



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD UPN 099, D.F. PONIENTE**



**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA  
FAVORECER EL FORTALECIMIENTO DE LOS VALORES  
EN EL NIÑO DE EDUCACIÓN PREESCOLAR**

**TESINA**

**PRESENTA**

**JENNY MONTSERRAT ALFARO ESPEJEL**

**MÉXICO, D.F.**

**DICIEMBRE DE 2012**



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD UPN 099, D.F. PONIENTE**



**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA  
FAVORECER EL FORTALECIMIENTO DE LOS VALORES  
EN EL NIÑO DE EDUCACIÓN PREESCOLAR**

**TESINA**

**OPCIÓN ENSAYO**

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADO (A) EN EDUCACIÓN PREESCOLAR**

**PRESENTA**

**JENNY MONTSERRAT ALFARO ESPEJEL**

**MÉXICO, D.F.**

**DICIEMBRE DE 2012**

## DICTAMEN DE TRABAJO PARA TITULACIÓN

México, D.F., a 8 de diciembre de 2012

**C. ALFARO ESPEJEL JENNY MONTSERRAT  
P R E S E N T E**

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, titulado:

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FAVORECER EL  
FORTALECIMIENTO DE LOS VALORES EN EL NIÑO DE EDUCACIÓN  
PREESCOLAR**

Modalidad **TESINA**, opción ensayo, a propuesta del Asesor, Profr. Edmundo Cervantes Mercado, manifiesto a Usted, que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior se dictamina favorablemente su trabajo y se autoriza a presentarlo ante el H. Jurado que se le designará al solicitar su examen profesional.

**A T E N T A M E N T E**



S. E. P.  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD UPN 099

**MTRA. GUADALUPE G. QUINTANILLA CALDERÓN  
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE EXAMENES  
PROFESIONALES DE LA UNIDAD UPN 099, D.F. PTE.**

GGQC/arr

***DEDICATORIA***

*A LA UNIDAD UPN 099, D. F. PONIENTE, POR PERMITIRME  
CONCLUIR MIS ESTUDIOS DE LICENCIATURA*

# ÍNDICE

PÁG.

## INTRODUCCIÓN

### **CAPÍTULO 1. LOS COMPONENTES DEL CONTEXTO SITUACIONAL Y METODOLOGÍA UTILIZADA EN EL ANÁLISIS DE LA PROBLEMÁTICA** 3

1.1 Porque me interesa el Tema 3

1.2 Los referentes de Ubicación Situacional de la Problemática 3

1.3 Planteamiento del Problema 19

1.4 Una Hipótesis orientadora en el quehacer investigativo 19

1.5. La Construcción de los Objetivos en la Investigación Documental 19

1.5.1 Planteando el Objetivo General 20

1.5.2 Planteando los Objetivos Particulares 20

1.6 Una ruta Metodológica en la Investigación Documental 20

### **CAPÍTULO 2. EL APARATO TEÓRICO-CRÍTICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL** 21

2.1 Aparato conceptual determinando en la elaboración del marco teórico 21

2.1.1 Concepto de Juego 21

2.1.2 El juego en la educación preescolar 24

2.1.3 El juego como herramienta didáctica en el fortalecimiento de los valores 27

2.1.4 Concepto de estrategia didáctica 28

2.1.5 Función de la didáctica en la educación preescolar 29

2.2. ¿Interrelacionando la teoría con el desarrollo de la práctica educativa diaria? 41

2.3 Una analogía sobre el como debe llevarse un trabajo docente en el aula y lo que en realidad ocurre diariamente en las aulas de la Institución Educativa en la cual se labora 42

### **CAPÍTULO 3. EDIFICANDO UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA** 43

3.1 Título de la propuesta 43

3.2 Una justificación de la implantación de la propuesta en el ámbito educativo 43

3.3 Quiénes son los beneficiarios de la propuesta 43

3.4 Cuales son los criterios específicos que avalan la aplicación de la propuesta	43
3.4.1 Mapa de actividades para salón de clases	44
3.4.2 Estableciendo un mecanismo de evaluación y seguimiento en el desarrollo de la propuesta	54
3.5 Cuáles son resultados esperados con la implantación de la propuesta alternativa	54

## **CONCLUSIONES**

## **BIBLIOGRAFÍA**

## **REFERENCIAS ELECTRÓNICAS**

## INTRODUCCIÓN

Actualmente el tema de valores tiene una importancia vital para la construcción y conformación de una sociedad más digna, justa e inclusiva, por lo cual en el proceso de planificación es importante prever ciertos momentos para realizar determinadas actividades de manera periódica todos los días, dos o tres veces por semana, según el tipo de actividad y la intención con el fin de atender competencias que se consideran muy importantes, según la situación del grupo y en función de los propósitos fundamentales. Estas actividades deben estar relacionadas especialmente, con las competencias de comunicación y las cognitivas; así por ejemplo, puede realizarse diariamente actividades para favorecer el fortalecimiento de los valores en el niño de educación preescolar utilizando el juego como estrategia didáctica para realizar periódicamente actividades con distintos materiales, y el registro de información a partir de los mismo o de la actividad libre en áreas de trabajo, el tipo de actividad puede variar, pero siempre tendrá como finalidad favorecer las competencias de los pequeños.

Un juego organizado, una problema a resolver, un experimento, la observación de un fenómeno natural, el trabajo con textos, entre otras, puede constituir una situación didáctica, entendida como un conjunto de actividades articuladas que implican relaciones entre los niños, los contenidos y la maestra, con la finalidad de construir aprendizajes. Las situaciones didácticas pueden adoptar distintas formas de organización de trabajos, como proyectos, talleres, unidades didácticas, también pueden mantenerse como actividades independientes y permanentes por cierto periodo con una finalidad determinada.

Este trabajo de Investigación Documental, está integrado por tres capítulos.

En el Capítulo 1, se desarrollan los componentes del texto situacional y se describe la metodología utilizada en el análisis de la problemática. En este mismo

Capítulo, se enfatiza el planteamiento del problema así como la hipótesis de Guía y la construcción de los objetivos.

En el Capítulo 2, se incluye el aparato teórico-crítico de la investigación documental, que avala la base del análisis que da origen a nuevos enfoques conceptuales en el área de conocimiento educativa.

En el Capítulo 3, se desarrolla la propuesta de solución a la problemática, se da una justificación de la implantación de la misma y se mencionan los beneficiarios, incluyendo las Conclusiones, las Referencias Bibliográficas y las Referencias de Internet.



# **CAPÍTULO 1.LOS COMPONENTES DEL CONTEXTO SITUACIONAL Y METODOLOGÍA UTILIZADA EN EL ANÁLISIS DE LA PROBLEMÁTICA**

Es importante, establecer los criterios referenciales y metodológicos en cualquier tipo de investigación científica. Ello, permite orientar en forma sistemática, el trabajo que debe realizarse en forma consecutiva para alcanzar los objetivos propuestos en la indagación.

En el presente Capítulo, se determinan los rubros metodológicos integradores de la problemática.

## **1.1. ¿POR QUÉ ME INTERESA INVESTIGAR ESTE TEMA?**

La realidad que hoy viven muchos hogares al trabajar tanto la madre como el padre, los obliga a buscar una estancia en la cual se puedan atender las necesidades educativas de sus hijos, con respecto al cuidado, la atención, la seguridad y el cariño. Esta situación es preocupante porque se pierden valores esenciales en el núcleo familiar como el respeto, la confianza, la responsabilidad, etcétera. Por tal motivo, es importante que se utilice el juego en estas estancias como estrategia, para favorecer la adquisición o el fortalecimiento de dichos valores. Es de mi interés realizar esta investigación encontrando en ella una alternativa de solución a dicha problemática.

## **1.2. LOS REFERENTES DE UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA**

### **A. AMBIENTE GEOGRÁFICO**

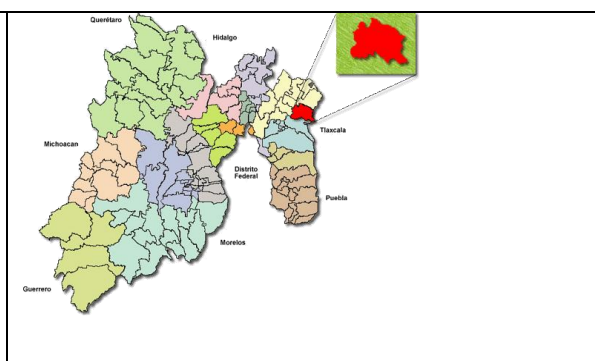
#### **A.1.Ubicación de la entidad en el contexto nacional**

La localidad donde se llevara a cabo la investigación se encuentra en el Municipio de Otumba, de acuerdo a la ubicación territorial del Municipio de Otumba, el mapa general de la República Mexicana señala que, se localiza en el extremo Oriente

del Estado de México, las coordenadas extremas son: máximas 19° 42" 55" latitud Norte y 98° 49" 00" longitud Oeste; mínimas 19° 35" 37" latitud Norte y 98° 38" 48" longitud Oeste, a una altura de 2349.41 metro sobre el nivel de mar (m.s.n.m.) Limita al Norte con el Municipio de Axapusco; al Sur con el Municipio de Tepetlaoxtoc; al Sureste con el Estado de Tlaxcala; al Este con Estado de Hidalgo y al Oeste con el Municipio de San Martín de las Pirámides. La superficie de Otumba es de 143.42 kilómetros cuadrados, el cual representa el 5.12% del territorio del Estado de México. El nombre del Municipio "Otumba" significa "lugar de otomíes". El Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) informó que de acuerdo los resultados que obtuvo del tercer conteo de población que realizó durante el 2010 realizados en el municipio de Otumba, éste cuenta con un total de 34,407 habitante<sup>1</sup>.



*Imagen 1.*



*Imagen 2.*

## **A.2. Análisis histórico, geográfico y socioeconómico del entorno de la problemática.**

- **Orígenes y antecedentes históricos de la localidad**

Otumba (del Náhuatl Otomís, “lugar de Otomís”) es uno de los 125 Municipios del Estado de México. Su definición tradicional y chusca es que por este lugar paso Hernán Cortes y libro una gran batalla en donde perdió muchos soldados y dijo así ¡O tumba de mis soldados! Por esta razón se le puso este nombre a este municipio. Otumba se encuentra a una distancia de la ciudad de México de

---

<sup>1</sup> Enciclopedias de los municipios y delegaciones de México. extraído el día 15 de julio de 2012 de: <http://www.e-local.gob.mx/work/templates/enciclo/emm15mexico/municipios/15065a.html>

cincuenta y seis kilómetros sobre la autopista Pirámides-Tulancingo. Otumba significa lugar de otomís. La región donde se encuentra Otumba fue ocupada por los Toltecas cuando abandonaron Tula, para el año 1180d. De C. aun permanecían familias toltecas. Posteriormente habiéndose revelado los Otomíes de Xaltocan, Techotlalatzin y Tezozomoc los cuales vencen a los de Xaltocan y sus tierras son repartidas entre los vencedores y los vecinos son desterrados dirigiéndose a Otompan en el año de 1276, ya que con anterioridad venían sosteniendo una guerra de muchos años contra los chichimecas. Así que los Otomíes a su caída, la mayoría de los que habitaban Xaltocan, se vieron precisados a dispersarse algunos a Tecámac y Otompan. Entre Otompan y Axapusco se dio escenario del combate que se libro entre los mexicas y las huestes de Cortes el 7 de julio de 1520, que se llamo "Batalla de Otumba".<sup>2</sup>

La batalla de Otumba fue un enfrentamiento entre las fuerzas mexicanas encabezadas por Cuitláhuac y las de Hernán Cortes que se desarrollo en los Llanos de Otompan en Otumba, México y que corresponde a la conquista de México llevada a cabo por los españoles. Su resultado fue decisivo para la conquista de México-Tenochtitlan.

Después de que Hernán Cortés, se viera obligado a evacuar la Ciudad de Tenochtitlan durante la lluviosa Noche Triste (30 de junio 1520), en la que los Mexicas o Aztecas acabaran con gran parte de las fuerzas españolas en la ciudad, el nuevo emperador mexica Cuitláhuac persiguió a los españoles con el fin de destruirlos antes de que pudieran refugiarse en las tierras de sus aliados tlaxcaltecas. Un gran contingente de guerreros mexicas (en su mayoría tenochcas, pero también tepanecas, xochimilcos y miembros de otras ciudades o poblados mesoamericanos, sometidos o aliados), les alcanzo en los llanos de Otompan Otumba) el 7 de julio del mismo año, donde les corto el paso luego de días de escaramuzas por los pueblos del camino. Sabedores de que los mexicas siempre sacrificaban a sus prisioneros, los cerca de 500 españoles sobrevivientes, pero en su mayoría heridos, varios mastines y no más de un

---

<sup>2</sup> Municipios de estado de México. Extraído el día 17 de julio de 2012 de: <http://www.estadodemexico.com.mx/portal/otumba/>

centenar de aliados tlaxcaltecas en las mismas condiciones, se decidieron a luchar o morir, a pesar de no disponer ya de artillería y haber perdido buena parte de sus caballos y arcabuces tras la derrota sufrida durante la huida de Tenochtitlan.<sup>3</sup>

Cuitláhuac, con su hermano Matlatzincatzin, el Cihuacoatl que había nombrado líder de la batalla, rodeo con sus hombres a los debilitados españoles, que resistieron durante horas intercambiando flechas por disparos de ballesta y arcabuces. No obstante, Alvar Núñez Cabeza de Vaca, un explorador jerezano, anoto en su trabajo Naufragios que, el arcabuz y la ballesta fueron poco útiles debido a la movilidad y agilidad de los indios en espacios abiertos, ya que peleaban a ras del suelo y saltando de un lado para otro; estas armas solo eran eficaces cuando luchaban en ríos o atolladeros, lo que los indios temen son a los caballos. Viendo Hernán Cortes que la batalla se alargaba y sus hombres comenzaban a sentirse exhaustos, decidió jugar su última carga atacando al tepuchtlato (portaestandarte/caudillo) Cihuacoatl, notable en la batalla por ser el más alto y adornado de los guerreros aztecas y por tanto indicio claro de que era el jefe supremo de su ejército. Por primera vez en la historia de la Conquista de México, los españoles realizaron una modesta carga de caballería formada por 5 jinetes (Sandoval, Olid, Alonso de Ávila, Alvarado y Juan de Salamanca) que se abalanzaron sobre Cihuacoatl invocando a "Santiago". Llevaban a la guerra los más ricos vestidos y joyas que tenían. El capitán general, vestido ricamente, con una deriva de plumas sobre la cabeza, estaba en mitad del ejército, sentado en unas andas, sobre los hombros de caballeros principales; la guarnición que alrededor tenía era de los más fuertes y más señalados; tenían tanta cuenta con la bandera y estandarte, que, mientras la veían levantada, peleaban, y si estaba caída, como hombres vencidos, cada uno iba por su parte. Esto experimento el muy valeroso y esforzado capitán Don Fernando Cortes en aquella gran batalla de Otumba. Tras la derrota de Hernán Cortes en Tenochtitlan, los españoles que se dirigían a tierras Tlaxcaltecas, fueron interceptados en los llanos de Otumba por un grupo de guerreros tenochcas, tuxpanecas, Xochimilco entre otros. De esta

---

<sup>3</sup> Enciclopedias de los municipios y delegaciones de México. extraído el día 28 de julio de 2012 de: <http://www.e-local.gob.mx/work/templates/enciclo/emm15mexico/municipios/15065a.html>

manera se enfrentaron por cuatro horas españoles y mexicas, hasta que Hernán Cortés atacó al tepuchtlato Cihuacoatl Matlatzincatzin, el más alto y adornado de los guerreros aztecas y por tanto indicio claro de que era el jefe supremo de su ejército.

Por primera vez en la historia de la conquista de México, los españoles realizaron una modesta carga de caballería formada por 13 jinetes que se abalanzaron sobre Cihuacoatl, Cortés lo derribó de las andas y fue rematado de un espadazo por el soldado Juan de Salamanca. Con la muerte del tepuchtlato, el temor se apoderó del ejército azteca, que rompió filas y huyó. Sin lugar a dudas este acontecimiento fue una pieza clave en la historia de México y del continente americano<sup>4</sup>. Por ello a Otumba se le llega a denominar “La Heroica Otumba”.

- **HIDROGRAFÍA**

Existen arroyos intermitentes que durante la época de lluvia llegan a tener caudales considerables como: El Soldado, Las Bateas, Hui coloco, Mi Huaca y San Vicente.

- **OROGRAFÍA**

Sus principales cerros son: Las Bateas, San Pedro, La Charra, Mesas Quebradas, Pelón, La Cruz, El Zorrillo; la altura sobre el nivel del mar fluctúa entre los 2,300 y 2,900 m.s.n.m.

- **MEDIOS DE COMUNICACIÓN**

En lo que se refiera a prensa, no se hacen publicaciones, únicamente se adquieren los periódicos y revistas editados en el D.F., no se cuenta con estaciones de radio ni canales de televisión.

---

<sup>4</sup> Enciclopedias de los municipios y delegaciones de México. extraído el día 18 Agosto de 2012 de: <http://www.e-local.gob.mx/work/templates/enciclo/emm15mexico/municipios/15065a.html>

Se dispone de servicio telefónico para 549 personas inscritas, hay varias casetas telefónicas, oficina de telégrafos, correo e Internet.<sup>5</sup>

- **VÍAS DE COMUNICACIÓN**

Se cuenta con servicio de ferrocarril, servicio público de transporte que presta el servicio en diferentes rutas, así como bases de taxis, combis y el servicio de camiones foráneos, con 41 kilómetros de carreteras y avenidas.

## **SITIOS DE INTERES CULTURAL Y TURÍSTICO**

### **Monumentos Históricos**

Tales como el ex-convento de la Purísima Concepción Otumba, construcción franciscana, el ex-convento de San Nicolás Oxtotipac, ambos del siglo XVI, el acueducto de Zempoala y la casa de cultura.

### **Museos**

El Museo “Gonzalo Carrasco” ubicado en la Casa de Cultura.

### **Centros Turísticos**

Existen dos balnearios uno en la cabecera municipal denominado “Los Pajaritos” cuenta con instalaciones para juegos recreativos y deportivos, alberca techada, se ubica a la salida de la carretera a Ciudad Sahagún, también cuenta con hotel.

En Ozotipia se localiza el balneario “El Temascal” cuenta con albercas, chapoteaderos, hotel, restaurant y tienda.

---

<sup>5</sup> Enciclopedias de los municipios y delegaciones de México. extraído el día 20 Agosto de 2012 de: <http://www.e-local.gob.mx/work/templates/enciclo/emm15mexico/municipios/15065a.html>

## ➤ ESTUDIO SOCIO-ECONÓMICO DE LA LOCALIDAD

### a) EMPLEO

El principal empleo es el comercio, el cual se comercializa ganado como ovino, porcino, su principal fuente de empleo es la agricultura, la siembra de maíz, frijol, calabazas, maguey, nopal.<sup>6</sup>

### b) VIVIENDA

Según el INEGI en 1995, de las 5,284, viviendas existentes es el municipio 16 son colectivas y 4,069 son particulares y cuatro son refugios, de las cuales el 72% tienen piso de cemento, el 17% tierra y el 9% mosaico. Asimismo, se observa que el 83% fueron construidas con tabique, bloc y ladrillo y el 13% con adobe.

Cabe señalar, que en el año 2000, de acuerdo a los datos preliminares del Censo General de Población y Vivienda, efectuado por el (INEGI), hasta entonces, existían personas en cada una. En el municipio 6,185 viviendas en las cuales en promedio habitaban 4.67 personas en cada una.<sup>7</sup>

### c) CULTURA

Cada pueblo del Municipio tiene su Santo Patrono, en Otumba se efectúa la fiesta religiosa del 7 al 13 de diciembre; el 1º de enero en Belén; el 25 de julio en Santiago Tolman; el 8 de febrero y 6 de agosto en Cuautlacingo, entre otras más.

Tradicionalmente en Otumba se elabora una alfombra de flores en el atrio de la Iglesia, las tradicionales mañanitas, portadas florales, danza de moros y cristianos, barbacoa y mole.

---

<sup>6</sup> Enciclopedias de los municipios y delegaciones de México. extraído el día 28 de Agosto de 2012 de: <http://www.e-local.gob.mx/work/templates/enciclo/emm15mexico/municipios/15065a.html>

<sup>7</sup> INEGI XVI Censo de Población y Vivienda

## ***Música***

En el Municipio existen diferentes estilos de música.

## ***Artesanías***

La alfarería se trabaja en menor escala, se realizan muy buenos trabajos de ebanistería y tallado de maderas finas, se trabaja la obsidiana y el ónix, en Otumba se trabaja el vidrio estirado.

## ***Gastronomía***

Hay varios tipos de alimentos tales como carne de res, puerco, carnero y pollo, también se consumen vegetales como: nopales, lechugas, elotes, quintoniles, entre otros; entre los platillos típicos de la región se encuentran los tlacoyos, quesadillas de flor de calabaza, hongos, barbacoa, escamoles y gusanos de maguey.

## ***Agricultura***

La extensión de superficie agrícola en 1995, decreció a 160.7 hectáreas y de las cuales se explotó 8,376 hectáreas, lo que representa el 58.41%. De la superficie de temporal se rescataron 75.6 hectáreas que ahora son de riego y se compartieron otras 170.9 hectáreas para convertirlas en mixtas o sea de riego y temporal.

## ***Ganadería***

Existen 1,558 unidades de producción rural dedicadas a la cría y explotación animal, distribuidas de esta manera: 300 al bovino, 320 al porcino, 430 al caprino, 546 al ovino, 1,014 al equino, 1,198 a la avicultura y 85 a la cunicultura y apícola.



## **Industria**

No obstante que la actividad industrial no ha sido muy significativa en el desarrollo municipal, destacan algunos productos alimenticios, textiles, prendas de vestir, fabricación de muebles, imprentas, productos de hule y ladrilleras.

### **d) RELIGIÓN**

Al analizar la religión, el 94% es católica, el 2.1% evangélica y los que no practican religión alguna el 1.5%<sup>8</sup>.

### **e) RECREACIÓN**

Se cuenta con lugares propios para el desarrollo turístico, sólo que no se han aprovechado, pues en su tradición es un lugar histórico que cuenta con el ex-convento de Oztotipac, el acueducto de Zempoala, el ex-convento de la Purísima Concepción Otumba, las cavernas que ocuparon los chichimecas en Oztotipac, la fiesta de gran atracción turística el 1º de mayo llamada “Feria del Burro”.

### **f) DEPORTE.**

En el Municipio se practican diversos deportes pero el 90% de la población práctica el futbol, aunque no se descartan otros como el basquetbol y frontón.

### **g) EDUCACIÓN:**

Para la Educación Básica, hay planteles de enseñanza preescolar, primaria, secundaria, preparatoria y un Colegio de bachilleres del Estado de México. Siendo un total de 10 instituciones en donde se imparten clases de distinto nivel educativo.

---

<sup>8</sup> Enciclopedias de los municipios y delegaciones de México. extraído el día 4 de Septiembre de 2012 de: <http://www.e-local.gob.mx/work/templates/enciclo/emm15mexico/municipios/15065a.html>

## **INSTITUCIONES SIGUIENTES:**

PREESCOLAR;

“Miguel Ramos Arizpe”

“Mariano Matamoros”

“Margarita Maza de Juárez”

PRIMARIA;

“Ramón María Saavedra”

“Escuela Melchor Ocampo”

“Colegio las Américas S. A. de C. V.”

SECUNDARIA;

Ofic. N°.126, Lic. “Isidro Fabela”

Telesecundaria, “Juan Escutia”

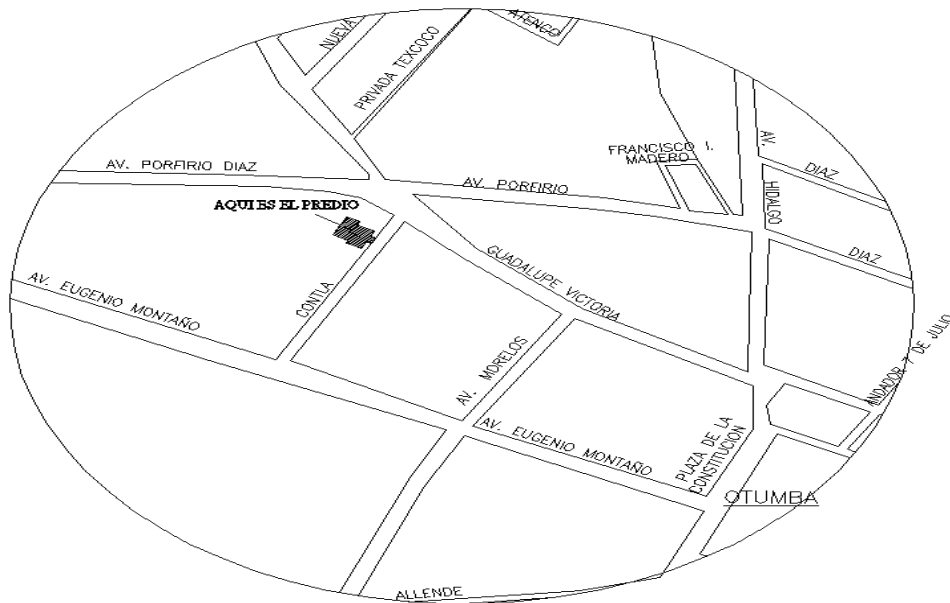
PREPARATORIA;

Colegio de Bachilleres del Estado de México, Plantel 11, Otumba.

h) El ambiente geográfico influye de manera positiva en el desarrollo escolar de los alumnos de la localidad, ya que el contexto socio-económico, es favorable para la adquisición de un nivel Medio Superior, sin tener que salir de la localidad.

## B. AMBIENTE ESCOLAR:

### a) Ubicación de la escuela en la cual se establece la problemática



Fuente: Elaborado por la tesista

### b) Status del tipo de sostenimiento de la escuela

- Privada.

### c) Aspecto material de la institución

El aspecto material de la institución, se encuentra conformado de la siguiente manera.

Aulas escolares. Determinar de acuerdo con las necesidades y la densidad de la población escolar, la solicitud de la construcción de nuevas aulas, así como la reparación y mantenimiento de las mismas con la intervención de las autoridades competentes.

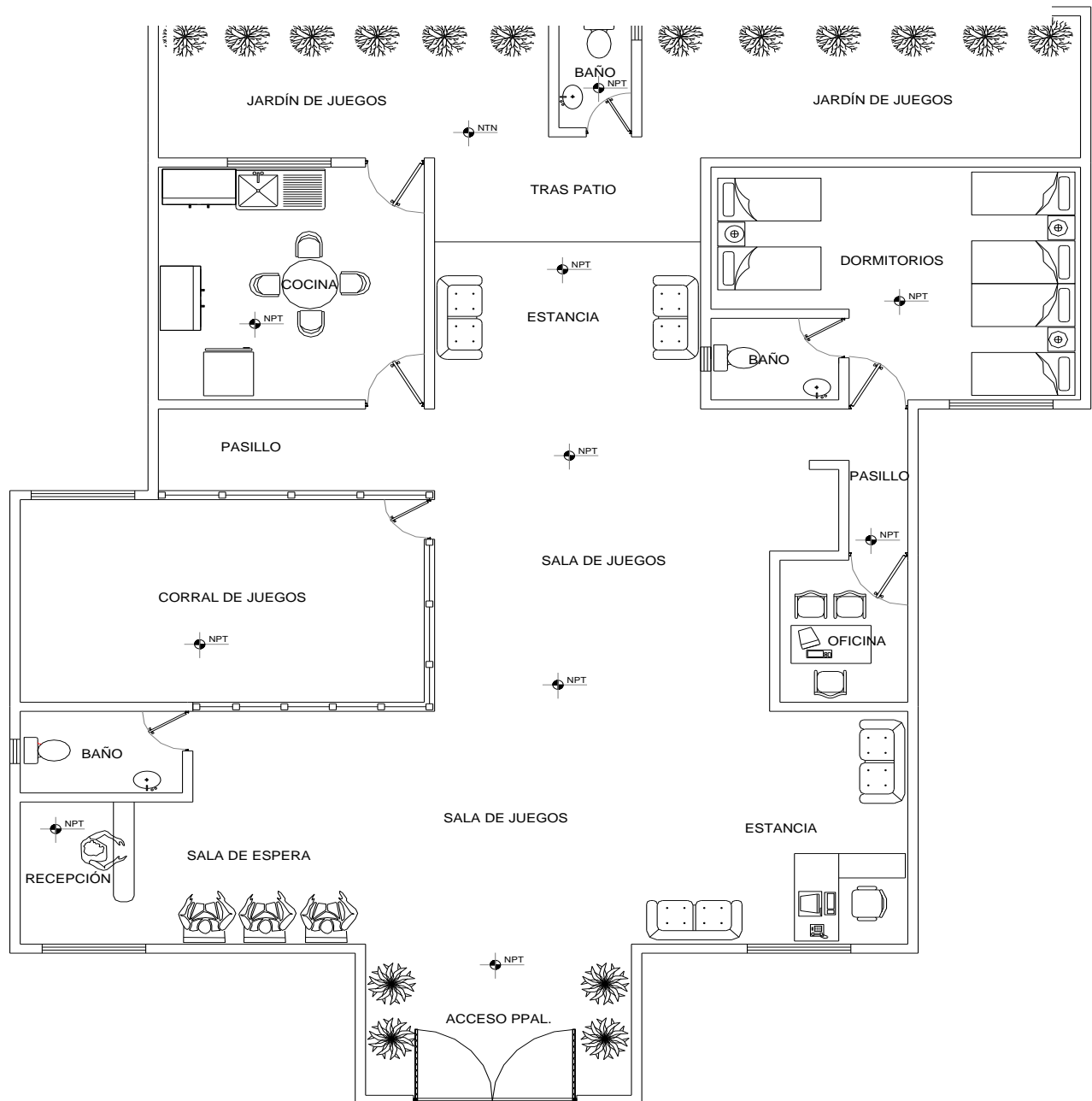
Mobiliario escolar; definir de acuerdo con las necesidades de la población escolar y de los anexos existentes en el plantel, la solicitud ante las autoridades correspondientes, de reparación, mejoramiento e incremento del mobiliario escolar.

Material didáctico; precisar de acuerdo con el personal docente las necesidades en este aspecto determinar las reparaciones que se requieren y la adquisición de nuevos materiales, incluyendo aparatos electrónicos de audio y video aquí se incluye el material deportivo para la clase de educación física.

Servicios sanitarios; determinar las necesidades en este aspecto tomando en cuenta la población escolar usaría de los mismos .planear y solicitar en su caso la construcción reparación y mantenimiento de estos servicios.

Anexos por la necesidad de construcción, ampliación, reparación y mantenimiento de aquellos anexos indispensables para la actividad educativa (talleres, biblioteca, área deportiva).

d) Croquis de las instalaciones materiales



## **ESTANCIA INFANTIL MONTESORI**

### **e) Organización escolar**

Fuente: Elaborado por tesista

#### **• Población escolar**

En esta estancia se aceptan niños de 1 año 3 mes a 4 años de edad.

La estancia está dividida de la siguiente manera: maternal con una matrícula de 4 niños; preescolar 1 con una matrícula de 8 niños y preescolar 2 y 3 con matrícula de 8 niños. Siendo en total 20 niños actualmente.

## **ORGANIZACIÓN GENERAL DE LA ESCUELA**

**Director escolar.**

### **Funciones:**

- Elaborar y archivar oficios y documentación referente a la estancia infantil
- Asegurar el envío y recepción de documentos
- Establecer manejo de agenda del Coordinador de estancia infantil
- Manejar órdenes de compra de insumos y materiales
- Verificar asistencia del personal
- Elaborar reportes de ingresos y egresos
- Llevar contabilidad interna
- Dar seguimiento a las actividades de las educadoras
- Solucionar problemas relacionados con educadoras
- Revisar y supervisar el plan anual de las educadoras
- Organizar reuniones con los padres de familia

**Educadoras:****Funciones:**

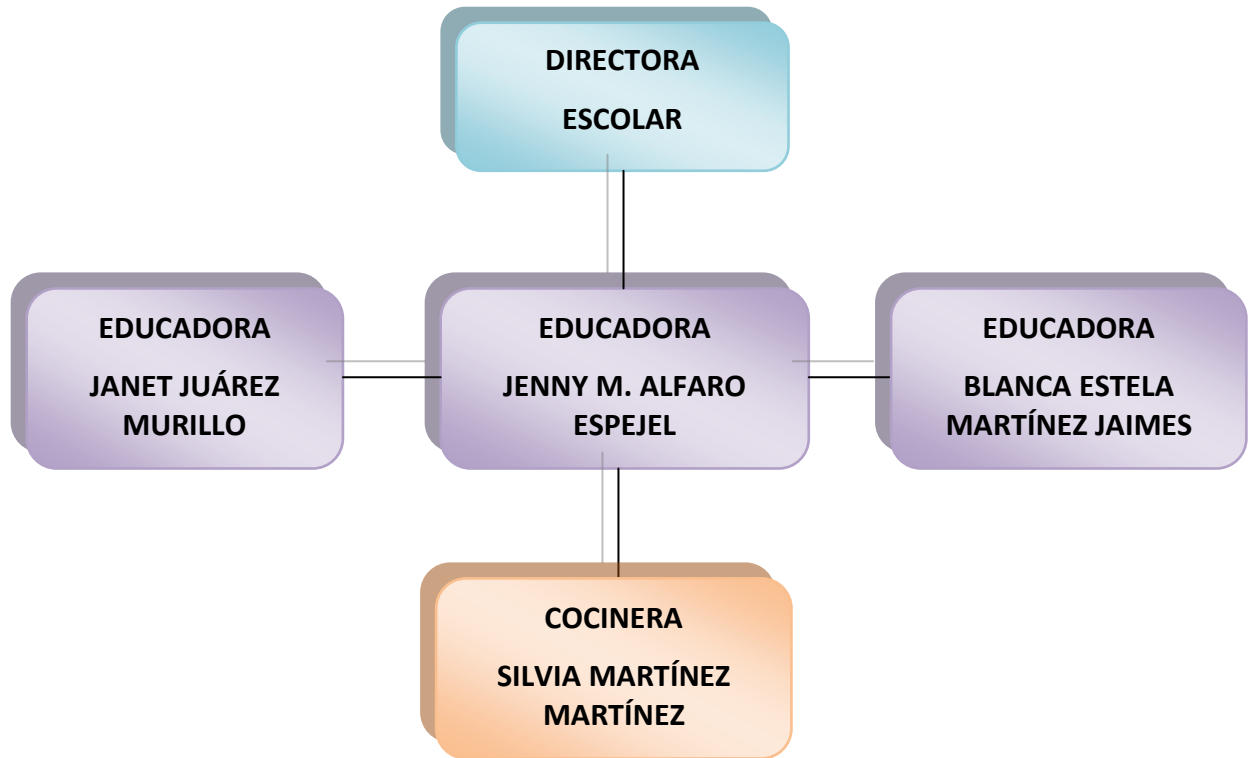
- Elaborar plan anual
- Vigilar la aplicación de plan anual
- Guiar y orientar al niño en el desarrollo de actividades
- Realizar constantes evaluaciones de desarrollo en los niños
- Elaborar y presentar un informe de actividades diarios de conducta y avances de los niños
- Llevar una lista de control de asistencia infantil así como reportar faltas de inasistencia
- Avisar a Pedagogía en caso de algún problema que ella no pueda resolver (Médico o Psicológico)
- Comunicar a los padres del desarrollo de los niños
- Vigilar que se cumpla con las actividades diarias
- Organizar eventos especiales
- Realizar una lista del material didáctico
- Participar en juntas, cursos y/o platicas
- Crear una ambiente favorable para el niño
- Recibir a los niños y hacer una valoración del mismo a la entrada
- Establecer programas y reglamentos dentro del salón

**Cocinera:**

- Preparar Alimentos
- Realizar limpieza de utensilios y áreas de cocina
- Levantar inventario del insumo para la preparación de alimentos
- Seguir instrucciones de los menús diseñados por el médico para la elaboración de los alimentos

- Preparar los alimentos en las porciones adecuadas para los infantes

## ORGANIGRAMA



- Relaciones e interacciones de la institución con los padres de familia.

Cabe mencionar que la relación que mantiene la institución con los padres de familia es bastante satisfactoria ya que se les mantiene informado acerca del desarrollo del niño en donde se organizan eventos especiales para la interacción de padres de familia con la institución creando así un ambiente agradable.

### f) Relaciones e interacciones de la escuela con la comunidad

La relación existente entre escuela y comunidad es favorable, ya que se apoya a la comunidad con la participación de los niños en eventos conmemorativos y a su vez la comunidad apoya con ciertos apoyos económicos.



### **1.3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Resulta relevante dentro del proceso de las determinaciones metodológicas de toda investigación de carácter científico, definir el problema, esto facilitará la orientación y seguimiento de la indagación. Por ello, plantearlo en forma de pregunta concreta, disminuye la posibilidad de enfrentar dispersiones durante la búsqueda de respuestas al planteamiento problemático.

La pregunta guía de la presente investigación, se estructuró en los términos que a continuación se establecen:

**¿Cuál es la estrategia didáctica capaz de fortalecer los valores en el niño preescolar?**

### **1.4. UNA HIPÓTESIS ORIENTADORA EN EL QUEHACER INVESTIGATIVO**

Un hilo conductor propicio en la búsqueda de los elementos teórico-prácticos que den respuesta a la pregunta generada en el punto anterior, es la base del éxito en la construcción de los significados relativos a la solución de una problemática, en este caso educativa.

Para tales efectos se construyó el enunciado siguiente:

**La estrategia didáctica capaz de favorecer los valores en el niño preescolar, es el juego.**

### **1.5. LA CONSTRUCCIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL**

Construir objetivos dentro de planos, tales como la investigación, la planeación o el diseño curricular, lleva a la posibilidad de dimensionar el progreso, avances o

término de acciones interrelacionadas con esquemas de trabajo académico o científico. Por ello, es deseable que estos, se consideren como parte fundamental de estructuras de esta naturaleza.

Para efectos del presente trabajo, se constituyeron los siguientes objetivos:

#### **1.5.1 PLANTEANDO EL OBJETIVO GENERAL:**

Diseñar y llevar, a su realización una Investigación Documental que establezca las características del juego como estrategia didáctica en la educación Preescolar.

#### **1.5.2. PLANTEANDO LOS OBJETIVOS PARTICULARES**

- a) Diseñar y llevar a cabo la Investigación Documental.
- b) Establecer las características del juego dentro de los esquemas teóricos.
- c) Diseñar y Promover una propuesta de solución al problema.

### **1.6 UNA RUTA METODOLÓGICA EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL**

Una ruta metodológica, indica las acciones a desarrollar dentro del quehacer investigativo documental, en este caso, de carácter educativo, es necesario conformar el seguimiento sistematizado de cada una de las acciones a llevarse a cabo y que correspondan al nivel de inferencia y profundidad de cada uno de los análisis que conjugados en las diferentes etapas de la construcción que lleven a interpretar en forma adecuada, los datos reunidos en torno al tema, base de la investigación.

La sistematización utilizada en la presente investigación, estuvo sujeta a los cañones de la sistematización bibliográfica y atendió a la consulta de fuentes primarias y secundarias.

## **CAPÍTULO 2. EL APARATO TEÓRICO-CRÍTICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL.**

Toda investigación científica, requiere de un aparato teórico-práctico que avale la base del análisis que de origen a nuevos enfoques conceptuales del área de conocimiento que se trate, en el caso específico de este trabajo, del área educativa. Para ello, es necesario refrendar los postulados teóricos que se han seleccionado, conforme al enfoque que presenta el planteamiento del problema.

Con dicha finalidad, se eligieron los siguientes conceptos para su revisión y análisis.

### **2.1. APARATO CONCEPTUAL DETERMINADO EN LA ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO:**

#### **2.1.1 CONCEPTO DE JUEGO:**

Hasta este momento los estudio psicológicos, pedagógicos, o sociológicos no han podido dirimir sus diferencias con respecto a encontrar una definición única de “juego”. Podemos plantear de esta manera que el término jugar se le aplica a muchas de las actividades desarrolladas por el hombre en diferentes situaciones, y encontrar una acepción que sea aceptada en su totalidad parece imposible; a pesar de esto, es incuestionable que el niño durante su crecimiento pasa la mayor parte del día jugando. Sin embargo, tratar de definir con precisión qué es el juego resulta una tarea extremadamente ardua debido que bajo ese nombre englobamos una gran cantidad de conductas que, si las examinamos con detalle, presentan muchas diferencias entre ellas. Del niño de apenas un año que se apoya sobre sus pies y se agarra en el borde de la cuna meciéndose hacia adelante y atrás con evidentes signos de placer decimos que está jugando. También juegan los niños de cuatro o cinco años que, en grupo, están haciendo de mamás o de médicos, el chico de nueve o diez años que trata de construir una

grúa con un mecano o un castillo con bloques de construcciones<sup>9</sup>. Toda esas actividades las caracterizamos como juego, aunque las actividades que se realizan en cada caso son muy distintas unas de otras. Algunas son individuales y consisten en puros movimientos, otra crean un mundo de ficción (como jugar a los médicos) o reproducen la realidad a través de una construcción, otras son actividades sociales, que no pueden realizarse en solitario y su objetivo es hacerlo mejor que los otros. Hoy los psicólogos están de acuerdo en atribuir una gran importancia al juego en el desarrollo del niño, y sostienen que es una actividad completamente necesaria para un crecimiento sano. La idea popular más extendida es, también, que los niños tienen que jugar. Por estas razones es difícil caracterizar y definir con precisión el concepto de juego, lo cual sería conveniente describir al juego como distintas actividades o los distintos tipos de juego. Cabe mencionar que el juego es una actividad que tiene el fin en sí misma, el niño no trata de adaptarse a la realidad sino de recrearla, con un predominio de la asimilación sobre la acomodación. A continuación se presentan los distintos tipos de juegos, según Piaget, en donde pueden apreciarse de manera sencilla y clara:

- **JUEGO DE EJERCICIO;** (período sensorio-motor) Consiste en repetir actividades de tipo motor que inicialmente tenían un fin adaptivo pero que pasan a realizarse por el puro placer del ejercicio funcional y sirven para consolidar lo adquirido. Muchas actividades sensorio-motrices se convierten así en juego. El simbolismo está todavía ausente. Este es un juego de carácter individual, aunque a veces los niños juegan con los adultos, conquista del cuerpo (juegos motores con el cuerpo como instrumento), etcétera.
- **JUEGO SIMBÓLICO;** Se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño reproduce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades. Los símbolos adquieren su significado en la actividad: los trozos de papel se convierten en billetes para jugar a la tienda, la caja de cartón en un camión, el palito en una jeringuilla que utiliza el médico. Muchos juguetes son un apoyo para actividades que le rodean: el maestro, el médico, el tendero, el conductor y

---

<sup>9</sup> Juan Delval. El juego. Madrid, Edith. Siglo XXI, S. A. 1994 Pág. 12

eso le ayudan a dominarlas (Mauricio, 1992). La realidad a la que está continuamente sometido en el juego se somete a sus deseos y necesidades.

- **JUEGOS DE REGLAS;** De carácter social se realiza mediante reglas que todos los jugadores deben respetar. Esto hace necesaria la cooperación; pues generalmente un individuo o un equipo gana. Esto obliga a situarse en el punto de vista del otro para tratar de anticiparse y no dejar que gane y obliga a una coordinación de los puntos de vista, muy importante para el desarrollo social y para la superación del egocentrismo.

Esta clasificación de los juegos recoge algunos de los aspectos más importantes de los cambios que se producen en la actividad lúdica del niño, por otra parte le da importancia al lenguaje del infante porque por medio de este puede definir los objetos y establecer de manera posterior los conceptos. Logrando la adquisición del lenguaje por medio del juego.<sup>10</sup> El juego y el lenguaje mantienen una estrecha relación entre sí porque ambos representan la realidad. En el niño compartir los objetos va ligado a la comunicación verbal; podemos decir que la posesión del objeto por parte de este se relaciona con la formación de expresiones verbales en las cuales el niño utiliza el lenguaje para organizar el juego en sí, de esta manera se convierte en un medio más de conocimiento en un sustituto de la experiencia directa y en un camino para comprender y ordenar mejor sus datos, es la etapa en que el juego mismo se convierte en palabra, la cual es creadora de acciones que el niño es el comentarista de sus propios comportamientos. Por ejemplo vemos como el niño es capaz de jugar, y decir lo que está sucediendo (tu eres el bebé, te voy a bañarte comes todo) es importante tener presente que la facilidad de expresión en los niños no siempre significa que todo aquello que es expresado verbalmente está siendo comprendido por él, de ahí la necesidad de los niños que sean escuchados con atención por sus padres y educadores para saber hasta qué punto su lenguaje hablado está acorde con la comprensión del mismo. El lenguaje infantil es un proceso estrechamente relacionado con el desarrollo total del niño, y su evolución, en los primeros meses iniciales de vida del niño se dice que se encuentra en la etapa del pre lenguaje, ya que durante los primeros meses

---

<sup>10</sup> Ídem.

solo se comunica con los adultos por medio de lo que se denomina el primer grito, el cual convierte en lenguaje gracias a que los padres lo toman como un signo de las necesidades del bebé, pasa luego al balbuceo.<sup>11</sup>

Aproximadamente desde el primer año hasta el segundo año y medio se presenta en el infante lo que se ha llamado el primer lenguaje, el cual el aporte de los padres es indispensable, ya que el niño en el lenguaje lo crea copiando, aunque la imitación a esta edad no sea una copia fiel (produciendo un desvío creador, eliminando algunas de las partes de la conversación o modificándolas ampliamente).Entonces a partir de los tres años cuando se habla de que el niño tiene en si el lenguaje , se destaca nuevamente el papel importante del adulto para ayudar a salir de su primer lenguaje, una de las manifestaciones evidentes en la evolución del lenguaje es el cambio de actitudes que el niño tiene frente al lenguaje adulto, expresadas, por ejemplo, en el gusto por las historias que le relatan la insistencia en su continuación o repetición. Por ello el amor a la literatura es algo fundamental para el desarrollo integral del lenguaje. Es normal que el lenguaje del niño evolucione escalonadamente, encontrando periodos de adquisición intensa le suceden etapas de titubeos, de búsqueda y a veces de mutismo, por ello es importante estimular directamente y en todas las etapas el lenguaje hablado, es conveniente reconocer en el niño su individualidad en el aprendizaje del lenguaje, no existen reglas que determinen a qué edad deben los niños decir sus primeras palabras, pero si se sabe con certeza que la riqueza en el vocabulario de un niño está influenciado por los estímulos familiares y ambientales que le rodean. Así mismo, es importante aclarar que el lenguaje y el juego están estrechamente relacionados y vemos entonces como el infante le da importancia vital al lenguaje ya que por medio de este puede definir objetos y elevar su nivel mental y la actividad creadora en los niños.

### **2.1.2 EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR**

Desde por lo menos medio Siglo se ha estudiado el juego y ponderando su importancia en el desarrollo del niño, se considera que el juego lo realiza el niño

---

<sup>11</sup> Ibíd. Pág. 26

por placer en donde la personalidad se ve reforzada a partir del comportamiento lúdico. El juego no constituye un fin en sí mismo, sino un medio eficaz para educar al niño.

El juego comienza desde que el niño nace, ya que sus reflejos tienen un sentido funcional. Vemos cómo juega en un principio con su propio cuerpo, junta las manos, se agarra de los pies, apareciendo nuevas formas de juego a medida que el niño empieza a actuar dentro de su mundo y a enfrentarse a él, introduciendo en sus ejercicios todos los objetos posibles y encontrando satisfacción y placer al poder interactuar con ellos, de ahí que el juego va haciendo aprendizaje a través de los años. Para el niño preescolar de tres y cuatro años de edad, el juego se convierte en cooperativo con conversación, ya que su lenguaje hablado se encuentra más avanzado, lo que le permite discutir y atribuir los papeles necesarios para una actividad en común. El juego social con movimiento se da a esta edad y en algunos casos desde antes, ya que el niño puede interactuar siguiendo instrucciones o imitando el movimiento de otros. Es recomendable que desde los tres años vea cierta limpieza y orden entre sus juguetes, su habitación, su ropero, atribuyendo así a los objetos capacidades de acción deliberadas: hará que la muñeca tome de la taza, para después lavarla; se observan ciertos rasgos de independencia en su comportamiento, pues ya no es necesaria la presencia de un adulto para decidir sobre todas sus actuaciones. La pasión de los niños son los carros, locomotoras, trenes, pasión que es compartida más no reforzada en las niñas. Tiene más conciencia de su yo.<sup>12</sup> Es espontáneo: su cuerpo expresa todo sin inhibiciones. Siente una gran necesidad de ser querido y alabado, ya que estas actitudes le refuerzan su autoimagen, es la edad de la gracia por eso sus juegos serán en ocasiones representaciones para ser visto y escuchado por los adultos. A los tres años se presenta la crisis de los tres años, quiere ser independiente terco y obstinado, haciendo lo que está prohibido para demostrar que es autónomo, es igualmente negativo hacia los adultos que le cuidan. Reconoce tres o cuatro colores, dice su nombre, edad y sexo, pregunta mucho y

---

<sup>12</sup> María Teresa Arango y Eloisa Infante. Juguemos con los niños. Santa Fe de Bogotá Colombia, Edith. Gama, 1998. Pág.20

diferencia las categorías de alto-bajo, arriba-abajo<sup>13</sup>. También es capaz de comprender los pequeños dramas de sus libros de cuantos que tienen un inicio, una trama y un final.

Hacia fines del tercer año el niño, aún se encuentra en la etapa del garabateo, logrando a esta edad dibujar objetos reconocibles, principalmente figuras que asemejan al ser humano. Podrá copiar un círculo mas no un cuadrado, descubriendo ciertas relaciones entre lo que ha dibujado y algo en el ambiente. Igualmente el niño comenzara a dar nombres a sus garabatos, aumentando la cantidad de tiempo que le dedica al dibujo. Mostrando preferencia por compartir sus juegos con un número determinado de niños, preferiblemente los más conocidos o con los que esté más acostumbrado a interactuar, no enfrentándose los unos con los otros. Los padres notan cómo el tiempo que pasa jugando solo disminuye y que cada día mostrara más interés por compartir sus juegos con niños de su edad. De cuatro a cinco años el juego tiene un fin determinado, utiliza diferentes materiales para construir lo que desea específicamente. Dedicar algo de tiempo para estar solo y aprender a reconocer qué es lo real del juego y qué es lo imaginario. Las dramatizaciones son parte de su diversión diaria, se transforma en personajes y objetos imaginarios, siendo sus intereses poco duraderos, por ello cambia fácilmente de actividad, pasando de una a otra con rapidez. Desde el cuarto año hasta los inicios del séptimo año, se dice que el niño pasa a la etapa pre-esquemática (en la que cualquier garabato que haya dibujado representa algo. Por ejemplo, tres líneas son para el niño una casa), logra sus primeros intentos de representación, dibujando muy esquemáticamente una figura humana y aquellos objetos con los que se encuentre más familiarizado en su medio. Desarrollando su personalidad, sus respuestas emocionales y sus comportamientos se adaptan a su propio sexo, por eso encontramos que el juego en los varones será más brusco que el de las niñas. Los padres se convierten en su personaje principal de admiración y de identificación. Siente ansiedad por el futuro, temor a perder el afecto y a ser castigado, se presentan las preguntas sexuales y se hacen más evidentes las dificultades en el aprendizaje, en el lenguaje y en el temperamento. Todo esto lo expresa mediante el juego, pues

---

<sup>13</sup> Ídem.



como ya conocemos, este es un medio para canalizar todos sus sentimientos. El pintar es uno de sus juegos preferidos; dibuja una figura humana con las partes principales de su cuerpo, conoce el día de la semana, habla claramente, pregunta por el significado de las palabras, reconoce cuatro colores, desarrolla el sentido del tiempo y la capacidad para simbolizar experiencias y para enfrentarse a las ideas complejas. Protesta cuando se le exige realizar algo que no desea hacer. Siente la necesidad de expresar sus ideas en una gran variedad de formas: mediante el arte, el lenguaje, el juego dramático, la música y el movimiento.<sup>14</sup> Es importante darle la oportunidad para recordar, planear y organizar el juego, hacerle contar y seleccionar los objetos y reconocer los colores, conversar con él y ganarse su confianza.

### **2.1.3. EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN EL FORTALECIMIENTO DE LOS VALORES**

La herramienta es un objeto elaborado a fin de facilitar la realización de una tarea mecánica que requiere la aplicación correcta de energía (siempre y cuando estemos hablando de herramienta material). En esta ocasión hablaremos de herramientas didácticas que sirven para la realización de un proceso guiado para conseguir unos fines. Siendo nuestra herramienta de trabajo el juego con el fin de fortalecer los valores en el niño de educación preescolar.<sup>15</sup>

La didáctica es la disciplina científico pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje. Es, por tanto, la parte de la pedagogía que se ocupa de las técnicas y métodos de enseñanza, vinculando disciplinas pedagógicas como, por ejemplo, la organización escolar y la orientación educativa, la didáctica pretende fundamentar y regular los procesos de enseñanza y aprendizaje.

---

<sup>14</sup> *Ibíd.* Pág.34

<sup>15</sup> Apuntes de psicología. extraído el día 25 de Septiembre de 2012 de: <http://www.apuntesdepsicologia.com/terapias-psicologicas/terapia-del-juego.php>

Los componentes que actúan en el acto didáctico son:

- El docente o profesor
- El contexto social del aprendizaje
- El estudiante

Se entiende que la didáctica es una técnica o ciencia aplicada y como teoría o ciencia básica de la instrucción, educación o formación. Los diferentes modelos didácticos pueden ser teóricos (descriptivos, explicativos, predictivos) o modelos tecnológicos (prescriptivos, normativos).

En donde el maestro propone y organiza una serie de situaciones con distintos obstáculos (variables didácticas dentro de estas situaciones), organiza las diferentes fases (acción, formulación, validación,) organiza la comunidad de la clase, propone en el momento adecuado los elementos convencionales del saber (notaciones, terminología) dando pauta al alumno a proponer soluciones, y confrontarla con sus compañeros, defendiéndolas y discutiendo sus ideas.<sup>16</sup>

Utilizando el juego como herramienta didáctica, de trabajo, fortaleceremos los valores en el niño de educación preescolar siendo nuestra herramienta de trabajo el juego.

#### **2.1.4. CONCEPTO DE ESTRATEGIA DIDÁCTICA**

Cabe mencionar que la estrategia es un conjunto de acciones planificadas sistemáticamente en el tiempo que se lleva a cabo para lograr un fin determinado. Por tal motivo, la estrategia está estrechamente vinculada con la didáctica, se entiende entonces por estrategia didáctica al conjunto de actividades, en el entorno educativo, diseñadas para lograr de forma eficaz y eficiente la consecución de los objetivos educativos esperados. Desde el enfoque

---

<sup>16</sup> Apuntes de psicología. extraído el día 27 de Septiembre de 2012 de: <http://www.apuntesdepsicologia.com/terapias-psicologicas/terapia-del-juego.php>

constructivista esto consistirá en el desarrollo de competencias por parte de los estudiantes, lo cual permite una retro-alimentación mutua.

### **2.1.5. FUNCIÓN DE LA DIDÁCTICA EN LA EDUCACIÓN PRESCOLAR**

Como se mencionó anteriormente, la didáctica es la técnica o ciencia aplicada y como teoría o ciencia básica de la instrucción, educación o formación, a continuación hablaremos de la didáctica en la Educación Preescolar en donde a lo largo de la historia de la educación muestra la enorme variedad de modelos didácticos que han existido. La mayoría de los modelos tradicionales se centraban en el profesorado y en los contenidos (modelo proceso-producto). Los aspectos metodológicos, el contexto y, especialmente, el alumno, quedaban en un segundo plano. Como respuesta al abuso de la memorización típica de los modelos tradicionales, los modelos activos (característicos de la nueva escuela) buscan la comprensión y la creatividad, mediante el descubrimiento y la experimentación. Estos modelos suelen tener un planteamiento más científico y democrático y pretenden desarrollar las capacidades de autoformación.<sup>17</sup>

Actualmente, la aplicación de las ciencias cognitivas ha permitido que los nuevos modelos sean más flexibles y abiertos, en donde muestran la enorme complejidad y el dinamismo de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Cabe distinguir que la didáctica diferencial es una de las de mayor utilidad a nivel preescolar ya que tiene en cuenta la evolución y características del individuo.

Sin olvidar que la didáctica especial o específica se adhiere perfectamente a la didáctica diferencial, ya que esta estudia los métodos específicos de cada materia. Una de las principales características de la Educación Preescolar que la distingue es la posibilidad de adoptar una didáctica diferencial-específica en donde las características del Público las conoces al detalle.<sup>18</sup> En donde la

---

<sup>17</sup> Apuntes de psicología. extraído el día 27 De Septiembre de 2012 de: <http://www.apuntesdepsicologia.com/terapias-psicologicas/terapia-del-juego.php>

<sup>18</sup> Apuntes de psicología. extraído el día 27 de Septiembre de 2012 de: <http://www.apuntesdepsicologia.com/terapias-psicologicas/terapia-del-juego.php>

situación de enseñanza es observada a través de las relaciones que se “juegan” entre tres polos: maestro, alumno, saber, por qué se analiza:

La distribución de los roles de cada uno.

El proyecto de cada uno.

Las reglas de juego: ¿Qué está permitido?, que es lo que realmente se demanda, que se espera, que hay que hacer o decir para demostrar que se sabe.

Muy esquemáticamente se describen tres modelos de referencia:

- El modelo llamado “normativo”, “reproductivo”, o “pasivo” (centrado en el contenido). Donde la enseñanza consiste en transmitir un saber a los alumnos. Por lo que, la pedagogía es, entonces, el arte de comunicar, de “hacerse pasar por un saber”.
  - 1.- El maestro muestra las nociones, las introduce, provee los ejemplos.
  - 2.- El alumno, en primer lugar, aprende, escucha, debe estar atento; luego imita, se entrena, se ejercita y al final, aplica.
  - 3.- El saber ya está acabado, ya está construido.
- El modelo llamado “iniciativo, o germinal” (centrado en el alumno).
  - 1.- El maestro escucha al alumno, suscita su curiosidad, le ayuda a utilizar fuentes de información, responde a sus demandas, busca una mejor motivación.
  - 2.- El alumno busca, organiza, luego estudia, aprende (a menudo de manera próxima a lo que es la enseñanza programada).
  - 3.- El saber está ligado a las necesidades de la vida, del entorno (la estructura propia de este saber pasa a un segundo plano).
- El modelo llamado “aproximativo” o “constructivo” (centrado en la construcción del saber por el alumno).se propone a partir de modelos, de concepciones existentes en el alumno y ponerlas a prueba para mejorarlas, modificarlas, o construir unas nuevas.

- 1.- El maestro propone y organiza una serie de situaciones con distintos obstáculos (variables didácticas dentro de estas situaciones).organiza las diferentes fases (acción, formulación, validación,), organiza la comunicación de la clase, propone en el momento adecuado los elementos convencionales del saber (notaciones, terminología).
- 2.- El alumno ensaya, busca, propone soluciones, las confronta con las de sus compañeros, las defiende o las discute.
- 3.- El saber es considerado en lógica propia.

Para la función de la didáctica en la educación preescolar lo mas importante es el desarrollo integral que puede realizarse por medio de la relación que se establece entre juego-pensamiento-lenguaje.

## **1. ¿QUÉ SON LOS VALORES?**

La axiología e estimativa, es decir, la filosofía de los valores, trata de ellos en cuanto tales y de los llamados juicios de valor.

La esencia de los valores es su valer, él ser valiosos. Ese valor no depende de apreciaciones subjetivas individuales; son los valores objetivos, situados fuera de tiempo y del espacio. Los principales serian: paz, amor, justicia, generosidad, dialogo, honradez, etc.

Los valores se perciben mediante una operación no intelectual llamada estimación.

De estudios realizados sobre estos, deducimos que todo valor tiene una polaridad, ya que puede ser positivo y negativo; es valor o contravalor.

Cualquier valor está vinculado a la reacción del sujeto que los estima; por ejemplo: ante el valor del amor uno puede reaccionar su bilmándolo y otro encarnándolo.

Hay unos más estimables que otros, les otorgamos una jerarquía. Según esta los valores pueden clasificarse en vitales, materiales, intelectuales, morales, estéticos y religiosos.

Los valores pueden ser realizados, descubiertos e incorporados por el ser humano. Justamente en esta triple posibilidad reside su importancia pedagógica, por ello se puede hablar de la educación como realización de los valores y de una pedagogía de los valores. El descubrimiento, la incorporación y la realización de los valores positivos constituyen tres pilares básicos de la tarea educativa.<sup>19</sup>

El termino valor está relacionado con la propia existencia de la persona, afecta a su conducta, conducta y modela sus ideas y condiciona sus sentimientos. Se trata de algo cambiante, dinámico que en apariencia, hemos elegido libremente entre diversas alternativas. Depende, sin embargo, en buena medida, de lo autorizado o a lo largo del proceso de socialización y por consiguiente, de ideas y actitudes que reproducimos a partir de las diversas instancias socializadoras.

Según Kohlberg las personas construimos los principios morales evolutivamente, en una especie de proceso en espiral en el que los principios o procedimientos para juzgar son tentativamente aplicados a los problemas morales. Cuando existe una discrepancia entre el principio y nuestras intuiciones, podemos reformular el principio o nuestra intuición moral, si es que pensamos que ésta última era errónea, hasta que alcanzamos un “equilibrio reflexivo” entre nuestros principios y nuestras intuiciones morales sobre casos concretos.

Se atiende a 6 estadios divididos en niveles.

Nivel 1. Pre convencional.

Los actos son “buenos” o “malos” para el niño en base a sus consecuencias materiales o las recompensas o castigos que le reportan. El niño es receptivo a las normas culturales y a las etiquetas de bueno y malo, justo o injusto, pero

---

<sup>19</sup> J, Piaget. El juicio moral en el niño. Barcelona, Edith. Fontallena, 1996. Pág.58

interpreta estas etiquetas en función bien sea de las consecuencias físicas o hedonistas de la acción (castigo, recompensa, intercambio de favores) o en función del poder físico de aquellos que emiten las normas y las etiquetas. El nivel se divide en los dos estadios siguientes: Estadio 1. La mente del niño “juzga” en base a los castigos y la obediencia. Las consecuencias físicas de la acción determinan su bondad o maldad, con independencia del significado o valor de tales consecuencias. La evitación del castigo y la deferencia incuestionable hacia el poder se valoran por sí mismas y no en función del respeto a un orden moral subyacente apoyado en el castigo y en la autoridad.

Estadio 2. Está bien aquello que reporta beneficios y satisface necesidades, eventualmente las de los otros. Aparecen las nociones de “lo correcto”, “lo equitativo” pero se aplican en el plano material. La reciprocidad consiste en “tanto me das, tanto te doy”. La acción justa es la que satisface instrumentalmente las necesidades del yo y, ocasionalmente las de los otros. Las relaciones humanas se consideran de un modo similar a las propias del mercado. Se encuentran presentes elementos de honestidad, reciprocidad y de participación igual, pero se interpretan siempre desde un modo físico- pragmático. La reciprocidad es un asunto de “tú me rascas la espalda y yo te rasco la tuya”, no de lealtad, gratitud o justicia.

## Nivel 2. Convencional

La actitud global de la persona es de conformidad a las expectativas y al orden social. En este nivel, se considera que el mantenimiento de las expectativas de la familia, el grupo o la nación del individuo es algo valioso en sí mismo. La actitud no es solamente de conformidad con las expectativas personales y el orden social, sino de lealtad hacia él, de mantenimiento, apoyo y justificación activos del orden y de identificación con las personas o el grupo que en él participan. En este nivel hay los estadios siguientes: Estadio 3. La buena conducta es la que agrada a los otros o les proporciona ayuda siendo así aprobada. La conducta empieza a ser valorada por sus intenciones. La orientación de concordancia interpersonal de “buen chico - buena chica”. El buen comportamiento es aquel que complace y

ayuda a los otros y recibe su aprobación. Hay una gran conformidad con las imágenes estereotipadas en relación con el comportamiento mayoritario o “natural”. Frecuentemente se juzga el comportamiento en virtud de la intención. “Tiene buena intención” es algo que, por primera vez, tiene importancia. Uno gana la aprobación siendo “agradable”. Estadio 4. La conducta recta consiste en cumplir con el deber, mostrar respeto a la autoridad y acatar el orden social.

Nivel 3. Post convencional.

Los principios y valores morales se conciben independientemente de los grupos sociales que los profesan. Este nivel también es denominado autónomo o de principios. En él, hay un esfuerzo claro por definir los valores y los principios morales, que tienen validez y aplicación con independencia de la autoridad que los grupos o personas que mantienen tales principios y con independencia de la identificación del individuo con tales grupos. Este nivel también tiene dos estadios: Estadio 5. Lo preside una concepción contractual, con un cierto tono utilitario. La acción recta es la que se ajusta a los derechos generales de los individuos consensuados por la sociedad. Es posible cambiar la ley. La orientación legalista, socio contractualista, generalmente con rasgos utilitarios. La acción justa tiende a definirse en función de derechos generales e individuales y de pautas que se han examinado críticamente y aceptado por toda la sociedad. Existe una conciencia clara del relativismo de los valores y las opiniones personales y se da la importancia correspondiente a las normas procedimentales como medio para alcanzar el consenso. Aparte de los acuerdos constitucionales y democráticos, lo justo es un asunto de “valores” y “opiniones” personales. El resultado es una importancia mayor concedida al “punto de vista legal”, subrayando la posibilidad de cambiar la ley en función de consideraciones racionales de utilidad social (antes que congelarla como se hace en el estadio 4 de “ley y orden”). Fuera del ámbito de lo jurídico, el acuerdo libre y el contrato son los elementos vinculantes de la obligación. Esta es la “moralidad” oficial del Estado y la Constitución (española). Estadio 6. La ética universal. Lo recto es una decisión tomada en conciencia por cada persona de acuerdo con unos principios de justicia, reciprocidad, igualdad de derechos, respeto a la dignidad de la persona, etc. La



orientación de principios éticos universales. Lo justo se define por una decisión de la conciencia de acuerdo con principios éticos que ella misma ha elegido y que pretenden tener un carácter de amplitud, universalidad y consistencia lógicas. Estos principios son abstractos y éticos (la regla de oro, el imperativo categórico), no son normas morales concretas, como los Diez Mandamientos. En esencia, éstos son principios universales de justicia, reciprocidad e igualdad de los derechos humanos y de respeto por la dignidad de los seres humanos como individuos.

## **1. LA INFLUENCIA FAMILIAR EN LA FORMACIÓN DE VALORES.**

En el seno de la familia se producen procesos básicos: la expresión de sentimientos, adecuados o inadecuados, la personalidad del individuo y patrones de conducta; todo esto se aprende en la dinámica familiar y los que así aprendan enseñarán a su vez a sus hijos, más o menos lo mismo.

La familia, desde la antigüedad, es la célula fundamental de la sociedad, que ha perdurado, no importa la edad que tengamos, el cargo que ocupemos, el estatus social que disfrutemos, sin temor a equivocarnos podríamos denominarla como: El refugio espiritual, donde se socializan los conocimientos, las alegrías, emociones y tristezas de los mejores y peores momentos, y la que nos aconseja o sugiere cómo debe ser nuestra actuación cuando entramos en conflicto y no sabemos o no estamos seguros de cuál es la mejor opción en el camino a seguir.

Las tareas hogareñas tienen que constituirse en responsabilidad compartida entre cada uno de sus miembros, el apoyo constante para que las cosas salgan mejor, el análisis colectivo de las decisiones que se tomen, sin dudas son premisas para lograr en los educandos, la formación de sentimientos, cualidades, actitudes, valores y convicciones que irán haciendo suyos. Esto le permitirá enfrentar y transformar el mundo que les rodea, y transformarse así mismo de una manera adecuada.<sup>20</sup>

---

<sup>20</sup> SEP/UPN. El Juego. Antología Básica. México, UPN, 1994. Pág. 61

En ocasiones, los padres le reclaman al maestro que él, tiene la responsabilidad de eliminar en sus hijos aquellas actitudes o comportamientos negativos que posee y expresan: “mire a ver que hace con él porque yo no puedo” o sucede a la inversa, el maestro cita a los padres o los visita en el hogar, solicitando un aprendizaje o comportamiento adecuado, sin tomar en consideración que ellos son los responsables de lograrlo. En uno u otro caso valdría la pena analizar, meditar o preguntarnos ¿tienen conciencia cada uno de ellos de lo que les corresponde como educador? Se piensa que no, que el encargo social no está siempre lo suficientemente claro.

Resulta oportuno referirse a lo señalado por el pedagogo cubano Enrique José Varona. En la sociedad todo educa y todos educamos, lo existente es la idea de la generalidad de los padres de que su papel de educadores se limita a enviar a sus hijos a la escuela y de que en esta se ha de verificar el milagro de que el niño se desprenda de todos los malos hábitos engendrados en el hogar por descuido de los que le rodean y aprendan en la escuela todo lo que luego ha de serle útil para la vida”.

“Debemos participar en la construcción de formas de vida que tengan más en cuenta al hombre; ser más solidarios, creer en la dignidad humana y favorecerla, tener en cuenta las relaciones entre ser humano y su entorno y luchar para eliminar todo lo que en este momento signifique caos y violencia (Martí, 1993).

## **2. CÓMO SE FORTALECEN LOS VALORES EN LOS NIÑOS QUE CURSAN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR.**

En lo que en la comunidad educativa se refiere, es necesario que todos los implicados en construcción, participen de forma efectiva y coherente.

Esta coherencia la necesitan los alumnos; es imprescindible que aceptemos unos determinados objetivos, que sean mínimos, sobre ideales educativos, refrendados por los valores que proponemos.

Solo de esta forma conseguiremos, además de enseñar, educar es decir: guiar en la construcción de una personalidad humana y fuerte. Es imposible educar sin principios educativos y sin valores. Es impensable la existencia de una escuela de educación si no tiene unos principios, si en esta escuela no respetan unos valores que den sentido a la idea del hombre, del mundo, de la vida y del sentido de la historia...”

La Ley de Ordenación General del Sistema Educativo (LOGSE), plantea la Educación en valores como un trabajo sistemático a través del cual, y mediante actuaciones y prácticas en nuestros centros, podamos desarrollar aquellos valores que vienen explicitados en nuestra Constitución, y que deben ser la base de la democracia.

En este contexto y desde esta perspectiva pedagógica, concretamos la definición de valor, actitud y norma.

Valor: es un objeto que nos proponemos en la educación y que parte de la idea que se tenga del hombre y que le ayuda a ser más persona. Es sencillamente la convicción razonada de que algo es bueno o malo para llegar a ser más humanos.

Como consecuencia, entenderíamos como contra-valor, todo aquello que dificulta da al hombre llegar a ser más persona y le restara humanidad.

Actitud: es una disposición que debemos despertar en el niño para adquirir y asimilar un valor. Cuando la actitud llega a ser fácil de ejecutar tenemos un hábito.

Norma: es la explicación a nivel colectivo de un valor.

Insertar en los centros educativos una pedagogía de los valores es educar al alumnado para que se oriente hacia el valor real de las cosas. Por esta pedagogía, las personas implicadas creen que la vida tiene un sentido, reconocen y respetan la dignidad de todos los seres.

Todos los valores que configuran la dignidad del ser humano, son el fundamento de un diálogo que hará posible la paz entre todos los pueblos. El “mundo de los valores” también es la guía del individuo en sus deseos de autorrealización y perfección.

En este caso el objetivo de la educación es ayudar al educando a moverse libremente por un universo de valores para que aprenda a conocer, querer e inclinarse por todo aquello que sea noble, justo y valioso.

Educar en los valores es educar moralmente, porque son los valores los que enseñan al individuo a comportarse como hombre, establecer una jerarquía entre las cosas, llegar a la convicción de que algo importa o no importa, vale o no vale, es un valor o un contravalor.<sup>21</sup>

Además la educación moral tiene por objetivo lograr nuevas formas de entender la vida, de construir la propia historia personal y colectiva.

La educación moral promueve el respeto a todos los valores y opciones. No defiende valores absolutos pero tampoco es relativista; no toma una posición autoritaria (una solución única) ni una posición libertaria (haz lo que te apetezca). Por eso ante un conflicto de valores es necesario conjugar estos dos principios:

1. La autonomía personal frente a la presión colectiva
2. La razón dialógica en oposición al individualismo que olvida los derechos de los demás.

Los criterios para vivir en sociedad desde el punto de vista moral son:

3. La crítica, como instrumento de análisis de la realidad que nos rodea y para cambiar todo lo que sea injusto.
4. La alteridad, que nos permite salir de nosotros mismos para establecer unas relaciones óptimas con los demás.

---

<sup>21</sup> *Ibíd.* Pág. 66

5. Conocer los derechos humanos y respetarlos
6. Implicación y compromiso. Es la parte activa, evita que los otros criterios queden reducidos a una simple declaración de buenas intenciones.

El valor, como hemos apuntado, es la convicción razonada de que algo es bueno o malo. Organizamos esta convicción en nuestro psiquismo en forma de universo de preferencia (uno o varios valores predominan por encima de otros). Es un trasfondo que se ha venido formando en nosotros desde los años de la infancia.

Una vez interiorizados, los valores se convierten en guías y pautas de conducta en cuya ausencia la persona queda a merced de criterios y pautas ajenas.

Los auténticos valores son asumidos libremente y nos permiten definir con claridad los objetivos de la vida dándole su pleno sentido. Nos ayudan a aceptarnos y a estimarnos tal y como somos, facilitando una relación madura y equilibrada con las personas y las cosas.

La escuela, pues debe interesarse y ocuparse de la educación moral que forma parte de la educación integral de la persona s, ayudando a los alumnos y alumnas a construir sus propios criterios, permitiéndoles tomar decisiones, para que sepan cómo enfocar su vida y como vivirla y orientarla.

Hay criterios que, debemos reconocer por sí mismos, como deseables para la convivencia pacífica y respetuosa con los demás, estando por encima de los propios intereses personales.

## **LA EDUCADORA Y SU ROL COMO IMPULSORA DEL FORTALECIMIENTO DE LOS VALORES EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR**

Actualmente a la educación en México se le han hecho modificaciones en cuanto a las necesidades que surgen mediante el tiempo y para dar una mejor calidad educativa en cuanto atender propuestas para dar una enseñanza que se le da al nivel preescolar, una de las propuestas más básicas en la actualidad es la enseñanza basada en competencias. Competencia es una “destreza o capacidad

para desempeñar algo”, las cuales son las que el niño debe desarrollar mediante la formación educativa a nivel preescolar, ya que se concibe ahora como la educación básica para el niño, para su desarrollo para la vida adulta.<sup>22</sup> Es así como se considera que es importante aplicar la educación basada en competencias porque constituye la base fundamental para orientar el currículo, la docencia, el aprendizaje y la evaluación desde el marco de la calidad, ya que brindan principios, indicadores y herramientas para hacerlo, más que cualquier enfoque educativo, es decir que los docentes durante la enseñanza, deben de aplicar las competencias, utilizando los diferentes escenarios, es importante también resaltar que el docente asuma una perspectiva reflexiva sobre las competencias, considerando el desarrollo de las habilidades, esto significa ubicar el conocimiento, recuperarlo transformarlo y relacionarlo con los conocimientos que ya se adquirieron, para crear y desempeñar algo de manera eficaz y eficiente, de esta manera, se requiere de los esfuerzos extras para poder desempeñar este papel, cabe mencionar que el campo formativo de desarrollo personal y social vendría siendo el que se beneficiaría porque en él se habla acerca de las actitudes y capacidades relacionadas con el proceso de construcción de la identidad y de las competencias emocionales y la capacidad para establecer relaciones interpersonales son procesos estrechamente relacionados, en los cuales los niños logran un dominio gradual como parte de su desarrollo personal y social.

Se ha demostrado en investigaciones actuales que desde muy temprana edad desarrollan la capacidad para captar la atención, los estados emocionales de los otros y para actuar en consecuencia es decir en un marco de interacciones y relaciones sociales.

En la edad preescolar los niños han logran un amplio e intenso repertorio emocional que les permite identificar en los demás y en ellos mismos diferentes estados emocionales ira, vergüenza, felicidad, temor y desarrollan paulatinamente la capacidad emocional para funcionar de manera más independiente o autónoma en la integración de sus pensamientos ,sus reacciones, y sus sentimientos.

---

<sup>22</sup> [http://es.wikipedia.org/wiki/Martin\\_Luther\\_King](http://es.wikipedia.org/wiki/Martin_Luther_King) (Extraído el día 13 de Noviembre de 2012)

La comprensión y regulación de las emociones implica aprender a interpretarlas y expresarlas, a organizarlas y darles significado, a controlar impulsos y reacciones en el contexto de un ambiente social particular.

Las emociones la conducta y el aprendizaje son procesos individuales, pero se ven influidos por el contexto familiar, escolar y social en que se desenvuelven los niños en estos procesos aprenden formas diferentes de relacionarse, desarrollan nociones sobre lo que implica ser parte de un grupo, y aprenden formas de participación y colaboración al compartir experiencias.

El establecimiento de relaciones interpersonales favorece la regulación de emociones en los niños y fomenta la adopción de conductas pros sociales en las que el juego desempeña un papel relevante por su potencial en el desarrollo de capacidades de verbalización, control, interés, estrategias para la solución de conflictos, cooperación, empatía y participación en grupo.

Las competencias que componen este campo formativo se favorecen en los pequeños a partir del conjunto de experiencias que viven y a través de las relaciones afectivas que tienen lugar en el aula y que deben crear un clima favorable para su desarrollo integral.

## **2.2. ¿INTERRELACIONANDO LA TEORÍA CON EL DESARROLLO DE LA PRÁCTICA EDUCATIVA DIARIA?**

El aprendizaje es un logro individual pero el proceso para aprender se realiza principalmente en relación con los demás, el funcionamiento del logro escolar ejerce una influencia muy importante en el aprendizaje de cada niño y cada niña, la realización de actividades acorde a la planeación de la semana en donde la actividad no dura más de 20 minutos ya que el niño se aburre y no presta atención necesaria, por ejemplo esta semana se tenía pensado jugar a sombras pisadas pero en el momento que salen al patio y ven un chapulín da un giro total el tema y se abarca otro, en donde manifiestan su estado de ánimo de diferentes formas en la práctica educativa diaria se manifiestan diversas conductas que deben ser adquiridas por el alumno para un mejor desarrollo personal y social.

### **2.3. UNA ANALOGÍA SOBRE EL CÓMO DEBE LLEVARSE A CABO EL TRABAJO DOCENTE EN EL AULA Y LO QUE EN REALIDAD OCURRE DIARIAMENTE EN LAS AULAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN LA CUAL SE LABORA.**

La intervención educativa como ya se ha señalado antes desempeña un papel clave en el aprendizaje de los alumnos, en los hechos la educadora con base a su formación en tradiciones pedagógicas o en sus concepciones/explicitas o implícitas acerca de lo que considera importante que los niños aprendan o respecto a cómo aprenden y en consecuencia las actividades que deben realizar es importante que durante la jornada escolar revise los factores relativos a la organización del aula, uso del tiempo, la organización de los espacios, la disposición y el aprovechamiento de los materiales de trabajo, y no permitir que los fenómenos naturales sea un pretexto y obstáculo para no abordar el tema que se tenía planeado, motivando así al alumno a la realización de sus actividades con una carita feliz o una estrellita sin condicionarle ciertas conductas que debe de adoptar para un mejor desempeño social.



## **CAPÍTULO 3. EDIFICANDO UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA**

### **3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA**

**Estrategias lúdicas para propiciar el desarrollo de los valores en niños preescolares.**

### **3.2. UNA JUSTIFICACIÓN DE LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA EN EL ÁMBITO EDUCATIVO**

El tema de valores en la sociedad actual adquiere una relevancia significativa para la buena convivencia y la cohesión social.

### **3.3. ¿QUIÉNES SON LOS BENEFICIARIOS DE LA PROPUESTA?**

En la participación de dicha propuesta los beneficiarios serán los niños de la estancia infantil “María Montessori” de Educación Preescolar, porque además de aportar información valiosa propicia que ellos paulatinamente, tomen conciencia acerca de qué y cómo aprenden lo cual es parte de las competencias a favorecer con esta propuesta.

### **3.4. ¿CUÁLES SON LOS CRITERIOS ESPECÍFICOS QUE AVALAN LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA?**

Ciertamente es importante avalar los criterios específicos en la aplicación de la propuesta, por tal motivo se pedirá autorización a la directora de la Estancia Infantil “María Montessori” para llevar a cabo dicha propuesta, tomando en cuenta la autorización de los padres de familia, considerando pertinente el espacio físico para la aplicación de la propuesta que en este caso sería el aula, en un horario establecido de 10.AM a 10.35 AM. Con una periódica de diez sesiones consecutivas como ejemplo para una mayor relevancia en la obtención de resultados de la propuesta.

### 3.4.1 UN MAPA DE ACTIVIDADES PARA EL SALÓN DE CLASES

**TÍTULO O DENOMINACIÓN DE LA PROPUESTA:** Estrategias lúdicas para propiciar el desarrollo de los valores en niños preescolares.

**OBJETIVO GENERAL:** El aprendizaje de valores en la sociedad actual adquiere una relevancia significativa para la buena convivencia y la cohesión social.

**Nº. TOTAL DE SESIONES:** 10

Nº DE SESIÓN	COMPETENCIA A DESARROLLAR	APRENDIZAJE ESPERADO	ACTIVIDADES A DESARROLLAR	APOYO DIDÁCTICO	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
1	Reconoce sus cualidades y capacidades, y desarrolla su sensibilidad hacia las cualidades y necesidades de otros.	Habla acerca de cómo es él o ella, y/o disgusta de su casa, de su ambiente familiar y de lo que vive en su escuela	Escenificar el cuento de Alicia en el País de las Maravillas	Cuento, disfraces	Observación participante.  Notas de campo de tipo observacional	SEP. <u>Programa de Educación Preescolar 2004</u> . México, SEP, 2004 Pág. 12  AMEZCUA Eduardo. <u>El gran libro de la maestra preescolar</u> . España, Ed. Aeromexico, S. A., de C. V., 2002. Pág. 30

**TÍTULO O DENOMINACIÓN DE LA PROPUESTA:** Estrategias lúdicas para propiciar el desarrollo de los valores en niños preescolares.

**OBJETIVO GENERAL:** El aprendizaje de valores en la sociedad actual adquiere una relevancia significativa para la buena convivencia y la cohesión social.

**Nº. TOTAL DE SESIONES:** 10

Nº DE SESIÓN	COMPETENCIA A DESARROLLAR	APRENDIZAJE ESPERADO	ACTIVIDADES A DESARROLLAR	APOYO DIDÁCTICO	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
2	Reconoce sus cualidades y capacidades, desarrolla su sensibilidad hacia las cualidades y necesidades de otros.	Muestra interés, en emoción y motivación ante situaciones retadoras y accesibles a sus posibilidades	Que el niño exponga y escenifique el cuento de los tres cerditos ,frente al grupo Haciendo uso del material didáctico para interactuar con otros niños y niñas, respetando a sus compañeros.	Sobrerros, bolsa de mano, pelucas, botas, tenis, anteojos, gorros	Observación participante. Notas de campo de tipo observacional	SEP. <u>Programa de Educación Preescolar 2004</u> . México, SEP, 2004 Pág. 12  AMEZCUA Eduardo. <u>El gran libro de la maestra preescolar</u> . España, Ed. Aeromexico, S. A., de C. V., 2002. Pág. 30

**TÍTULO O DENOMINACIÓN DE LA PROPUESTA:** Estrategias lúdicas para propiciar el desarrollo de los valores en niños preescolares.

**OBJETIVO GENERAL:** El aprendizaje de valores en la sociedad actual adquiere una relevancia significativa para la buena convivencia y la cohesión social.

**Nº. TOTAL DE SESIONES:** 10

Nº DE SESIÓN	COMPETENCIA A DESARROLLAR	APRENDIZAJE ESPERADO	ACTIVIDADES A DESARROLLAR	APOYO DIDÁCTICO	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
3	Establece relaciones positivas con otros, basadas en el entendimiento la aceptación y la empatía	Acepta gradualmente las normas de relación y comportamiento basadas en la equidad y el respeto y las pone en practica	“Juego sin necesidad de armas” marcar y dibujar con los niños señales de tránsito, “prohibido girar a la izquierda”, “a la derecha” “hacer la U de no parquear ahí” “cruce se niños” a denotar cuánto.	Marcadores, papel grueso de color anaranjado, bote de basura	Observación participante.  Notas de campo de tipo observacional	SEP. <u>Programa de Educación Preescolar 2004</u> . México, SEP, 2004 Pág. 12  AMEZCUA Eduardo. <u>El gran libro de la maestra preescolar</u> . España, Ed. Aeromexico, S. A., de C. V., 2002. Pág. 30

**TÍTULO O DENOMINACIÓN DE LA PROPUESTA:** Estrategias lúdicas para propiciar el desarrollo de los valores en niños preescolares.

**OBJETIVO GENERAL:** El aprendizaje de valores en la sociedad actual adquiere una relevancia significativa para la buena convivencia y la cohesión social.

**Nº. TOTAL DE SESIONES:** 10

Nº DE SESIÓN	COMPETENCIA A DESARROLLAR	APRENDIZAJE ESPERADO	ACTIVIDADES A DESARROLLAR	APOYO DIDÁCTICO	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
4	Establece relaciones positivas con otros, basadas en el entendimiento, la aceptación y la empatía	Identifica que los seres humanos son distintos y que la participación de todos es importante para la vida en sociedad	“Jugar al médico” se involucra al grupo a desempeñar distintos papeles durante el juego. Al termino del juego se platica de la relevancia que desarrollo el papel de cada uno de ellos	Jeringa, guantes, batas etc.,	Observación participante.  Notas de campo de tipo observacional	SEP. <u>Programa de Educación Preescolar 2004</u> . México, SEP, 2004 Pág. 12  AMEZCUA Eduardo. <u>El gran libro de la maestra preescolar</u> . España, Ed. Aeromexico, S. A., de C. V., 2002. Pág. 30

**TÍTULO O DENOMINACIÓN DE LA PROPUESTA:** Estrategias lúdicas para propiciar el desarrollo de los valores en niños preescolares.

**OBJETIVO GENERAL:** El aprendizaje de valores en la sociedad actual adquiere una relevancia significativa para la buena convivencia y la cohesión social.

**Nº. TOTAL DE SESIONES:** 10.

Nº DE SESIÓN	COMPETENCIA A DESARROLLAR	APRENDIZAJE ESPERADO	ACTIVIDADES A DESARROLLAR	APOYO DIDÁCTICO	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
5	Establece relaciones positivas con otros, basadas en el entendimiento, la aceptación y la empatía	Escucha las experiencias de sus compañeros y muestra sensibilidad hacia lo que el interlocutor le cuenta	“La bolsa del tesoro” Se le pide a los padres de familia que coloquen un juguete en la mochila de su hijo sin que el niño se percate de esto, se esconden todos los juguetes en una bolsa y se esconden dentro del salón, cuando se encuentre la bolsa cada niño toma su juguete y hace un breve comentario acerca de él.	Una bolsa oscura, y el juguete de cada niño.	Observación participante.  Notas de campo de tipo observacional	SEP. <u>Programa de Educación Preescolar 2004</u> . México, SEP, 2004 Pág. 12  AMEZCUA Eduardo. <u>El gran libro de la maestra preescolar</u> . España, Ed. Aeromexico, S. A., de C. V., 2002. Pág. 30

**TÍTULO O DENOMINACIÓN DE LA PROPUESTA:** Estrategias lúdicas para propiciar el desarrollo de los valores en niños preescolares.

**OBJETIVO GENERAL:** El aprendizaje de valores en la sociedad actual adquiere una relevancia significativa para la buena convivencia y la cohesión social.

**Nº. TOTAL DE SESIONES:** 10

Nº DE SESIÓN	COMPETENCIA A DESARROLLAR	APRENDIZAJE ESPERADO	ACTIVIDADES A DESARROLLAR	APOYO DIDÁCTICO	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
6	Establece relaciones positivas con otros, basadas en el entendimiento, la aceptación y la empatía	Habla sobre experiencia que pueden compartirse y propician la escucha, el intercambio y la identificación entre pares	“La granja” Se les pide que dibujen una granja con animales que les gustaría tener, y los cultivos que más le llamen la atención, una vez que hayan terminado pídeles que cuenten la historia referente a su dibujo	Leerles libros sobre granjas y cultivos de siembra, mostrarle fotos de animales hablarles sobre el cuidado que necesitan, si dan leche o huevo.	Observación participante. Notas de campo de tipo observacional	SEP. <u>Programa de Educación Preescolar 2004</u> . México, SEP, 2004 Pág. 12  AMEZCUA Eduardo. <u>El gran libro de la maestra preescolar</u> España, Ed. Aeromexico, S. A., de C. V., 2002. Pág. 30

**TÍTULO O DENOMINACIÓN DE LA PROPUESTA:** Estrategias lúdicas para propiciar el desarrollo de los valores en niños preescolares.

**OBJETIVO GENERAL:** El aprendizaje de valores en la sociedad actual adquiere una relevancia significativa para la buena convivencia y la cohesión social.

**Nº. TOTAL DE SESIONES:** 10

Nº DE SESIÓN	COMPETENCIA A DESARROLLAR	APRENDIZAJE ESPERADO	ACTIVIDADES A DESARROLLAR	APOYO DIDÁCTICO	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
7	Acepta a sus compañeros y compañeras como son, y aprende a actuar de acuerdo con los valores necesarios para la vida en comunidad y los ejerce en su vida cotidiana.	Identifica que las niñas y los niños pueden realizar diversos tipos de actividades y que es importante la colaboración de todos en una tarea compartida, como construir un puente con bloque, explorar un libro, realizar un experimento, ordenar y limpiar el salón, jugar canicas o fútbol.	“Barras con cuentas de colores” colocar cajas de distintos colores y guardar cada barra de color en la caja correspondiente.	Cajas y barras de colores.	Observación participante.  Notas de campo de tipo observacional.	SEP. <u>Programa de Educación Preescolar 2004</u> . México, SEP, 2004 Pág. 12  AMEZCUA Eduardo. <u>El gran libro de la maestra preescolar</u> España, Ed. Aeromexico, S. A., de C. V., 2002. Pág. 30



**TÍTULO O DENOMINACIÓN DE LA PROPUESTA:** Estrategias lúdicas para propiciar el desarrollo de los valores en niños preescolares.

**OBJETIVO GENERAL:** El aprendizaje de valores en la sociedad actual adquiere una relevancia significativa para la buena convivencia y la cohesión social.

**Nº. TOTAL DE SESIONES:** 10

Nº DE SESIÓN	COMPETENCIA A DSEARROLLAR	APRENDIZAJE ESPERADO	ACTIVIDADES A DESARROLLAR	APOYO DIDÁCTICO	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
8	Acepta a sus compañeros y compañeras como son, y aprende a actuar de acuerdo con los valores necesarios para la vida en comunidad y los ejerce en su vida cotidiana.	Acepta desempeñar distintos roles y asume su responsabilidad en las tareas que le corresponden tanto de carácter individual como colectivo	“Ayudemos a mama” Se dará la partida afuera diciendo a la una a las dos y a las tres... Todos deben de empezar a recoger y poner cada cosa en su lugar y no en cualquier parte, si algún compañero no deja todo en su lugar y ordenando los demás deberán contrarrestar esta actitud	Sillas de plástico, juguetes, pelotas.	Observación participante. Notas de campo de tipo observacional	SEP. <u>Programa de Educación Preescolar 2004</u> . México, SEP, 2004 Pág. 12  AMEZCUA Eduardo. <u>El gran libro de la maestra preescolar</u> España, Ed. Aeromexico, S. A., de C. V., 2002. Pág. 30

**TÍTULO O DENOMINACIÓN DE LA PROPUESTA:** Estrategias lúdicas para propiciar el desarrollo de los valores en niños preescolares.

**OBJETIVO GENERAL:** El aprendizaje de valores en la sociedad actual adquiere una relevancia significativa para la buena convivencia y la cohesión social.

**Nº. TOTAL DE SESIONES:** 10

Nº DE SESIÓN	COMPETENCIA A DESARROLLAR	APRENDIZAJE ESPERADO	ACTIVIDADES A DESARROLLAR	APOYO DIDÁCTICO	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
9	Acepta a sus compañeros y compañeras como son, y aprende a actuar de acuerdo con los valores necesarios para la vida en comunidad y los ejerce en su vida cotidiana.	Explica que le parece justo o injusto y porque, y propone nuevos derechos para responder a sus necesidades infantiles.	“Instrumentos de limpieza” Se tiene una canasta con confeti o recorte de papales para que la puedan tirar y así generen sus propia basura y puedan barrerla las veces que sean, sabiendo que el material y los espacios son suyos y sientan un compromiso personal de mantenerlos limpios y brillantes.	Revistas, cuentos y libros	Observación participante.  Notas de campo de tipo observacional.	SEP. <u>Programa de Educación Preescolar 2004</u> . México, SEP, 2004 Pág. 12  AMEZCUA Eduardo. <u>El gran libro de la maestra preescolar</u> España, Ed. Aeromexico, S. A., de C. V., 2002. Pág. 30

**TÍTULO O DENOMINACIÓN DE LA PROPUESTA:** Estrategias lúdicas para propiciar el desarrollo de los valores en niños preescolares.

**OBJETIVO GENERAL:** El aprendizaje de valores en la sociedad actual adquiere una relevancia significativa para la buena convivencia y la cohesión social.

**Nº. TOTAL DE SESIONES:** 10

Nº DE SESIÓN	COMPETENCIA A DESARROLLAR	APRENDIZAJE ESPERADO	ACTIVIDADES A DESARROLLAR	APOYO DIDÁCTICO	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
10	Actúa gradualmente con mayor confianza y control de acuerdo con criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en los que participa	Participa en los juegos respetando las reglas establecidas y las normas para la convivencia	“Jugar al lobo” Jugaremos en el bosque, mientras el lobo no está... Hacer al niño pertenecer a un grupo ya que los juegos de ronda refuerzan el sentido de pertenencia y la conciencia de que juntos se pueden realizar actividades de que uno solo no podría lograr	Espacio adecuado para la realización del juego	Observación participante. Notas de campo de tipo observacional	SEP. <u>Programa de Educación Preescolar 2004</u> . México, SEP, 2004 Pág. 12  AMEZCUA Eduardo. <u>El gran libro de la maestra preescolar</u> España, Ed. Aeromexico, S. A., de C. V., 2002. Pág. 30

### **3.5. ESTABLECIMIENTO DE UN MECANISMO DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO EN EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA.**

Se va a realizar la evaluación y el seguimiento de la implantación de la propuesta mediante la observación participante y notas de campo de tipo observacional.

### **3.6 ¿CUALES SON RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLANTACION DE LA PROPUESTA ALTERNATIVA?**

Los resultados que se espera, que impacten en la propuesta, en la población de alumnos de Educación Preescolar es lograr una adquisición relevante y significativa para la buena convivencia y la cohesión social. Por medio de los valores.

## CONCLUSIONES

Después de haber concluido la Investigación Documental que da el soporte teórico al presente trabajo de tesina se ha llegado a las siguientes conclusiones:

- Todos los valores que configuran la dignidad del ser humano, son el fundamento de un dialogo que hará posible la paz en todos los pueblos. El mundo de los valores también es la guía del individuo en sus deseos de autorrealización y perfección.
- En este caso, el objetivo de la educación es ayudar al educando a moverse libre mente por un universo de valores para que aprenda a conocer, querer e inclinarse que sea noble, justo y valioso.
- Educar en los valores es educar moralmente, porque son los valores los que enseñan al individuo a comportarse como hombre, establecer una jerarquía entre las cosas, llegar a la convicción de que algo importa no importa.
- Los auténticos valores son asumidos libremente y nos permiten definir con claridad los objetivos de la vida dándole su pleno sentido. Nos ayuda a aceptarnos y a estimarnos tal y como somos, facilitando una relación madura y equilibrada con personas y las cosas.
- La escuela, debe interesarse y ocuparse en la educación moral que forme parte de la persona, ayudando a los alumnos y alumnas a construir sus propios criterios permitiéndoles tomar decisiones para que sepan cómo enfocar su vida y como vivirla y orientarla.

## BIBLIOGRAFIA

AMEZCUA, Eduardo. El gran libro de la maestra preescolar. España, Aeroméxico S. A. de C. V, 2002

ARANGO María Teresa y Eloísa Infante. Juguemos con los niños. Santa Fe de Bogotá, Colombia. Ediciones Gamma, S. A. 1998

ARIZPE, Evelyn. Cuentos Mexicanos de grandes para chicos México, INBA. 1994

DELVAL, Juan. El Juego. Madrid, Siglo XXI. 1994

GARCÍA, Alfonso. El juego Infantil y su metodología. Madrid, Ediciones Ed. Tex. 1998

GONZÁLEZ, J. del C. Como educar la inteligencia del preescolar. México, Ed. Trillas. 1998

PIAGET J. El juicio moral en el niño. Barcelona, Fontallena.

WEST, Janet. Terapia de juegos centrada en el niño. México, Ed. Manual Moderno. 2008

ERICKSON, H. E. Juego y desarrollo. México, Ed. Grijalbo. 1998

FREINET, C. El equilibrio mental del niño México, Ed. LAILA. 1933

## REFERENCIAS DE INTERNET

<http://www.elocal.gob.mx/work/templates/enciclo/EMM15mexico/municipios/15065a.html> (Extraído el día 15 de julio de 2012)

<http://www.estadodemexico.com.mx/portal/otumba/> (Extraído el día 17 de julio de 2012)

<http://www.apuntesdepsicologia.com/terapias-psicologicas/terapia-del-juego.php> (Extraído el día 25 de Septiembre de 2012)

<http://www.diagnosticomedico.es/descripcion/Ludoterapia--16171.html> (Extraído el día 25 de Septiembre de 2012)

[http://gseweb.harvard.edu/news/features/larry10012000\\_page6.html](http://gseweb.harvard.edu/news/features/larry10012000_page6.html) (Extraído el día 17 de Octubre de 2012)

[http://es.wikipedia.org/wiki/Martin\\_Luther\\_King](http://es.wikipedia.org/wiki/Martin_Luther_King) (Extraído el día 13 de Noviembre de 2012)