la Secretaría de Educación Pública y la Dirección de Superación Académica del Magisterio. Según el Material del Participante de las Estrategias para Fortalecer los Valores en Educación Básica, existen múltiples estrategias para la educación en valores, cada una está orientada al logro de ciertas competencias axiológicas en los educandos, clasificación de acuerdo SEP.

No es una simple moda la educación en valores, es realmente la única respuesta hacia una mejor calidad de vida para la sociedad; las condiciones actuales no permiten ejercer de manera libre ni responsable los derechos, la educación es y será por siempre la emancipadora de las opresiones en cualquier sociedad.

Con el fin de establecer la mejora de la calidad educativa, es importante considerar lo que se establece en el programa (2012) “Marco Para la Convivencia Escolar en la Educación Primaria” con la finalidad del campo de formación Desarrollo personal y para la convivencia, que los estudiantes aprendan a actuar con juicio crítico a favor de la democracia, la libertad, la paz, el respeto a las personas, a la legalidad y a los derechos de los humanos. Desde luego, también implica manejar armónicamente las relaciones personales y afectivas para desarrollar la identidad personal y desde ésta construir identidad y conciencia social.

Si los docentes se comprometen a llevar a la práctica una educación de calidad es importante que los valores no se enseñen, se exhiban porque es la forma en que se logrará una educación integral, cuando todos los actores educativos participen con una conducta adecuada a la educación basada en los valores.

2.2.2 Concepto de educación en valores

Según el Diccionario Pedagógico (2004):

La raíz etimológica del concepto educación posee dos acepciones: la primera etimología es del latín: "EDUCERE", de ex, fuera; ducere: llevar, por lo cual Pestalozzi señala: "la educación es desarrollo". La segunda etimología, también del latín- es "EDUCARE", que se utilizó culturalmente como alimentar al ganado: Herbart y los socialistas, quienes toman esta segunda definición, estiman que la educación es: "transmisión de cultura". Tomando la primera acepción, podríamos concluir que educación es el intento de hacer aflorar (hacia fuera) lo que llevamos dentro, un descubrir capacidades (p. 93).

De acuerdo con el diccionario pedagógico: (2004) "Etimológicamente la palabra "valor" se deriva del vocablo latín "Oris" que significa fuerza, virtud" (p. 250).

La axiología (del griego axios=valor) Es la ciencia que estudia cómo piensa el hombre y cómo determina el valor de las cosas. Es escoger algo, el lugar de otra cosa y decidir cuál es el mejor, Por ello, éstos se manifiestan en todos los actos sociales que el niño realiza.

El significado de Valores ofrece gran variedad de actividades, sobre todo los valores, basadas en experiencias para que profesores, padres y alumnos participen en el ámbito de la educación como motor de la sociedad explorando las diferentes áreas.

Educar a un niño no es fácil, hay que ser pacientes y perseverantes en cuanto a su educación. Y cuando se habla de educación se refiere a la formación que los padres y docentes ofrecen en el día a día.

Que los niños adquieran valores dependerá no sólo de su propio carácter sino de lo que aprendan en el seno familiar. Si crece en un ambiente en el que se siente querido, respetado y protegido aprenderá valores éticos adecuados.

Los niños necesitan a alguien que los guíe, los anime y los ayude en el transcurso de su vida. Necesitan sentirse apoyados, valorados y queridos. Y para eso están los padres que deben ser su mejor ejemplo, su modelo a seguir en todos los aspectos. Tienen que enseñarles con el ejemplo y utilizar los valores que quieren que aprendan, no sólo por ellos sino por sí mismos.

En la actualidad la educación está en una situación crítica y tarde o temprano, los niños tendrán que tomar sus propias decisiones y que hagan lo correcto dependerá de la educación que les hayan dado y de los valores transmitidos. Como dice José María Contreras en su libro *Hablar con los hijos* (en el fondo, educar es un diálogo sobre valores).

La situación crítica de los valores éticos que se observa en la sociedad demanda que la familia, la escuela y la misma sociedad replanteen sus actitudes y comportamientos éticos.

Las concepciones que en la convivencia construyen los estudiantes, determinan sus ideas, opiniones, convicciones sobre lo correcto, lo bueno, lo permitido y desarrollan la autorregulación y autonomía de su persona.

Educar en valores es un trabajo de siembra ya que éstos no se transmiten vía genética, es a través del ejemplo, la reflexión y la superación personal como se logra la incorporación de los mismos.

2.2.3 Características de los valores

Dentro de las principales características de los valores se mencionan las siguientes:

- a) **Los valores se comparten.** En la medida que se va adquiriendo a sí mismo se comparte. Si bien es cierto, cada uno de los niños tiene diferentes maneras de actuar y diferentes roles, existen características comunes entre los diversos grupos sociales, ello en función a la edad, a la generación, al sexo, a la actividad, al nivel socio económico, etc.

- b) **Los valores implican emociones.** Es así como padres de familia y maestros asumen un papel importante en esta característica ya que por medio de ellos los niños desarrollan emociones como: la felicidad, la tristeza, el enojo, el amor a la patria, etc.

- c) **Los valores implican cogniciones.** La teoría cognitivo-evolutiva de Piaget menciona que los valores son en parte cognitivos y en parte afectivos, por ejemplo, si se dice “**la guerra es un infierno**”, esta persona está hablando de una categoría a la cual le añade una emoción. Al respecto, muchos autores señalan que para que exista un valor, se tiene que partir de una creencia.

- d) **Los valores son relativamente permanentes,** no son estáticos, pueden cambiar y para ello es necesario un proceso re-educativo, de re-socialización, o de socialización de nuevas generaciones. Los valores no cambian de manera rápida, violenta, ni arbitraria, ellos están sometidos a

las sucesivas modificaciones provocadas por las distintas experiencias que vive cada niño y por la relación que establece con su medio sociocultural.

- e) **Los valores reflejan los rasgos de personalidad de los niños.** Es así como aquellos niños que valoran la compañía, la amistad, la socialización, el amor, el compañerismo, etc. probablemente reflejan ciertos rasgos de su personalidad.

- f) **Los valores se encuentran relacionados con los procesos motivacionales.** Ya que surge un valor que se proyecta en las actitudes del niño. Es así que frente a la necesidad de seguridad se genera el valor de la paz frente a la necesidad de creatividad se genera el valor del trabajo, frente a la necesidad de amistad, se valora la amistad, frente a la necesidad de pertenencia a un grupo, se valora a la comunidad, frente a la necesidad de información se valora, por ejemplo, la verdad, la sabiduría y la ciencia.

- g) **Los valores constituyen una expresión del tono cultural y social.** En la medida que la educación en valores se va impartiendo se recibe la influencia de los factores culturales y sociales.

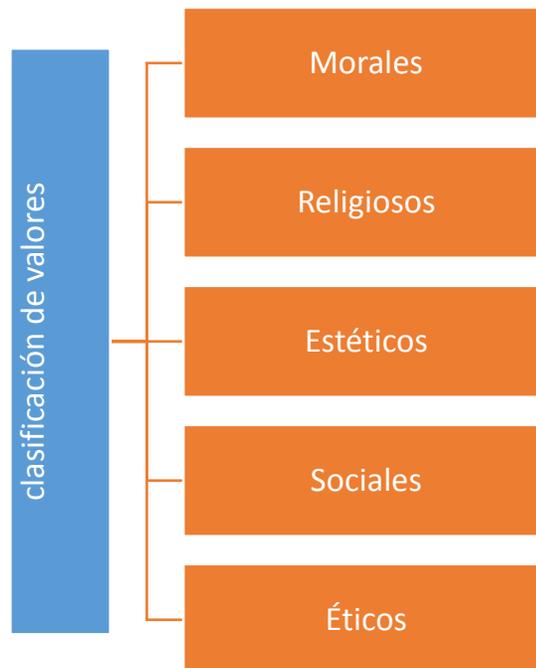
2.2.4 Clasificación de los valores

Los valores han sido clasificados y ordenados de muy diversas maneras. Sus taxonomías y jerarquías son tantas como los pensadores que se han involucrado en el tema. Sin embargo, no sólo los que estudian profesionalmente los valores elaboran jerarquías o clasificaciones.

La gente común, aún inconsciente o involuntariamente, jerarquiza sus valores o los clasifica según la prioridad que tienen para ellos.

Conscientemente o no, siempre se ponen prioridades en función de sus valores y los ordenan según su estimación, a esas ordenaciones se les suele llamar jerarquías de valores. Esas jerarquías incorporan, a veces, al mismo tiempo, una clasificación de los valores según las relaciones que guardan entre sí, de esta manera se agrupan los valores según su tipo.

A continuación se muestra un ejemplo de clasificación que reúne en cinco grandes grupos algunos de los valores tenidos como más importantes, sin todavía agregar una ordenación específica. Hay que notar que esta tabla no agota todos los valores, se trata sólo de una clasificación de las muchas que es posible establecer:



2.2.4.1 Valores primordiales

Tal como se menciona anteriormente, de todas las diferentes clasificaciones se pueden considerar más primordiales, para primero de primaria, los siguientes valores: Responsabilidad, Compañerismo, Respeto, Solidaridad, Igualdad, Honestidad, Puntualidad, Generosidad, Tolerancia, Perseverancia, Justicia, Orden, Paciencia, Constancia, Amistad.

2.2.4.1.1 Responsabilidad

Los niños deben aprender desde pequeños a respetar los bienes comunes que hay en la casa o en la escuela, así como bienes sociales como parques, bibliotecas, monumentos, teatros, museos, cines, etc, y aprender a no romper ni arrancar plantas del jardín, ni los juguetes del parque, a no estropear el césped, ni a pintar las paredes. Los hijos pequeños deben aprender también a cuidar los libros de la biblioteca, a no tocar los cuadros, esculturas u otros objetos de un museo y no molestar a los animales en el zoológico.

La naturaleza es un bien común que deben aprender a respetar desde niños cuidando el medio ambiente y aprendiendo a reciclar los distintos materiales para no mal gastar los recursos naturales del planeta. Pero la convivencia en sociedad también los lleva a cuidar de las calles de las ciudades y del mobiliario urbano. Las plazas, lagos y fuentes son bienes comunes y, como tales, deben ser respetados. Los niños deben saber que no es correcto que se tire basura ni restos al suelo, que no se deben bañar en las fuentes, ni hacer ruido en los museos, ni romper asientos de los teatros o cines.

Este valor se relaciona con el asumir las consecuencias de todos aquellos actos que realizan en forma consiente e intencionada. Hay que dejar que los niños vayan asumiendo responsabilidades en la medida de sus posibilidades, aún sabiendo que cometerán errores y equivocaciones. Hay que confiar en su capacidad.

Educar niños responsables es una tarea a largo plazo que requiere dedicación. Para fomentar el sentido de la responsabilidad en los niños es recomendable empezar formándoles poco a poco en el compromiso, ya que ellos viven la etapa de la independencia en la que lo quieren hacer todo ellos solos. Es un buen momento para que, desde pequeños, los niños se encarguen y empiecen a asumir tareas como recoger sus juguetes y útiles, vestirse, ir a la escuela, tener amigos, recoger su habitación, poner la mesa, organizar su mochila o su maleta, etc.

2.2.4.1.2 Solidaridad

La solidaridad es un valor que se puede definir como la toma de conciencia de las necesidades de los demás y el deseo de contribuir y de colaborar, se trata de un valor que hay que fomentar tanto en la familia como en la escuela. Debe ser enseñada y transmitida por los padres con el ejemplo en casa, con vecinos, amigos, familiares, etc.

Es necesario que los padres enseñen a los niños a ponerse en el lugar de otro y esto puede empezar por ellos mismos.

2.2.4.1.3 Compañerismo

Los niños deben aprender a llevarse con sus compañeros dentro y fuera del aula de clases ya que el compañerismo es el vínculo que existe entre dos o más personas.

Los compañeros son aquellas personas que se unen con algún fin, formando un tipo de comunidad, cuerpo o equipo.

Por lo tanto, los niños deben aprender a tener compañerismo en la escuela ya que son un equipo de trabajo que llevan como meta terminar sus estudios.

Cabe mencionar que no todas las relaciones entre compañeros reflejan compañerismo, sino que algunas sólo surgen por la atracción física o por el hecho de compartir ciertas tareas de manera forzada.

En un curso formado por 25 alumnos puede decirse que todos ellos son compañeros. Sin embargo, el compañerismo estará dado por las actitudes solidarias entre ellos, como cuando un niño presta sus útiles escolares a otro o cuando alguien comparte su almuerzo con otra persona, esta situación debe surgir de manera espontánea.

2.2.4.1. 4 Generosidad

La generosidad es la actitud de ser útil a otros. La persona generosa es noble, desprendida y sabe compartir.

Cuando los niños son pequeños predomina su ego. Todo solo les pertenece a ellos. A los niños les cuesta compartir y entender que no todo es suyo.

Los niños deben aprender a actuar a favor de los demás, sin esperar nada a cambio, aprende a ser generosos, cuando por ejemplo son animados a ceder sus juguetes en el juego, sus útiles escolares, sus pertenencias, etc.

2.2.4.1. 5 Constancia y Perseverancia

Este valor se aprende cuando los niños alcanzan lo que se proponen buscando soluciones a las dificultades que puedan surgir en un esfuerzo continuo.

La perseverancia es un esfuerzo continuo, supone alcanzar lo que se propone y buscar soluciones a las dificultades que puedan surgir, es un valor

fundamental en la vida para obtener un resultado concreto. Brinda a los niños madurez, estabilidad, confianza en sí mismos y lo van logrando a través de la resolución de problemas y dificultades; jugando, perdiendo o ganando, identificando errores y procurando no repetirlos.

2.2.4.1.6 Puntualidad y Orden

La puntualidad es uno de los valores a trabajar con los niños desde muy pequeños, enseñándoles que todo lleva su tiempo.

Por tanto, no se debe ser estrictos con ellos si no son puntuales al principio o en algún momento determinado pues a todos nos puede suceder. Con un poco de diálogo y comprensión por parte de los padres y adquirir un compromiso de que no se volverá a repetir por parte de los hijos seguro que poco a poco se convertirá en un niño más responsable y puntual.

Estos valores deben ser aplicados en la escuela y en las actividades que desarrollen fuera de ella y son de suma importancia ya que nos dan una presentación de cómo es el niño y su familia.

2.2.4.1.7 Respeto

Es tratar a los demás como nos gustaría que ellos nos trataran a nosotros mismos. La educación en el respeto empieza en casa, cuando la manera de dirigirse entre familia es correcta, cuando mantienen una actitud cordial y respetuosa con los hijos, así se está inculcando este importante valor en ellos.

Se debe mostrar respeto por los niños aceptando sus opiniones, sus deseos y sus gustos y haciéndoles partícipes de los asuntos de casa, pero eso tampoco significa que se les deban otorgar todos los caprichos.

Todos los niños viven la etapa de las obscenidades, hay que hacerles entender que esas palabras malsonantes pueden herir o molestar a los demás y que lo mismo sucede con las peleas.

Corregirlas es trabajo de los padres y los maestros. Ante una situación de falta de respeto lo primero que hay que hacer es decirlo, explicar cómo se siente uno al ser tratado así y enseñar nuevas conductas que sustituyan a las inapropiadas.

2.2.4.1.8 Igualdad

La igualdad ante la ley es el principio que reconoce a todos los ciudadanos la capacidad de tener los mismos derechos y deberes, es decir, que todas las personas tienen el deber y el derecho de asegurar la igualdad para que la ley les ampare en determinadas circunstancias.

La mayoría de los seres humanos, sean niños o niñas, son iguales en derechos y oportunidades.

Esto que parece normal, no lo fue para las personas que nacieron en un tiempo no muy lejano: las niñas no solían ir a la escuela, había trabajos que las mujeres no podían hacer, aunque se encargaban de cuidar a todas las personas de la familia y de todas las labores del hogar, incluso tenían que pedir permiso para ir al banco o viajar y era muy raro que una mujer participara en política o pudiera dedicarse al arte o expresar sus opiniones.

Como esto era completamente injusto, las mujeres comenzaron la igualdad de derechos en la educación, el trabajo, etc. También lucharon por tener derecho a que no les hicieran daño o a disponer de sus bienes.

Tras muchos años de empeño, en muchos países se consiguió esta igualdad entre mujeres y hombres. Sin embargo, en algunas partes del mundo aún sigue siendo un sueño que no se ha cumplido. Incluso, a veces, en su entorno la igualdad se escapa por las rendijas y, si se tiene cuidado, cuesta encontrarla.

2.2.4.1.9 Honestidad

La honestidad es una cualidad de calidad humana que consiste en comportarse y expresarse con la verdad, de acuerdo con los valores de verdad y justicia.

Se puede entender como el simple respeto a la verdad con relación a la sociedad que lo rodea.

En los niños constituye uno de los valores más importantes de su personalidad ya que se fortalece a través de la interrelación. Y este fomenta conocerse tal y como es, sin decir mentiras.

2.2.4.1.10 Tolerancia

La tolerancia juega un papel muy importante en las relaciones de los niños con sus iguales y con su familia. Es importante que ellos escuchen las ideas y las opiniones de sus amiguitos, que acepten sus criterios aunque sean distintos a los suyos y que consigan ponerse de acuerdo con sus compañeros durante un juego, en alguna actividad o en un aula. La tolerancia les ayuda a que tengan una buena integración a un grupo o equipo.

El niño no nace tolerante. Su conducta natural es que todo sea para sí y que todos estén de acuerdo con él, por lo que es indispensable que el proceso de aprendizaje acerca de la tolerancia empiece desde muy pequeños.

2.2.4.1.11 Justicia

La justicia es un hábito de corazón que se adquiere en la familia de manera natural desde los comportamientos cotidianos.

Es reconocer, respetar y hacer valer los derechos de las personas, otorgarle a cada uno lo que le corresponde, actuando equitativamente y tomar decisiones.

2.2.4.1.12 Paciencia

La paciencia es uno de los aprendizajes que más cuesta enseñar a los niños y que además de ser impacientes por naturaleza y querer algo de forma inmediata, los niños no entienden el concepto del tiempo, es algo abstracto que no alcanzan a comprender y por ello insisten una y otra vez hasta que consiguen lo que quieren.

De esta manera y válgase la redundancia, para educar la paciencia tanto como docentes y padres de familia deben tener paciencia.

2.2.4.1.13 Amistad

La amistad es uno de los valores más importantes a desarrollar en la educación de los niños. Se trata del afecto personal, puro y desinteresado, compartido con otra persona, que nace y se fortalece mediante las interrelaciones entre los seres humanos.

Para que el niño aprenda sobre el valor de la amistad es necesario formarle con nociones, conocimientos, habilidades, emociones, vivencias, sentimientos, y que se le prepare para vivir con armonía y respeto.

54

2.2.5 Función de los valores en la escuela

Educar en valores tiende más a preocuparse por lo que los alumnos “sean más que por lo que sepan”. Qué sentido tiene conocer valores conceptuales, que se asimilan con seriedad, sino se interioriza su actitud que es más lenta de aprender. Por ejemplo, para qué necesita conocer un sonido un niño, si a través de él molesta a otros.

Luego del sistema educativo se espera que enseñe no sólo a "aprender a aprender" sino también a "aprender a vivir", siendo importante el papel de la escuela, en donde profesores, compañeros y toda la comunidad educativa con la cual interactúa el niño transfieren algunos valores diferentes a los que el individuo ya había forjado.

Los valores son inherentes a los niños y cada quien establece su escala de valores, también es cierto que éstos son conceptos que se deben transmitir como contenidos de enseñanza-aprendizaje en la escuela. Esto significa que se pueden enseñar y aprender, no sólo como una dimensión de aprendizaje que se debe tener en cuenta en el proceso educativo, sino como uno de los factores básicos en la calidad de la educación.

2.2.6 La importancia de la Educación en Valores

Educar en valores es de suma importancia para una sociedad en general, debe formar parte de la programación del aula, para tenerlo presente en el desarrollo de todas las actividades, de una forma transversal a lo largo de todo el curso, puesto que no se trata de conceptos aislados que se deban aprender, sino consiste en una interiorización de los mismos para inculcárselo a los niños para que formen parte de su personalidad y ayudarlos a actuar en consecuencia ante las diferentes situaciones que se vayan encontrando a lo largo de sus vidas.

La educación en valores y, más concretamente en educación infantil, ha de ser trabajada desde la globalidad, íntimamente relacionada con las 3 áreas del currículum vigente y prestando especial atención a la etapa de desarrollo en la que se encuentren los niños y sus contextos sociales y culturales, para que así, estos principios tengan sentido para ellos.

Desde la educación infantil y adaptándose a sus características y necesidades, se puede comenzar centrándose en el desarrollo de la autoestima y en la empatía o sensibilización respecto de los problemas de los demás, para así, desde los primeros años ir fomentando el respeto de los valores dentro de la escuela.

Sin olvidar además la importancia de la colaboración familia-escuela, debido a la situación actual en que se encuentra, donde no sólo se han ido perdiendo valores en una sociedad de prisas y cambios, sino que además hoy en día se hacen más necesarios que nunca por las desigualdades sociales, inmigración, globalización, etc. Por éstas y algunas otras problemáticas es de suma importancia la educación en valores desde casa ya que el niño debe llevar los valores desde el seno familiar.

La educación en valores ha de ser una tarea compartida, continuada y coordinada. Pero no es tarea única de la escuela y se deben los medios suficientes para que esta labor y esta colaboración sea posible.

La función de la escuela en la formación de valores es por supuesto limitada, nunca podrá sustituir las responsabilidades de la familia, pero su contribución es importante porque puede apoyar este aspecto de la educación de una manera sistemática y permanente y además cuenta con muy valiosos recursos para ello; para formar los valores deseables la escuela debe, en primer lugar, funcionar como una verdadera comunidad, cuyos valores estén presentes en su ambiente y organización y, sobre todo, en las personas que la dirigen y la integran.

Por tanto, el maestro influye de manera especial en la formación de ideas, actitudes y modos de interpretar la realidad de sus alumnos. Es necesario también reconocer que nadie da lo que no tiene, es decir, que ningún profesor enseñará un valor que ni él mismo profesa o se encuentra en su persona pero que no es difícil adquirir con un poco de voluntad.

2.2.7 El papel del maestro en la educación en valores

En esta etapa uno de los protagonistas principales en cuanto a transmisión de valores es el docente quien con su ejemplo y forma de actuar enseña, ilustra. Por ello, el docente deberá estar muy atento a sus actitudes, palabras, gestos y tratar de que éstos sólo transmitan valores positivos, tales como respeto, unión, honestidad, tolerancia, solidaridad, sin incongruencias entre el "decir" y el "hacer".

Es aconsejable ofrecer a los alumnos una atmósfera de confianza y no olvidar que, en los nuevos enfoques de la orientación educativa, el docente con su formación actual puede y debe poner en práctica la atención de sus alumnos en forma integral.

Debido a que los valores son raíces innatas desde el nacimiento que cada persona los crea, el principal papel del educador es el de ayudar a sus alumnos en dicho proceso de creación o de modificación de esos valores si ya los tuviesen y no fuesen los adecuados. Para ello el maestro debe:

- Impulsar los valores como base de todas las asignaturas académicas los cuales faciliten al alumno a asumir conductas responsables, tolerantes, de trabajo, de unión, de respeto, de solidaridad.
- Promocionar actividades de convivencia entre padres y alumnos. En las actividades académicas diarias estimular y desarrollar actitudes de análisis, meditación y conclusión.
- Apoyar e impulsar la comunicación padres-hijos a través de actividades sencillas. Por ejemplo, tener un "cuaderno de comunicación a padres" en donde el alumno escriba, en forma muy resumida, sus experiencias, reflexiones, dudas de su actividad diaria, lo cual deberá ser firmado por el

maestro y los padres. Esto garantizará el intercambio de información y comunicación entre padres-maestro-alumno.

- Promover, dentro de la educación formal, el desarrollo de personas éticas, libres y responsables, con capacidad para una interacción personal y social tolerante, democrática y constructiva, fomentando el equilibrio entre los contenidos académicos y la enseñanza en valores que favorezca el desarrollo integral del educando.
- Inspirar al alumno en la elección de sus valores personales y a conocer métodos prácticos para desarrollarlos y profundizar en ellos.
- Contrarrestar la influencia negativa en cuanto a enseñanza de valores equívocos que, en su mayoría, transmiten algunos medios de comunicación, en especial, la TV. El maestro deberá desarrollar el pensamiento crítico en los alumnos ayudándoles a que sean personas conscientes y reflexivas en la adquisición de sus propios razonamientos y conclusiones.

En esta experiencia educativa, la figura y el rol del maestro son la base fundamental que orienta al alumnado hacia la consolidación de los objetivos propuestos para el logro supremo de ir transformando al mundo que se vive en algo especial y hermoso.

Los valores se deben enseñar en todas las disciplinas y de manera **UNIVERSAL.**

2.2.8 El papel de los padres de familia en la Educación en Valores

El mundo que los rodea está cargado de actos y situaciones poco éticas, desagradables e incorrectas y los niños lo absorben todo. Por eso, es de gran importancia el papel de los padres en la educación.

59

Todos los valores deben surgir del seno familiar. Los niños no nacen con virtudes sino que son, primero los padres y luego el entorno, quienes se lo muestran y tienen el poder de cambiar el destino formando individuos con valores sanos.

Alejandra Velazco señala que conseguir una mejora en los valores hay que practicar cinco normas básicas:

- **Ser padres ejemplares:** deben mirar en su interior, ver cómo son y si se comportan como quieren que se comporten sus hijos.
- **Comunicación:** deben platicar con sus hijos, hablar de sus sentimientos y pensamientos para crear un ambiente de confianza.
- **Reducir los impactos nocivos:** la televisión, los videojuegos, internet y en general todo su entorno están cargados de impactos negativos que influirán en su conducta. Es conveniente asegurarse de lo que ve y de que las personas con las que se rodea sean las más idóneas.
- **Saber corregir:** se deben frenar las conductas negativas, explicar las consecuencias de su actitud (siempre con un lenguaje adaptado a la edad y madurez del niño) y mostrar conductas correctas.

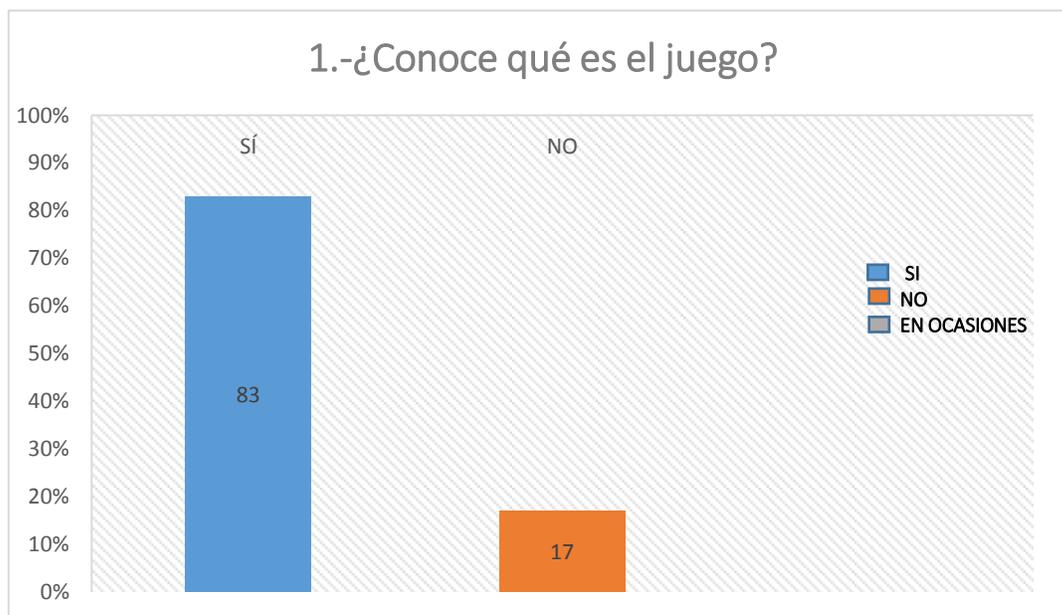
- **Enseñar:** dialogar mucho con ellos, razonando y explicándoles. Nunca se debe suponer que los niños saben las cosas. Se le debe enseñar, y la mejor manera es con ejemplos prácticos, con situaciones del día a día, con libros, cuentos etc.

El primer agente transmisor de valores es la familia, principal protagonista en la vida niño, y la muestra de valores que se transmitan en ella será el pilar fundamental para sus relaciones y actitudes sociales futuras. Los padres quieren que sus hijos se comporten correctamente y que lleguen a ser buenas personas. Por ello, es necesario que desde pequeños les inculquen valores positivos.

Al nacer los hijos no son ni buenos ni malos, desconocen las normas que rigen su familia o su sociedad. Su conciencia ética se va a desarrollar con el paso de los años pero necesita de ayuda que les indique que sus actos son correctos o incorrectos. Por eso, es tan importante que se les enseñe los valores éticos que les permitan crecer y convivir socialmente.

CAPÍTULO 3
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

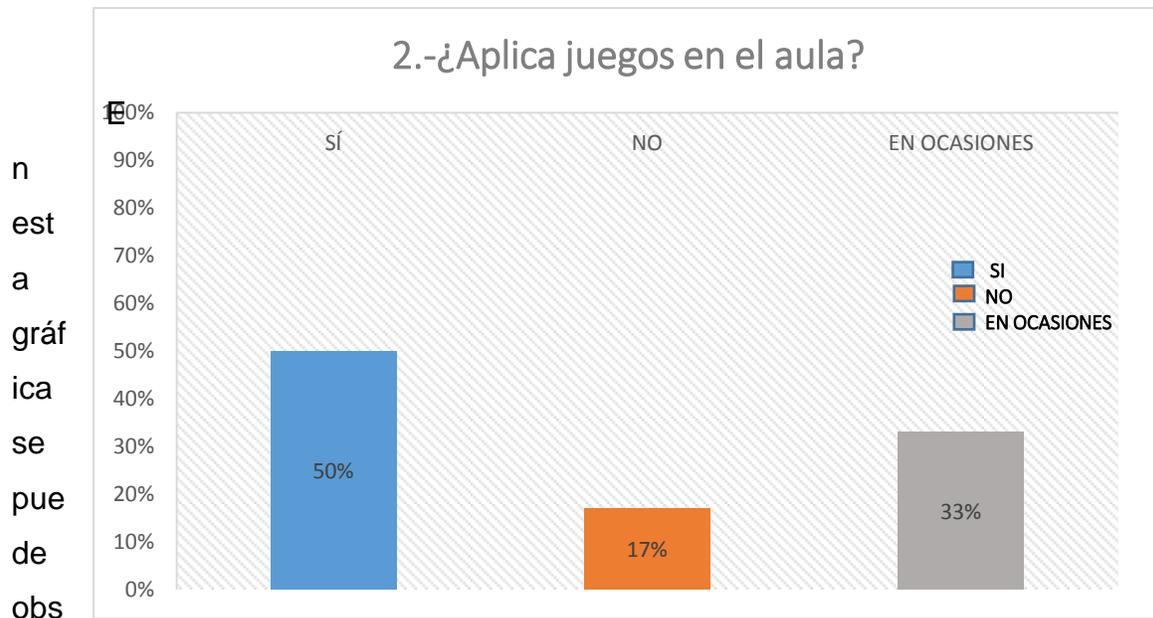
3.1 GRÁFICAS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS A PARTIR DE LA APLICACIÓN DE LA ENCUESTA A LOS DOCENTES



En esta gráfica se puede observar que de los 7 docentes solo 6 conocen qué es el juego en la Escuela Primaria Miguel Hidalgo y Costilla, turno matutino, el 83% conoce qué son los juegos. Dentro de este grupo, todos los profesores han dado clases en primer grado dos veces. Dentro del 17% no conocen qué son los juegos, este resultado obtenido es por una docente que no contestó la encuesta.

El juego es considerado una herramienta pedagógica ya que es denominado con dos características: razonar y hacer, esto nace desde nuestros antepasados. Esto hace que surja el pensamiento pedagógico moderno que concibe el juego como un elemento que facilita en aprendizaje.

En la aplicación de dicha encuesta me percate que algunos docentes no conocen realmente el concepto de juego como herramienta pedagógica ya que sólo utilizan una misma rutina siempre.

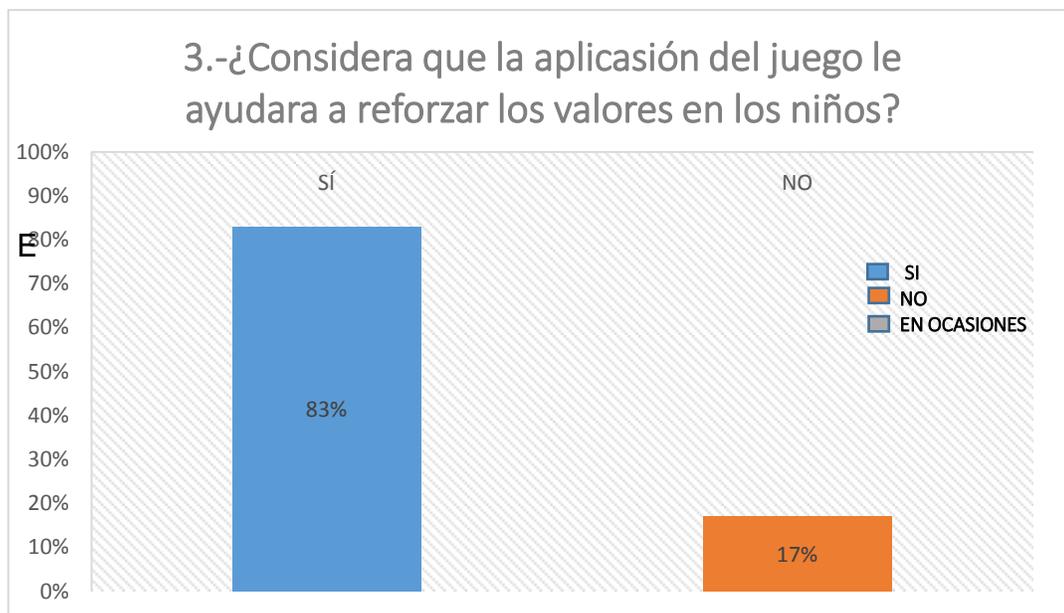


Se puede observar que de los 7 docentes sólo 4 que representan el 50% de los maestros en la Escuela Primaria Miguel Hidalgo y Costilla, turno matutino, aplican juegos dentro de sus clases. El 33% que representa 2 docentes en ocasiones aplica juegos dentro del aula de clases. Y el 17% restante no aplica ningún juego, cabe recalcar que este último resultado salió de la encuesta no contestada por una docente.

Es de suma importancia la aplicación del juego desde el punto de vista científico, busca descubrir su naturaleza y ha descubierto que el juego tiene un carácter vital en el desarrollo del niño en donde podemos adquirir grandes conocimientos y alcanzar un sinnúmero de metas.

Lo que se puede observar durante la aplicación de la encuesta es que los maestros son muy rutinarios.

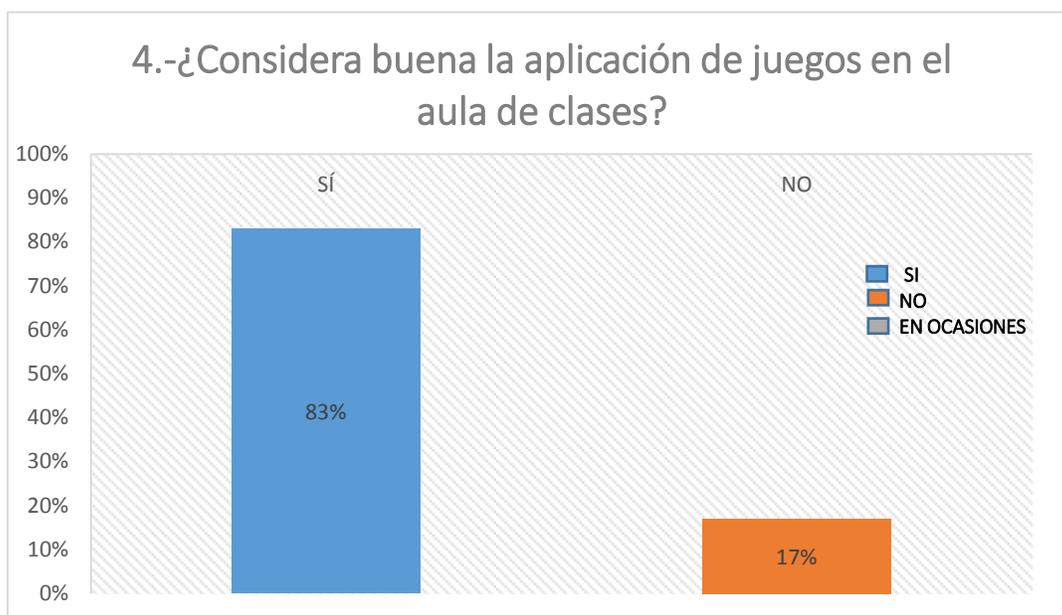
n
esta
gráf
ica
se
pue
de



observar que el 83% de los maestros que representan 6 de ellos en la Escuela Primaria Miguel Hidalgo y Costilla, turno matutino, consideran que el juego sí ayudará a reforzar los valores en los niños. El 17% restante que representa a 1 docente no considera que dicha aplicación ayude a reforzar los valores de los niños en la escuela.

Cabe mencionar que el juego es un factor estimulante para el sistema nervioso y órganos que lo componen, tiene como objetivo la libertad que le ayuda a darse cuenta que se puede educar de manera natural e inculcar los valores de una manera eficaz.

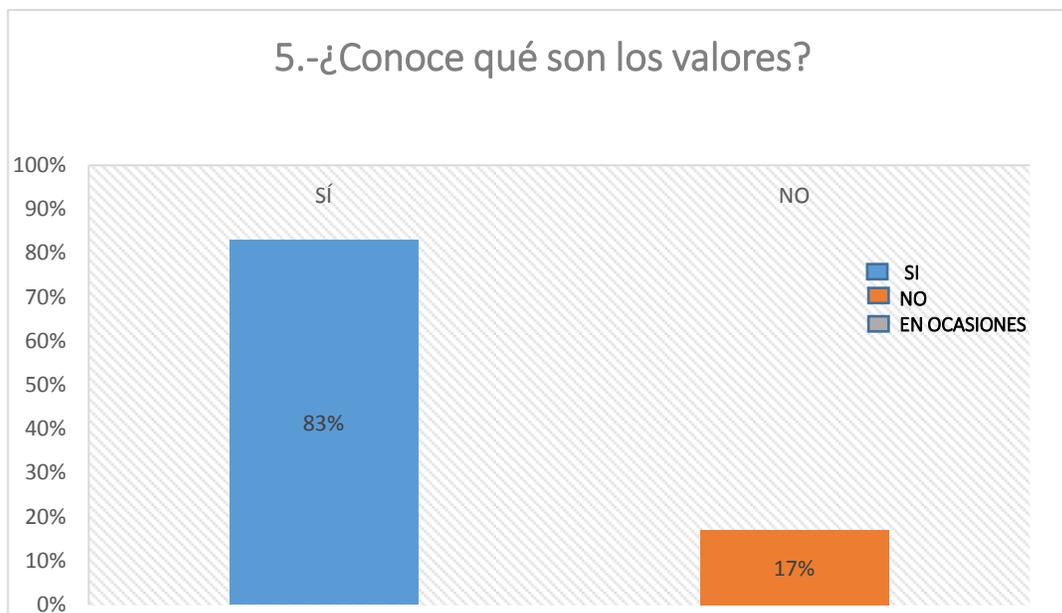
Por lo anterior, considero que es indispensable la aplicación de los juegos para mejorar los valores en la sociedad estudiantil de la infancia.



En esta gráfica se puede observar que el 83% de representa 6 de los maestros en la Escuela Primaria Miguel Hidalgo y Costilla, turno matutino, consideran buena la aplicación de juegos en el aula. El 17% restante no aplica ningún juego, cabe recalcar que este último resultado salió de la encuesta no contestada por 1 docente.

El juego es considerado como una acción espontánea en la cual se transmiten valores y costumbres. También es un factor básico del desarrollo de la infancia.

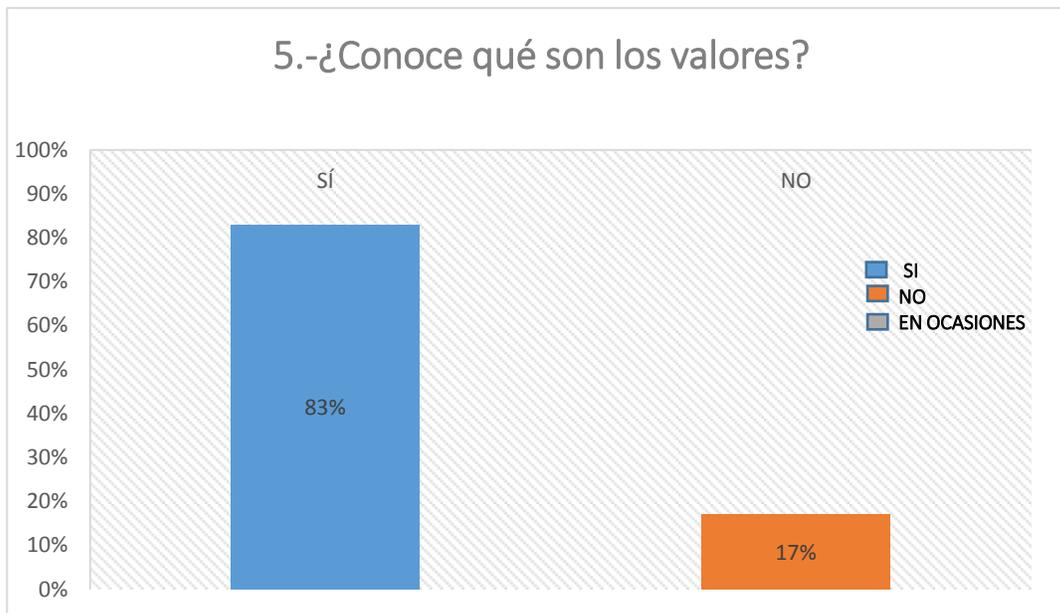
Se considera buena la aplicación de los juegos en el aula de clases ya que es un valor socializador que se da a partir de la familia, la escuela y el grupo de amigos con los que se relaciona ya que sigue la necesidad de saber, de conocer y de dominar los objetos.



En esta gráfica se puede observar que el 83% que representan a 6 de los maestros en la Escuela Primaria Miguel Hidalgo y Costilla, turno matutino, conoce qué son los valores. El 17% restante no conoce qué son los valores, cabe recalcar que este último resultado salió de la encuesta no contestada por 1 docente.

La educación ha desarrollado un papel primordial en el comportamiento de la sociedad, durante años al igual que los valores son de suma importancia desde nuestros antepasados.

No es una simple moda la educación en valores, es realmente la única respuesta hacia una mejor calidad de vida para la sociedad.

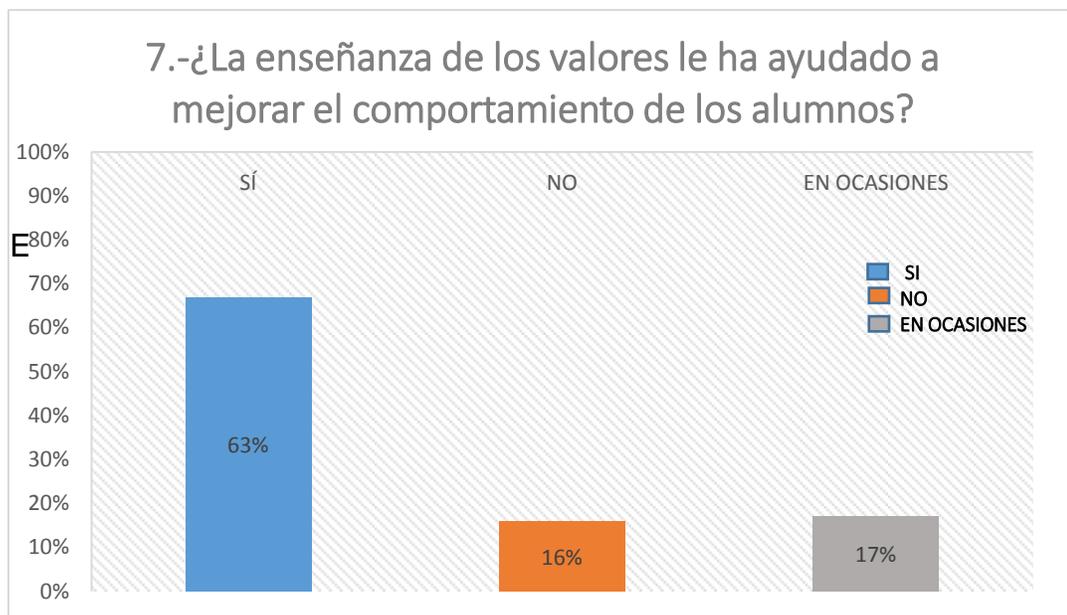


En esta gráfica se puede observar que el 83% que representa a 6 de los maestros en la Escuela Primaria Miguel Hidalgo y Costilla, turno matutino, fomenta los valores en su grupo. El 17% restante no fomenta los valores en su grupo, este último resultado salió de la encuesta no contestada por 1 docente.

Si los docentes se comprometen a fomentar y exhibir los valores así se logrará una educación integral, siendo padres y docentes los actores educativos con una conducta adecuada basada en valores.

Educar a un niño no es fácil, hay que ser pacientes y perseverantes en cuanto a su educación. Y cuando hablamos de educación se refiere a la formación y a la correcta manera de adquirir los valores que no sólo depende del docente sino del seno familiar que se les ofrece en el día a día.

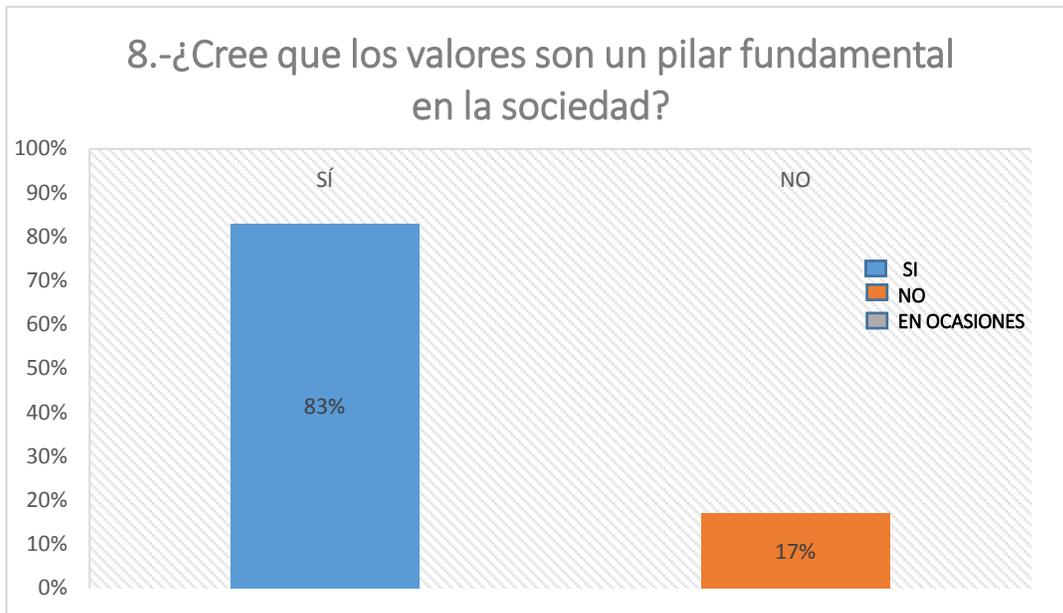
n
esta
gráfi
ca
se
pue
de



observar que el 67% que representa a 5 de los maestros en la Escuela Primaria Miguel Hidalgo y Costilla, turno matutino, sí le ha ayudado a mejorar el comportamiento de sus alumnos con la enseñanza de los valores. El 17% corresponde a 1 docente quien contesto que en ocasiones. 16% restante no les ha ayudado la enseñanza de valores a mejorar el comportamiento de los discentes, este último resultado salió de la encuesta no contestada por 1 docente.

En México con la (RIEB) se busca retomar la enseñanza de los valores con múltiples estrategias orientadas al logro de ciertas competencias.

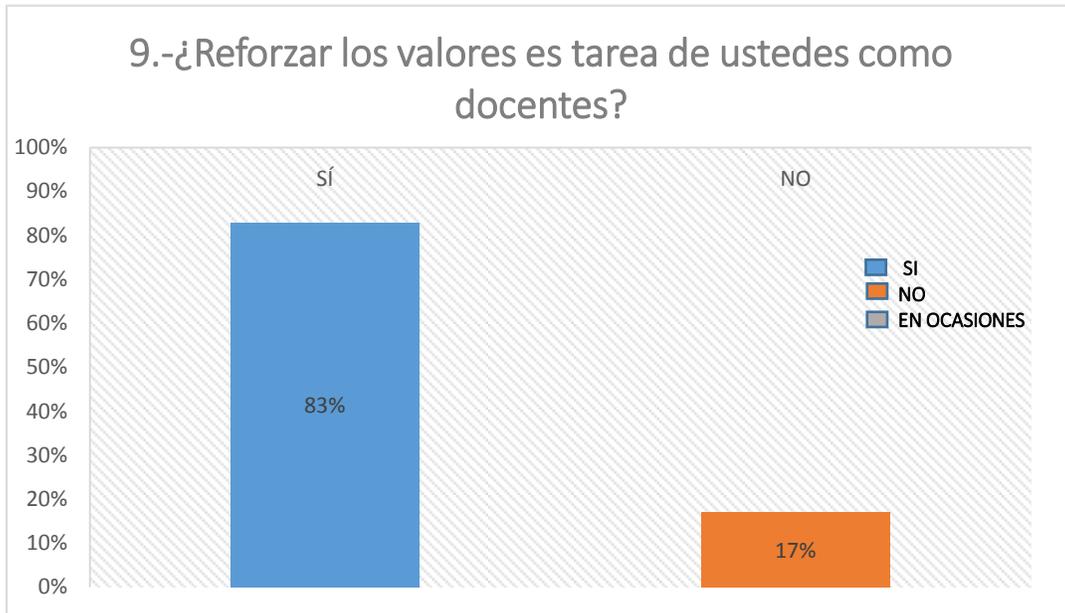
No es una simple moda la educación en valores, es realmente la única respuesta hacia una mejor calidad de vida para la sociedad, las condiciones actuales no permiten ejercer de manera libre ni responsable los derechos, la educación es y será por siempre la emancipadora (autónoma) de las opresiones en cualquier sociedad.



En esta gráfica se puede observar que el 83% que representan a 6 de los maestros en la Escuela Primaria Miguel Hidalgo y Costilla, turno matutino, sí están de acuerdo que los valores son un pilar fundamental en la sociedad. El 17% opinó que no son fundamental los valores. Este último resultado salió de la encuesta no contestada por 1 docente.

Con el fin de establecer la mejora de la calidad educativa es importante considerar lo que se establece en el programa (2012) “Marco Para la Convivencia Escolar en la Educación Primaria” con la finalidad del campo de formación Desarrollo personal y para la convivencia, que los estudiantes aprendan a actuar con juicio crítico a favor de la democracia, la libertad, la paz, el respeto a las personas, a la legalidad y a los derechos de los humanos.

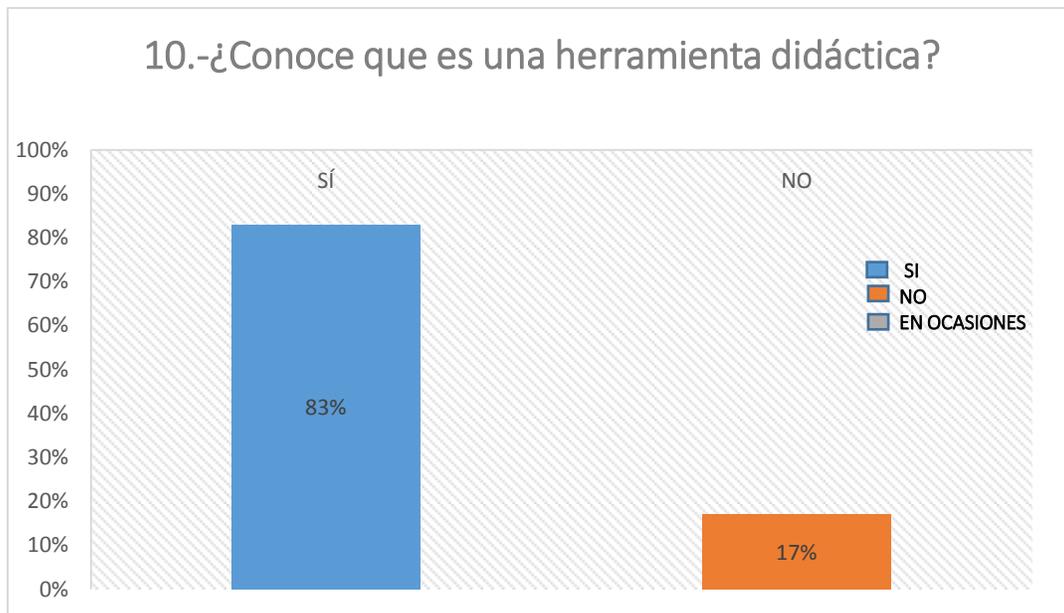
La vida es dura y difícil, tarde o temprano, los niños tendrán que tomar sus propias decisiones y que hagan lo correcto dependerá de la educación que se les haya dado y de los valores transmitidos.



En esta gráfica se puede observar que el 83% que representa a 6 de los maestros en la Escuela Primaria Miguel Hidalgo y Costilla, turno matutino, respondió, que sí es tarea de ellos reforzar los valores. El 17% opino que no es tarea de ellos reforzar los valores. Este último resultado salió de la encuesta no contestada por 1 docente.

La situación crítica de los valores éticos que se observa en la sociedad demanda que la familia, la escuela y la misma sociedad replanteen sus actitudes y comportamiento éticos.

Educar en valores es un trabajo de siembra, ya que éstos no se transmiten vía genética, es a través del ejemplo, la reflexión y la superación personal como se logra la incorporación de los mismos.

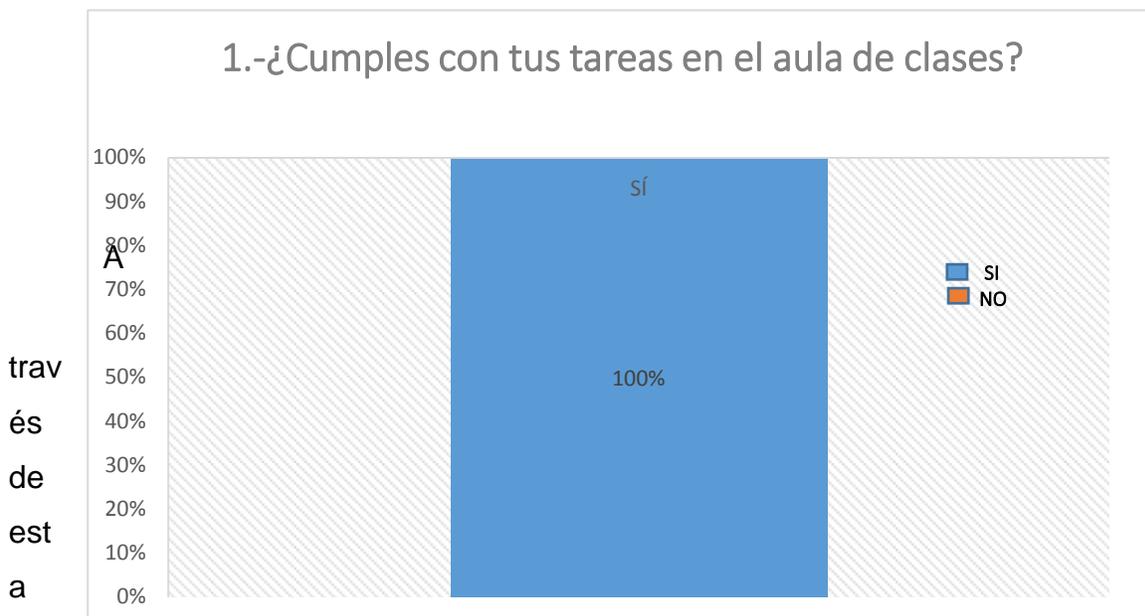


En esta gráfica se puede observar que el 83% que representa a 6 de los maestros en la Escuela Primaria Miguel Hidalgo y Costilla, turno matutino, respondió que sí conocen qué es una herramienta didáctica. El 17% opinó que no. Este último resultado salió de la encuesta no contestada por 1 docente.

Las herramientas son aquellos medios didácticos con los que cuenta el docente y pueden ser aplicadas durante el desarrollo de las clases para lograr impartir con éxito conocimientos e información.

Basadas en el aprendizaje significativo, logran despertar el interés de los niños con el propósito de encontrar sentido y gusto a la experiencia de aprender y participar activamente en el proceso de adquisición de conocimientos.

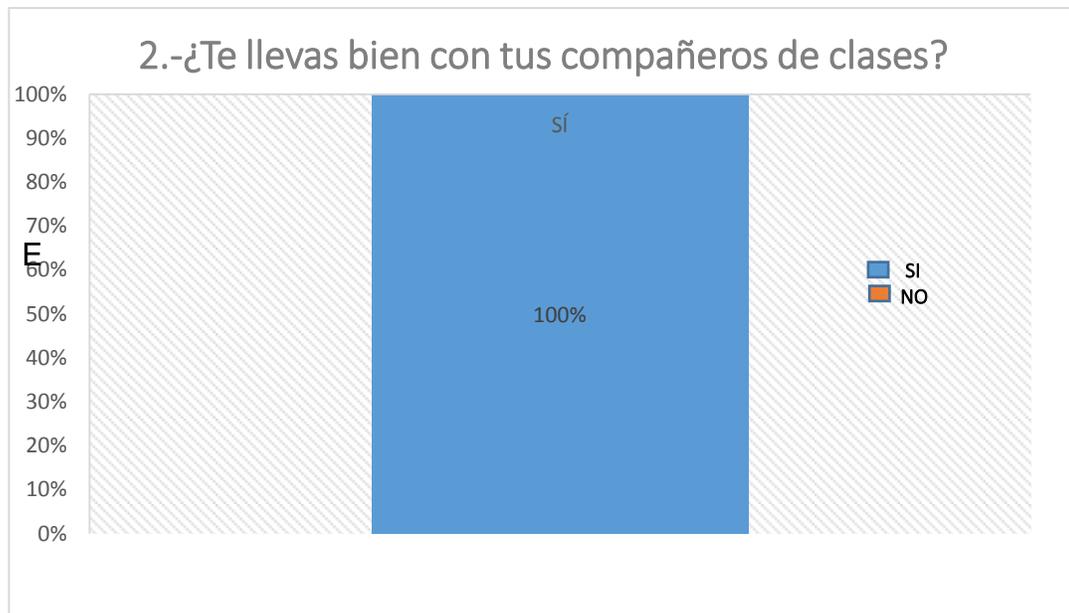
3.2 GRÁFICA E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LA ENCUESTA DIAGNÓSTICA A LOS ALUMNOS



Se observa que los padres de familia son responsables realmente de atender a sus hijos, El 100%, que representa a 16 alumnos, más de la mitad de los alumnos de primer grado, grupo “B”, cumplen con sus tareas en el aula. Mientras se daban las sesiones, desde un inicio, se trabajó cambiando la organización de los alumnos, aunque en ocasiones solían no hacerle caso a su maestra, en algunas actividades se trabajaba individualmente, mientras que otras brindaban la oportunidad de trabajar en equipos o de forma grupal.

En la explicación sobre las consecuencias del uso de las estrategias didácticas, una de ellas era desarrollar en los alumnos un trabajo cooperativo, así como la capacidad de poner en práctica las habilidades sociales y confrontación de intelectos.

n
est
a
gráf
ica
se
obs

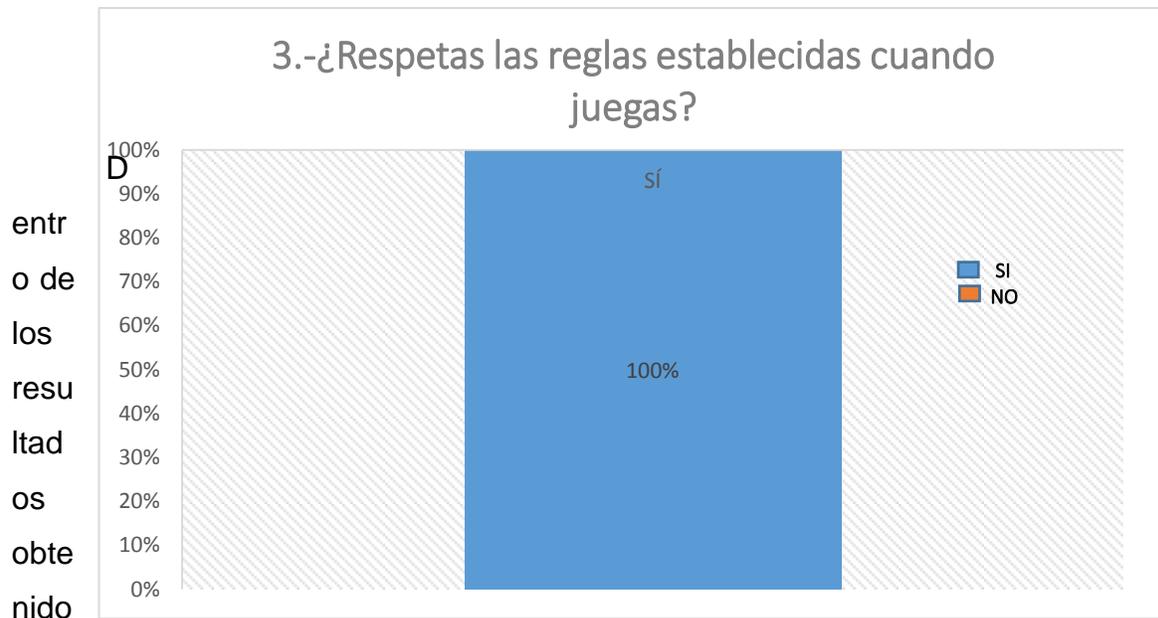


erva que los padres de familia inculcan a sus hijos el compañerismo. El 100%, que representa 16 de los alumnos de primer grado, grupo “B”, se llevan bien con sus compañeros de clases; mientras que un 0% de alumnos no tiene una buena relación con sus compañeros en el aula.

Durante las sesiones se pudo observar si en realidad los alumnos decían la verdad de que se llevan bien con sus compañeros, en esta pregunta se puede decir que ellos contestaron con un poco de mentira ya que si existe el compañerismo entre ellos pero hay tres de los alumnos que son un poco imperativos y eso hace que interrumpen a sus compañeros en clases, dándoles molestias.

Por lo tanto se puede decir que de 100% que representan los 16 alumnos solo 12 alumnos dijeron la verdad en que se llevan bien con sus compañeros.

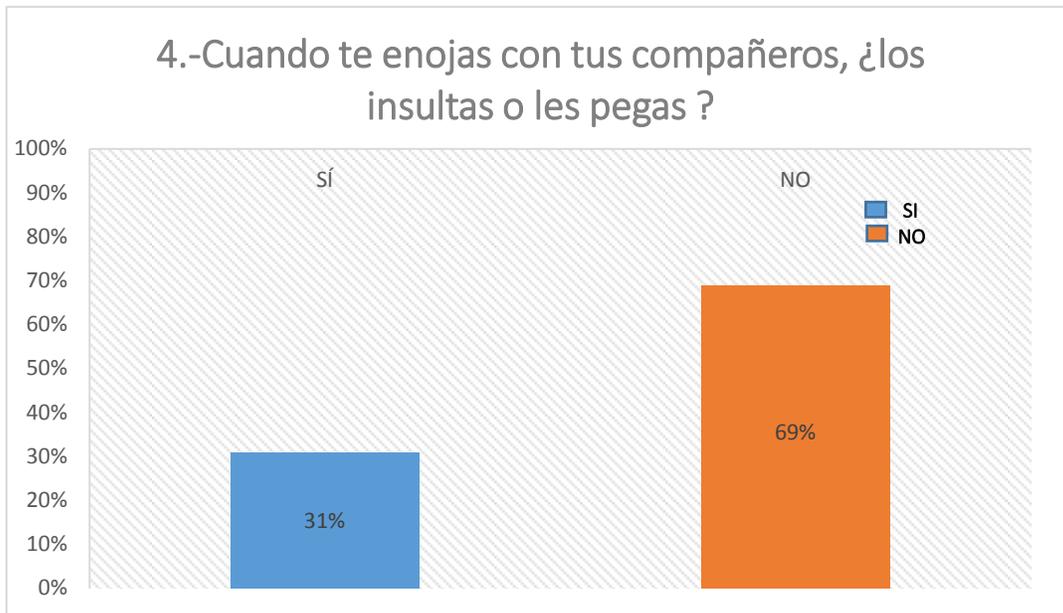
El compañerismo es el sentimiento de unidad entre los integrantes de alguna comunidad o grupo que se haya formado con alguna finalidad, incluyendo que el compañerismo está íntimamente ligado a la empatía, involucrando el deseo de bien hacia el otro, comprensión y honestidad entre las personas.



En la gráfica, el 100% que representa 16 alumnos respetan las reglas establecidas cuando juegan.

Estructuralmente el juego está estrechamente vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional, por lo tanto, se tienen muchos beneficios importantes en el desarrollo de los niños.

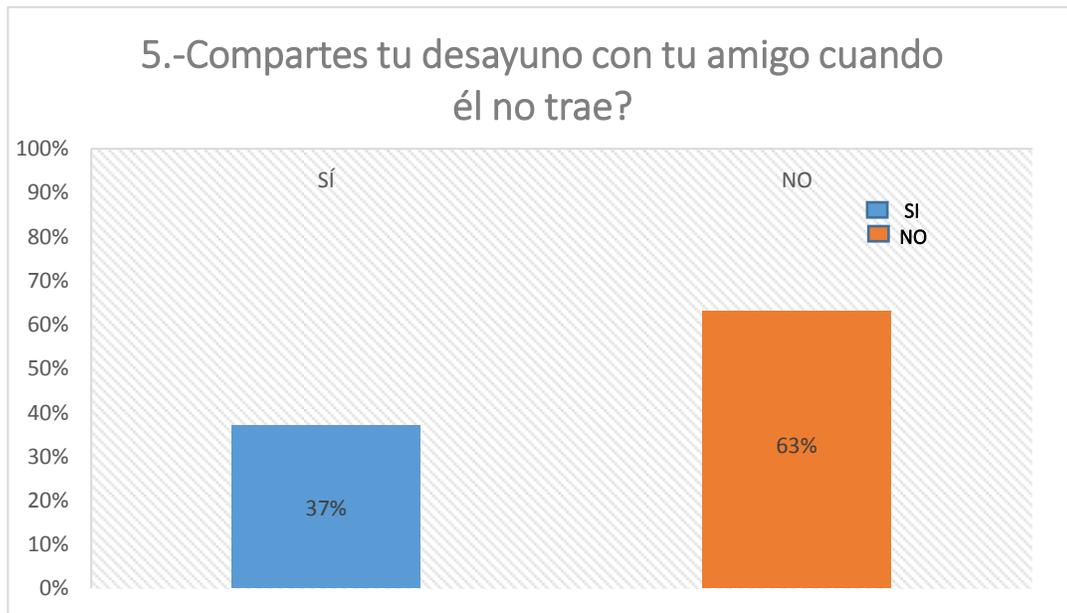
Desde el punto de vista del desarrollo intelectual, jugando los niños aprenden porque obtienen nuevas experiencias, porque es una oportunidad para cometer aciertos y errores, para aplicar sus conocimientos y para solucionar problemas.



Dentro de los resultados obtenidos en la gráfica el 69% que representan 11 de los niños cuando se enojan con sus compañeros sí les insultan y pegan. Mientras que el 31% que representan 5 niños no insulta ni pega a sus compañeros aunque estén enojados con ellos.

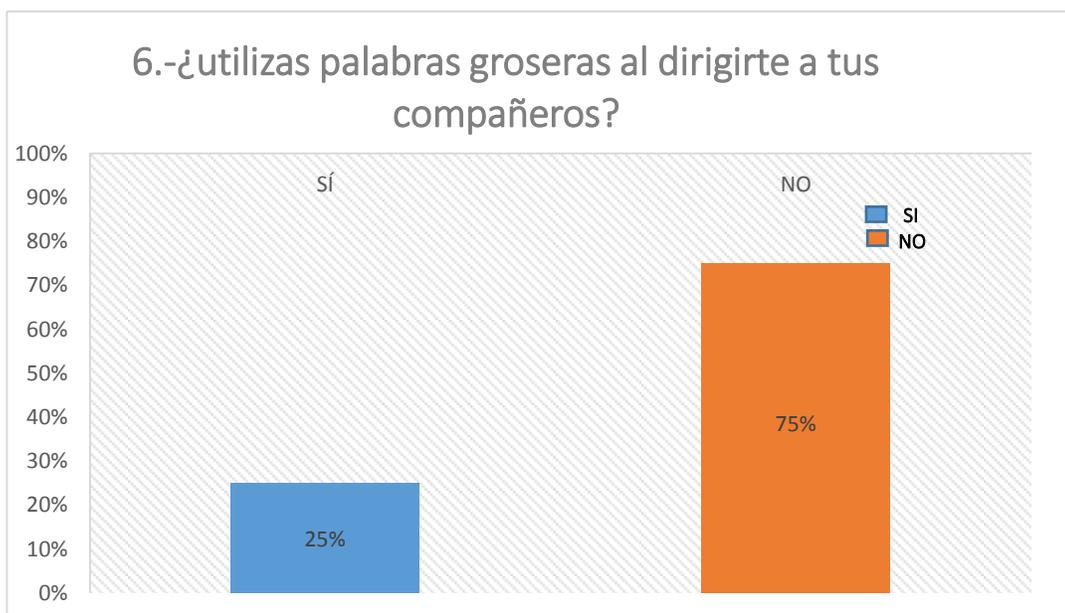
Es importante, como se mencionó en el marco teórico, tratar a los demás como nos gustaría que ellos nos trataran a nosotros mismos. La educación en el respeto empieza en casa, cuando la manera de dirigirse entre familia es correcta, cuando mantienen una actitud cordial y respetuosa con los hijos, así estamos inculcando el valor del respeto en ellos.

El respeto es uno de los valores de suma importancia y que desde niños se debe inculcar para que el lugar de que se pierda este valor, logremos formar una sociedad llena de armonía y respeto.



Dentro de los resultados obtenidos en la gráfica el 63% que representan 10 de los niños comparten su desayuno cuando su compañero no trae. Mientras que el 37% que representan 6 niños no son compartidos.

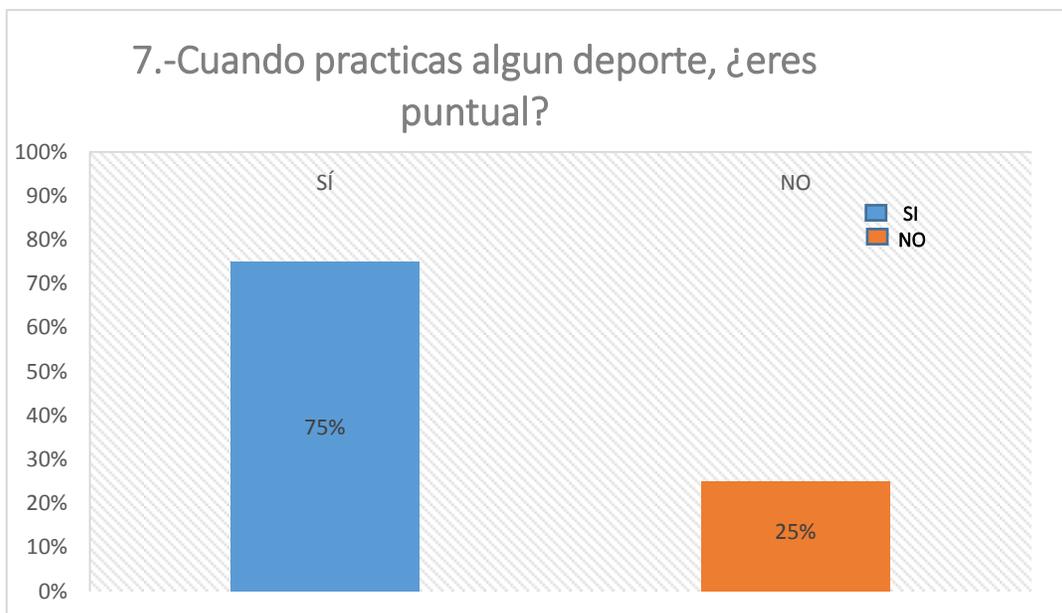
Cuando los niños son pequeños, todo es suyo y de nadie más. Todo sólo les pertenece a ellos. A los niños les cuesta compartir y entender que no todo es suyo y que deben aprender a actuar a favor de los demás, sin esperar nada a cambio, aprenden a ser generosos cuando por ejemplo, son animados a ceder sus juguetes en el juego, sus útiles escolares, sus pertenencias, etc.



Dentro de los resultados obtenidos en la gráfica el 75% que representa 12 de los niños sí utilizan palabras groseras al dirigirse con sus compañeros. Mientras que el 25% que representan 4 niños no les dicen groserías a sus compañeros.

Todos los niños viven la etapa de las palabras altisonantes, hay que hacerles entender que esas palabras malsonantes pueden herir o molestar a los demás y que lo mismo sucede con las peleas.

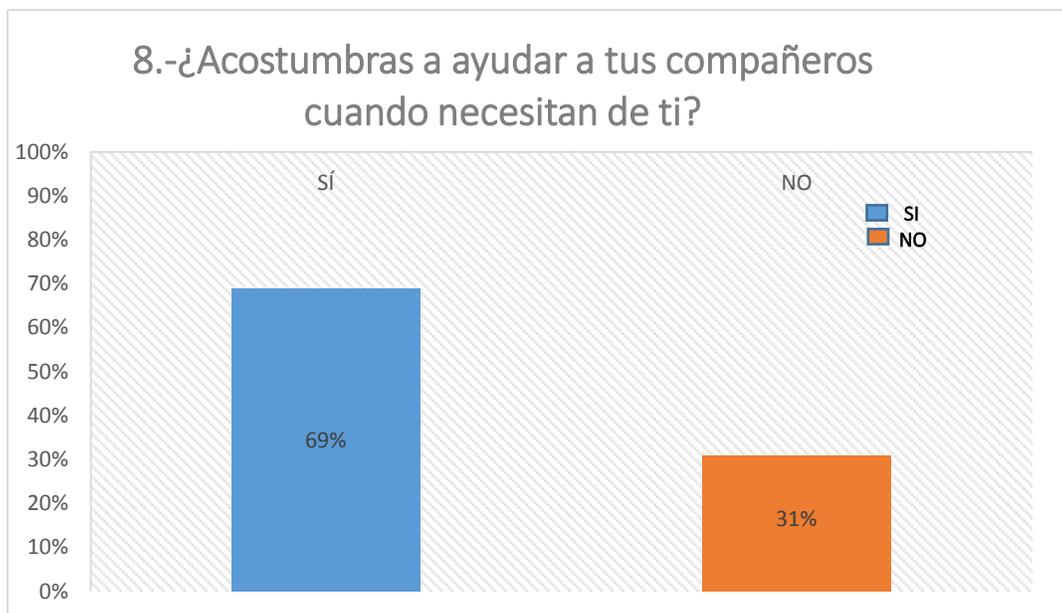
Corregirlas es trabajo de los padres y los maestros. Ante una situación de falta de respeto lo primero que hay que hacer es decirlo, explicar cómo se siente uno al ser tratado así y enseñar nuevas conductas que sustituyan a las inapropiadas.



Dentro de los resultados obtenidos en la gráfica el 75% que representan 12 de los niños sí son puntuales cuando practican algún deporte. Mientras que el 25% equivalente a 4 niños no son puntuales.

La puntualidad es uno de los valores a trabajar desde muy pequeños con los niños. Pues forma su personalidad de carácter, orden y eficacia, la falta de puntualidad habla por sí misma pues, de ella depende la organización del tiempo y ayuda a planificar sus actividades.

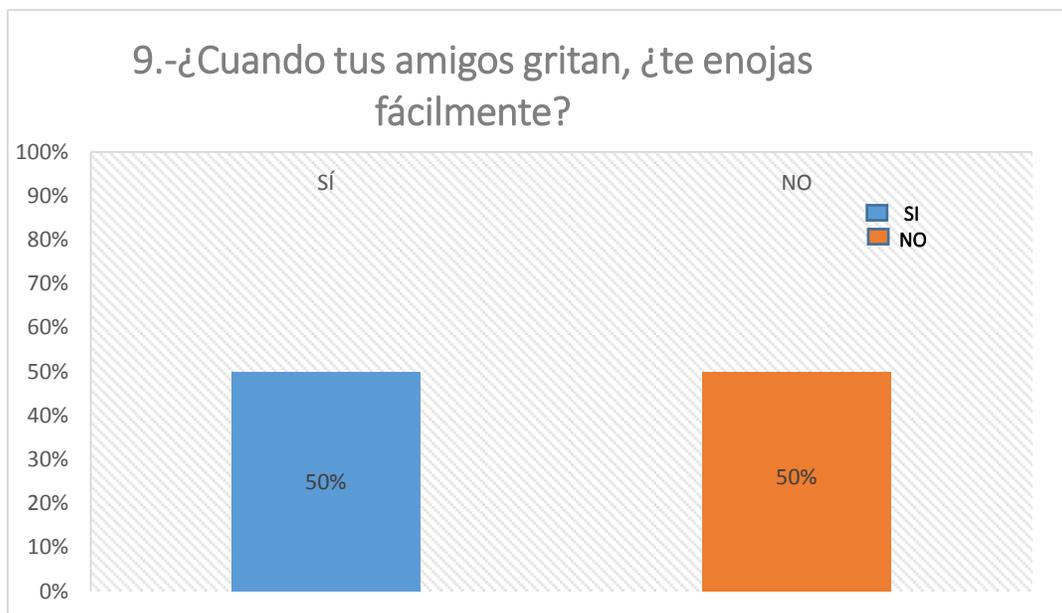
Por tanto, no se debe ser duro con ellos si no son puntuales al principio o en algún momento determinado pues a todos nos puede suceder. Con un poco de diálogo y comprensión por parte de los padres y adquirir un compromiso de que no se volverá a repetir por parte de los hijos, seguro que poco a poco se convertirá en un niño más responsable y puntual.



Dentro de los resultados obtenidos en la gráfica el 69% que representa a 11 niños acostumbra a ayudar a sus compañeros cuando se necesita. Mientras que el 31% que representa a 4 alumnos no lo hacen.

Fomentar el sentido de la responsabilidad en los niños es recomendable, empezar formándoles poco a poco en el compromiso ya que ellos viven la etapa de la independencia en la que lo quieren hacer todo ellos solos.

Es un buen momento para que desde pequeños los niños se encarguen y empiecen a asumir tareas como recoger sus juguetes y útiles, vestirse, ir a la escuela, tener amigos, recoger su habitación, poner la mesa, organizar su mochila o su maleta.

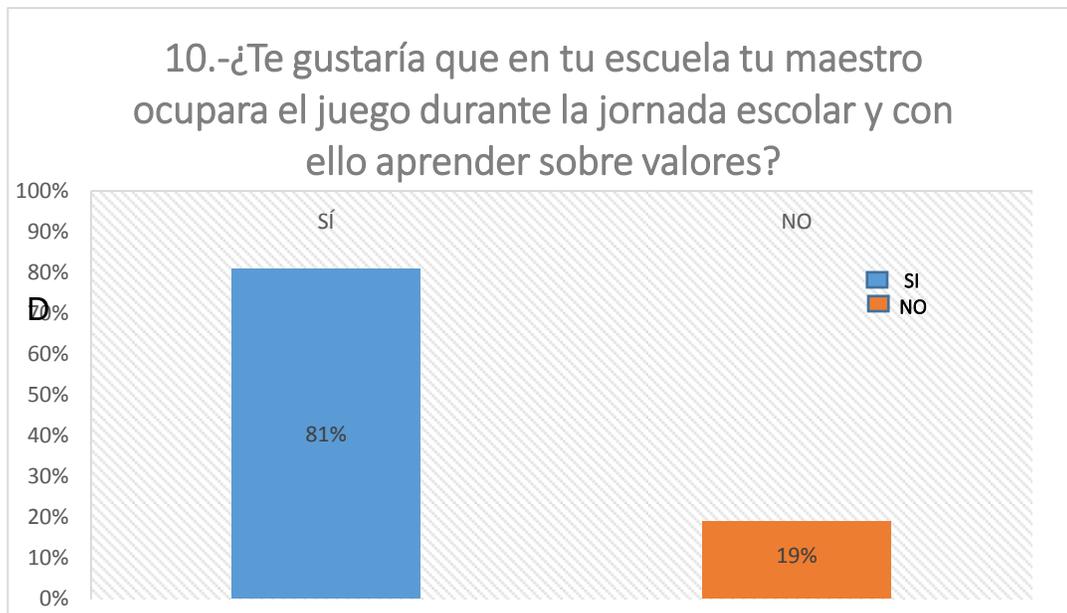


Dentro de los resultados obtenidos en la gráfica el 50% de los niños sí se enojan fácilmente cuando sus compañeros gritan. Mientras que el 50% no se enoja.

Educar en valores tiende más a preocuparse por que los alumnos “sean más que por lo que sepan”. Qué sentido tiene conocer valores conceptuales, que se asimilan con seriedad, si no se interioriza su actitud que es más lenta de aprender. Por ejemplo, para qué necesita conocer un sonido un niño, si a través de él molesta a otros.

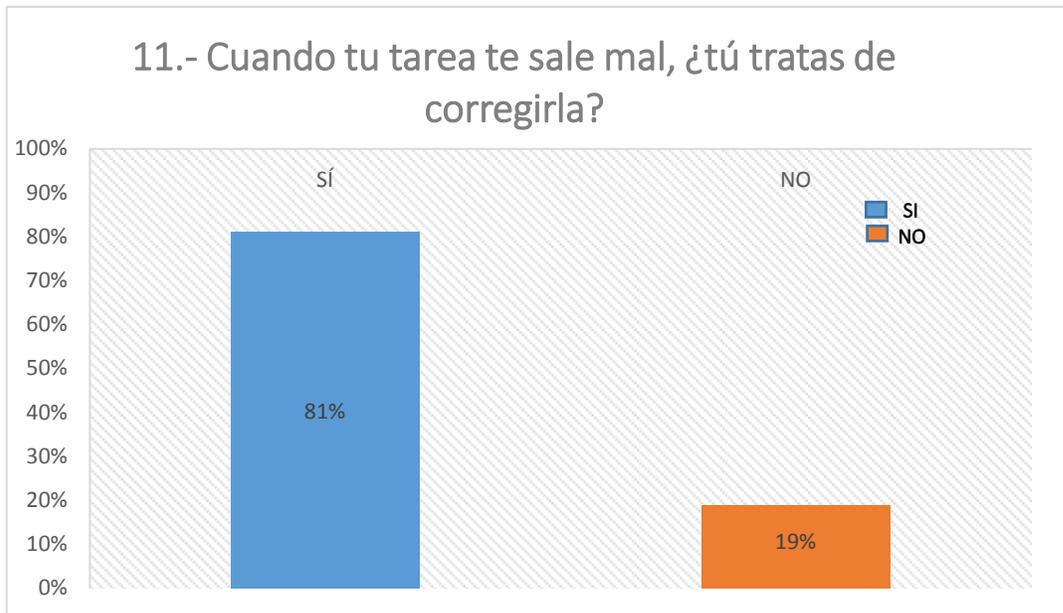
Luego el sistema educativo se espera que enseñe no sólo a "aprender a aprender" sino también a "aprender a vivir", siendo importante el papel de la escuela, en donde profesores, compañeros y toda la comunidad educativa con la cual interactúa el niño, transfieren algunos valores diferentes a los que el individuo ya había forjado.

ent
ro
de
los
res
ult



datos obtenidos en la gráfica el 81% sí le gustaría que en la escuela su maestro ocupe el juego durante sus clases y con ello aprender sobre valores. Mientras que el 19% no les gustaría que su docente aplique juegos.

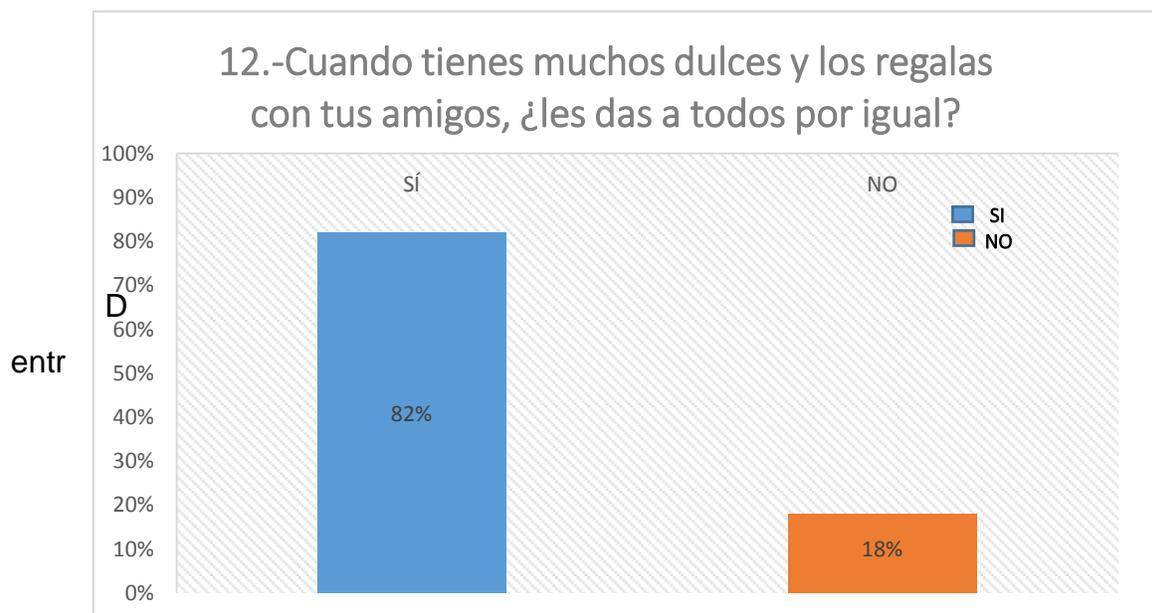
La mejor forma que tiene un profesor de acceder al alumno, es mediante la educación. Para eso, es necesario que el profesor cuente con todo tipo de material didáctico y recursos necesarios para acceder a estos materiales, como por ejemplo saber usar cd interactivos que por una parte podrá ser menos el tiempo y el trabajo, hacer de su trabajo algo más divertido para sus alumnos. Así como también existen programas de televisión educativa que los mismos profesores pueden recomendar a sus alumnos. Así como la tecnología avanza y el material educativo se ha vuelto casi multimedia, es necesario también capacitar a los profesores para que vayan siempre a la par con los adelantos tecnológicos y sepan usar estos al bien de la educación.



D
entro
de
los
result
ados
obte

nidos en la gráfica el 81% sí trata de corregir sus tareas cuando le sale mal. Mientras que el 19% no tratan de corregirla.

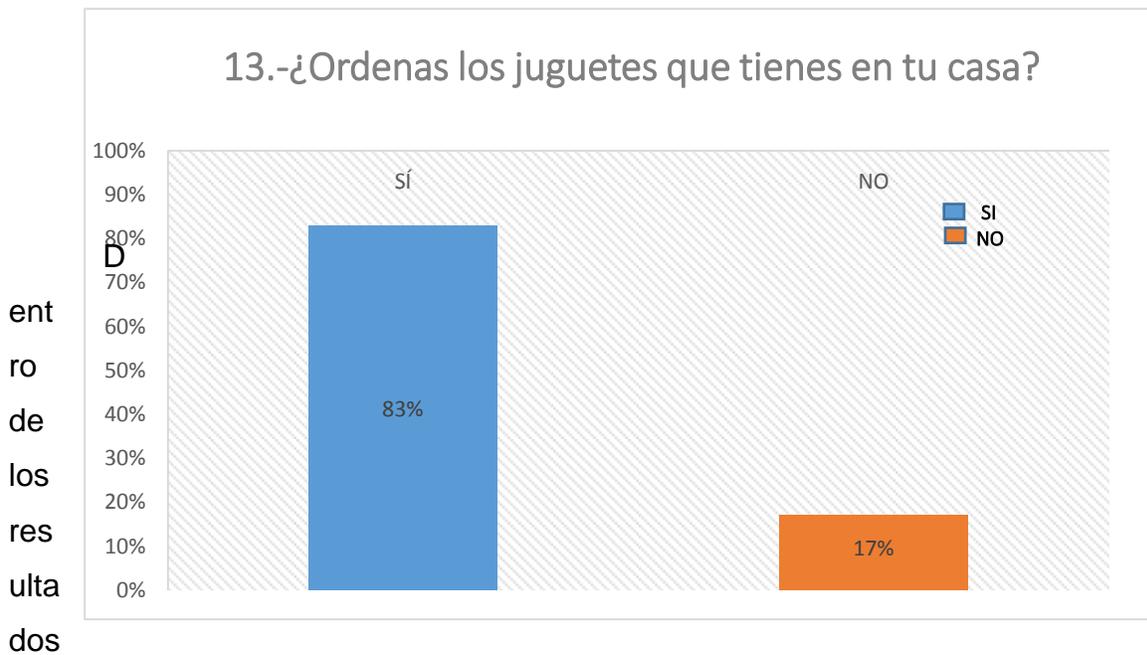
Educar en valores es de suma importancia para una sociedad en general, debe formar parte de la programación del aula, para tenerlo presente en el desarrollo de todas las actividades, de una forma transversal a lo largo de todo el curso, puesto que no se trata de conceptos aislados que se deban aprender, sino consiste en una interiorización de los mismos para inculcárselo a los niños, para que formen parte de su personalidad y ayudarlos a actuar en consecuencia ante las diferentes situaciones que se vayan encontrando a lo largo de sus vidas.



D
entr

o de los resultados obtenidos en la gráfica el 82% de los niños sí comparten sus cosas por igual. Mientras que el 18% no las comparten.

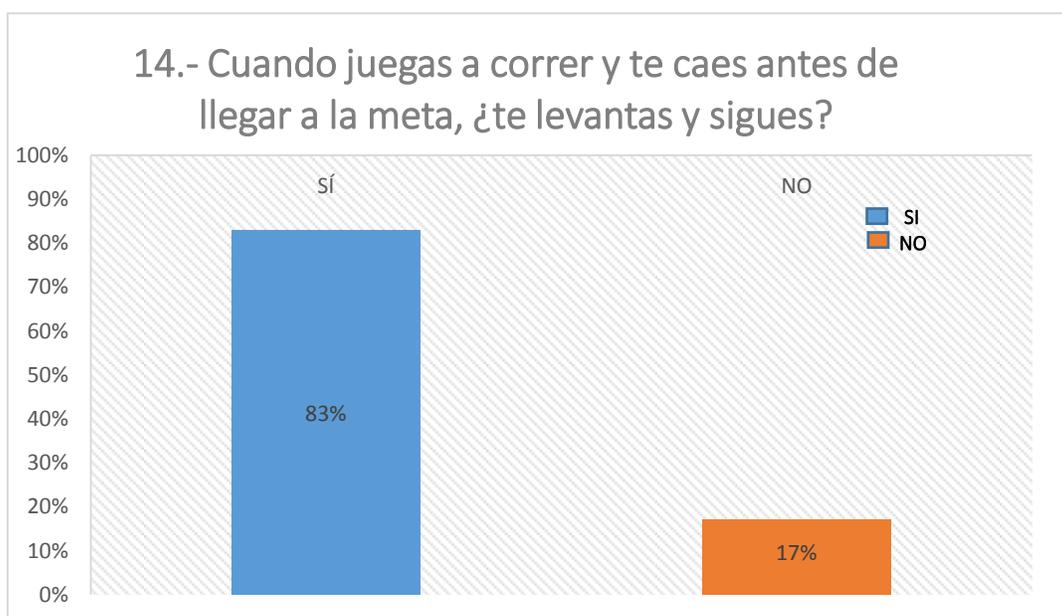
Se conoce como igualdad social al contexto o situación donde las personas tienen los mismos derechos y las mismas oportunidades en un determinado aspecto o a un nivel general, es de suma importancia que los niños, desde la edad temprana, comprendan que todos merecemos ser tratados por igual.



obtenidos en la gráfica el 83% de los niños sí ordenan sus juguetes que tienen en casa. Mientras que el 17% no orden sus cosas en sus casas.

Todos los valores deben surgir del seno familiar. Los niños no nacen con virtudes sino que son, primero los padres y luego el entorno, quienes se lo muestran y tienen el poder de cambiar el destino, formando individuos con valores sanos.

Por lo tanto, si como padres inculcan a sus hijos a tener ordenada su recámara y juguetes, aunque no lo hagan bien, eso ayudara a reforzar sus valores desde muy pequeño y cuando llegue a grande no te será difícil hacerlo responsable.



Dentro de los resultados obtenidos en la gráfica el 83% de los niños sí lleva a la práctica el valor de la perseverancia. Mientras que el 17% no es perseverante cuando se cae.

La perseverancia es un esfuerzo continuo, supone alcanzar lo que uno se propone y buscar soluciones a las dificultades que puedan surgir, un valor

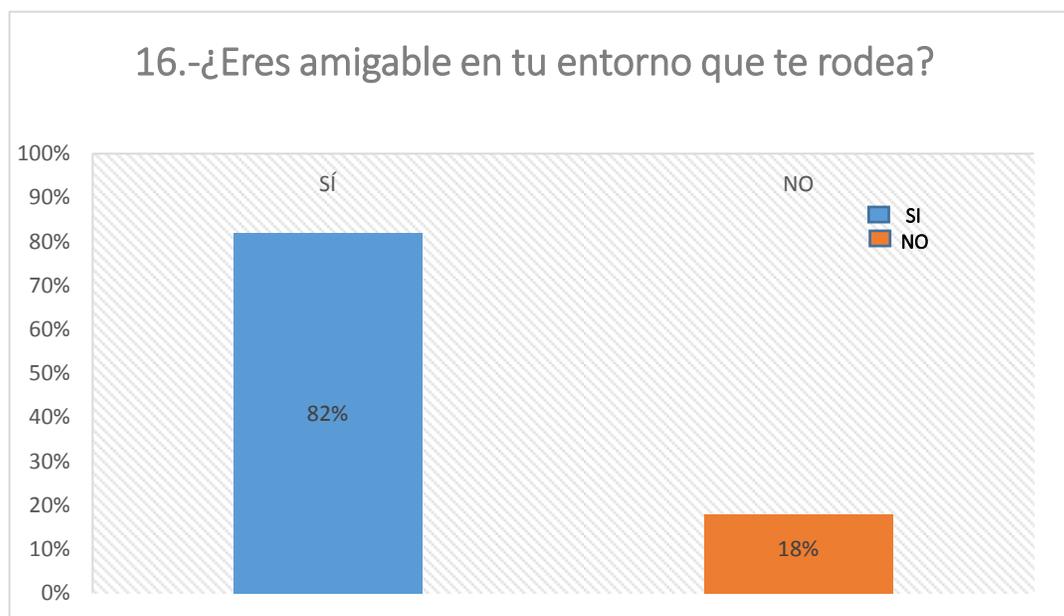
fundamental en la vida para obtener un resultado concreto. Brinda a los niños madurez, estabilidad, confianza en sí mismos y lo van logrando a través de la resolución de problemas y dificultades; jugando, perdiendo o ganando, identificando errores y procurando no repetirlos.



Dentro de los resultados obtenidos en la gráfica el 83% de los niños sí acostumbra a jugar con todos sus compañeros. Mientras que el 17% no juegan con ellos.

El compañerismo es un pilar de suma importancia en los niños ya que les permite crear lasos de confianza que nos sirve mucho para desarrollar actividades o trabajos relacionados con el estudio.

El compañerismo no es solo saludarnos a la entrada y salida. Es preocuparse por que sus compañeros se interesen en adquieran conocimientos y los pongan en práctica.



86

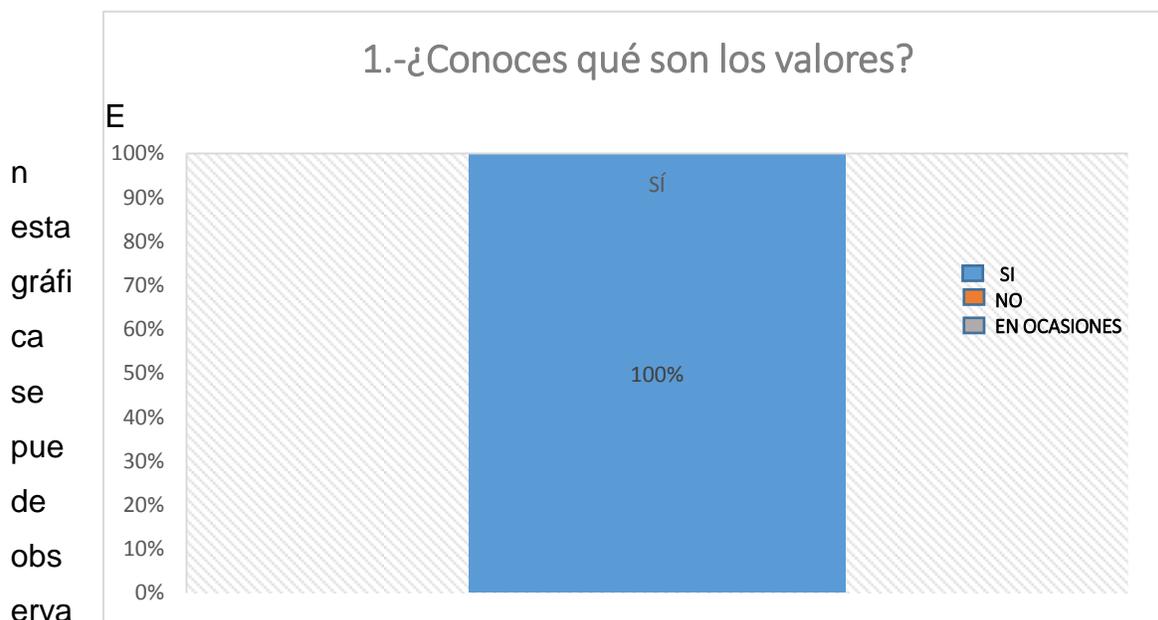
87

Dentro de los resultados obtenidos en la gráfica el 82% de los niños sí son amigables con su entorno que les rodea. Mientras que el 18% no es amigable con su entorno, por tantas situaciones que han pasado en la sociedad.

Por ellos se va perdiendo un espacio de armonía y comunicación en los niños el prender a hacer, a saber y a ser durante el largo proceso escolar es a todas luces un objetivo; no solamente por lo que implican desde el punto de vista educativa sino porque son adquisiciones que se hacen en el alumno y, en razón de ello, los frutos se van cosechando proporcionalmente a la intencionalidad y al esfuerzo, durante toda la vida.

Sin embargo, tan grande objetivo no se puede lograr solo por el empeño individual, es necesaria la contribución de los compañeros, fundamentalmente en el 'modo' como concurren y realizan las actividades conjuntas. El mismo bien a conseguir los asocia e implica radicalmente y es ese mismo bien el que hace del colegio una comunidad.

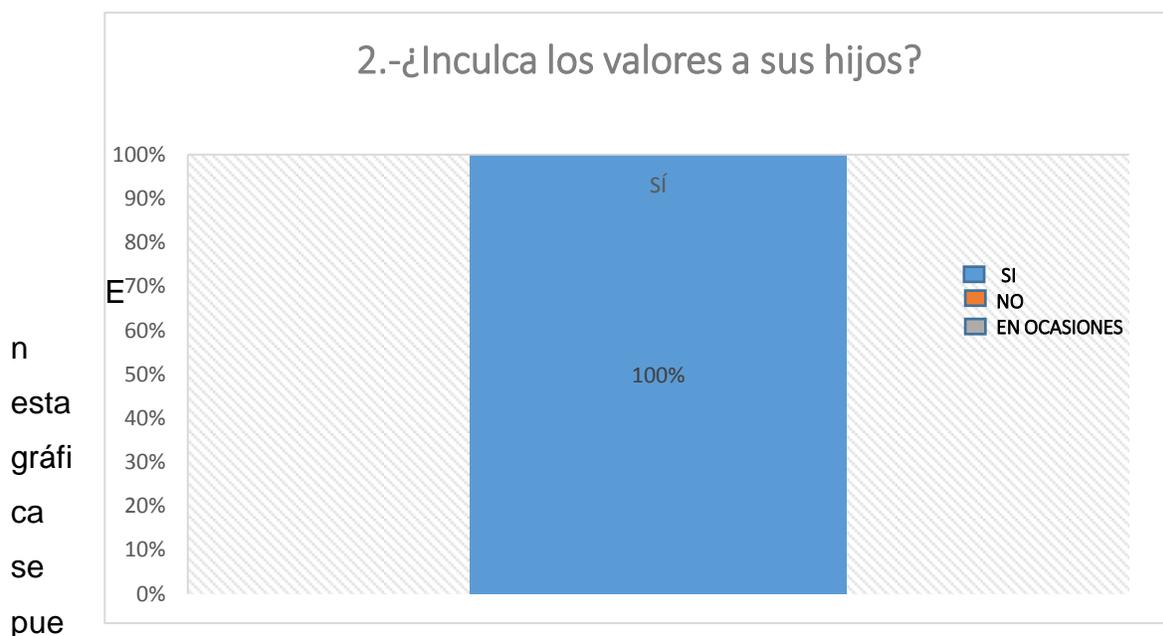
3.3 GRÁFICAS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS A PARTIR DE LA APLICACIÓN DE LA ENCUESTA A LOS PADRES DE FAMILIA.



r que el 100% de los padres de familia en la Escuela Primaria Miguel Hidalgo y Costilla, turno matutino sí conoce qué son los valores.

La familia es el elemento más importante para formar a los niños en la sociedad actual y tienen oportunidades de vivir e integrar los valores. La familia es el elemento de la humanidad que permite distinguir a la sociedad actual es y sigue siendo la principal fuente en donde se deben de cultivar y practicar los valores, a través de ellas se proporcionan experiencias de aprendizajes respetadas con el lenguaje, los valores la cultura y el carácter personal.

Los valores más importantes de la familia mexicana son: el afecto, la cooperación, la humildad, la amistad, la lealtad, lo patriota, etc.

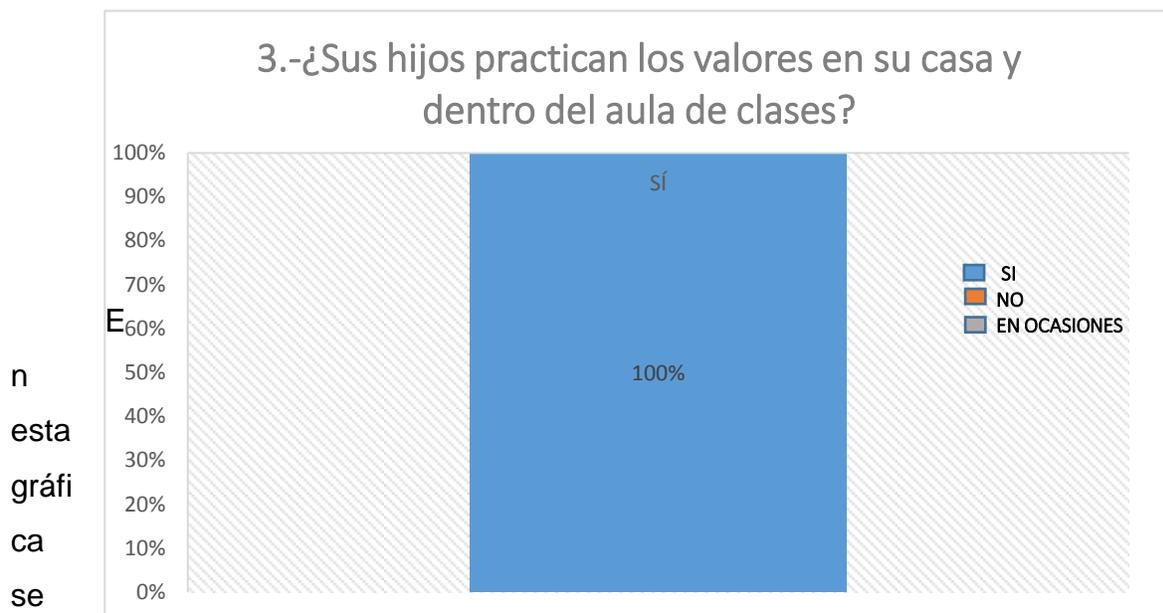


de observar que el 100% de los padres de familia en la Escuela Primaria Miguel Hidalgo y Costilla, turno matutino, sí inculcan los valores a sus hijos.

Ser padres ejemplares debe mirar en su interior, ver cómo son y si se comportan como quiere que se comporten sus hijos. La comunicación debe abrirse a sus hijos, hablar de sus sentimientos y pensamientos para que ellos se abran a ustedes. Un niño cuando nace no es bueno ni malo, es el entorno más cercano quien le va enseñando el camino que junto a su personalidad y a los

valores que se le transmiten desde su entorno más cercano quienes le enseñarán la diferencia de lo adecuado de lo incorrecto.

Así es como un niño forma su mundo, a través de la imitación y el ejemplo. Formará un mundo en el cual vivir acorde a unos valores establecidos por los adultos de su entorno. Transmitir valores a los hijos no es difícil pero sí constante. Y siempre será mediante el ejemplo. Los niños aprenden por imitación y tu ejemplo será primordia.

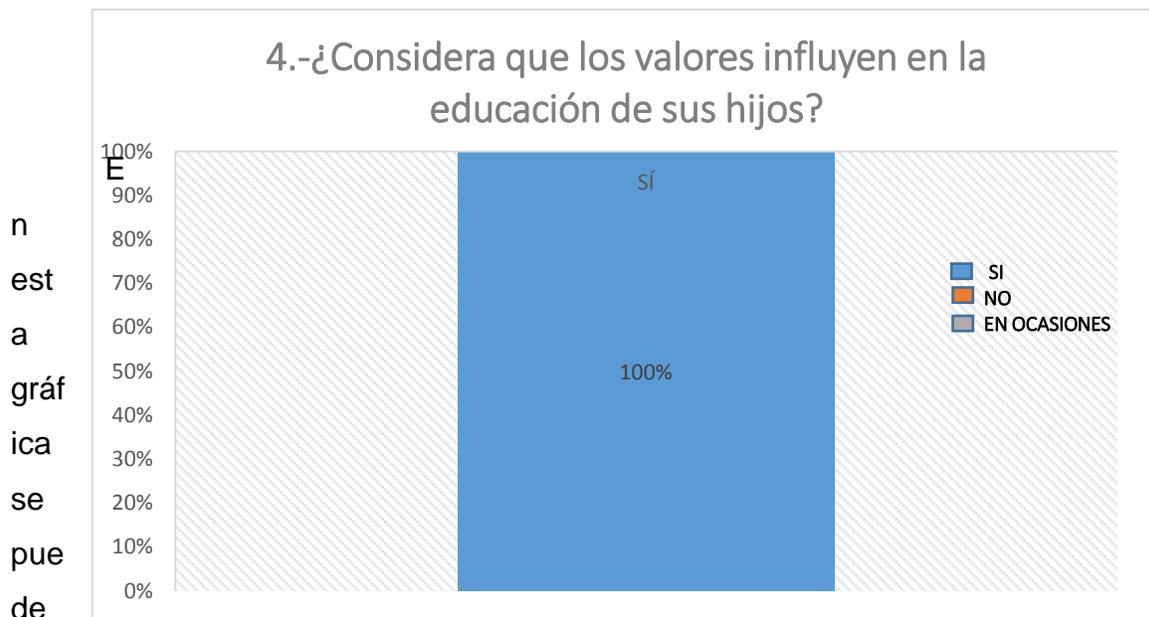


se puede observar que el 100% de los padres de familia en la Escuela Primaria Miguel Hidalgo y Costilla, turno matutino, sí practican los valores en su casa y dentro del aula de clases.

El primer agente transmisor de valores es la familia, principal protagonista en la vida niño y la muestra de valores que se transmitan en ella será el pilar fundamental para sus relaciones y actitudes sociales futuras. Los padres quieren que sus hijos se comporten correctamente y que lleguen a ser buenas personas. Por ello, es necesario que, desde pequeños, les inculquen valores positivos.

Es importante y necesario que eduquen a sus hijos a través de los valores. Educar a los hijos para que aprendan a dar valor a algunas conductas y

comportamientos les ayudará a convivir de mejor manera y a sentirse bien en el ambiente en que se encuentre.



observar que el 100% de los padres de familia en la Escuela Primaria Miguel Hidalgo y Costilla, turno matutino, sí consideran que los valores influyen en la educación de sus hijos.

Al nacer los hijos no son ni buenos ni malos, desconocen las normas que rigen su familia o su sociedad. Su conciencia ética se va a desarrollar con el paso de los años pero necesita de ayuda que les indique que sus actos son correctos o incorrectos. Por eso, es tan importante que se les enseñe los valores éticos que les permitan crecer y convivir socialmente.

De no ser que los padres les inculquen los valores, sí puede repercutir en la educación de sus hijos.

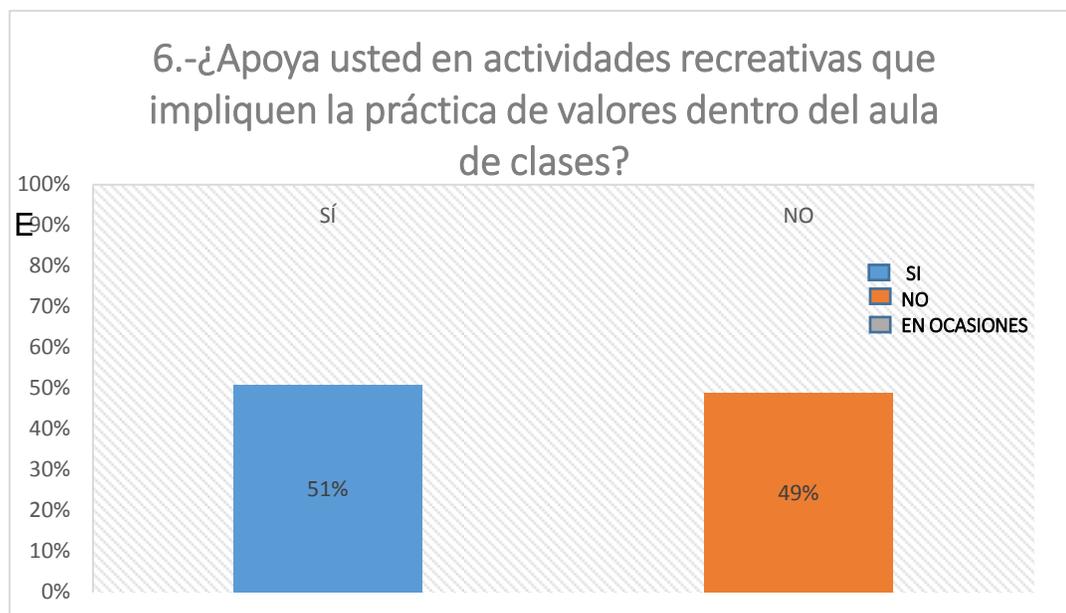
n
esta
gráfi
ca
se
pue



de observar que la mayoría de los padres de familia en la Escuela Primaria Miguel Hidalgo y Costilla, turno matutino, el 62% SÍ consideran que en el aula de clases hace falta la práctica de juegos y valores. El 38% dijo que en OCASIONES.

Debido a que los valores son inmodificables e imprescindibles y que cada persona los crea, el principal papel del educador es el de ayudar a sus alumnos en dicho proceso de creación o de modificación de esos valores si ya los tuviesen y no fuesen los adecuados. Para ello, el maestro debe apoyar e impulsar la comunicación padres-hijos a través de actividades sencillas. Por ejemplo, tener un "cuaderno de comunicación a padres", en donde el alumno escriba en forma muy resumida sus experiencias, reflexiones, dudas de su actividad diaria, lo cual deberá ser firmado por el maestro y los padres. Esto garantizará el intercambio de información y comunicación entre padres-maestro-alumno.

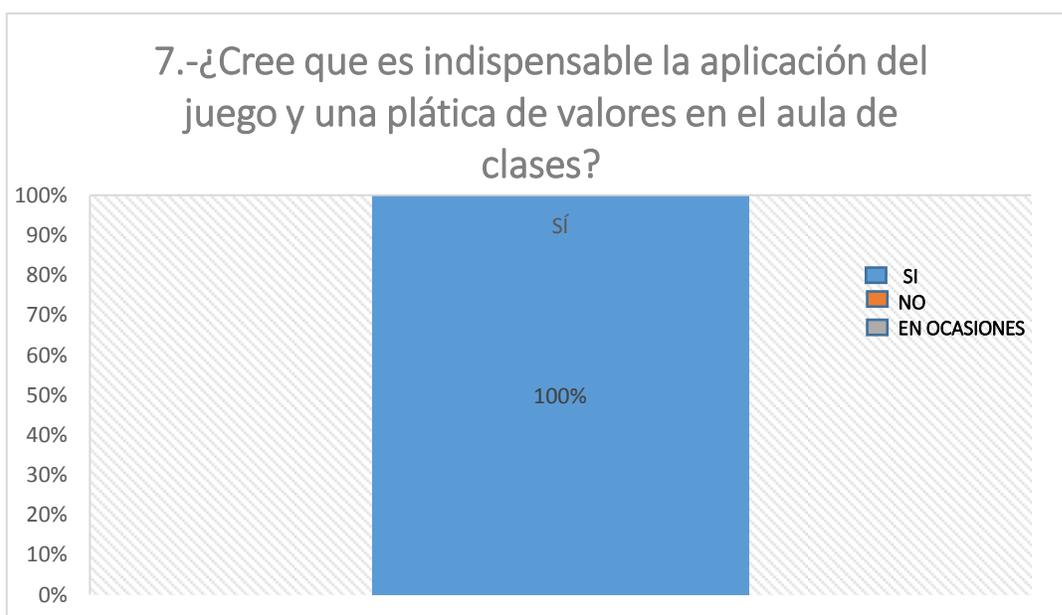
n
esta
gráfi
ca
se
pue
de



observar que la mayoría de los padres de familia en la Escuela Primaria Miguel Hidalgo y Costilla, turno matutino, el 51% SÍ apoya en actividades recreativas que impliquen la práctica de valores. El 49% lo hace en OCASIONES.

Es importante promocionar actividades de convivencia entre padres y alumnos. En las actividades académicas diarias, estimular y desarrollar actitudes de análisis, meditación y conclusión.

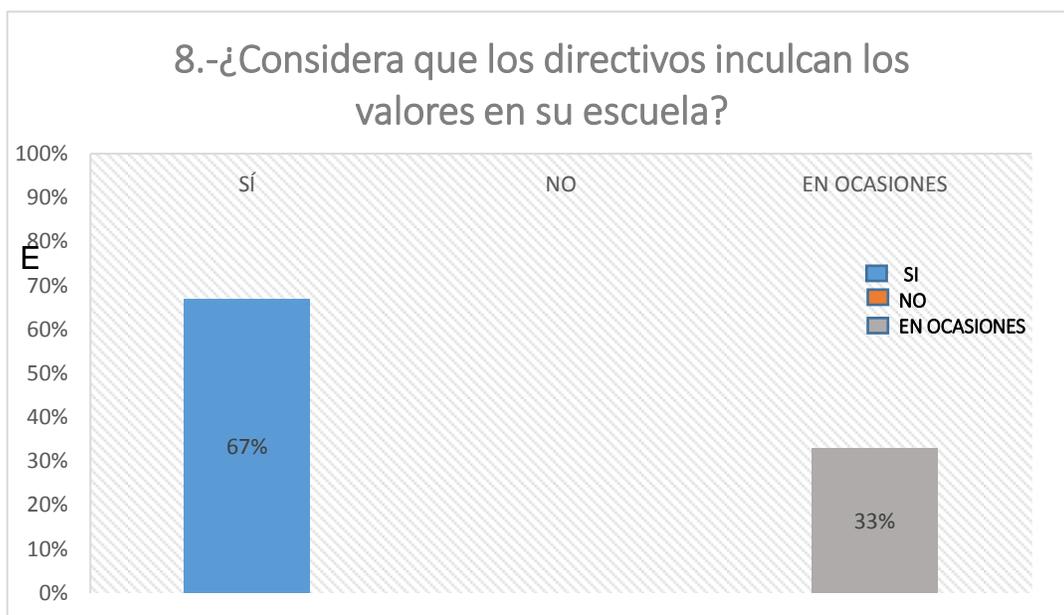
Por lo tanto, si no apoyan a los niños en actividades recreativas dentro de la escuela, repercutirá en su conducta y autoestima.



En esta gráfica se puede observar que la mayoría de los padres de familia en la Escuela Primaria Miguel Hidalgo y Costilla, turno matutino, el 100% sí Considera indispensable la aplicación del juegos y una plática de valores en el aula de clases.

Como se dice en el marco teórico, es indispensable promover dentro de la educación formal, el desarrollo de personas éticas, libres y responsables, con capacidad para una interacción personal y social tolerante, democrática y constructiva, fomentando el equilibrio entre los contenidos académicos y la enseñanza en valores que favorezca el desarrollo integral del educando.

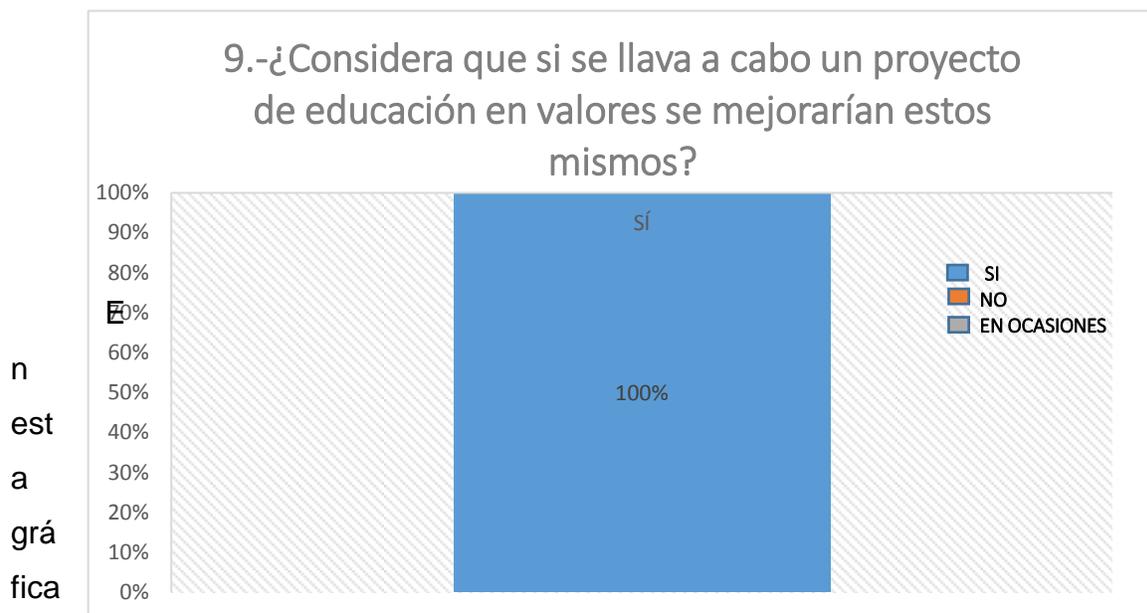
En esta gráfica se puede



de observar que la mayoría de los padres de familia en la Escuela Primaria Miguel Hidalgo y Costilla, turno matutino, el 67% sí considera que los directivos inculcan los valores en su escuela. El 33% contestó que en OCASIONES.

Promover dentro de grupo de trabajo los valores es un pilar fundamental y ejemplo a seguir por sus alumnos. Cabe mencionar que ellos son el espejo a seguir dentro de la institución.

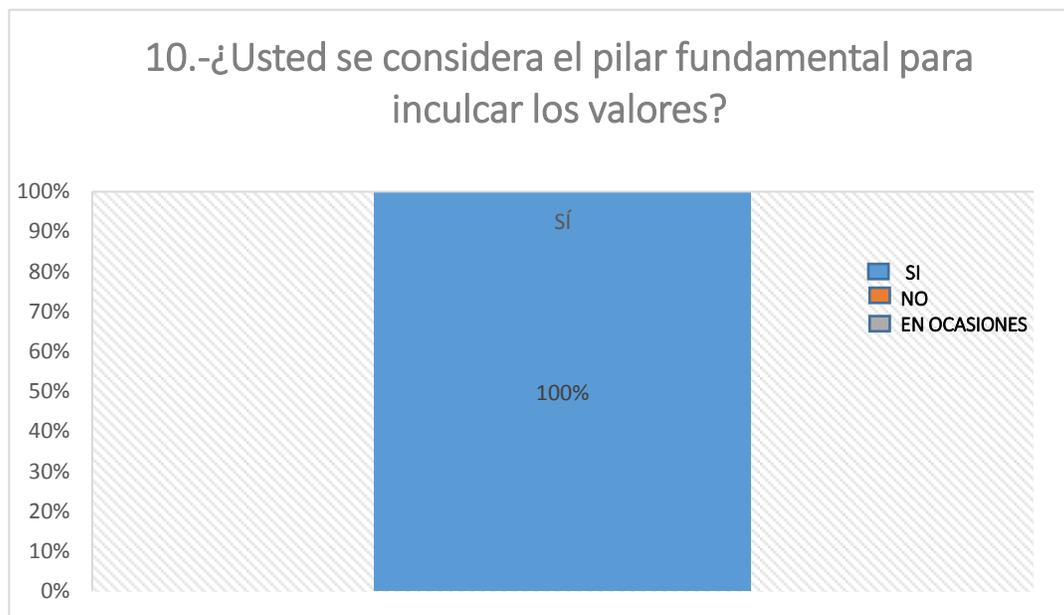
En ocasiones suelen, ser los directivos quienes no practican los valores en sus alumnos, por eso es de suma importancia que los llevemos a la práctica.



se puede observar que el 100% de los padres de familia en la Escuela Primaria Miguel Hidalgo y Costilla, turno matutino, sí considera que se lleve a cabo este proyecto para mejorar los valores.

En esta experiencia educativa, la figura y el rol del maestro son la base fundamental que orienta al alumnado hacia la consolidación de los objetivos propuestos para el logro supremo de ir transformando al mundo que se vive en algo especial y hermoso.

Las experiencias de los alumnos y los padres nos ayudan mucho en cuestión de valores, ellos son la primer pieza en este rompecabezas dentro y fuera de la escuela.

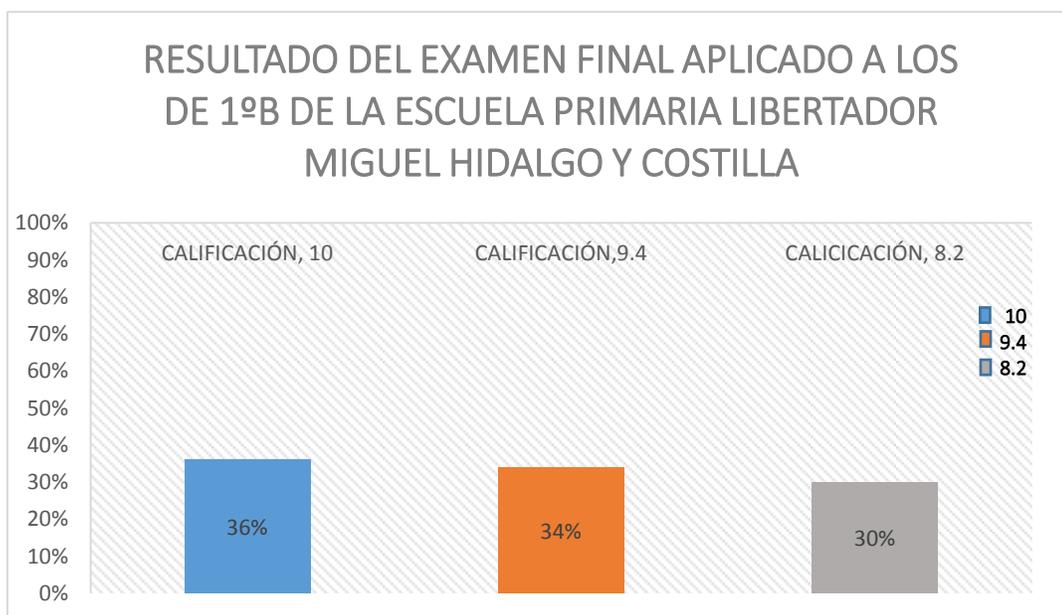


En esta gráfica se puede observar que el 100% de los padres de familia en la Escuela Primaria Miguel Hidalgo y Costilla, turno matutino, sí considera que se lleve a cabo este proyecto para mejorar los valores.

Desde la Educación Infantil y adaptándonos a sus características y necesidades se puede comenzar. Centrándose en el desarrollo de la autoestima y en la empatía o sensibilización respecto de los problemas de los demás, para así desde los primeros años ir fomentando el respeto de los valores dentro de la escuela.

Sin olvidar, además, la importancia de la colaboración familia-escuela debido a la situación actual en que se encuentra, donde no sólo se han ido perdiendo valores en una sociedad de prisas y cambios, sino que además hoy en día se hacen más necesarios que nunca por las desigualdades sociales, inmigración, globalización, etc.

3.4 GRÁFICAS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS A PARTIR DE LA APLICACIÓN DE UN EXAMEN FINAL.



En esta gráfica se muestran los resultados del examen final que se le aplicó a los alumnos de la Escuela Primaria Libertador Miguel Hidalgo y Costilla, el total de alumnos fueron 16 que representan el 100% de 1ºB”. En la gráfica se ven notables cambios ya que no hubieron reprobados. La calificación más alta fue de 10 que representa el 36%, es decir, 6 alumnos, continuado de 9.4 que representan el 34% o sea 5 alumnos, el 8.2 que representa el 30% con 3 alumnos.

Como se puede observar, a diferencia de la encuesta diagnóstica y en análisis de la evaluación final, los alumnos mejoraron de una manera satisfactoria, el índice de reprobados fue menor y la mayor parte logró pasar el examen final y esto fue gracias al uso del juego.

Si se seleccionan y se aplican los juegos como estrategias sí se pueden obtener mejores resultados como lo plasmado anteriormente en el marco teórico, esto favorecerá a los docentes, padres y administrativos para seguir fomentando los valores y no se sigan perdiendo.

3.5 COMPARACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA ENCUESTA DIAGNÓSTICA Y EL EXAMEN FINAL.

Los resultados obtenidos de las evaluaciones son muy notables, existe mayor diferencia en los resultados obtenidos de la encuesta diagnóstica y el examen final.

99

En la encuesta diagnóstica sólo se evaluaron con conocimientos antes adquiridos en casa-escuela. Preguntas de acciones que ellos llevan a cabo del diario y donde van implícitos los valores, según los resultados obtenidos en la encuesta inicial sí tienen conocimiento, pero no lo llevan a la práctica y es precisamente esa la principal causa de la falta de valores. La calificación más baja fue de 6.2 y la más alta de 8.1, sólo 2 alumnos sacaron la calificación más alta.

Por consiguiente, en el examen final se muestra un resultado totalmente satisfactorio ya que la calificación más baja fue de 8.2 y la más alta de 10, lo cual nos lleva a comprobar totalmente la hipótesis *“Si se aplica el juego como herramienta didáctica, entonces se lograra elevar la Educación en Valores en los*

alumnos”, logrando así una mejoría; a continuación se muestra una tabla comparativa de las calificaciones de la encuesta diagnóstica y el examen final.

Resultados de la encuesta diagnostica	Resultados del examen final
Calificación mínima 6.2 (5 alumno)	Calificación mínima (2 alumnos/faltaron)
6.8 (4 alumnos)	8.2 (3alumnos)
7.5 (5 alumnos)	9.4 (5 alumnos)
8.1 (2 alumnos)	10 (6 alumnos)
Calificación máxima 8.1 (2 alumnos)	Calificación máxima 10 (6 alumno)

CONCLUSIONES

Ser pedagoga trae consigo muchas tareas, en las manos de un profesor se pone la responsabilidad de guiar a alumnos en su paso por su educación, trae consigo grandes satisfacciones e, incluso, preocupaciones; hay una gran tarea entre hacer de docente y ser un docente por vocación. Actualmente la labor docente parece por los suelos, no recibe la atención que se merece, es incluso retratada como una labor carente de importancia, si nos preguntamos cuál es la causa principal de obtener una mejor educación, principalmente es la labor que como docentes no llevamos a la práctica.

Se afirma que hay docentes que logran salir de ese estereotipo por su búsqueda constante del conocimiento y, sobre todo, por ser capaces de hacer uso de ello. No se podrá negar que existan maestros que crecen continuamente, pero tampoco se puede negar que su mayor problema a veces radica en la trascendencia que se le da a ese conocimiento.

En la investigación de tesis se propone de acuerdo a la hipótesis que “El juego como herramienta didáctica para elevar la educación en valores en los

alumnos de primer grado, grupo B, de la escuela Miguel Hidalgo y Costilla de Coatzacoalcos Veracruz”; dado que el primer nivel de su educación primaria, es de alguna forma la primera oportunidad de formar sus conocimientos y personalidad.

El trabajo de investigación documental es de suma importancia, pues es esta parte la que sustenta la teoría de la hipótesis verdadera, el trabajo de campo se llevó a cabo en la Escuela Primaria de Coatzacoalcos Veracruz Miguel Hidalgo y Costilla, trabajando con el grupo de primero B.

Al iniciar con la aplicación de las herramientas didácticas se consideró necesario saber qué valores sabían y ponían en práctica para poder escoger los juegos que favorecerían el pilar de los valores.

El grupo no es numeroso lo que permitía realizar mis actividades con éxito, cabe mencionar que en ocasiones se distraían por la cámara, en especial con los juegos en equipo.

De las quince sesiones dadas desde los primeros días le tomaron gusto a las actividades durante y después de ellas, aunque ellos expresaban que su maestra no les ponía juegos.

Durante las sesiones siempre repasamos los valores antes vistos, aunque no todos se acordaban de los anteriores después de tres sesiones pero más de la mitad sí lo hacía.

Cada juego fue escogido con mucho cuidado y conciencia, considerando las características del grupo experimental (un grupo con un niño hiperactivo, una niña con un déficit de atención), pero aún así son un grupo inquieto. Conforme iba aplicando las sesiones de juegos se podía observar que quienes no participaban comenzaban a opinar cuando las preguntas eran hechas sin elegir quién las respondiera.

A pesar de que hubo días en los que de, 16 alumnos sólo llegaban 13 y que, aún en el examen llegaron todos, los resultados de los alumnos que se ausentaron fueron satisfactorios en su mayoría, pero para quienes sí estuvieron durante las sesiones se notó un cambio en su comportamiento, pues por lo general las inasistencias son muy comunes en nuestra vida escolar.

Por lo tanto, se cree que las herramientas didácticas son imprescindibles para los docentes y que no sólo se aplican en la materia de Formación Cívica y Ética sino en todas.

Durante mi investigación documental y de campo se comprobó que el juego como herramienta didáctica sí ayuda a mejorar la Educación en Valores siempre y cuando se aplique de manera adecuada.

Se debe reconocer que este tema del juego como herramienta didáctica para mejorar la Educación en Valores suele ser muy común, pero a pesar de esto los docentes no ponen en práctica las diferentes herramientas para mejorar la educación.

102

Seleccionar las herramientas didácticas y aplicarlas requiere de tiempo ciertamente, las preocupaciones sobre cumplir con un programa suelen pesar a veces más que la preocupación por mejorar la enseñanza, sin embargo, más que pensar en un programa, hay que pensar en la responsabilidad que infiere ser docente por aquellos alumnos a los que se guía.

Entonces, a raíz de los resultados del examen, las diferencias notables entre el antes de la aplicación de las herramientas y después de aplicarlas, se demuestra que las herramientas didácticas bien aplicadas constituyen un fuerte pilar del proceso educativo de los alumnos.

RECOMENDACIONES

103

La educación requiere de muchas herramientas didácticas para transmitir conocimientos, así como las habilidades de enseñanza también es una tarea compartida, continuada y coordinada. Pero no es tarea única de la escuela por supuesto limitada nunca podrá sustituir las responsabilidades de la familia, pero su contribución es importante porque puede apoyar este aspecto de la educación de una manera sistemática y permanente y además cuenta con muy valiosos recursos para ello; para formar los valores deseables la escuela debe, en primer lugar, funcionar como una verdadera comunidad cuyos valores estén presentes en su ambiente, organización y, sobre todo, en las personas que la dirigen y la integran.

En la actualidad, existen infinidad de estrategias didácticas para una enseñanza más clara y dinámica obteniendo así los mejores resultados, con este mismo fin se hacen las siguientes recomendaciones.

ADMINISTRATIVOS:

1. Implementar en la ruta de mejora “los valores”.
2. Se recomienda tomar cursos de estrategias didácticas para los docentes.
3. Convocar a los padres una vez al mes a pláticas de diferentes temas.
4. Ser ejemplos a nuestro contingente estudiantil, no sólo con palabras sino con hechos.
5. Que en sus convivencias escolares tengan presentes siempre los valores como pilar fundamental.
6. Implementar carteles de valores.

DOCENTES:

- Impulsar los valores como base de todas las asignaturas académicas, los cuales faciliten al alumno a asumir conductas responsables, tolerantes, de trabajo, de unión, de respeto, de solidaridad.
- Promocionar actividades de convivencia entre padres y alumnos. En las actividades académicas diarias estimular y desarrollar actitudes de análisis, meditación y conclusión.
- Apoyar e impulsar actividades sencillas en donde el alumno escriba en forma muy resumida sus experiencias, reflexiones, dudas de su actividad diaria, lo cual deberá ser firmado por el maestro y los padres. Esto garantizará el intercambio de información y comunicación entre padres-maestro-alumno.

- Promover el desarrollo de personas éticas, libres y responsables, con capacidad para una interacción personal y social tolerante, democrática y constructiva.
- Inspirar al alumno en la elección de sus valores personales y a conocer métodos prácticos para desarrollarlos y profundizar en ellos.
- Contrarrestar la influencia negativa, en cuanto a enseñanza de valores equívocos, que en su mayoría transmiten algunos medios de comunicación, en especial la TV.
- El maestro deberá desarrollar el pensamiento crítico en los alumnos, ayudándoles a que sean personas conscientes y reflexivas en la adquisición de sus propios razonamientos y conclusiones.

PADRES DE FAMILIA:

- Ser ejemplo para sus hijos.
- Deben fomentar la comunicación entre padres e hijos dando a conocer los valores como pilar de la familia.
- Supervisar los programas de TV que sus hijos ven.
- Asegurarse de conocer a las personas con las que sus hijos conversan.
- Enseñarles a practicar los valores y no sólo conocerlos.
- Saber corregirlos cuando presenten una conducta negativa, explicándoles las consecuencias de sus actitudes.
- Enseñarles diálogos de reflexiones, razonando y explicándoles. Nunca se debe suponer que ya lo saben todo, al contrario, hay que reforzar sus conocimientos.
- Apoyar en actividades recreativas dentro de la institución.

- Ir de vez en cuando a pláticas o congresos infantiles.
- Jugar con ellos explicándoles todos los valores implícitos.

La familia es la primera escuela de la vida, y es en la misma que los padres deben transmitir a sus hijos, a través de un ambiente de amor, los valores que creen forman a una persona buena, íntegra, coherente y capaz de estar en sociedad.

Por tal motivo es muy importante el trabajo de los adultos (padres, educadores o cuidadores), que interactúan en la cotidianidad de la vida del niño.

BIBLIOGRAFÍA

106

- ✓ Libros de consulta para la temática principal de la presente tesis:

❖ FÍSICOS

1. Escalante, P. (2011). *Nueva Historia Mínima de México*. México: Editorial El Colegio de México.
2. Rosas, L. (2012). *Educación con Valores 1º. Con cuentos, juegos y actividades*. México: Editores Mexicanos Unidos.
3. Rosas, L. (2012). *Educación con Valores 2º. Con cuentos, juegos y actividades*. México: Editores Mexicanos Unidos.

4. Velasco, A. (2009). *Cómo educar una nueva generación de varones y “princesas”. Una guía para padres y maestros*. México: Editorial Picolo, S.A de C.V.
5. Villalpando, J.M. (2009). *Historia de la Educación en México*. México: Editorial Porrúa.

❖ VIRTUALES.

1. Bishop, A. y Garaigordobil, M. (2008). *El Juego como Estrategia Didáctica*. Venezuela: Editorial Laberinto Educativo GRAO.
2. Elzo, J. (2004). *La educación del futuro y los valores*. Barcelona: editorial UOC.
3. Gámiz, P.M. (2001). *Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos*. México: editorial: noriega.
4. Haydon, G. (2003). *Enseñar valores: un nuevo enfoque*. Madrid: editorial Morata.
5. Hoyos, G. y Martínez, M. (2004). *¿Qué significa educar en valores?* Barcelona: editorial Octaedro-OEI.
6. Méndez, J.M. (2001). *Cómo educar en valores*. Madrid: editorial síntesis.
7. Olds, W. S. Y Papalina, E. D. (2010) *Desarrollo Humano*. México D.F: Editorial McGraw-Hill.
8. Paoli, A. (2008). *Jugar y vivir los valores en primero de primaria*. México: editorial ISBN.
9. Pers, H. (2009). *Guía de metodologías participativas y juego educativo*. Bolivia: editorial FAUTAPO.
10. Picardo, O. (2005) *Diccionario pedagógico*. el salvador C.A: Editorial INFORPUES.
11. Salvater, F. (2008). *El valor de educar*. España: editorial Ariel, S.A Avda.
12. Shmelkes, S. (2004). *La formación de valores en la educación básica*. México: Sep.

13. Values, L. (2000). *Marco de acción para la educación en valores en la primera infancia*. París: editorial UNESCO ED/BAS/ECF.
14. (2011). *Ley General de Educación*. México: Editorial PAC. Gomáriz, M. A., Parra, J., García, M. P., Hernández, M. A. y Pérez, J. (2008). *La Comunicación entre la familia y el centro educativo*. Murcia: Consejería de Educación, Ciencia e Investigación.

❖ PÁGINAS ELECTRÓNICAS.

1. www.fundaciontelevisa.org guía de apoyo para docentes 2014-2015
2. <http://www.uoc.edu/dt/esp/elzo0704.pdf>
3. www.educacioninfantil.eu/el-juego-concepto-y-teorias/
4. www.unesco.org/education/educprog/ecf/index.htm
5. <http://www.nodo50.org/movicaliedu/dominguezvalores.pdf>
6. <http://www.educacionenvalores.org/>
7. <http://www.guiainfantil.com/1211/como-educar-en-valores.html>
8. <http://cuentosparadormir.com/#cuentos-clasificados-por-valores>
9. <http://www.oei.es/valores2/valoresenlaces.htm>

❖ REVISTAS ELECTRÓNICAS.

1. <http://www.redalyc.org/pdf/2810/281031320017.pdf>
2. www.redalyc.org/pdf/551/55111725011.pdf
3. www.redalyc.org/articulo.oa?id=55111725007
4. http://vinculando.org/articulos/historia_y_evolucion_del_juego.html
5. <http://revistadelconsumidor.gob.mx/?p=41215>
6. <http://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/valores/la-responsabilidad-educar-en-valores-a-los-ninos/>

- ✓ Libros de consulta para la metodología de la investigación:

1. Hernández, Sampieri Roberto. (2001). Metodología de la investigación. México D.F: Editorial McGraw-Hill.
2. Tamayo, Tamayo, Mario. (2003). Metodología de la investigación. México D.F: Editorial limusa.

ANEXOS

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

FECHA	TIEMPO REAL	ACTIVIDAD
18/09/15	30 minutos.	Aplicación de encuestas diagnóstica a alumnos, docentes y padres de familia
21/09/15	30 minutos.	Aplicación de los juegos “El transportador” y “Carrera de relevos”.
21/09/15	30 minutos.	Aplicación de los juegos “Encontrando valores” y “La suma de los

		sentidos”.
22/09/15	30 minutos.	Aplicación de los juegos “El pueblo se duerme” y “Jirafa-elefante-palmera”.
23/09/15	30 minutos.	Aplicación de los juegos “La escultura solidaria” y “Jalemos la cuerda”.
24/09/15	30 minutos.	Aplicación de los juegos “Mi papel en la aldea” y “Línea de amigos”.
25/09/15	30 minutos.	Aplicación de los juegos “Adivina adivinador y “Relevo de parejas”.
28/09/15	30 minutos.	Aplicación de los juegos “Globos con mensajes y “Carrera de globos de agua”.
29/09/15	30 minutos.	Aplicación de los juegos “Brinquemos los aros” y “Carrera de sacos”.
30/09/15	30 minutos.	Aplicación de los juegos “Correr y parar” y “Tulipán”.
01/10/15	30 minutos.	Aplicación de los juegos “Balón sopla” y “Juego busco-encuentro”.
02/10/15	30 minutos.	Aplicación de los juegos “El policía y los ladrones” y “Tumba el cono por equipos”.
05/10/15	30 minutos.	Aplicación de los juegos “Vamos a ordenar el aula” y “Ordenemos las tarjetas”.
06/10/15	30 minutos.	Aplicación de los juegos “¿Quién hablo?” y “¿a divina que es?”
07/10/15	30 minutos.	Aplicación de los juegos “Jenga” y “Tiremos nuestra torre”
08/10/15	30 minutos.	Aplicación de los juegos “Gallinita ciega” y “ Demostremos sentimientos”
09/10/15	30 minutos.	Aplicación del examen final a alumnos



UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C.
 INCORPORADA A LA UNAM
 CAMPUS COATZACOALCOS, VER



A1

**ENCUESTA A LOS DOCENTES DE LA ESCUELA PRIMARIA LIBERTADOR MIGUEL HIDALGO Y
 COSTILLA, MATUTINA.**

Sexo: _____

Edad: _____

Grado y Grupo: _____

Fecha: _____

OBJETIVO: Valorar la opinión de los docentes de la Escuela Primaria Libertador Miguel Hidalgo y Costilla, Matutina, acerca del juego y la educación en valores en el aula de clases.

INSTRUCCIÓN: Marque con una “x” en el cuadro la respuesta que usted considere

Preguntas del juego/educación en valores.	Sí	No	En ocasiones
1. ¿Conoce qué son los juegos?			
2. ¿Aplica juegos en el aula?			
3. ¿Considera que la aplicación del juego le ayuda a reforzar los valores en los niños?			
4. ¿Considera bueno la aplicación de juegos en el aula?			
5. ¿Conoce qué son los valores?			
6. ¿Fomenta los valores en su grupo?			
7. ¿La enseñanza de los valores le ha ayudado a mejorar el comportamiento de los alumnos?			
8. ¿Cree que los valores son un pilar fundamental en la sociedad?			
9. ¿Reforzar los valores es tarea de ustedes como docentes?			
10. ¿Conoce qué es una herramienta didáctica?			

satisfactoria.

“El objetivo principal de la educación es crear personas capaces de hacer cosas nuevas y no simplemente repetir lo que otras generaciones hicieron”

JEAN PIAGET



Gracias por su colaboración

UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO
INCORPORADA A LA UNAM
CAMPUS COATZACOALCOS, VER



A2

ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA DEL 1ER. GRADO, GRUPO “B”, DE LA ESCUELA PRIMARIA LIBERTADOR MIGUEL HIDALGO Y COSTILLA, MATUTINA.

Sexo: _____ Edad: _____

Fecha: _____

OBJETIVO: Diagnosticar cuáles son las causas y consecuencias de la falta de valores y si el juego ayudaría al niño a elevar su educación en valores.

INSTRUCCIÓN: Marque con una "x" en el cuadro la respuesta que usted considere

Preguntas del juego /educación en valores	Sí	No	En ocasiones
1. ¿Conoce qué son los valores?			
2. ¿Inculca los valores a sus hijos?			
3. ¿Sus hijos practican los valores en su casa y dentro del aula de clases?			
4. ¿Considera que los valores influyen en la educación de sus hijos?			
5. ¿Considera que en el aula de clases hace falta la práctica de juegos y valores?			
6. ¿Apoya usted en actividades recreativas que impliquen la práctica de valores dentro del aula de clases?			
7. ¿Cree que es indispensable la aplicación del juego y una plática de valores en el aula de clases?			
8. ¿Considera que los directivos inculcan los valores en su escuela?			
9. ¿Considera que si se lleva a cabo un proyecto de educación en valores se mejorarían estos mismos?			
10. ¿Usted se considera el pilar fundamental para inculcar los valores?			

satisfactoria.

“El objetivo principal de la educación es crear personas capaces de hacer cosas nuevas y no simplemente repetir lo que otras generaciones hicieron”

JEAN PIAGET

Gracias por su colaboración

UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C.

INCORPORADA A LA UNAM



CAMPUS COATZACOALCOS, VER

ENCUESTA DIAGNÓSTICA A LOS NIÑOS DE 1ER. GRADO, GRUPO "B", DE LA ESCUELA
PRIMARIA LIBERTADOR MIGUEL HIDALGO Y COSTILLA, MATUTINA.

Nombre: _____

Edad: _____ Fecha _____

Objetivo: Identificar los conocimientos previos de los niños sobre los valores.

Instrucciones: De acuerdo al enunciado marca con una "x" la respuesta que consideres correcta.

1. ¿Cumples con tus tareas en el aula de clases?

1.Sí	2.No
------	------

2. ¿Te llevas bien con tus compañeros de clase?

1.Sí	2.No
------	------

3. ¿Respetas las reglas establecidas cuando juegas?

1.Sí	2.No
------	------

4. Cuando te enojas con tus compañeros, ¿Los insultas o les pegas?

1.Sí	2.No
------	------

5. ¿Compartes tu desayuno con tu amigo cuando él no trae?

1.Sí	2.No
------	------

6. ¿Utilizas palabras groseras al dirigirte a tus compañeros?

1.Sí	2.No
------	------

7. Cuando practicas algún deporte, ¿Eres puntual?

1.Sí	2.No
------	------

8. ¿Acostumbras ayudar a tus compañeros cuando necesitan de ti?

1.Sí	2.No
------	------

9. Cuando tus amigos gritan, ¿Te enojas fácilmente?

1.Sí	2.No
------	------

10. ¿Te gustaría que en tu escuela tu maestro ocupara el juego durante la jornada escolar y con ello aprender sobre valores?

1.Sí	2.No
------	------

11. Cuando tu tarea te sale mal, ¿Tú tratas de corregirla?

1.Sí	2.No
------	------

12. Cuando tienes muchos dulces y los regalas con tus amigos, ¿Les das a todos por igual?

1.Sí	2.No
------	------

13. ¿Ordenas los juguetes que tienes en tu casa?

1.Sí	2.No
------	------

14. Cuando juegas a correr y te caes antes de llegar a la meta, ¿Te levantas y sigues?

1.Sí	2.No
------	------

15. ¿Acostumbras jugar con todos tus compañeros?

1.Sí	2.No
------	------

16. ¿Eres amigable en tu entorno que te rodea?

1.Sí	2.No
------	------





EXAMEN FINAL

Nombre: _____

Fecha: _____

Turno: _____

Edad: _____

Grado y Grupo: _____

Tacha el círculo que corresponda a la respuesta correcta.

1.- ¿Qué es la responsabilidad?

- A Un valor B Artículos C Órdenes

2.- ¿Ser amigables con los demás?

- A Compañerismo B Igualdad C Órdenes

3. ¿Darle su lugar a una persona adulta es tener?

- A Respeto B Orden C Justicia

4. ¿Todos los niños y las niñas deben ser tratados de la misma forma es?

- A Igualdad B Respeto C Honradez

5. ¿Compartir tus útiles cuando un compañero no trae es ser?

- A Honradez B Justicia C Solidario

6. ¿En la cooperativa me dieron cambio de más y lo devolví esto es ser?

- A Honesto B Igualdad C Justicia

7. ¿Llegar 5min antes de la hora de entrada a la escuela es ser?

- A Honesto B Puntual C Desordenado

8. ¿Ayudar a mi compañero sin recibir nada a cambio es?

- A Generosidad B Igualdad C Amor

9. ¿Aprender a escuchar las opiniones de los demás?

- A Tolerancia B Pereza C Justicia

10. ¿Sacar mejores calificaciones es ser?

- A Honrado B Perseverante C Respetuoso

11. ¿Esperar nuestro turno para hablar es tener?

- A Perseverante B Paciencia C Igualdad

12. ¿Recibir un trato justo y digno es?

- A Justicia B Respeto C Reciprocidad

13. ¿No dejar mis libros regados es?

- A Artículo B Orden C Reciprocidad

14. ¿Jugar todos los días con el mismo niño es ser?

- A Respeto B Perezoso C Constante

15. ¿Tener muchos amigos es ser?

- A Justicia A Amistoso C Reciprocidad

16. Une el dibujo con la palabra que se relacione

Valores

Artículos

Ordenes



17. Este apartado es válido por (4) puntos. Encierra con diferentes colores las siguientes palabras que se encuentran dentro de la sopa de letras.

I	N	T	I	M	I	D	A	D
A	A	R	U	T	L	U	C	A
I	D	A	D	I	N	G	I	D
L	I	B	E	R	T	A	D	L
I	Z	A	R	C	A	U	C	A
M	A	J	Z	D	L	Z	S	U
A	T	O	I	A	D	A	D	G
F	S	V	S	A	P	D	A	I
N	O	I	C	A	C	U	D	E

- CULTURA
- DIGNIDAD
- EDUCACIÓN
- FAMILIA
- IGUALDAD
- INTIMIDAD
- LIBERTAD
- PAZ
- SALUD
- TRABAJO
- VIDA

PLANEACIONES



UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C.
INCORPORADA A LA UNAM
CAMPUS COATZACOALCOS, VER
Plan de clase



Escuela: Libertador Miguel Hidalgo y Costilla. Turno: Matutino. Grado y Grupo: 1º"B". Lic. Diana Ruth Gil Sarabia.

TIEMPO	CONTENIDO TEMÁTICO	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD DOCENTE	MÉTODO Y TECNICA	JUEGOS A APLICAR	RECURSOS DIDÁCTICOS	FORMA DE EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
30 min aprox.	EL VALOR DE LA RESPONSABILIDAD.	Al finalizar la clase, el alumno aplicará el valor de la Responsabilidad, a través de los juegos "El transportador" y "Carrera de relevos".	-Saludo. -Realizar una pequeña inducción de tipo verbal. -Presentar el tema. -Mencionar el objetivo de aprendizaje. -Aplicación de los juegos. -Disipar las dudas de los alumnos. -Elaborar preguntas y reforzar las respuestas. -Conclusión del tema. Despedida.	Método: inductivo. Técnica: explicativa e interrogativa	"El transportador" y "Carrera de relevos".	-Diez pelotas. -computadora. -Globos. -Hilos. -Conos.	Oral: mediante preguntas relacionadas con el valor correspondiente al de la clase.	http://es.slideshare.net/tango67/manual-para-el-facilitador-1-de-primaria

Fecha: 21 de septiembre de 2015



1.- EL TRANSPORTADOR.

Objetivo: Fomentar la responsabilidad.

Terreno de juego: espacio amplio y llano donde se señala una salida y una llegada

Organización:

Se formarán dos equipos con igual cantidad de participantes y detrás de una línea de salida. Frente a cada equipo a una distancia de 3 metros, con una colchoneta y diez pelotas.

Desarrollo:

Cada grupo dispone de una colchoneta y las diez pelotas, entre todos tienen que cargar las pelotas a la colchoneta y llevarlos al sitio indicado, lo más rápido posible.

Regla:

Ganará el equipo que no se le caigan las pelotas y llegue a la meta.

RESPONSABILIDAD

2.- CARRERAS DE RELEVOS

Objetivo: Fomentar la responsabilidad.

Terreno de juego: espacio amplio y llano donde se señala una salida y una llegada

Organización:

Se formarán dos equipos con igual cantidad de participantes, cada uno está ubicado una distancia de 3mts, los primeros corredores salen llevando un palo y un globo.

Desarrollo:

Se realizará una carrera de relevos, salen los primeros jugadores a la señal que del activista, empujando el globo con el palo evitando que el globo se salga de lugar y no se explote, los primeros jugadores cuando se encuentren con los segundos le pasan el palo y el globo y así sucesivamente hasta llegar a la meta.

Regla:

Ganará el equipo que más rápido llegue a la meta y no se le





UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C.
 INCORPORADA A LA UNAM
 CAMPUS COATZACOALCOS, VER



Plan de clase

Escuela: Libertador Miguel Hidalgo y Costilla. Turno: Matutino. Grado y Grupo: 1º"B". Lic. Diana Ruth Gil Sarabia.
 Fecha: 21 de septiembre de 2015

TIEMPO	CONTENIDO TEMÁTICO	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD DOCENTE	MÉTODO Y TECNICA	JUEGOS A APLICAR	RECURSOS DIDÁCTICOS	FORMA DE EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
30 min aprox.	EL VALOR DEL COMPAÑERISMO.	Al finalizar la clase, el alumno aplicará el valor del Compañerismo, a través de los juegos "Encontrando valores" Y "La suma de los sentidos".	-Saludo. -Realizar una pequeña inducción de tipo verbal. -Presentar el tema. -Mencionar el objetivo del aprendizaje. -Aplicación de los juegos. -Disipar las dudas de los alumnos. -Elaborar preguntas y reforzar las respuestas. -Conclusión del tema. -Despedida.	Método: inductivo. Técnica: explicativa e interrogativa	"Encontrando valores" y "La suma de los sentidos".	-Laptop. -Mesas. -Globos. -Limonas. -Cucharas. -Vasos. -Plásticos N*5. -Pintura de varios colores. -Envase con agua -Toalla -Pinceles -Silbato y reloj, 04 mesas, 8 elementos de sabores, 8 objetos, 16 vendas para los ojos, 4 cajas de zapatos, 8 objetos con distintas texturas.	Oral: mediante preguntas relacionadas con el valor correspondiente al de la clase.	http://www.oei.es/valores2/boletin9.htm



3.- Encontrando valores.

Objetivo: Estimular a través del juego el compañerismo mediante un rally a pie con tareas relacionadas con los rasgos positivos del valor el compañerismo.

Medios: Sobre con instrucciones, lápiz, hoja control final, material para cada estación (globo, limones, cucharas, vasos plásticos N°5, pintura de varios colores, envase con agua, toalla, pinceles.

Procedimientos organizativos: frontal en fila.

Reglas: Se organizan en equipos mixtos de 4 integrantes a cada equipo se le coloca un nombre relacionado con rasgos del valor

Se le entrega un sobre con instrucciones y el equipo debe seguir en un recorrido por una ruta determinada cumpliendo con determinadas tareas, las mismas orientan a educar el valor

Aspectos a controlar: Cada equipo siempre avance con sus integrantes por cada estación y cumpla la tarea respetando la opinión del compañero. Integración de los participantes dentro del equipo, fomentar el compañerismo dentro del grupo.

COMPAÑERISMO



4.- La suma de los sentidos.

Objetivo: A través del juego recreativo y utilizando los sentidos estimular el compañerismo.

Contenido: Mediante la utilización de los sentidos: vista, olfato, tacto, oído, lograr la participación general de los niños (as), motivando el trabajo en equipo.

Medios: Un silbato, reloj, 04 mesas, 8 elementos de sabores, 8 objetos, 16 vendas para los ojos, 4 cajas de zapatos, 8 objetos con distintas texturas.

Procedimientos organizativos: Frontal en fila.

Reglas: Se organizan 0 grupos que deberán pasar por las estaciones de los sentidos y tomar nota de los elementos presente tomando en cuenta la opinión y el consenso de cada integrante del grupo. Se escriben los datos en consenso y solo al finalizar cada integrante su participación en la estación.

Espacio: Un patio grande.

Aspectos a controlar: Trabajo en equipo, toma de decisiones, escuchar la opinión del compañero. Entusiasmo y alegría de los participantes.



UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C.
 INCORPORADA A LA UNAM
 CAMPUS COATZACOALCOS, VER



Plan de clase

Escuela: Libertador Miguel Hidalgo y Costilla. Turno: Matutino. Grado y Grupo: 1º"B". Lic. Diana Ruth Gil Sarabia.
 Fecha: 22 de septiembre de 2015

TIEMPO	CONTENIDO TEMÁTICO	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD DOCENTE	MÉTODO Y TÉCNICA	JUEGOS A APLICAR	RECURSOS DIDÁCTICOS	FORMA DE EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
30 min aprox.	EL VALOR DEL RESPETO	Al finalizar la clase, el alumno aplicará el valor del Respeto, a través de los juegos "El pueblo se duerme" y "Jirafa-elefante-palmera".	<ul style="list-style-type: none"> -Saludo. -Realizar una pequeña inducción de tipo verbal. -Presentar el tema. -Mencionar el objetivo del aprendizaje. -Aplicación de los juegos. -Disipar las dudas de los alumnos. -Elaborar preguntas y reforzar las respuestas. -Conclusión del tema. -Despedida. 	<p>Método: inductivo.</p> <p>Técnica: explicativa e interrogativa</p>	"El pueblo se duerme" y "Jirafa- elefante- palmera".	<ul style="list-style-type: none"> -Laptop. -Mesa. -Salón. -Una hoja. -Un lapicero. -Regalo para el ganador 	Oral: mediante preguntas relacionadas con el valor correspondiente al de la clase.	http://es.slideshare.net/tango67/manual-para-el-facilitador-1-de-primaria



5.- “EL PUEBLO SE DUERME”

Objetivo: Hacer ver a los alumnos que no se puede juzgar a una persona sólo por La apariencia y respetarlos tal y como son, también respetando reglas dentro y fuera de un juego.

Jugadores: Sin límite.

Materiales: Una o dos papelitos con palabras diferentes (aunque nada más que habrá un asesino y un policía)

Finalidad: Descubrir quién es el asesino

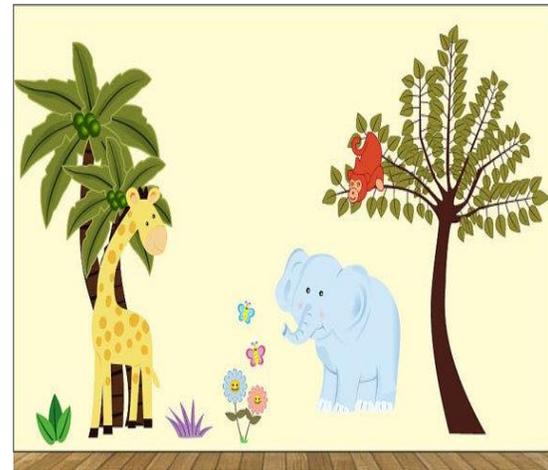
Reglas del juego: Este juego consiste en que un asesino debe de matar al máximo número de personas del pueblo sin que le descubran. Se reparten tres cartas. El as de oros es el asesino, el dos de espadas será el policía. Todos tienen que estar en silencio, solo hablará aquel a quién pregunten. Habrá un director de juego, que será el encargado de hacer cumplir las normas, normalmente el profesor aunque se puede elegir a un alumno para que asuma esta función.

Desarrollo: Se reparten las cartas. Mientras todos los participantes se sientan mirando hacia abajo y con los ojos cerrados (durmiendo) el director de juego designa al jugador que hará de policía.

Una vez hecho esto, toda la gente del pueblo sigue "durmiendo" y el director de juego dice "el asesino se despierta y mata". Entonces el que tiene el as de oros, con todo el silencio y discreción posible para que los que tenga al lado no se den cuenta de sus movimientos, indica al director de juego quien es su víctima. Una vez que la víctima es conocida por el director de juego, el director dice "el asesino se duerme" y "el policía se despierta y acusa". Entonces el policía, de igual modo que el asesino, debe señalar a uno como sospechoso. El director de juego, mediante el movimiento de su cabeza le indicará si está en lo cierto o no. Una vez hecho esto el director dice "el policía se duerme" y (una vez dormido el policía) "el pueblo se despierta". En este momento es cuando el director dice quien ha muerto. El resto de la gente debe acusar a quien crea que es el asesino y se decidirá por votación. Si se ha pillado al asesino el juego acaba, sino se informa del fallo, se dice "el pueblo se duerme" y vuelta a empezar. El policía debe ser el que más llame la atención para indicar quien es el asesino si está seguro de quien es, es decir, si el director se lo ha indicado anteriormente. El policía no debe decir en ningún momento lo que es. Una variedad, cuando hay mucha gente, es asignar algunos papeles de bombas, los cuales, si son matados, morirán también los compañeros más cercanos.



RESPECTO



6.- JIRAFAS-ELEFANTE-PALMERA

Objetivo: Hacer ver a los alumnos que se debe de respetar a los compañeros y sobre todo las reglas de un juego.

Duración:(15 minutos)

Desarrollo: Salga al patio. Pídales a los niños y niñas ponerse en círculo. El juego consiste en que una persona ubicada al centro del círculo señalará a alguien y le dirá elefante, jirafa o palmera. Si dice jirafa, el niño o niña elegido extenderá los brazos rectos sobre su cabeza, simulando un cuello largo, y los(as) niños(as) de los costados le tomarán las pantorrillas con ambas manos. Si dice elefante, la persona señalada pondrá sus brazos extendidos delante de su nariz, formando una trompa, y los(as) niños(as) de los costados moldearán las orejas del elefante con los brazos. Si dice palmera, la persona indicada abrirá los brazos en ángulo recto, a la altura de sus hombros, y las de los costados simularán con sus manos cocos colgando bajo las axilas del(a) primero(a). Si alguno de los(as) indicados(as) o de sus compañeros(as) de los costados se equivoca, deberá reemplazar al del centro. Ensaye con ellos(as) un par de veces las figuras a realizar. Una vez que las hayan aprendido, mientras más rápido se realice el juego, más entretenido resulta



UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C.
INCORPORADA A LA UNAM
CAMPUS COATZACOALCOS, VER



Plan de clase

Escuela: Libertador Miguel Hidalgo y Costilla. Turno: Matutino. Grado y Grupo: 1º"B". Lic. Diana Ruth Gil Sarabia.
Fecha: 23 de septiembre de 2015

TIEMPO	CONTENIDO TEMÁTICO	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD DOCENTE	MÉTODO Y TÉCNICA	JUEGOS A APLICAR	RECURSOS DIDÁCTICOS	FORMA DE EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
30 min aprox.	EL VALOR DE LA SOLIDARIDAD.	Al finalizar la clase, el alumno aplicará el valor de la Solidaridad, a través de los juegos "La escultura solidaria" y la "Jalemos la cuerda".	<ul style="list-style-type: none">-Saludo.-Realizar una pequeña inducción de tipo verbal.-Presentar el tema.-Mencionar el objetivo del aprendizaje.-Aplicación de los juegos.-Disipar las dudas de los alumnos.-Elaborar preguntas y reforzar las respuestas.-Conclusión del tema.-Despedida.	<p>Método: inductivo.</p> <p>Técnica: explicativa e interrogativa</p>	"La escultura solidaria" y "Jalemos la cuerda".	<ul style="list-style-type: none">-Laptop.-Mesa.-Pizarrón.-6 bolsas de basura grandes.-Dulces.-Una cuerda.-Un pañuelo.	Oral: mediante preguntas relacionadas con el valor correspondiente al de la clase.	http://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/valores/la-solidaridad-educar-en-valores-a-los-ninos/

7.- Escultura solidaria.

Objetivo: Mediante el juego cooperativo estimular el trabajo en equipo, amor por el medio ambiente, la solidaridad y la acción social.

Contenido: Que los participantes construyan una escultura con el material recolectado, estimular el trabajo en equipo, respeto por el otro, amor por el medio ambiente.

Medios: 6 bolsas de basura grandes. Carteles con indicaciones. Caramelos para todos los participantes.

Procedimientos organizativos: En equipos y dispersos.

Reglas: Construir una escultura ecológica utilizando material de desecho recolectado en un área determinada, al caminar por la calle se debe seguir las indicaciones colocadas en carteles: bailar, moverse como cangrejos, caminar como gemelos, saltar en una pierna, avanzar unidos de las manos. Al finalizar se realiza recorrido y cada equipo expone su escultura.

Tiempo: 90 minutos.

La unión de los integrantes para realizar la labor. El sentido social que debe prevalecer en el grupo.



SOLIDARIDAD

8.- jalemos la cuerda

Objetivo: Que los alumnos experimenten los sentimientos y necesidades de otras personas, Como una expresión de solidaridad.

Contenido: Que los participantes construyan dos equipos mixtos, en el cual ellos tendrán que jalar fuerte, el equipo que jale más fuerte es el ganador. Estimula el trabajo en equipo, respeto por el otro y la solidaridad.

Medios: una cuerda, un pañuelo

Procedimientos organizativos: En equipos

Tiempo: 25 min





UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C.
INCORPORADA A LA UNAM
CAMPUS COATZACOALCOS, VER



Plan de clase

Escuela: Libertador Miguel Hidalgo y Costilla. Turno: Matutino. Grado y Grupo: 1º"B". Lic. Diana Ruth Gil Sarabia.
Fecha: 24 de septiembre de 2015

TIEMPO	CONTENIDO TEMÁTICO	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD DOCENTE	MÉTODO Y TÉCNICA	JUEGOS A APLICAR	RECURSOS DIDÁCTICOS	FORMA DE EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
30 min Aprox.	EL VALOR DE LA IGUALDAD.	Al finalizar la clase el alumno aplicará el valor de la Igualdad a través de los juegos "Mi papel en la aldea" y "Línea de amigos".	<ul style="list-style-type: none">-Saludo.-Realizar una pequeña inducción de tipo verbal.-Presentar el tema.-Mencionar el objetivo del aprendizaje.-Aplicación de los juegos.-Disipar las dudas de los alumnos.-Elaborar preguntas y reforzar las respuestas.-Conclusión del tema.-Despedida.	<p>Método: inductivo.</p> <p>Técnica: explicativa e interrogativa</p>	"Mi papel en la aldea" y "Línea de amigos".	<ul style="list-style-type: none">-Laptop.-Pizarrón-Papel américa de colores.-Engrapadora.-Cuerda.-Pinturas.-Mandil.-Pelotas.	Oral mediante preguntas relacionadas con el valor correspondiente al de la clase.	https://pazuela.files.wordpress.com/2012/07/12-03-juegos-deportivos-cooperativos-pillar.pdf



9.- MI PAPEL EN LA ALDEA.

Material: Copias de la ficha imprimible, pinturas de cara, botellas de agua, baldes, folios, bolígrafos, pinturas

1. Las actividades sobre Igualdad de oportunidades suelen centrarse en el ámbito familiar, pero también es importante destacar su función en el conjunto de la sociedad.

Desarrollo: nos dividimos en grupos de 5 personas, que simbolizan las familias de una aldea. Cada familia podrá elegir un nombre y un símbolo. También hay que elaborar un mural familiar, en el que aparezca el nombre del grupo, su símbolo y las personas que lo componen. Este mural se colocará en la zona que elija la familia para establecer su hogar.

Junto a cada grupo, habrá un responsable (monitor o monitora) que certificará las tareas que realiza cada familia.

4. Cada grupo tendrá 7 tareas que realizar para colaborar con la aldea, para las que pueden organizarse como quieran: Traer agua: con la boca deben transportar el contenido de una botella de agua de 2 l. hasta el balde de su hogar (mínimo 2 participantes), Acicalar a la familia: pintar la cara de cada miembro del grupo con el símbolo y el nombre de la familia (mínimo 2 participantes) Transmitir el himno de la aldea: aprenderse un himno de 15 versos y recitarlo (todo el grupo) Bailar la danza de la lluvia: bailar una canción con pasos de moda a elección del responsable (todo el grupo) Limpiar el hogar: cada grupo tendrá que alejar 10 pelotas de papel de su hogar, soplando a lo largo de 5 metros (mínimo 2 participantes) Cocinar para la aldea: encontrar 3 manzanas en un balde con agua sin usar las manos (mínimo 2 participantes) Mantener los lazos familiares: colocados en círculo, pasar un papel entre todo el grupo, aspirándolo de boca a boca sin usar las manos, dando dos vueltas sin que el papel se caiga (todo el grupo)

El responsable del grupo va marcando en la ficha del grupo las tareas que van realizando. El grupo que acabe primero es el mayor colaborador de la aldea, después debe ayudar y animar a los demás grupos a terminar sus tareas.

Reflexionamos sobre cómo nos hemos organizado para realizar las tareas, y qué relación tienen con las cargas domésticas de la vida real.

Repasamos algunos conceptos relacionados con la igualdad de oportunidades, como el machismo o

IGUALDAD



10.- LÍNEA DE AMIGOS

Objetivo: el alumno aprenderá a aceptar a sus compañeros tal y como son, fomentando la igualdad entre niños y niñas.

Duración: 25 min

Material: una cuerda, papel américo de colores y un amplio espacio.

Desarrollo: todos se dividen en parejas ya sea niño-niña, niño-niño, niña-niña y posteriormente se forman de tras de la cuerda, posteriormente llevarán diferentes objetos de un lado a otro.

El equipo que termine primero de pasar todas las cosas de un lado a otro ese será el ganador.



UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C.
INCORPORADA A LA UNAM
CAMPUS COATZACOALCOS, VER



Plan de clase

Escuela: Libertador Miguel Hidalgo y Costilla.
Fecha: 25 de septiembre de 2015

Turno: Matutino. Grado y Grupo: 1º"B".

Lic. Diana Ruth Gil Sarabia.

TIEMPO	CONTENIDO TEMÁTICO	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD DOCENTE	MÉTODO Y TÉCNICA	JUEGOS A APLICAR	RECURSOS DIDÁCTICOS	FORMA DE EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
30 min Aprox.	EL VALOR DE LA HONESTIDAD.	Al finalizar la clase el alumno aplicará el valor de la Honestidad a través de los juegos "Adivina adivinador" y "Relevo de parejas".	<ul style="list-style-type: none">-Saludo.-Realizar una pequeña inducción de tipo verbal.-Presentar el tema.-Mencionar el objetivo del aprendizaje.-Aplicación de los juegos.-Disipar las dudas de los alumnos.-Elaborar preguntas y reforzar las respuestas.-Conclusión del tema.-Despedida.	<p>Método: inductivo.</p> <p>Técnica: explicativa e interrogativa</p>	"Adivina adivinador y "Relevo de parejas".	<ul style="list-style-type: none">-Laptop.-Pañuelos-Banderas.-Mesa.-Dulces.	Oral mediante preguntas relacionadas con el valor correspondiente al de la clase.	http://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/valores/la-solidaridad-educar-en-valores-a-los-ninos/

11. Adivina Adivinador

Objetivo: Fomentar la honestidad, además de desarrollar habilidades perceptivos-motoras.

Terreno de juego: espacio amplio y llano donde se señala una salida y una llegada

Organización: Se formarán grupos de 4, separados entre sí y numerados del 1 al 4 y los jugadores también estarán numerados.

Desarrollo: Cada jugador #1 se coloca en el equipo siguiente con los ojos tapados y tiene que adivinar la parte exacta del jugador que está tocando, dispone de 30s, si lo adivina tiene un punto a su favor, después realiza la misma operación el jugador #2 en el segundo equipo.

Regla: Gana el equipo que, al finalizar la ronda, obtiene más puntuación.



HONESTIDAD

12.- Relevé de pareja

Objetivo: Desarrollar la honestidad mediante el juego.

Materiales: Banderitas y pañuelos

Organización: Se forman equipos en hilera y por parejas detrás de una línea de salida. Frente a cada equipo y a una distancia determinada por el profesor se coloca una banderita.

Desarrollo: A la señal del profesor, la primera pareja de niños de cada equipo sale y corre hacia la banderita tomados de las manos. Cada vez que el profesor dé una palmada, las parejas que corren dan una vuelta en el lugar y continúan la carrera para dar un rodeo a la banderita. Durante la carrera de regreso también se darán palmadas. Al llegar a la línea de salida se coloca al final de su equipo la pareja que se encuentra esperando sale a realizar la misma actividad y así sucesivamente, hasta que todos los equipos finalicen. Gana el equipo que primero termine

Regla: Los niños no pueden soltarse de las manos.





UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C.
INCORPORADA A LA UNAM
CAMPUS COATZACOALCOS, VER



Plan de clase

Escuela: Libertador Miguel Hidalgo y Costilla.

Turno: Matutino. Grado y Grupo: 1º"B".

Lic. Diana Ruth Gil Sarabia.

Fecha: 28 de septiembre de 2015

TIEMPO	CONTENIDO TEMÁTICO	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD DOCENTE	MÉTODO Y TÉCNICA	JUEGOS A APLICAR	RECURSOS DIDÁCTICOS	FORMA DE EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
30 min Aprox.	EL VALOR DE LA PUNTUALIDAD.	Al finalizar la clase el alumno aplicará el valor de la Puntualidad a través de los juegos "Globos con mensajes y "Carrera de globos de agua".	-Saludo. -Realizar una pequeña inducción de tipo verbal. -Presentar el tema. -Mencionar el objetivo del aprendizaje. -Aplicación de los juegos. -Disipar las dudas de los alumnos. -Elaborar preguntas y reforzar las respuestas. -Conclusión del tema. -Despedida.	Método: inductivo. Técnica: explicativa e interrogativa	"Globos con mensajes y "Carrera de globos de agua".	-Laptop. -Mesa. -Cubeta. -Globos. -Hojas. -Lapicero.	Oral mediante preguntas relacionadas con el valor correspondiente al de la clase.	http://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/valores/la-solidaridad-educar-en-valores-a-los-ninos/

13.- Globos con mensaje

Objetivo: que el alumno comprenda el valor de la puntualidad, a través de juegos recreativos.

Desarrollo: Introducir en cada globo traerá mensajes con pequeñas tareas que debe cumplir de acuerdo a la edad de los jugadores: cantar una canción, responder a una adivinanza, saltar a la pata coja... Los globos se hinchan y se atan contra una pared. Cada niño va por turno hacia los globos con los ojos vendados y un palo puntiagudo en la mano. Explota un globo y responde a la pregunta delante de todos los demás niños. El público decide si debe o no recibir un premio.

Tiempo: 30min



PUNTUALIDAD

14.- Carrera de globos de agua

Objetivo: que el alumno comprenda el valor de la puntualidad, a través de juegos recreativos.

Herramientas: globos, hilo, conos y una cubeta

Desarrollo: Los niños se colocan por pareja. Se les ata los tobillos y se coloca un globo de agua entre sus dos espaldas. Deben llegar a la meta en 15 min saltando de lado y con el globo de agua intacto. Si se cae o se rompe pierden.





UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C.
INCORPORADA A LA UNAM
CAMPUS COATZACOALCOS, VER



Plan de clase

Escuela: Libertador Miguel Hidalgo y Costilla.

Turno: Matutino. Grado y Grupo: 1º"B".

Lic. Diana Ruth Gil Sarabia.

Fecha: 29 de septiembre de 2015

TIEMPO	CONTENIDO TEMÁTICO	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD DOCENTE	MÉTODO Y TECNICA	JUEGOS A APLICAR	RECURSOS DIDÁCTICOS	FORMA DE EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
30 min Aprox.	EL VALOR DE LA GENEROSIDAD.	Al finalizar la clase el alumno aplicará el valor de la Generosidad a través de los juegos "¿Adivina que es?" y "Carrera de sacos".	-Saludo. -Realizar una pequeña inducción de tipo verbal. -Presentar el tema. -Mencionar el objetivo del aprendizaje. -Aplicación de los juegos. -Disipar las dudas de los alumnos. -Elaborar preguntas y reforzar las respuestas. -Conclusión del tema. -Despedida.	Método: inductivo. Técnica: explicativa e interrogativa	"Brinquemos los aros "y "Carrera de sacos".	<ul style="list-style-type: none">• Laptop.• Mesa.• Gis.• Sacos.• aros	Oral mediante preguntas relacionadas con el valor correspondiente al de la clase.	http://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/valores/la-solidaridad-educar-en-valores-a-los-ninos/

15.- Brinquemos los aros

Objetivo: Que el alumno comprenda el valore de la generosidad, a través de la mímica.

Herramientas: Ninguno

Desarrollo: Los niños se colocan en dos equipos. Se les da un sobre a cada equipo con acciones que tendrán que representar y el otro equipo tratara de adivinar cuál es la acción representada.

Tiempo: 30 min.

GENEROSIDAD

16.- ¿carrera de sacos?

Objetivo: Que el alumno comprenda el valore de la generosidad, a través del juego lúdico.

Herramientas: Sacos, gis.

Desarrollo: Los niños se colocan en una sola fila de donde partirán. Se les da un saco a cada niño y cuando se cuente tres todos deben llegar a la meta (se vale ayudar a los compañeros).

Tiempo: 30 min.





UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C.
INCORPORADA A LA UNAM
CAMPUS COATZACOALCOS, VER



Plan de clase

Escuela: Libertador Miguel Hidalgo y Costilla.
Fecha: 30 de septiembre de 2015

Turno: Matutino. Grado y Grupo: 1º"B".

Lic. Diana Ruth Gil Sarabia.

TIEMPO	CONTENIDO TEMÁTICO	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD DOCENTE	MÉTODO Y TÉCNICA	JUEGOS A APLICAR	RECURSOS DIDÁCTICOS	FORMA DE EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
30 min Aprox.	EL VALOR DE LA TOLERANCIA.	Al finalizar la clase el alumno aplicará el valor de la Tolerancia a través de los juegos "Correr y parar" y "Tulipán".	-Saludo. -Realizar una pequeña inducción de tipo verbal. -Presentar el tema. -Mencionar el objetivo del aprendizaje. -Aplicación de los juegos. -Disipar las dudas de los alumnos. -Elaborar preguntas y reforzar las respuestas. -Conclusión del tema. -Despedida.	Método: inductivo. Técnica: explicativa e interrogativa	"Correr y parar" y "Tulipán".	<ul style="list-style-type: none">• Laptop.• Cancha• Gis• Bocinas• Gorro• pañuelo	Oral mediante preguntas relacionadas con el valor correspondiente al de la clase.	http://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/valores/la-solidaridad-educar-en-valores-a-los-ninos/



17.-Correr y parar

Objetivo: Que el alumno aprenda a ser tolerante, a través de los juegos cooperativos deportivos,

Herramientas: chor, tenis, cancha amplia, gis.

Desarrollo: Todas vamos corriendo a una velocidad acelerada por el gimnasio amplio al son de un pandero entremezclándonos y cruzándonos pero sin tocar a nadie y a una señal convenida, nos paramos en seco como estatuas de sal. Lo repetimos varias veces, incluso les pido que lo hagan corriendo como gatas, como canguros, como tortugas; Lo repetimos todo de nuevo pero no corremos de forma individual sino por parejas, tríos, Lo repetimos todo de nuevo en un espacio más reducido.

Tiempo: 15 min.

TOLERANCIA

18.- Tulipán

Objetivo: Que el alumno aprenda a ser tolerante, a través de los juegos cooperativos deportivos,

Herramientas: Gorro y un pañuelo rojo.

Desarrollo: Uno pilla, es decir, intenta tocar a los demás. Los demás corren para intentar no ser tocados. Quien pilla puede llevar un gorro puesto para que todos sepamos quien es. Si toca a alguien con la mano, ésta es la persona que pilla a las demás y la pasa el gorro o el peto. Para que no te toque y te la ligan puedes estirar los brazos y abrir las piernas diciendo TULIPÁN. Entonces te quedas congelado y no puedes jugar hasta que alguien pasa a gatas por debajo y te libera para que puedas seguir jugando. Cuando el grupo es mayor de diez personas, pondremos tantas personas pillando como múltiplos de diez.

15 min





UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C.
INCORPORADA A LA UNAM
CAMPUS COATZACOALCOS, VER



Plan de clase

Escuela: Libertador Miguel Hidalgo y Costilla.

Turno: Matutino. Grado y Grupo: 1º"B".

Lic. Diana Ruth Gil Sarabia.

Fecha: 01 de Octubre de 2015

TIEMPO	CONTENIDO TEMÁTICO	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD DOCENTE	MÉTODO Y TECNICA	JUEGOS A APLICAR	RECURSOS DIDÁCTICOS	FORMA DE EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
30 min Aprox.	EL VALOR DE LA PERSEVERANCIA	Al finalizar la clase el alumno aplicará el valor de la Perseverancia a través de los juegos "Balón sopla" y "Juego busco-encuentro".	-Saludo. -Realizar una pequeña inducción de tipo verbal. -Presentar el tema. -Mencionar el objetivo del aprendizaje. -Aplicación de los juegos. -Disipar las dudas de los alumnos. -Elaborar preguntas y reforzar las respuestas. -Conclusión del tema. -Despedida.	Método: inductivo. Técnica: explicativa e interrogativa	"Balón sopla" y "Juego busco-encuentro".	<ul style="list-style-type: none">• Laptop.• Pitas• Pelotas• Gis• Cesto o caja	Oral mediante preguntas relacionadas con el valor correspondiente al de la clase.	http://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/valores/la-solidaridad-educar-en-valores-a-los-ninos/



19.-Balon sopla

Objetivo: Que el alumno pueda ser perseverante, a través de los juegos con pelotas.

Herramientas: pitas, pelotas y gis.

Desarrollo: Formamos grupos de dos o tres personas. Cada grupo tiene un globo inflado o una pelota. Se ponen con las rodillas y las palmas de las manos en el suelo y conducen su globo a lo largo de un recorrido previsto (una línea dibujada en el suelo) soplando, sin tocar con la mano.

Tiempo: 30 min.

PERSEVERANCIA



20.-Busca - encuentra

Objetivo: Fomentar la perseverancia de los adolescentes en las tareas asignadas por el facilitador.

Material: Un cesto o caja.

Terreno de juego: Un área de la comunidad

Organización: Se forman tres equipos con siete participantes cada uno y se marcan tres círculos de donde van a salir los mismos.

Desarrollo: A la señal deben buscar y recoger en el sector que le asignaron dentro del área la mayor cantidad de basura que en la mayoría de los casos está oculta en un tiempo de 30 minutos y cuando se acabe este al sonido del silbato regresar corriendo hacia al círculo de donde salieron.

Regla: Gana el equipo que encuentre y recoja la mayor cantidad de basura y llegue primero al círculo de salida.



UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C.
INCORPORADA A LA UNAM
CAMPUS COATZACOALCOS, VER



Plan de clase

Escuela: Libertador Miguel Hidalgo y Costilla.
Fecha: 02 de Octubre de 2015

Turno: Matutino. Grado y Grupo: 1º"B".

Lic. Diana Ruth Gil Sarabia.

TIEMPO	CONTENIDO TEMÁTICO	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD DOCENTE	MÉTODO Y TÉCNICA	JUEGOS A APLICAR	RECURSOS DIDÁCTICOS	FORMA DE EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
30 min Aprox.	EL VALOR DE LA JUSTICIA.	Al finalizar la clase el alumno aplicará el valor de la Justicia a través de los juegos "El policía y los ladrones" y "Tumba el cono por equipos".	<ul style="list-style-type: none">-Saludo.-Realizar una pequeña inducción de tipo verbal.-Presentar el tema.-Mencionar el objetivo del aprendizaje.-Aplicación de los juegos.-Disipar las dudas de los alumnos.-Elaborar preguntas y reforzar las respuestas.-Conclusión del tema.-Despedida.	<p>Método: inductivo.</p> <p>Técnica: explicativa e interrogativa</p>	"El policía y los ladrones" y "Tumba el cono por equipos".	<ul style="list-style-type: none">-Conos.-Gis.-computadora.-Dos pelotas.	Oral mediante preguntas relacionadas con el valor correspondiente al de la clase.	http://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/valores/la-solidaridad-educar-en-valores-a-los-ninos/

21.-EL POLICÍA Y LOS LADRONES

Resumen de la Actividad: Se trata de un juego de movimiento titulado "Policías y ladrones". Los niños recorrerán un circuito buscando a los ladrones, durante el recorrido correrán, saltarán y reptarán.

Objetivo: Que los niños aprecien la importancia de hacer justicia con quien toman lo que no es suyo.

Recursos materiales: Un cajón de madera de 50 cm. de altura, una soga, tarjetas con dibujos de una piedra, un arbusto y ladrones (hombre con antifaz y un bulto al hombro). Materiales para confeccionar los sellos de "Policía justiciero" que se le entregarán a los ganadores.

Desarrollo de la actividad: El educador explicará a los niños que hay personas que se adueñan de lo que no es suyo y que la labor de los policías es encontrarlas y detenerlas, para que sean castigados.

El juego se trata de que los policías deben recorrer un circuito buscando pistas para apresar a los ladrones y en cada tramo del camino hallarán una pista, el que las encuentre todas podrá apresar al ladrón.

Los niños se organizarán en una hilera e irán pasando a la orden del educador uno por uno a recorrer el circuito, cuando el primero haya acabado pasará el segundo y así sucesivamente hasta que pasen todos.

El circuito estará organizado de la forma siguiente: Se dibuja una línea en el piso con flechas que indican en qué dirección deben correr. Correrán hasta que se encuentren el primer obstáculo que será un cajón de madera de 50 cm. de altura el cual deberán saltar, frente al cajón después que salten, hallarán la primera tarjeta que tiene dibujado el próximo lugar hacia donde deben dirigirse caminando (puede ser un arbusto del jardín, etc.), al llegar al arbusto deberán pasar reptando por debajo de una cuerda a 50 cm. de altura y del otro lado de la cuerda encontrarán una tarjeta que tiene dibujada una piedra. Finalmente, escondido debajo de esta piedra, hallarán al ladrón (una tarjeta con la representación de un ladrón).

Reglas del juego: Serán ganadores los niños que encuentren al ladrón. A los ganadores se les entregará un sello y que los distingue como "Policías Justicieros"



JUSTICIA



22.-TUMBANDO EL CONO POR EQUIPOS

Objetivo: Trabajar la autorregulación de la norma a través de un juego de cooperación – oposición.

Valores trabajados: Responsabilidad, sinceridad, diálogo, confianza, paz, respeto, justicia, cooperación, compartir.

Materiales: Diez conos señaladores, un disco volador.

Descripción: Los participantes se distribuyen en dos equipos con igual número de jugadores. La cancha se dispone con una zona de tres por tres metros con un cono parado en la mitad de esta. El juego consiste en tumbar el cono del equipo contrario con el disco volador sin entrar a la zona demarcada. Esta zona es prohibida tanto para atacantes como para defensas.



UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C.
INCORPORADA A LA UNAM
CAMPUS COATZACOALCOS, VER



Plan de clase

Escuela: Libertador Miguel Hidalgo y Costilla.
Fecha: 05 de Octubre de 2015

Turno: Matutino. Grado y Grupo: 1º"B".

Lic. Diana Ruth Gil Sarabia.

TIEMPO	CONTENIDO TEMÁTICO	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD DOCENTE	MÉTODO Y TECNICA	JUEGOS A APLICAR	RECURSOS DIDÁCTICOS	FORMA DE EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
30 min Aprox.	EL VALOR DEL ORDEN.	Al finalizar la clase el alumno aplicará el valor del Orden a través de los juegos "Vamos a ordenar el aula" y "Ordenemos las tarjetas".	<ul style="list-style-type: none">-Saludo.-Realizar una pequeña inducción de tipo verbal.-Presentar el tema.-Mencionar el objetivo del aprendizaje.-Aplicación de los juegos.-Disipar las dudas de los alumnos.-Elaborar preguntas y reforzar las respuestas.-Conclusión del tema.-Despedida.	<p>Método: inductivo.</p> <p>Técnica: explicativa e interrogativa</p>	"Vamos a ordenar el aula" y "Ordenemos las tarjetas".	<ul style="list-style-type: none">-Tarjetas.-Pizarrón.-salón de clases	Oral mediante preguntas relacionadas con el valor correspondiente al de la clase.	http://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/valores/la-solidaridad-educar-en-valores-a-los-ninos/

ORDEN

23.-VAMOS A ORDENAR EL AULA

Resumen de la Actividad: Se mostrará a los niños cómo organizar los rincones de juego del aula infantil. Para esto se seleccionarán tres rincones de juego, que podrán ser el de artes plásticas, el de biblioteca y de música. En una primera parte el educador motiva y explica la actividad, forma los equipos y plantea la tarea; en una segunda los niños realizan la tarea encomendada, y en una tercera analizan los procedimientos utilizados por cada grupo y se determinan los vencedores.

Objetivo: Determinar la asimilación por los niños de las nociones de orden. Valorar su organización para la realización grupal de la tarea.

Procedimientos: Conversación, Acciones, prácticas, Ejemplos.

Recursos materiales: Los propios de cada rincón de juego, útiles de limpieza.

Desarrollo de la actividad:

1ª Parte

Previamente el educador habrá quitado todos los elementos y atributos de cada rincón, y los agrupa separadamente en una parte del aula, procurando que el número de objetos sea más o menos semejante. Luego en la asamblea reúne a los niños y les explica: "El fin de semana fumigaron el centro infantil y para ello hubo que recoger todos los muebles y materiales en cada aula. Ya hemos reorganizado la nuestra pero aún faltan tres rincones de juego por volver a montar. Para hacerlo se han de formar tres equipos, uno para cada rincón, cada equipo se pondrá primero de acuerdo sobre cómo van a hacer la tarea, y luego la harán".

Luego el educador una vez distribuidos los integrantes de cada equipo deja a los propios niños organizar su actividad. Durante esta fase preparatoria valorará:

- Si los niños se distribuyen las tareas o se concretan a esperar la actividad.
- Si se ponen de acuerdo en el orden de hacer las cosas (modelan la tarea).
- Si no saben qué hacer.

2ª Parte

Consiste en la realización de la tarea designada. Durante la misma el educador se abstendrá de participar u orientar, dejando que los niños actúen por sí solos y resuelvan sus propios conflictos

3ª Parte

En el grupo se discutirá que equipo ha hecho el mejor trabajo y al cual se designa como ganador. Para alcanzar este veredicto los niños han de fundamentar las razones por las que consideran ganador o perdedor a un equipo. En caso de un empate podrá solicitarse la presencia de un juez

ORDEN



24.-A ORDENAR LAS TARJETAS

Resumen de la Actividad: Consiste en un juego didáctico en el que hay que colocar tarjetas en un orden de actividades de la vida cotidiana del niño. En una primera parte el educador explica el contenido y las reglas del juego. En una segunda los niños realizan el juego, y en una final valoran los resultados de la actividad.

Objetivo: Enseñar a los niños a utilizar un orden para resolver una tarea. Demostrar que en las actividades de la vida cotidiana existe un orden.

Procedimientos: Lúdico- Conversación

Recursos materiales: Juegos de tarjetas con actividades de la vida cotidiana.

Desarrollo de la actividad:

1ª Parte

Se le explica a los niños en qué consiste el juego. Tendrán que resolver una tarea que consiste en colocar en orden lógico un juego de tarjetas que se les entrega, y que representan escenas de un proceso de la vida cotidiana.

Los juegos de tarjetas serán hasta de cinco escenas, y su número será acorde a la edad de los niños, tres para los grupos más pequeños, y hasta cinco, para los grupos de más edad.

Ejemplo de un juego de tarjetas:

1. Niño dormido en la cama
2. Niño que se despierta al oír un despertador que suena.
3. Niño lavándose los dientes en el baño.
4. Niño desayunando.
5. Niño que va camino de la escuela infantil.

Las reglas del juego son:

- Se formarán equipos en grupos pequeños.
- Se depositarán en cada caja grande todas las tarjetas de las diferentes series (no más de cuatro series).
- A la voz de mando los equipos sacarán las tarjetas y ordenarán las escenas de la serie.
- Ganará el equipo que más rápido coloque las series en el orden que corresponda.

2ª Parte
Se realiza el juego. El educador dejará que los niños trabajen por sí solos y tendrá lista una hoja de anotaciones en la que destaque los comentarios que estime relevantes. Entre esos elementos valorará:

- Si muestran organización en su labor de equipo.
- El número de intentos que realizan para ordenar las tarjetas.
- Si cambian con frecuencia su estrategia de trabajo.
- Si abandonan la tarea y hay que estimularlos a que continúen.
- Si muestran señales de aburrimiento o falta de interés.
- Si hay signos de ansiedad por terminar.

3ª Parte
Se realiza el análisis de las series y se declararán ganadores a los que mayor número de series haya completado satisfactoriamente. El educador ha de resumir esta actividad enfatizando en la continuidad del orden en las actividades de la vida cotidiana.



UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C.
INCORPORADA A LA UNAM
CAMPUS COATZACOALCOS, VER



Plan de clase

Escuela: Libertador Miguel Hidalgo y Costilla.

Turno: Matutino. Grado y Grupo: 1º"B".

Lic. Diana Ruth Gil Sarabia.

Fecha: 06 de Octubre de 2015

TIEMPO	CONTENIDO TEMÁTICO	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD DOCENTE	MÉTODO Y TÉCNICA	JUEGOS A APLICAR	RECURSOS DIDÁCTICOS	FORMA DE EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
30 min Aprox.	EL VALOR DE LA PACIENCIA.	Al finalizar la clase el alumno aplicará el valor de la Paciencia a través de los juegos "¿Quién hablo?" y "¿a divina que es?"	<ul style="list-style-type: none">-Saludo.-Realizar una pequeña inducción de tipo verbal.-Presentar el tema.-Mencionar el objetivo del aprendizaje.-Aplicación de los juegos.-Disipar las dudas de los alumnos.-Elaborar preguntas y reforzar las respuestas.-Conclusión del tema.-Despedida.	<p>Método: inductivo.</p> <p>Técnica: explicativa e interrogativa</p>	<p>"¿Quién hablo?" y "¿adivina que es?"</p>	<p>-solo un lugar amplio.</p> <p>-bolsa negra de objetos:</p> <p>Pelota. Esponjas. Lápiz. Juguetes. etc.</p>	Oral mediante preguntas relacionadas con el valor correspondiente al de la clase.	<p>http://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/valores/la-solidaridad-educar-en-valores-a-los-ninos/</p>

25.- ¿QUIÉN HABLO?

Finalidad: reconocimiento de la voz humana.

Técnica: todos los niños en la sala. Salen tres hacia fuera y uno de ellos dirá: "pio-pio-pio" u otro grito de animal. Los niños que quedaron dentro deberán adivinar quién lo ha dicho. El que adivine sale afuera

Edad: a partir de 5 años

Materiales: ninguno. Organización inicial: libremente por el espacio.

Desarrollo: a cada dos jugadores se les asigna el mismo animal. Se van desplazando emitiendo la voz del animal que se les ha asignado. Las parejas de animales deben encontrarse.

Variante: los jugadores pueden ir con los ojos tapados.

26.- ¿ADIVINA QUÉ ES?

Finalidad: reconocimiento de los diferentes objetos.

Técnica: todos los niños en la sala.

Edad: a partir de 5 años

Materiales: una bolsa llena de diferentes objetos, pañuelo

Desarrollo: a cada dos jugadores se les asigna un turno. Se van desplazando adivinando el objeto que les saquen de la bolsa

Variante: los jugadores pueden ir con los ojos tapados.





UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C.
INCORPORADA A LA UNAM
CAMPUS COATZACOALCOS, VER



Plan de clase

Escuela: Libertador Miguel Hidalgo y Costilla.

Turno: Matutino.

Grado y Grupo: 1º"B".

Lic. Diana Ruth Gil Sarabia.

Fecha: 07 de Octubre de 2015

TIEMPO	CONTENIDO TEMÁTICO	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD DOCENTE	MÉTODO Y TÉCNICA	JUEGOS A APLICAR	RECURSOS DIDÁCTICOS	FORMA DE EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
30 min Aprox.	EL VALOR DE LA CONSTANCIA.	Al finalizar la clase el alumno aplicará el valor de Constancia a través de los juegos "Jenga" y "Tiremos nuestra torre"	<ul style="list-style-type: none">-Saludo.-Realizar una pequeña inducción de tipo verbal.-Presentar el tema.-Mencionar el objetivo del aprendizaje.-Aplicación de los juegos.-Disipar las dudas de los alumnos.-Elaborar preguntas y reforzar las respuestas.-Conclusión del tema.-Despedida.	<p>Método: inductivo.</p> <p>Técnica: explicativa e interrogativa</p>	"Jenga" y "Tiremos nuestra torre"	<ul style="list-style-type: none">-Cuadritos de madera.-Latas de leche.-unas pelota.	Oral mediante preguntas relacionadas con el valor correspondiente al de la clase.	http://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/valores/la-solidaridad-educar-en-valores-a-los-ninos/

27.-JENGA

Material: 54 bloques de madera, cuya longitud equivale a 3 veces su ancho. Los bloques se apilan formando una torre.

Instrucciones: Cada piso tiene tres bloques, y el piso superior se coloca en perpendicular. Por tanto al final quedan 18 pisos. Pero esto se ve mucho mejor con una imagen.

Tiempo: 30 a 40 min

28.-TIREMOS NUESTRA TORRE

Material: latas de leches, pelotas, gis.

Instrucciones: se colocan las latas en forma de torre, posteriormente se toma distancia de 3 metros de distancia, donde se tirara la pelota para tirar la torre.

Tiempo: 30 min





UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C.
INCORPORADA A LA UNAM
CAMPUS COATZACOALCOS, VER



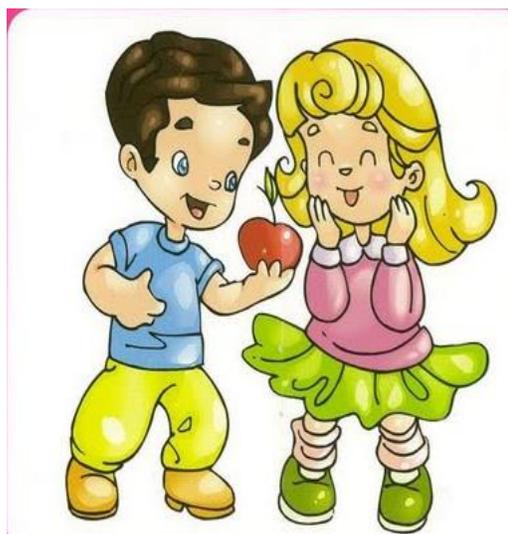
Plan de clase

Escuela: Libertador Miguel Hidalgo y Costilla.
Fecha: 08 de Octubre de 2015

Turno: Matutino. Grado y Grupo: 1º"B".

Lic. Diana Ruth Gil Sarabia.

TIEMPO	CONTENIDO TEMÁTICO	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD DOCENTE	MÉTODO Y TÉCNICA	JUEGOS A APLICAR	RECURSOS DIDÁCTICOS	FORMA DE EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
30 min Aprox.	EL VALOR DE AMISTAD	Al finalizar la clase el alumno reconocerá el valor de la amistad a través de los juegos "Gallinita ciega" y "Demostremos sentimientos"	-Saludo. -Realizar una pequeña inducción de tipo verbal. -Presentar el tema. -Mencionar el objetivo del aprendizaje. -Aplicación de los juegos. -Disipar las dudas de los alumnos. -Elaborar preguntas y reforzar las respuestas. -Conclusión del tema. -Despedida.	Método: inductivo. Técnica: explicativa e interrogativa	"Gallinita ciega" y "Demostremos sentimientos"	- Pañuelos. - Imágenes de sentimientos.	Oral mediante preguntas relacionadas con el valor correspondiente al de la clase.	http://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/valores/la-solidaridad-educar-en-valores-a-los-ninos/



AMISTAD



29.-GALLINITA CIEGA

MATERIAL: pañuelos, y conos.

Espacio: libre

Instrucciones: se deberá formar equipos, posteriormente se vendan los ojos de los integrantes, solo uno llevara los ojos abiertos el será el que los guie a su destino.

30.-CABALLERÍA

Coloca a todos los niños **en una fila**. Uno de los pequeños ejerce de caballero, colocándose enfrente de ellos. Cuando grite “¡caballería!” sus amigos deberán salir corriendo para llegar a tocar el muro que estará a la espalda del caballero sin ser atrapados por éste. Todos los “potrillos” cazados se convierten en caballeros y empiezan también a cazar. El primer jugador atrapado liga en el turno siguiente.

FOTOGRAFÍAS

Escuela Primaria Libertador Miguel Hidalgo y Costilla

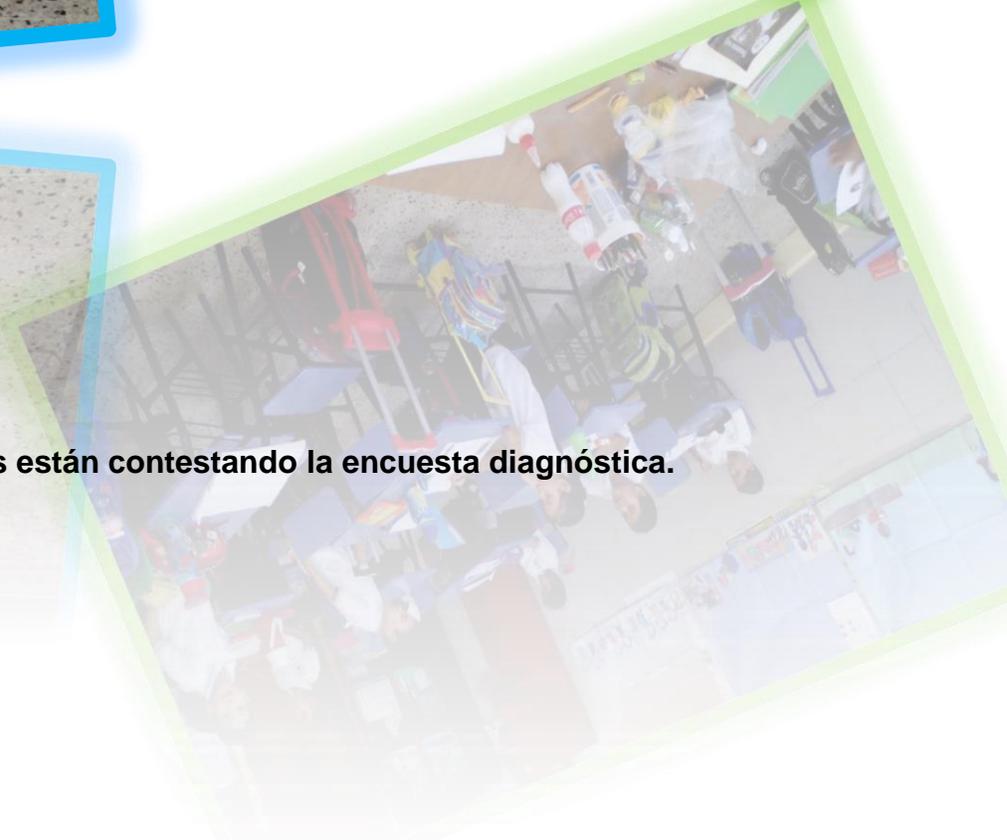
1° B
T.P.

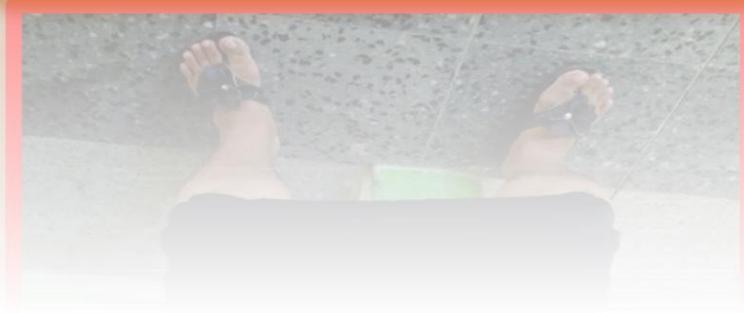


La primera foto grupal de presentación que fue tomada antes de aplicar “el juego como estrategia para mejorar la educación en valores”, en la cual cabe mencionar que la institución es una escuela inclusiva, por que brinda el apoyo necesario.

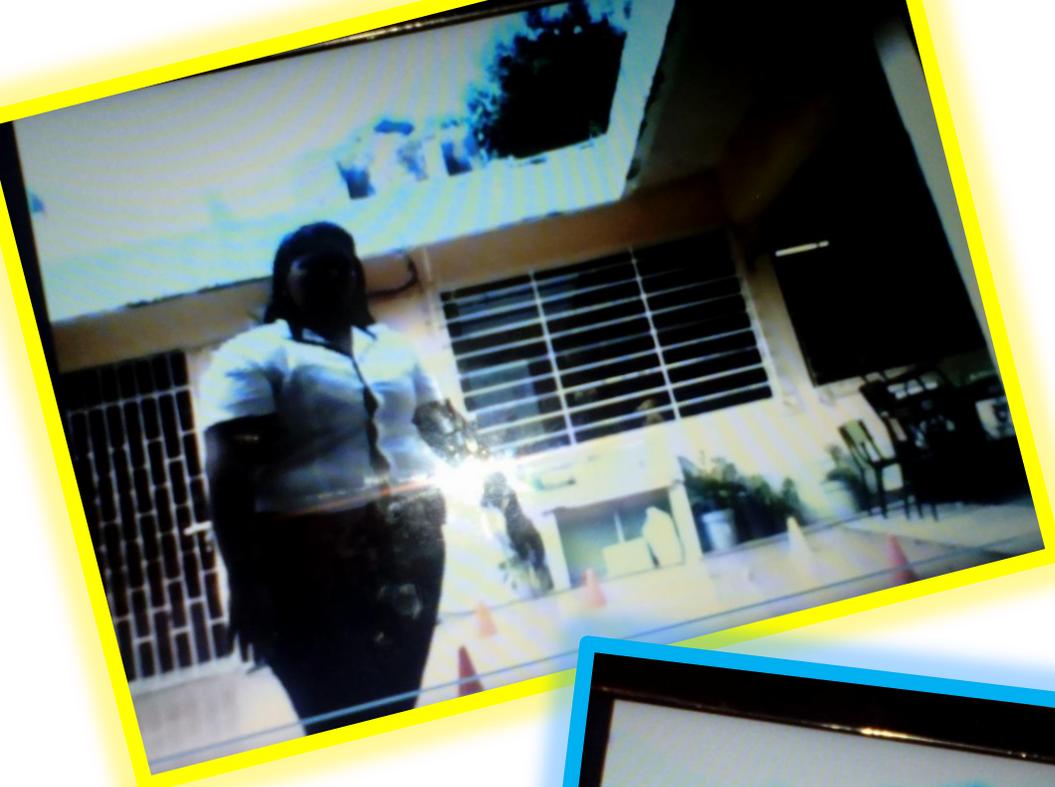


Los alumnos están contestando la encuesta diagnóstica.

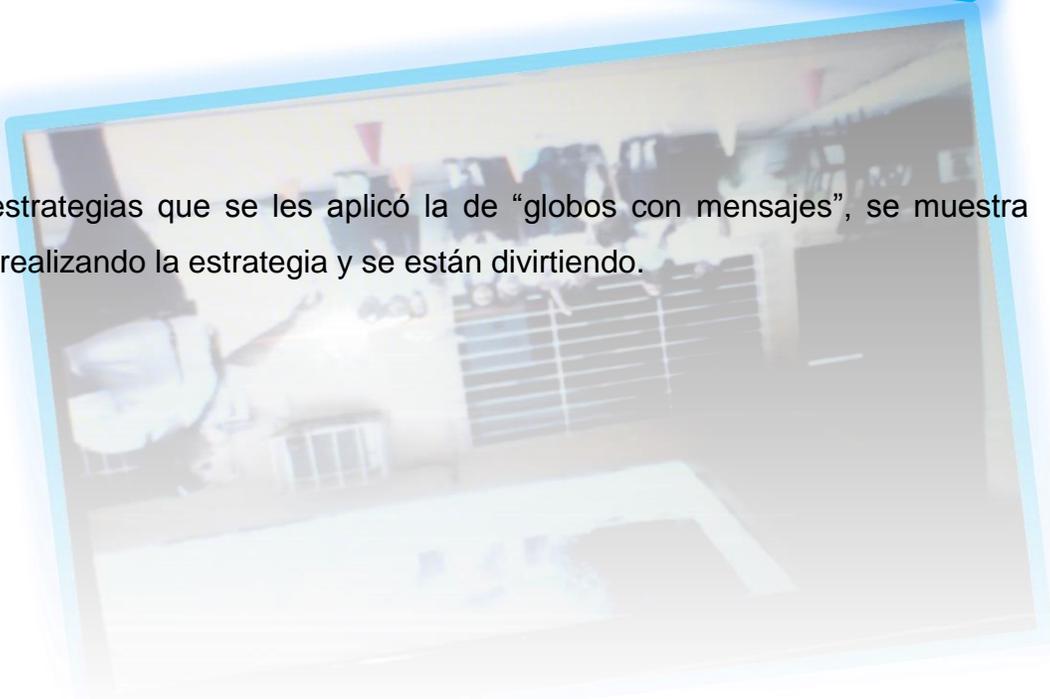




Madre de familia está contestando la encuesta para diagnosticar causas y consecuencias de la falta de valores para saber si el juego nos servirá para mejorar la educación en valores.

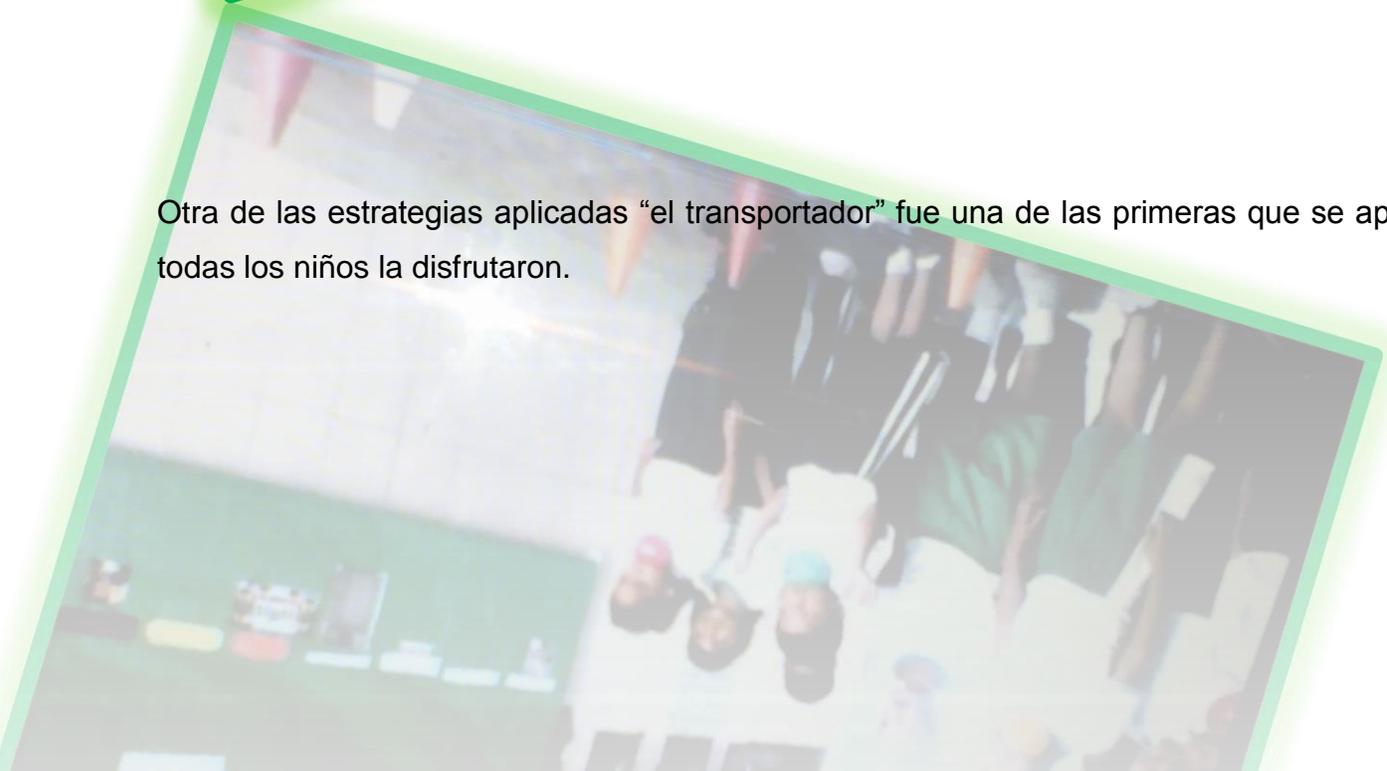


Esta es una de las estrategias que se les aplicó la de “globos con mensajes”, se muestra cómo los niños están realizando la estrategia y se están divirtiendo.





Otra de las estrategias aplicadas “el transportador” fue una de las primeras que se aplicó, en todas los niños la disfrutaron.





Los alumnos realizando el examen final en el patio de la escuela.

