



# **UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**

---

**UNIDAD 094 D.F. CENTRO**

**“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FOMENTAR VALORES  
EN LOS NIÑOS DE PREESCOLAR”**

**T E S I N A**

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN**

**P R E S E N T A**

**L A U R A L E Ó N J I M E N E Z**

**A S E S O R :**

**MTRO. JULIO RODOLFO GRIMALDO ARRIAGA**

**México, D.F.**

**Septiembre de 2013**



**DICTAMEN PARA EL TRABAJO DE  
TITULACIÓN**

México, D.F., a 24 de enero de 2013.

**PROFRA. LAURA LEÓN JIMÉNEZ.  
P R E S E N T E**

EN MI CALIDAD DE PRESIDENTA DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN DE  
ESTA UNIDAD Y COMO RESULTADO DEL ANÁLISIS REALIZADO A SU  
TRABAJO TITULADO:


**" EL JUEGO COMO ESTRATEGIAS PARA FOMENTAR VALORES EN LOS  
NIÑOS DE PREESCOLAR"**

**OPCIÓN: TESINA**

A PROPUESTA DEL ASESOR MTRO. JULIO RODOLFO GRIMALDO  
ARRIAGA MANIFIESTO A USTED QUE REÚNE LOS REQUISITOS  
ACADÉMICOS ESTABLECIDOS AL RESPECTO POR LA INSTITUCIÓN.

POR LO ANTERIOR SE DICTAMINA FAVORABLEMENTE SU TRABAJO Y SE  
LE AUTORIZA A PRESENTAR SU EXAMEN PROFESIONAL, DE LA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PLAN 94.

**ATENTAMENTE  
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"**

  
**MTRA. MARICRUZ GUZMÁN CHINAS  
DIRECTORA**



**S E P  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
CALLE DE LA PAZ 094  
CENTRO**

*MGC/JSK/ff*

## ÍNDICE

Introducción.....	1
-------------------	---

### **CAPÍTULO 1 CONTEXTO**

#### **1.1 Contexto y Comunidad**

1.1.1 Aspecto Físico.....	3
1.1.2 Aspecto Ecológico - Demográfico.....	4
1.1.3 Aspecto Histórico.....	5
1.1.4 Aspecto Económico.....	5
1.1.5 Aspecto Social.....	6
1.1.6 Aspecto Cultural - Educativo.....	6

#### **1.2 Diagnóstico**

1.2.1 Definición de la Problemática.....	7
1.2.2 Planteamiento de la Problemática.....	9
1.2.3 Propósito.....	10
1.2.4 Metodología.....	10

### **CAPÍTULO 2 MARCO REFERENCIAL**

2.1 Fundamento Legal.....	12
2.2 Fundamento Psicológico.....	17
2.3 Fundamento Pedagógico.....	27
2.4 Fundamento Sociológico.....	35

### **CAPÍTULO 3 DISEÑO DE UNA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN**

3.1 Introducción.....	40
3.2 Actividades Planificadas.....	41

<b>Recomendaciones.....</b>	<b>54</b>
-----------------------------	-----------

<b>Referencias Bibliográficas.....</b>	<b>58</b>
--	-----------

<b>Referencias Electrónicas.....</b>	<b>59</b>
--------------------------------------	-----------

## INTRODUCCIÓN

Cuando los miembros de alguna familia dedican unos instantes de su ocupada vida para convivir y platicar, es común escuchar a los de mayor edad comentar que en tiempos pasados las personas se comportaban de una forma más amable; por ejemplo, en el autobús se cedía el asiento a un adulto mayor o a una mujer con un bebé en brazos; se respetaban las filas para acceder a algún servicio o lugar; los hijos mostraban mayor respeto por sus padres y hermanos; los alumnos guardaban compostura dentro del salón de clases, etc., es decir, su comportamiento se regía por un conjunto de valores.

Es evidente que en la actualidad dicho conjunto de valores se ha modificado y algunos de ellos son considerados por la mayoría de los adolescentes de esta época como anticuados y fuera de lugar.

No se puede negar que, al igual que muchos aspectos de la vida, los valores se encuentran inmersos en la dinámica del cambio y que, efectivamente, costumbres y actitudes propias de las épocas juveniles de nuestros padres y abuelos son impensables en la sociedad moderna. No obstante, tampoco es posible ignorar que para que la sociedad siga funcionando como tal, deben existir y observarse un cierto conjunto de valores en la forma de conducirse de las personas.

Se puede afirmar, que actualmente somos testigos de la progresiva descomposición de este conjunto de valores que hacen posible la convivencia en sociedad y que se ha vulnerado considerablemente. A dicho proceso de aniquilación han contribuido de manera importante factores del entorno sociocultural como los medios de comunicación, la comunidad donde crecen los niños y el entorno familiar.

Incluso la escuela como elemento que forma parte del medio sociocultural puede contribuir a la aceleración de la destrucción moral en los menores. De ahí que surja la inquietud de colaborar por medio del presente documento para garantizar que en la escuela los niños encuentren un contrapeso a la tendencia descrita y se constituya en una fuente de aprendizaje de valores.

De esta forma, el Capítulo 1 contiene una descripción del entorno físico del barrio y el colegio en los cuales surgió, mediante la práctica docente, el interés por analizar y estudiar la formación de valores en los niños de preescolar, así como la instrumentación de una serie de actividades que proporcionen elementos sobre el uso del juego como estrategia para fomentarlos. Igualmente, se plantea el propósito que pretende alcanzar esta investigación a través de la instrumentación de estrategias fundamentadas en una actividad característica de la niñez: el juego.

El tema del Capítulo 2 abarca el marco referencial con una orientación sociocultural que delimita el contexto legal, psicológico, pedagógico y sociológico de la investigación. Dicho marco presenta las reformas más recientes realizadas a la educación básica, una exposición del proceso de aprendizaje de los niños desde una perspectiva constructivista, articulada con una explicación desde el punto de vista pedagógico, así como la importancia de incluir en la educación básica contenidos con una orientación de valores que coadyuven a la inserción y convivencia adecuada de los menores con su entorno social.

El tercer apartado se ocupa en proponer una serie de actividades fundamentadas en el juego, dirigidas a fomentar los valores en los niños en edad de preescolar. Se acompañan de una breve descripción de su propósito, el desarrollo de la actividad, los materiales y equipo necesario para su instrumentación y una propuesta de evaluación concisa de lo observado.

Por último, se efectúa una reflexión sobre el contenido de los capítulos precedentes de la cual surgen algunas recomendaciones que se consideran pueden influir positivamente en la formación de valores en los niños de preescolar.

# CAPÍTULO 1

## CONTEXTO

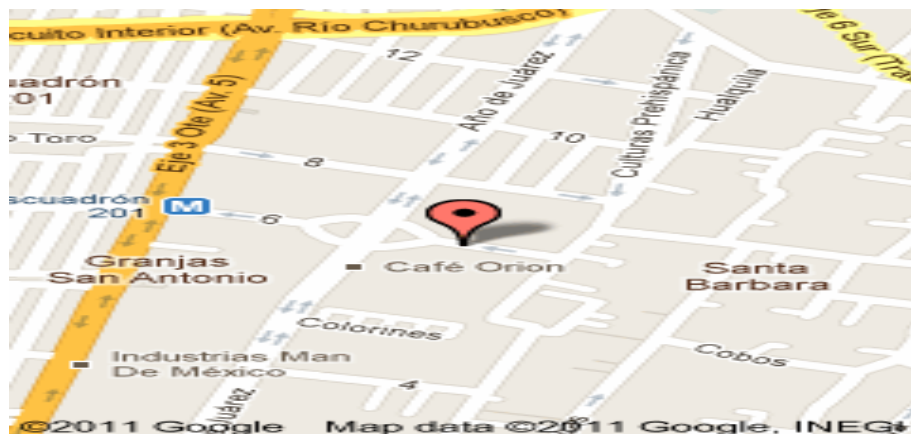
### 1.1 CONTEXTO Y COMUNIDAD

#### 1.1.1 Aspecto Físico

El centro escolar donde se efectuó la investigación se ubica en el número 165 de la Calle 6, en la colonia Granjas San Antonio, dentro del perímetro de la delegación Iztapalapa (ver esquema 1). Dicha demarcación se localiza al oriente del Distrito Federal y colinda con las delegaciones Iztacalco, Tláhuac, Xochimilco, Coyoacán y Benito Juárez; así como con los municipios Netzahualcóyotl, Los Reyes La Paz y Valle de Chalco, todos ellos pertenecientes al estado de México.

El plantel está provisto con los servicios públicos de recolección de basura, alumbrado, drenaje, alcantarillado, agua potable y pavimentación.

La escuela se caracteriza por ofrecer, en el ámbito privado, tres niveles de educación: preescolar, primaria y secundaria. De esta forma, sus instalaciones se dividen en igual número de secciones. El área de preescolar, grado en el que mediante la práctica docente surgió el interés que motivó esta investigación, cuenta con aulas acordes con dicho nivel de aprendizaje. Asimismo, el patio para juegos y el comedor se ubican en la misma sección, al igual que la recepción y la dirección.



Esquema 1. Ubicación Geográfica. Fuente: Google Maps. INEGI.

### **1.1.2 Aspecto Ecológico - Demográfico**

Como consecuencia del contexto urbano que predomina en los alrededores del centro escolar, el medio ambiente sufre de constantes problemas ambientales por contaminación del aire y auditiva, derivado de su cercanía con avenidas por las cuales transita un considerable número de vehículos. Además, se encuentra inmerso en una zona en la que coexisten casas habitación y empresas que realizan maniobras de carga y descarga de mercancías y materias primas, así como actividades productivas, comerciales y de prestación de servicios, lo que deteriora aun más las condiciones del medio ambiente.

No obstante, las vialidades circundantes cuentan con áreas arboladas que otorgan al vecindario un aspecto más amable y ayudan a contrarrestar, en cierta medida, la polución originada por los escapes de los autos, autobuses y camiones, así como la proveniente de las industrias establecidas en los alrededores.

La contaminación visual constituye un elemento adicional que afecta a la colonia Granjas San Antonio, debido a que en la mayoría de sus muros y fachadas se observan los estragos ocasionados por la pinta de grafitis. Casi todos los inmuebles que muestran en sus paredes imágenes o símbolos plasmados con pinturas en aerosol no son reparados por sus propietarios, a causa de la práctica recurrente de los jóvenes autores que buscan en esta actividad una forma de expresión ante la falta de oportunidades educativas, culturales y laborales, sin tomar en cuenta el perjuicio ocasionado en propiedades ajenas.

El deterioro ambiental y la escasez de oportunidades se encuentran directamente relacionados con la dinámica demográfica experimentada, años atrás, por las zonas aledañas al centro educativo. Durante la segunda mitad del siglo XX la zona oriente del Distrito Federal registró un crecimiento importante de pobladores que provenían de otras entidades federativas (Gobierno delegacional de Iztapalapa, 2005) en busca de mejorar su estatus de vida, lo cual, junto con las altas tasas de natalidad registradas hasta la década de los setentas, ocasionó que en la actualidad la delegación Iztapalapa sea la demarcación más poblada del país, superando en número de residentes a diez estados de la República

Mexicana. Asimismo, ocupa el tercer lugar en el Distrito Federal en lo que se refiere a densidad poblacional, con 16 mil 005 habitantes por kilómetro cuadrado, (INEGI, 2011) lo que resulta en la agudización de problemas como la disponibilidad y encarecimiento de la vivienda, el incremento en los niveles de delincuencia y la insuficiencia en la prestación de servicios a la población como agua potable, sanitarios y de salud, entre otros.

### **1.1.3 Aspecto Histórico**

El colegio Atenea (a lo largo del documento indistintamente se hará referencia a él como colegio, institución educativa, escuela, institución de enseñanza, centro escolar, centro educativo, colegio privado) institución en la que se desarrolló la práctica pedagógica, inició actividades en 1960, ofreciendo servicios educativos en el nivel preescolar. Cuatro años después obtuvo su incorporación a la Secretaría de Educación Pública y amplió su oferta a la instrucción primaria. Después de más de veinte años de labor formativa la dirección del centro escolar, motivada por el éxito obtenido en la impartición de educación en los niveles básicos, decide en 1995 emprender un nuevo proyecto estableciendo en sus instalaciones una escuela secundaria, lo que le permite ofrecer una formación continua e integral a sus alumnos que abarca desde la niñez hasta la adolescencia. Entre las décadas de 1960 y 1980 la institución educativa obtuvo un gran prestigio no sólo entre los pobladores de los alrededores del plantel, también consiguió reconocimiento en zonas de un mayor nivel socioeconómico, por lo que se planearon e inauguraron dos centros educativos más en la zona sur de la ciudad.

### **1.1.4 Aspecto Económico**

El comercio, la prestación de servicios y la fabricación de manufacturas son, en estricto orden, las principales actividades económicas que se realizan dentro de la delegación política en que se ubica el centro escolar (INEGI, Cuaderno Estadístico Delegacional, 2008). En tal sentido, la actividad que realiza la escuela se clasifica es el sector Servicios.



Una de las características que distinguen a los alumnos inscritos en el colegio, es que provienen de familias que se ubican en un estrato medio en cuanto a percepción de ingresos. Son hijos de profesionistas, funcionarios de gobierno o emprendedores con un negocio propio. Cabe resaltar que en la mayoría de los casos tanto el padre como la madre contribuyen a los ingresos familiares.

Las instalaciones escolares muestran un buen estado de conservación como reflejo del mantenimiento cuidadoso que reciben y que es posible debido a los importantes ingresos que percibe la institución escolar por concepto de colegiaturas. Asociado a lo anterior se encuentra el interés de la dirección de la escuela por ofrecer una infraestructura acorde con el prestigio académico con el que cuenta y atraer alumnos de un nivel económico alto.

#### **1.1.5 Aspecto Social**

Como ya se mencionó, en general los alumnos inscritos en el colegio y sus padres pertenecen a un estrato medio de ingresos, lo cual motiva que en el ambiente cotidiano de la escuela se presenten casos de discriminación entre los niños por aspectos como vestimenta, higiene, características raciales, entre otros. Incluso, esta situación se presenta entre los padres de familia y, a su vez, se dan casos en que los padres discriminan a los docentes y alumnos por su condición social que consideran inferior a la de ellos.

#### **1.1.6 Aspecto Cultural - Educativo**

La oferta cultural del centro educativo es amplia, por lo que durante el año escolar se fomenta la participación de los alumnos en festivales para conmemorar fechas nacionales relevantes como el día del inicio de la lucha por la Independencia, el inicio de la Revolución Mexicana, el Día de la Bandera y el Natalicio de Benito Juárez. También, se promueve el interés de los niños por conocer y tomar parte en tradiciones y costumbres mexicanas como pastorelas y los días dedicados a los muertos, a la primavera, al niño, a la madre, al padre, a los abuelos, al medio ambiente, al agua, entre otros.

Cabe mencionar que en algunos de estos eventos se cuenta con la participación de los docentes; por ejemplo, en los festivales del Día del Niño

algunas maestras se disfrazan de los personajes que ponen de moda algunas películas, lo que también representa una estrategia mercadológica para incrementar la matrícula en los tres planteles con que cuenta el centro escolar.

## **1.2 DIAGNÓSTICO**

### **1.2.1 Definición de la Problemática**

El nacimiento de un bebé dentro de una familia representa, en la mayoría de las veces, un motivo de alegría para los padres y demás individuos que la conforman. Sin embargo, pocas ocasiones reflexionan acerca de la gran responsabilidad que adquieren con el nuevo integrante en lo que concierne a la formación de valores.

La familia constituye la célula básica de cualquier sociedad y es dentro de ella en donde se obtienen las bases para la formación moral, las creencias, los sentimientos y conductas que los individuos tienen con respecto a ellos mismos, así como con los demás y con el medio ambiente.

En el mismo sentido, es innegable la repercusión de los medios de comunicación, principalmente los electrónicos, en la educación de los niños debido a la gran cantidad de información y conocimientos que transmiten, elementos esenciales en el proceso educativo, por lo que su influencia es determinante en el comportamiento de las personas y en las decisiones que tomen a lo largo de sus vidas.

El ámbito de predominio de los medios de comunicación es el de las emociones, fomentando con sus mensajes actitudes, patrones, hábitos necesidades de consumo y valores. Por lo anterior, se revelan como un factor de gran relevancia que moldea, en cierta medida, la forma en que los individuos socializan con las demás personas.

Con el curso de los años, los contenidos de los mensajes emitidos por los medios de comunicación se han tornando cada vez más dañinos, fomentando la pérdida de valores como el respeto dentro de la familia, así como violentar la forma en que las personas se relacionan con los demás. Incluso, el respeto que

los individuos tienen por sí mismos se ve disminuido, al igual que la solidaridad que se debe mostrar como parte de una sociedad.

De esta forma, lo ideal sería una cooperación y coordinación entre los medios de comunicación, la familia y la escuela en lo que se refiere a la formación y transmisión de valores. Al no existir esta situación, resalta la importancia de que los colegios, en este caso los que imparten el nivel preescolar, fomenten entre los niños el desarrollo de las capacidades, experiencias, conocimientos y valores que adquirieron dentro de sus familias y en su interacción con el ámbito social.

Con referencia a mi labor en el centro escolar, durante las actividades que realicé se distingue el desarrollo de competencias de los alumnos, entendiendo a éstas como “(...) la capacidad que una persona tiene de actuar con eficacia en cierto tipo de situaciones mediante la puesta en marcha de conocimientos, habilidades, actitudes y valores.” (SEP, 2011: 14)

Es en este último aspecto, al desarrollar las prácticas cotidianas con el grupo, me percaté de que la mayor parte de los niños mostraban una deficiencia en la formación de valores, originada desde el contexto familiar a causa de que imitaban actitudes y vocablos discriminatorios y ofensivos hacia otros de sus compañeros de aula.

Dicha situación se hacía evidente desde que iniciaban las actividades diarias en el salón de clases. El grupo de alumnos se conformaba de quince niños cuyas edades se encontraban alrededor de los cuatro años. Durante la convivencia, surgieron tres casos que ejemplifican la forma en que el contexto familiar y social incide en la formación ética de los infantes.

Es conveniente señalar que los casos no se limitan a ejemplificar los valores deficientes en la experiencia individual de los alumnos involucrados, también reflejan la intolerancia y prejuicios que mostraron los demás integrantes del grupo en la convivencia diaria, e inclusive, los padres de familia. A continuación describo cada uno de ellos.

*Caso 1:* Alberto es un niño que forma parte del grupo de preescolar; sin embargo, padece del rechazo de sus compañeros de aula debido a que su aseo

personal es muy descuidado. La aversión de los demás niños hacia él se acentúa debido a que una de las características de Alberto es ser brusco en su trato y poco respetuoso al hacer uso de los juguetes y materiales que ocupa el total del grupo, arrebatándolos con violencia a quien en ese momento juega con ellos.

**Caso 2:** Brenda es una niña proveniente de un barrio marginal ubicado en la delegación Iztapalapa. Sus padres tienen la posibilidad de enviarla a un colegio privado debido a que se dedican al comercio informal y perciben ingresos elevados de esta actividad. La situación de Brenda en el grupo de preescolar es difícil debido a que no sólo sus compañeros la excluyen a causa del barrio en donde vive, sino que los padres de familia les aconsejan a sus hijos no convivir con ella debido a que la consideran socialmente inferior. Incluso, han llegado a solicitar a los docentes que no permitan el contacto de sus hijos con la niña.

**Caso 3:** La forma que elige Karina para comunicarse con sus compañeros de grupo es ofensiva como consecuencia de las palabras altisonantes y señas obscenas con las que se expresa su padre en casa. Ella es hija única, por lo que sus padres le cumplen la mayoría de sus caprichos, además de que le llaman la atención en forma ligera cuando pronuncia groserías y repite las señas irrespetuosas que son comunes en su hogar. También, se observa que a los padres de la niña les causa cierta gracia cuando se les informa que su hija ofendió a los demás niños del grupo, restándole importancia a la situación.

### **1.2.2 Planteamiento de la Problemática**

La formación de valores en los niños en edad preescolar se encuentra en función de factores como la familia, el medio social (entre ellos los medios de comunicación) y la escuela. Los dos primeros interactúan con los infantes desde el momento de su nacimiento, motivo por el cual, cuando ingresan al colegio, traen consigo cierto bagaje de valores adquiridos que es necesario desarrollar, modificar e incluso formar nuevos.

De ahí deriva la relevancia del papel de los docentes de preescolar para plantear e instrumentar la estrategia didáctica del juego como un recurso que

coadyuve a la formación de valores en los niños de preescolar, a partir del planteamiento de diversas actividades afines con este nivel educativo.

Teniendo como fundamento la problemática descrita, surge la siguiente interrogante: **¿De qué manera estructurar una estrategia didáctica con actividades basadas en el juego para que coadyuve a fomentar y desarrollar valores en el niño de preescolar?**

### **1.2.3 Propósito**

A partir del reconocimiento de la relevancia que las actividades lúdicas tienen en la formación y educación de los niños, con este trabajo se pretende analizar la actividad del juego como una estrategia que tiene un gran potencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en específico en el fomento y desarrollo de valores en los niños de preescolar.

En el transcurso del análisis, el entorno social en que el niño crece y se desarrolla se revela como un factor fundamental en el aprendizaje y formación de actitudes, las cuales influirán en forma determinante en su convivencia con los demás individuos de su comunidad. De esta forma, se tiene el propósito de generar una propuesta didáctica concebida desde una perspectiva socio-cultural.

### **1.2.4 Metodología**

El trabajo de tesina que se presenta corresponde a una modalidad de investigación que tiene como propósito realizar el análisis de una problemática identificada a partir de la labor docente efectuada en el colegio Atenea que imparte la educación en el nivel preescolar. Para ello, se propuso el siguiente protocolo:

- Se recolectó y seleccionó información relacionada con la problemática planteada.
- Se elaboró un marco referencial para otorgar un fundamento teórico a dicha problemática.
- Se analizó la información de acuerdo a los siguientes apartados:

- Legal
  - Psicológico
  - Pedagógico
  - Sociológico
- Se diseñó una propuesta de intervención surgida a partir del análisis de la problemática detectada.

## CAPÍTULO 2

### MARCO REFERENCIAL

#### 2.1 FUNDAMENTO LEGAL

Un rasgo característico de cualquier sociedad lo constituye su evolución en el transcurso del tiempo. Como consecuencia, sus necesidades en ámbitos como la salud, la seguridad, la economía y la educación, entre otros, también se transforman y requieren de satisfactores que igualmente deben ser dinámicos.

En tal sentido, las políticas públicas instrumentadas para hacer frente a dichas necesidades no solamente deben rediseñarse, sino también concebirse e implementarse estrategias novedosas orientadas a otorgar a los individuos las condiciones óptimas para el desarrollo de sus capacidades.

La educación representa uno de los factores determinantes para fomentar la inserción social de las personas de una forma adecuada, lo cual le confiere un sitio preponderante en el Plan Nacional de Desarrollo **(PND)** 2007-2012 y en el Programa Sectorial de Educación **(PSE)** para el mismo período.

El PND 2007-2012 gira alrededor de cinco ejes de política pública:

1. Estado de Derecho y seguridad.
2. Economía competitiva y generadora de empleos
3. Igualdad de oportunidades
4. Sustentabilidad ambiental
5. Democracia efectiva y política exterior responsable

De esta forma, la transformación educativa se ubica en el eje 3 Igualdad de oportunidades. A continuación se enlistan los objetivos y estrategias que se considera influyen de forma determinante en el desarrollo de la educación básica y, por tanto, en el nivel preescolar. Cabe señalar que el siguiente cuadro no considera el total de objetivos y estrategias comprendidas en dicho eje; para su elaboración se tomó como criterio seleccionar únicamente los que de algún modo tienen injerencia en la educación y formación de valores en los alumnos.

Objetivo	Estrategias
Elevar la calidad educativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actualizar los programas de estudio, sus contenidos, materiales y métodos para elevar su pertinencia y relevancia en el desarrollo integral de los estudiantes, y fomentar en éstos el desarrollo de valores, habilidades y competencias para mejorar su productividad y competitividad al insertarse en la vida económica.</li> </ul>
Promover la educación integral de las personas en todo el sistema educativo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Renovar la currícula de formación cívica y ética desde la educación básica.</li> <li>• Estimular la educación sobre derechos y responsabilidades ciudadanas.</li> </ul>

Cuadro 1. Eje 3 Igualdad de oportunidades.  
Fuente: Plan Nacional de Desarrollo 2007 - 2012.

Asimismo, se presentan los objetivos y estrategias del PSE tomando los mismos parámetros considerados en el cuadro anterior.

Objetivo	Estrategias
Elevar la calidad de la educación para que los estudiantes mejoren su nivel de logro educativo, cuenten con medios para tener acceso a un mayor bienestar y contribuyan al desarrollo nacional.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar una reforma integral de la educación básica, centrada en la adopción de un modelo educativo basado en competencias, que responda a las necesidades de desarrollo de México en el siglo XXI.</li> </ul>
Ofrecer una educación integral que equilibre la formación en valores ciudadanos, el desarrollo de competencias y la adquisición de conocimientos, a través de actividades regulares del aula, la práctica docente y el ambiente institucional, para fortalecer la convivencia democrática e intercultural.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Articular en la formación ciudadana los temas emergentes que apoyen la reflexión y actuación de los estudiantes: derechos humanos, medio ambiente, interculturalidad, equidad de género, cuidado individual y colectivo de la salud y la seguridad, aprecio y desarrollo del patrimonio cultural y natural, la rendición de cuentas, entre los principales.</li> </ul>

Cuadro 2. Programa Sectorial de Educación 2009 - 2012  
Fuente: Secretaría de Educación Pública.



La normatividad citada provee el marco general que orienta la política educativa nacional. En forma específica la **Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB)** proporciona los elementos necesarios y líneas estratégicas dirigidos a elevar la calidad educativa para que los estudiantes transcurran satisfactoriamente por los distintos niveles que conforman el sistema de educación y, de esta forma, alcancen un mayor bienestar personal aportando los conocimientos adquiridos a través de su formación para contribuir al desarrollo nacional, de acuerdo a lo postulado por la Ley General de Educación.

La RIEB se propone impulsar

(...) la formación de ciudadanos íntegros y capaces de desarrollar todo su potencial, y (...) coadyuvar al logro de una mayor eficiencia, articulación y continuidad entre los niveles que conforman este tipo de educación". (Además, contempla) Ofrecer a las niñas, niños y adolescentes de nuestro país un trayecto formativo coherente y de profundidad creciente de acuerdo con sus niveles de desarrollo, sus necesidades educativas y las expectativas que tiene la sociedad mexicana del futuro ciudadano.

(RIEB, 2009: <http://basica.sep.gob.mx/reformaintegral/sitio/index.php?act=rieb> ).

Las principales características que distinguen a la RIEB consisten en:

- Articulación de los tres niveles que constituyen la educación básica; la RIEB busca la consolidación de las reformas de preescolar de 2004; la de secundaria presentada en 2006, y el diseño y puesta en marcha de un nuevo currículo para la educación primaria a partir de 2009. Para ello, es necesario integrar los conocimientos, habilidades, destrezas actitudes y valores de dichos niveles educativos con el fin de formar ciudadanos con las competencias especificadas en el perfil de egreso.
- Definición de un perfil de egreso de la educación básica; el cual se fundamenta en un conjunto de capacidades que al término de los estudios básicos deberán mostrar los alumnos y que se basa en la movilización de conocimientos y habilidades para enfrentar las tareas diarias. Los rasgos del perfil de egreso son:

- ✓ Utiliza el lenguaje oral y escrito para comunicarse con claridad y fluidez e interactuar en distintos contextos sociales y culturales. Además, posee las herramientas básicas para comunicarse en una lengua adicional.
- ✓ Argumenta y razona al analizar situaciones, identifica problemas, formula preguntas, emite juicios, propone soluciones y toma decisiones.
- ✓ Valora los razonamientos y la evidencia proporcionada por otros y puede modificar, en consecuencia, los propios puntos de vista.
- ✓ Busca, selecciona, analiza, evalúa y utiliza la información proveniente de diversas fuentes.
- ✓ Interpreta y explica procesos sociales, económicos, financieros, culturales y naturales para tomar decisiones individuales o colectivas, en función del bien común.
- ✓ Conoce y ejerce los derechos humanos y los valores que favorecen la vida democrática, actúa en y pugna por la responsabilidad social y el apego a la ley.
- ✓ Asume y practica la interculturalidad como riqueza y forma de convivencia en la diversidad social, étnica, cultural y lingüística.
- ✓ Conoce y valora sus características y potencialidades como ser humano; sabe trabajar en equipo; reconoce, respeta y aprecia la diversidad de capacidades en los otros, y emprende y se esfuerza por lograr proyectos personales o colectivos.
- ✓ Promueve y asume el cuidado de la salud y del ambiente, como condiciones que favorecen un estilo de vida activo y saludable.
- ✓ Aprovecha los recursos tecnológicos a su alcance, como medios para comunicarse, obtener información y construir conocimiento.
- ✓ Reconoce diversas manifestaciones del arte, aprecia la dimensión estética y es capaz de expresarse artísticamente.

([http://www.santillana.com.mx/rieb2/contenido\\_rieb/RIEB2010/4La%20Reforma%20Integral.pdf](http://www.santillana.com.mx/rieb2/contenido_rieb/RIEB2010/4La%20Reforma%20Integral.pdf): 17).

- Organización de las asignaturas en campos formativos; el mapa curricular del nivel básico de educación se estructura en cuatro campos formativos:
  - ✓ Lenguaje y comunicación, que incluye las asignaturas de Español y Lengua Adicional (asignatura estatal).
  - ✓ Pensamiento matemático, en el que se encuentra la asignatura de Matemáticas.
  - ✓ Exploración y comprensión del mundo natural y social, que agrupa las asignaturas de Exploración de la Naturaleza y la Sociedad, Ciencias Naturales, Estudio de la Entidad donde vivo, Geografía e Historia.
  - ✓ Desarrollo personal y para la convivencia, en la que convergen las asignaturas de Formación Cívica y Ética, Educación Física y Educación Artística. (Ibid: 18).

Campos formativos para la educación básica	Preescolar		
	1°	2°	3°
Lenguaje y comunicación	Lenguaje y comunicación		
Pensamiento matemático	Pensamiento matemático		
Exploración y comprensión del mundo natural y social	Exploración y conocimiento del mundo		
	Desarrollo físico y salud		
Desarrollo personal y para la convivencia	Desarrollo personal y social		
	Expresión y apreciación artística		

Cuadro 3 Mapa Curricular del Nivel Preescolar.  
Fuente: RIEB

- Incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación; en la RIEB se concibe a las Tecnologías de la Información y Comunicaciones (TIC) como herramientas que favorecen el desarrollo de aprendizajes por medio de la búsqueda y almacenamiento de información que facilite la elaboración de trabajos escolares, para la simulación de fenómenos naturales, para la implementación de dinámicas que apoyen a los alumnos en su aprendizaje, etc.

La instrumentación de la RIEB conllevará los siguientes beneficios:

- Contar con Planes y programas de estudio actualizados, con enfoques de enseñanza pertinentes y con la definición de los aprendizajes esperados por grado y asignatura.
- Fortalecer la formación de directivos y docentes.
- Impulsar procesos de gestión escolar participativos.

## 2.2 FUNDAMENTO PSICOLÓGICO

El estudio del aprendizaje de valores por parte de los niños en edad de preescolar por medio de actividades lúdicas que contribuyan a mejorar su socialización se abordará desde la perspectiva del Constructivismo Social.

Para comenzar a profundizar en el tema es indispensable comprender el concepto de constructivismo. Con tal fin, se eligió el siguiente planteamiento:

El Constructivismo plantea que "cada alumno estructura su conocimiento del mundo a través de un patrón único, conectando cada nuevo hecho, experiencia o entendimiento en una estructura que crece de manera subjetiva y que lleva al aprendiz a establecer relaciones racionales y significativas con el mundo". (Abbott y Ryan. Cit. en UAA, 1999: 2).

Camacho aporta una idea más amplia acerca del aprendizaje de un individuo dentro de la concepción de la teoría constructivista:

(...) el aprendizaje es esencialmente activo. Una persona que aprende algo nuevo lo incorpora a sus experiencias previas y a sus propias estructuras mentales. Cada nueva información es asimilada y depositada en una red de conocimientos y experiencias que existen previamente en el sujeto.

El aprendizaje es un proceso activo por parte del alumno, que ensambla, extiende, restaura e interpreta, y por lo tanto 'construye' conocimientos a partir de su experiencia y la integra con la información que recibe. El constructivismo busca ayudar a los estudiantes a interiorizar, reacomodar o transformar la información nueva.

(...) (el constructivismo) percibe el aprendizaje como actividad personal, enmarcada en contextos funcionales, significativos y auténticos. (Camacho. 2007: 20).

De esta forma, resalta que en las aulas los alumnos deben adoptar un rol activo al constituirse como los principales responsables de su aprendizaje. Para ello, se impulsa la participación y colaboración con sus compañeros de grupo.

Por su parte, el papel que los docentes deben desempeñar en la enseñanza es el de orientar y fomentar patrones de conducta socialmente adecuados y productivos entre los alumnos, considerando que para ello es indispensable la formación que los niños reciben tanto en casa como en las aulas. Ceden su papel protagónico en el salón de clases, dando lugar a la participación activa de los educandos en su propio proceso de aprendizaje.

El constructivismo social propone que

(...) el conocimiento además de formarse a partir de las relaciones ambiente-yo, es la suma del factor entorno social a la educación: Los nuevos conocimientos se forman a partir de los propios esquemas de la persona producto de su realidad, y su comparación con los esquemas de los demás individuos que lo rodean. (Parica, Bruno y Abancin. UCV. 2005).

Enmarcado en este contexto ideológico se encuentra el desarrollo teórico de Lev Semiónovich Vygotsky. Con el fin de contar con más elementos que faciliten la descripción de sus postulados teóricos más relevantes, es conveniente que se delimite como punto de inicio, cuál es el campo de estudio de la psicología cognitiva, debido a su estrecha relación con las ideas del constructivismo.

La psicología cognitiva se enfoca en el estudio de procesos como el lenguaje, la percepción, la memoria, el razonamiento y la resolución de problemas, en los cuales los individuos procesan activamente estímulos. De esta forma, el procesamiento de la información, y no los estímulos que la transmiten, es la que determina el comportamiento de las personas. (Osorio. 2008: ¶1).

De la aseveración anterior es importante destacar la participación activa que adopta el individuo en su aprendizaje mediante el procesamiento de la información, lo cual le permite *construir* activamente su percepción sobre la realidad que lo rodea. Sin embargo, de esta idea también se derivan dos concepciones que difieren: una postula que en el desarrollo cognitivo existen etapas definidas por estructuras lógicas cualitativamente diferentes, que corresponden a ciertas capacidades de asimilación de conocimientos, lo que impone límites al aprendizaje de los niños. Por el contrario, se encuentra la postura que plantea que dichas etapas no se diferencian cualitativamente, sino por capacidades crecientes de procesamiento y memoria.

A partir de este orden de ideas Vygotsky realiza la siguiente reflexión:

Los problemas con los que nos encontramos en el análisis psicológico de la enseñanza no pueden resolverse de modo correcto, ni siquiera formularse, sin situar la relación entre aprendizaje y desarrollo en niños de edad escolar. (Vygotsky. Cit.en Osorio <http://www.vigotsky.org/>).

Con esta afirmación el teórico de origen soviético sitúa la discusión en el proceso aprendizaje - desarrollo y pone en entredicho que la enseñanza de los menores se encuentre en función de su nivel evolutivo para que sea efectivo. Si así fuera, la enseñanza de la lectura, la escritura y la aritmética tendría que comenzar hasta que los infantes alcanzaran una etapa mental específica.

De esta forma, difiere en parte de la idea de que el desarrollo cognitivo consiste en etapas en las que existen estructuras lógicas cualitativamente diferentes que definen ciertas capacidades y establecen limitaciones al aprendizaje de los niños.

Es conveniente señalar que Vygotsky reconoce que es deseable cierto grado de madurez mental en los niños para que asimilen nueva información, pero ello no significa que la relación aprendizaje y desarrollo sea lineal. No existe una regla absoluta que dicte que necesariamente se tiene que alcanzar un grado de desarrollo (madurez mental) para que los niños puedan acceder a nuevos conocimientos. Por el contrario, la exposición de los menores a información novedosa para ellos y su asimilación puede propiciar que el desarrollo mental del niño se incentive y evolucione.

Para Vygotsky, las diversas posturas en torno a la relación que existe entre aprendizaje y desarrollo se pueden categorizar en tres grupos:

1. El primero de ellos concibe que el aprendizaje está en función del desarrollo y que éste avanza más rápido. El desarrollo o maduración es una condición previa del aprendizaje, pero nunca un resultado del mismo.
2. Para el segundo grupo el proceso de aprendizaje se encuentra completa e inseparablemente unido al del desarrollo. El aprendizaje es desarrollo y coincide con él en todos los puntos, de la misma forma en que concuerdan los lados de dos figuras geométricas idénticas cuando se sobreponen.
3. En el tercer grupo el desarrollo se basa en dos procesos distintos pero que se influyen mutuamente. Por un lado se encuentra la maduración, que depende directamente del desarrollo del sistema nervioso; por el otro está el aprendizaje como un proceso evolutivo. El proceso de maduración

prepara y facilita un proceso específico de aprendizaje. El proceso de aprendizaje estimula y hace avanzar el proceso de maduración. (Ibid).

Vygotsky argumenta que cuando se insiste en considerar que el desarrollo debe preceder al aprendizaje suele ocurrir que la enseñanza se limita a la presentación de materiales que el niño ya conoce y que no incentivan su evolución mental, con lo que las clases en las aulas no trascienden y se tornan aburridas para la mayoría de los alumnos.

Por lo expuesto, se puede advertir que no es tarea sencilla determinar el momento adecuado en que los niños se encuentran en condiciones mentales propicias para presentarles materiales nuevos que por su grado de dificultad podrían ocasionarles cierta frustración en lugar de generar aprendizajes.

De esta forma se podría pensar que la única solución es adaptar los métodos de enseñanza a los diferentes grados de aprendizaje - desarrollo que posee cada niño, tarea que se aprecia de grandes dimensiones y que implicaría una gran dedicación por parte del profesor para analizar a cada alumno del grupo y determinar en qué nivel se encuentran individualmente.

En lugar de ello, la solución a éste problema requiere de la implementación de estrategias que permitan a los docentes influir en el aprendizaje de los niños a través de una característica común en la niñez: el juego.

Según Vygotsky, desde una perspectiva psicológica, el juego (Vygotsky. Cit en Antología Básica. Plan 1994: 61), surge cuando el niño no puede satisfacer sus necesidades en forma inmediata, a diferencia de como sucede en los menores de tres años, quienes al tener un deseo y no cumplirlo al instante manifiestan su frustración con un berrinche que durará unos cuantos minutos en lo que la atención del menor es captada por otro objeto o situación y el asunto queda olvidado para él.

Por el contrario, cuando el niño en edad preescolar no encuentra la satisfacción inmediata de sus deseos y le es difícil quitar de su pensamiento dicho anhelo, en su mente tiene lugar un fenómeno que hasta antes no le ocurría:

“(…) entra en un estado ilusorio e imaginario, en que aquellos deseos irrealizables encuentran cabida: este mundo es lo que llamamos juego.” (Ibid).

Así, por medio de la creación de una situación imaginaria el niño encuentra un desahogo a la frustración que le provoca no obtener lo que desea en ese momento, pero es conveniente resaltar que esta creación ilusoria no es una acción consciente.

En ocasiones se tiene la idea de que los juegos de los niños en edad preescolar no obedecen a ninguna clase de reglas, lo cual para Vygotsky no es correcto, ya que los menores se apegan a un conjunto de reglas de manera implícita cuando juegan, por ejemplo, a ser la mamá o el papá. Al representar estos papeles los niños trasladan la realidad a su mundo imaginario y se sujetan a *cumplir las obligaciones paternas* con sus supuestos hijos, rol que ocupan sus muñecas.

El juego constituye un factor básico en el desarrollo de los infantes, lo cual se refleja en la forma en que lo practican. En sus primeras etapas, como ya se mencionó, los juegos contienen reglas en forma velada, es decir, implícitamente, pero conforme transcurre el tiempo evolucionan a actividades que son regidas por reglas explícitas.

Un aspecto importante que aparece en los primeros años del ser humano y que es fundamental para que los niños desarrollen el juego lo representa el lenguaje. Vygotsky destaca su papel en el proceso cognitivo como un mecanismo innato al pensamiento, una herramienta mental. El lenguaje confiere al pensamiento flexibilidad e independencia de los estímulos inmediatos. Para que un niño piense en un objeto determinado no requiere tenerlo físicamente ante él, ya que el lenguaje se constituye en un instrumento del pensamiento que le permite imaginar, manipular, crear ideas nuevas y compartirlas. (SEP, 2005: 50).

Durante sus primeros años de vida los infantes aprenden que cada objeto que perciben en su entorno tiene un significado; al ir aprendiendo y acumulando un grupo de palabras los niños asimilan el lenguaje, el cual les proporciona un marco simbólico con el que identifican los objetos de su entorno. Antes de la edad preescolar los menores son incapaces de desligar un objeto de su significado.



De esta forma, un niño de dos años no aceptará que se le diga que un lápiz es una cuchara.

Al alcanzar la edad preescolar los menores en sus juegos pueden otorgar a los objetos un significado diferente al de la percepción de su entorno inmediato. En el momento en que un niño hace uso de su imaginación para recrear una situación que desea, en su mente un objeto determinado puede adoptar la forma de otro distinto; por ejemplo, en ese mundo imaginario una caja de cartón puede convertirse en un auto en el que puede trasladarse para encontrarse con su madre.

Asimismo, el juego representa una oportunidad de desarrollo para los niños debido a que es una actividad que se enfoca a la consecución de objetivos y que implícita o explícitamente se encuentra sujeta a reglas. Por consiguiente los menores al jugar se enfrentan a situaciones imaginarias con las cuales se encontrarán realmente en el futuro.

A medida que el juego va desarrollándose, vemos un avance hacia la realización consciente de un propósito. Es erróneo pensar que el juego constituye una actividad sin objetivos.

Al final del desarrollo; surgen las reglas, y cuanto más rígidas son, tanto mayores son las demandas que se exigen al niño; cuando mayor es la regulación de su actividad, tanto más tenso y sutil se hace el juego. El hecho de correr simplemente sin un objetivo concreto o sin reglas resulta aburrido y no atrae a los niños. Por consiguiente, un complejo de rasgos originalmente no desarrollados surge al final del desarrollo del juego; rasgos que habían sido al principio simplemente secundarios o accidentales ocupan ahora una posición central al final, y viceversa. (Op. Cit.: 69).

Dentro de la corriente constructivista sobre la investigación psicológica y educativa se encuentra el desarrollo teórico de Jerome Bruner, quien identifica cinco características propias del juego. (Bruner. Cit en Antología Básica. Plan 1994: 72).

En primer lugar argumenta que las actividades lúdicas alivian las consecuencias de los errores cometidos por los niños, ya que el juego es una actividad que no acarrea sentimientos frustrantes para ellos, sino que representa una actividad de exploración para sí mismo en la que en cierta medida excluye a los demás.

En segundo lugar expresa que se pierde la relación entre los medios y los fines, pero no porque deje de tener importancia, más bien se debe a que los menores cambian durante el transcurso del juego los fines para que encajen con los medios conforme los van descubriendo, y viceversa. Lo que motiva este comportamiento no es que renuncien a enfrentar y salvar los obstáculos que encuentran mientras juegan, estas modificaciones responden a la búsqueda de satisfacción propia del juego y que se constituye no sólo como un medio de exploración, también lo es de innovación.

La tercera característica entiende al juego no como resultado del azar o la casualidad, al contrario, siempre se desarrolla en un escenario que refleja la idealización de la vida.

Como cuarto rasgo distintivo identifica que el mundo imaginario producto de la actividad lúdica no tiene por qué ser contrario y obstaculizar el proceso de aprendizaje y asimilación del entorno externo. Durante el juego el niño transforma la realidad de acuerdo con sus deseos y con el aprendizaje se adapta a sí mismo para conformarse mejor con la realidad.

Por último, destaca la cualidad del juego como fuente de placer; aún cuando éste pueda contener obstáculos, el conseguir superarlos brinda una sensación placentera al o los participantes. De esta forma, promueve el planteamiento y solución de problemas pero de una manera atractiva para los infantes.

Una de las vertientes en que el juego puede ser utilizado es como actividad terapéutica con el fin de estimular la salud mental de los niños, lo que les facilitará asumir su propio rol en las actividades sociales de la vida adulta. Lo anterior se puede lograr organizando las actividades en el colegio de una forma específica que fomente la socialización entre los menores.

Sin embargo, Bruner afirma que el juego no puede existir si se le niega su carácter de actividad libre, por lo que la organización de las actividades lúdicas no debe restringir dicha libertad que ocasionaría la pérdida de la espontaneidad y la iniciativa en los menores.

Como ejemplo de lo anterior se pueden mencionar las prácticas que Jerome Bruner (ibid: 74) realizó con niños de preescolar, concluyendo que cuando a grupos distintos de infantes se les enfrenta a una situación que implica idear soluciones, los menores que mejores resultados obtienen son a los que se les brinda la oportunidad de jugar con los materiales dispuestos para resolver el problema, además de que fueron menos propensos a desertar en los intentos de solución y, por tanto, prácticamente no mostraron frustración al final de la actividad.

De esta forma, se observó que los menores tomaron la situación problemática como una invitación a jugar con las dificultades que se les presentaban.

Es notorio que tanto Vygotsky como Bruner coinciden en describir como elementos propios del juego a su cualidad de proporcionar satisfacción al niño al situarlo en un escenario imaginario que se encuentra sujeto a reglas y se enfoca a lograr ciertos objetivos. Le presenta al menor anticipadamente situaciones de la vida real que deberá experimentar cuando llegue a la edad adulta.

Al igual que Vygotsky, Bruner (Ibid: 75) considera al lenguaje como un elemento fundamental para el desarrollo del juego pero desde una perspectiva diferente; él piensa que el aprendizaje de la lengua materna se consigue con mayor facilidad por medio de las actividades lúdicas. La interacción que existe entre la mamá y el menor por medio del tipo de habla que ésta última utiliza y que denomina Baby Talk sitúa la “conversación” al mismo nivel del niño enriqueciendo su vocabulario, pero lo más importante, adiestra al infante para que utilice ese cúmulo de palabras como un instrumento del pensamiento y estructure con ellas frases más elaboradas al combinarlas.

Nos enfrentamos, por tanto, con el interesante problema de que no es tanto la instrucción, ni en el lenguaje ni en el pensamiento, lo que permite al niño desarrollar sus poderosas capacidades combinatorias, sino la honesta oportunidad de poder jugar con el lenguaje y con su propio pensamiento. (Ibid: 76).

Hasta este momento se ha descrito una visión general de los puntos más relevantes en el pensamiento teórico de Vygotsky y Bruner con respecto al juego en los niños, y sus motivaciones. A continuación se abordará el otro aspecto relevante de esta investigación y que es la formación de valores. Para ello, se detallarán los principales aspectos de la teoría de Lawrence Kohlberg.

El pensamiento teórico de este pensador se encuentra dentro del enfoque cognitivo - evolutivo, el cual intenta explicar cómo el individuo estructura un orden moral externo y cómo sus estructuras se modifican conforme se desarrolla.

Kohlberg, al igual que Piaget, coincide en que la evolución moral de las personas atraviesa por una serie ordenada de fases o etapas iguales para todos los individuos, construyendo estructuras que conllevan a etapas posteriores.

A diferencia de Piaget, postula que no todas las etapas del desarrollo moral surgen de la maduración biológica, debido a que las últimas fases se encuentran ligadas a la interacción con el ambiente. De esta forma, el desarrollo biológico e intelectual es una condición necesaria para el desarrollo moral en las primeras etapas, pero no suficiente para todo el proceso de formación moral.

El paso de una etapa a otra es irreversible y en ella se adquieren nuevas estructuras de conocimiento, valoración y acción. Estas estructuras actúan conjuntamente y se encuentran relacionadas unas con otras.

Para Kohlberg una vez que las estructuras se encuentran en funcionamiento no pueden dejar de actuar, aunque prevé que se produzcan desajustes en algunos individuos que hayan adquirido las estructuras propias de la etapa de un modo deficiente. En este caso los restos de estructuras de la etapa anterior podrían actuar aún, dando la impresión de un retroceso en el desarrollo.

Según Kohlberg, no todos los individuos consiguen alcanzar las etapas superiores del desarrollo moral.

Existe una etapa previa al desarrollo moral denominada etapa cero, la cual considera bueno todo lo que quiere y gusta al individuo. Cuando se logra superar este nivel se produce el desarrollo de acuerdo al siguiente esquema:

<b>Nivel I: moral preconvenional.</b>	<b>Etapa 1: el castigo y la obediencia (heteronomía).</b>	El punto de vista propio de esta etapa es el egocéntrico, no se reconocen los intereses de los otros como diferentes a los propios. Las acciones se consideran sólo físicamente, no se consideran las intenciones, y se confunde la perspectiva de la autoridad con la propia.	Lo justo es la obediencia ciega a la norma, evitar los castigos y no causar daños materiales a personas o cosas.	Las razones para hacer lo justo son evitar el castigo y el poder superior de las autoridades.
	<b>Etapa 2: el propósito y el intercambio (individualismo).</b>	La perspectiva característica de esta etapa es el individualismo concreto. Se desligan los intereses de la autoridad y los propios, y se reconoce que todos los individuos tienen intereses que pueden no coincidir. De esto se deduce que lo justo es relativo, ya que está ligado a los intereses personales, y que es necesario un intercambio con los otros para conseguir que los propios intereses se satisfagan.	Lo justo en esta etapa es seguir la norma sólo cuando beneficia a alguien, actuar a favor de los intereses propios y dejar que los demás lo hagan también.	La razón para hacer lo justo es satisfacer las propias necesidades en un mundo en el que se tiene que reconocer que los demás también tienen sus necesidades e intereses.
<b>Nivel II: moral convencional.</b>	<b>Etapa 3: expectativas, relaciones y conformidad interpersonal (mutualidad).</b>	La perspectiva de esta etapa consiste en ponerse en el lugar del otro: es el punto de vista del individuo en relación con otros individuos. Se destacan los sentimientos, acuerdos y expectativas compartidas, pero no se llega aún a una generalización del sistema.	Lo justo es vivir de acuerdo con lo que las personas cercanas a uno mismo esperan. Esto significa aceptar el papel de buen hijo, amigo, hermano, etc. Ser bueno significa tener buenos motivos y preocuparse por los demás, también significa mantener relaciones mutuas de confianza, lealtad, respeto y gratitud.	La razón para hacer lo justo es la necesidad que se siente de ser una buena persona ante sí mismo y ante los demás, preocuparse por los demás y la consideración de que, si uno se pone en el lugar del otro, quisiera que los demás se portaran bien.
	<b>Etapa 4: sistema social y conciencia (ley y orden).</b>	El punto de vista desde el cual el individuo ejerce su moral se identifica en esta etapa con el del sistema social que define los papeles individuales y las reglas de comportamiento. Las relaciones individuales se consideran en función de su lugar en el sistema social y se es capaz de diferenciar los acuerdos y motivos interpersonales del punto de vista de la sociedad o del grupo social que se toma como referencia.	Lo justo es cumplir los deberes que previamente se han aceptado ante el grupo. Las leyes deben cumplirse salvo cuando entran en conflicto con otros deberes sociales establecidos. También se considera como parte de lo justo la contribución a la sociedad, grupo o instituciones.	Las razones para hacer lo que está bien son mantener el funcionamiento de las instituciones, evitar la disolución del sistema, cumplir los imperativos de conciencia (obligaciones aceptadas) y mantener el autorrespeto.
<b>Nivel III: moral postconvencional o basada en principios.</b> Las decisiones morales en este nivel tienen su origen en el conjunto de principios, derechos y valores que pueden ser admitidos por todas las personas que componen la sociedad, entendiéndose ésta como una asociación destinada a organizarse de un modo justo y beneficioso para todos sin excepción.	<b>Etapa 5: derechos previos y contrato social (utilidad).</b>	En esta etapa se parte de una perspectiva previa a la de la sociedad: la de una persona racional con valores y derechos anteriores a cualquier pacto o vínculo social. Se integran las diferentes perspectivas individuales mediante mecanismos formales de acuerdo, contrato, imparcialidad y procedimiento legal. Se toman en consideración la perspectiva moral y la jurídica, destacándose sus diferencias y encontrándose difícil conciliarlas.	Lo justo consiste en ser consciente de la diversidad de valores y opiniones y de su origen relativo a las características propias de cada grupo y cada individuo. Consiste también en respetar las reglas para asegurar la imparcialidad y el mantenimiento del contrato social. Se suele considerar una excepción por encima del contrato social el caso de valores y derechos como la vida y la libertad, que se ven como absolutos y deben, por tanto, respetarse en cualquier sociedad, incluso a pesar de la opinión mayoritaria.	La motivación para hacer lo justo es la obligación de respetar el pacto social para cumplir y hacer cumplir las leyes en beneficio propio y de los demás, protegiendo los derechos propios y los ajenos. La familia, la amistad, la confianza y las obligaciones laborales se sienten como una parte más de este contrato aceptado libremente. Existe interés en que las leyes y deberes se basen en el cálculo racional de la utilidad general, proporcionando el mayor bien para el mayor número de personas.
	<b>Etapa 6: principios éticos universales (autonomía).</b>	En esta última etapa se alcanza por fin una perspectiva propiamente moral de la que se derivan los acuerdos sociales. Es el punto de vista de la racionalidad, según el cual todo individuo racional reconocerá el imperativo categórico de tratar a las personas como lo que son, fines en sí mismas, y no como medios para conseguir ninguna ventaja individual o social.	Lo que está bien, lo justo, es seguir los principios éticos universales que se descubren por el uso de la razón. Las leyes particulares y acuerdos sociales son válidos porque se basan en esos principios y, si los violaran o fueran en contra de ellos, deberá seguirse lo indicado por los principios. Los principios son los principios universales de la justicia: la igualdad de derechos de los seres humanos y el respeto a su dignidad de individuos. Éstos no son únicamente valores que se reconocen, sino que además pueden usarse eficientemente para generar decisiones concretas.	La razón para hacer lo justo es que, racionalmente, se ve la validez de los principios y se llega a un compromiso con ellos. Este es el motivo de que se hable de autonomía moral en esta etapa.

Cuadro 4. Fuente: [http://ficus.pntic.mec.es/~cprf0002/nos\\_hace/desarrol3.html](http://ficus.pntic.mec.es/~cprf0002/nos_hace/desarrol3.html)

## 2.3 FUNDAMENTO PEDAGÓGICO

El aprovechamiento del potencial que el juego ofrece como instrumento de enseñanza data de la etapa primitiva del ser humano. En las comunidades prehistóricas se fomentaban las habilidades de los niños y adolescentes en forma empírica por medio de juegos con el fin de ayudarlos a aprender más fácilmente actividades de la vida diaria como la caza, la pesca, el cultivar, etc. (SEP, 2011: 27).

En la sociedad moderna se pueden distinguir diferentes tipos de juegos que responden a diversas situaciones; ejemplo de ello son los juegos de reglas, constructivos, de dramatización, de creación, de roles, de simulación y didácticos. Estos últimos tienen su origen en los juegos infantiles y se formalizan a partir del surgimiento de la ciencia pedagógica.

### Desde el punto de vista pedagógico

(...) (el juego) propicia el desarrollo de competencias sociales y autorreguladoras por las múltiples situaciones de interacción con otros niños y los adultos. (...) las niñas y los niños exploran y ejercitan sus competencias físicas, e idean y reconstruyen situaciones de la vida social y familiar en que actúan e intercambian papeles. También ejercen su capacidad imaginativa al dar a los objetos comunes una realidad simbólica distinta de la cotidiana y ensayan libremente sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética. (Ibid: 21).

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.

(...)

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas. (Ibid: 27).

Como se puede observar, el juego se puede transformar en un medio de enseñanza muy valioso para los centros escolares; sin embargo, es conveniente recordar lo Jerome Bruner opina acerca de esta actividad:

Cualquier cosa o actividad que tenga una estructura, o que inhiba la espontaneidad, no sería realmente juego. Es más, el verdadero juego necesitaría que no existiera limitación alguna por parte de los adultos, ser autónomo de sus influencias, el juego sería algo que proviene del interior del individuo (...) (Op. Cit.: 76).

De esta forma, se puede inferir que las actividades lúdicas no deben ser dirigidas rígidamente por los docentes, más bien su papel debe ser el de orientadores que coadyuven a los menores a lograr ciertos propósitos inmersos en el juego, sin menoscabo de la iniciativa.

Para ello, Bruner realizó un gran número de observaciones con niños de preescolar para conocer cuáles son las prácticas que favorecen un juego más elaborado, rico y prolongado que fomente el desarrollo humano, de las cuales derivó las siguientes conclusiones:

1. Las rutinas de juego más largas y ricas incluyeron el uso por parte de los niños de materiales que les permitían construir algo, incluso sin seguir instrucciones y sin consultar a un adulto. La elección de materiales se basó en la constante retroalimentación entre medios y fines.
2. La presencia de un adulto en una sesión de juego se reveló como un factor determinante para que se prolongara su duración y fuera abundante en elaboración. Pero su presencia no implicaba que intentara dirigir la actividad del niño, diciéndole qué debía hacer; más bien su cercanía debía asegurarle al menor un ambiente estable, seguro y que, en un momento determinado, le proveyera de información cuando la necesitara. Esto asegura que el juego no se torne aburrido por la constante intervención del adulto.
3. Un niño que juega solo encuentra dificultad en mantener una rutina de juego; dos menores que interactúan intercambian ideas, llegan a acuerdos sobre sus intenciones y elaboran temas del interés de ambos; pero cuando el juego se compone de tres participantes da lugar a distracciones que entorpecen la actividad.

En tal sentido, Bruner plantea lo siguiente sobre la dificultad que encuentran los niños con el juego en solitario:

(...) el pensamiento y la imaginación requieren con frecuencia el diálogo con un interlocutor. Sin el apoyo de este se colapsan fácilmente, al menos, en los primeros años. El desarrollo del pensamiento puede que esté, en buena medida, determinado por las oportunidades de diálogo, de modo que dicho diálogo puede llegar a interiorizarse y a continuar funcionando por sí mismo en la cabeza de cada individuo. (Op. Cit.: 77).

Por lo anterior, se hace evidente la importancia que tiene promover la convivencia y socialización entre los niños de preescolar para alcanzar un mayor desarrollo intelectual e nivel individual. Pero también es importante mencionar el rol relevante de los docentes en su labor con el grupo, ya que éste se compone de un número mayor a dos individuos y son fundamentales las estrategias que implementen para orientar las actividades, evitando distracciones que dificulten lograr los objetivos de aprendizaje propuestos.

El juego impulsa el desarrollo de las capacidades creadoras de los individuos que participan en él, debido a que interviene directamente en sus componentes estructurales, es decir intelectual-cognitivo; volitivo-conductual; afectivo motivacional, y las aptitudes.

- Intelectual-Cognitivo: se fomenta la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.
- Volitivo-Conductual: desarrolla el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación la lealtad, la seguridad en sí mismo, etc.
- Afectivo-Motivacional: se promueve la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.



Cuando un alumno se enfrenta a temas que le causan conflictos para su aprendizaje y por consiguiente siente aversión hacia ellos, el juego brinda una oportunidad como elemento metodológico para orientar de diferente forma esos conocimientos que, además, son indispensables para que el estudiante alcance los objetivos que corresponden a su nivel educativo.

La instrumentación del juego como estrategia de aprendizaje conlleva una gran responsabilidad en cuanto a que se debe tener precaución en la frecuencia de su uso y la forma didáctica en que se estructure. La efectividad del juego en el aprendizaje depende de su relación con los objetivos, contenidos y métodos de enseñanza. En tal sentido, debe cumplir con lo siguiente:

- Correspondencia con los avances científicos y técnicos
- Posibilidad de aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos
- Influencia educativa
- Correspondencia con la edad del alumno
- Contribución a la formación y desarrollo de hábitos y habilidades
- Disminución del tiempo en las explicaciones del contenido
- Accesibilidad

Cabe reiterar, como se mencionó en el subcapítulo anterior, que los docentes deben replantear y transformar su actividad dentro del aula. En específico, al implementar actividades lúdicas, los profesores tendrán la responsabilidad de guía y orientador impulsando hábitos y habilidades, construir actitudes y preparar al alumno para afrontar con éxito situaciones futuras en su vida.

La instrumentación de juegos didácticos en los colegios pretende alcanzar los siguientes objetivos:

- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida

- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad

Asimismo, los juegos didácticos se caracterizan por los siguientes atributos:

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

Los juegos didácticos se conforman en tres etapas:

1. Introducción. Se estipulan los pasos, acciones, convenios, acuerdos y normas que facilitarán el comienzo del juego

2. Desarrollo. Participación de los alumnos siguiendo las reglas del juego establecidas en el punto anterior
3. Culminación. Arroja a un jugador o equipo ganador que ha alcanzado, siguiendo las reglas establecidas con anticipación, la meta estipulada. En esta fase se observa un mayor contenido y desarrollo de habilidades de parte de los ganadores.

Para que los profesores cumplan con su tarea de estructurar y aplicar los juegos didácticos deben guiarse por los siguientes principios:

- La participación. Implica el uso de las fuerzas físicas e intelectuales del alumno. Limitar la participación en el ámbito didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que en la actualidad se cree conveniente
- El dinamismo. Considera la duración adecuada que debe tener el juego, además de que debe ser movimiento, desarrollo e interacción activa
- El entretenimiento. Impulsa de manera sobresaliente el interés y la actividad cognoscitiva de los alumnos y propicia su participación, ya que ofrece novedad, singularidad y sorpresa
- El desempeño de roles. Se basa en la imitación y la imitación por parte del estudiante
- La competencia. Es un requisito indispensable para que ocurra el juego, debido a que incita la actividad independiente, dinámica y moviliza todo el potencial físico e intelectual de los participantes

A través de la aplicación de actividades lúdicas se han observado algunas ventajas fundamentales que facilitan a los docentes el proceso de enseñanza-aprendizaje:

- Garantizar hábitos de elaboración colectiva de decisiones
- Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por los temas

- Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado
- Los alumnos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas
- Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes
- Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico
- Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica
- Mejora las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hace más amena el tiempo en el aula
- Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes

Por otra parte, se puede decir que no existe una clasificación generalmente aceptada sobre el tipo de juegos didácticos; sin embargo, de acuerdo con la experiencia docente en los colegios las actividades lúdicas se pueden clasificar de la siguiente forma: juegos para el desarrollo de habilidades, juegos para la consolidación de conocimientos y **juegos para el fortalecimiento de los valores (competencias ciudadanas)**.

Sin embargo, lo anterior no se debe de interpretar como que cada categoría excluye a la otra; por el contrario, el juego ofrece a los profesores un vasto horizonte de posibilidades como vehículo para transmitir a sus alumnos habilidades, conocimientos y valores, la diferencia estriba en el énfasis que ponga cada actividad de acuerdo a su naturaleza en dichas competencias.

Específicamente en la enseñanza de valores se han desarrollado diferentes metodologías didácticas que apoyan a los maestros, las cuales se exponen en el siguiente cuadro:

ENFOQUE	CARACTERÍSTICAS
Clarificación de Valores y Juicio Crítico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Orientado al autoconocimiento y análisis crítico de la realidad personal, familiar, comunitaria.</li> <li>• Se basa en preguntas esclarecedoras, reflexión personal, hojas de trabajo e instrumentos de autoanálisis, y elaboración de proyectos y planes.</li> </ul>
Discusión de Dilemas y Análisis de Casos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analiza casos y conflictos relacionados a cuestiones sociales, cívicas, personales, con implicaciones éticas.</li> <li>• Promueve procesos de identificación, empatía, razonamiento y toma de decisiones en torno a situaciones que se enfrentan social y cotidianamente.</li> <li>• Intenta el desarrollo de una moral autónoma y postconvencional.</li> </ul>
Comprensión y Escritura Crítica de “Textos”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analiza y produce “textos” (escritos, películas, canciones, fotografías, comerciales, propaganda política, programas televisivos y radiofónicos, etc) que abordan temas de actualidad controvertidos.</li> <li>• Enseña a los alumnos a obtener y juzgar información reciente, de fuentes diversas, a analizar diversas posturas y a generar visiones propias.</li> <li>• Fomenta competencias comunicativas básicas, orales y escritas.</li> </ul>
Aprendizaje Cooperativo “Situado” Orientado a la Comunidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Promueve no sólo el trabajo en equipo, sino la vivencia de valores como solidaridad, ayuda mutua, responsabilidad conjunta, empatía, ética profesional, etc.</li> <li>• Intenta consolidar una “comunidad justa” en la institución escolar misma.</li> <li>• Fomenta una labor social de apoyo y servicio a la comunidad circundante mediante el desarrollo y operación de proyectos de intervención social o profesional.</li> </ul>
Desarrollo de Habilidades Sociales, Afectivas y de Autoregulación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Busca desarrollar las llamadas “habilidades del carácter o rasgos de la personalidad moral”.</li> <li>• Planea estrategias para el manejo de emociones y sentimientos, conducta prosocial, asertividad, solución de problemas, realización de planes de vida personales y autocompromisos, etc.</li> <li>• Enfatizar las habilidades para el diálogo, la comprensión crítica de la realidad, la tolerancia, la autodirección y la participación activa.</li> </ul>

Cuadro 5 Metodologías Didácticas en la Enseñanza de Valores. Fuente: Díaz-Barriga, Hernández.

## 2.4 FUNDAMENTO SOCIOLÓGICO

El ser humano por naturaleza es un sujeto que requiere de la convivencia cotidiana con otros individuos de su misma especie. De hecho, se debe en gran medida a esta asociación y coexistencia común el que haya sobrevivido en épocas prehistóricas al constante ataque de depredadores y que, con el transcurso de miles de años, se erigiera como la especie dominante en el planeta Tierra.

En aquellas épocas primigenias en que los grupos de personas se constituían en tribus, la vida dentro de la comunidad requería de ciertos *códigos morales* primitivos integrados por alguna clase de valores que regularan las relaciones entre los miembros de los distintos clanes y los conservaran amalgamados; dichos códigos han evolucionado junto con la humanidad a lo largo de su historia. Se puede afirmar que todas las sociedades actuales tienen como parámetro algún tipo de código moral constituido por valores que, al igual que en la antigüedad, regula las relaciones interpersonales y contribuye a la permanencia y evolución de las civilizaciones modernas.

Pero, ¿qué son los valores y cómo favorecen a la formación y preparación de los individuos para que desarrollen su vida de una forma armónica dentro de la sociedad a la que pertenecen?

A continuación se presenta una definición de valores que se eligió debido a que resalta la importancia de la familia y la sociedad en la formación de los individuos: “Los valores son conceptos que de nuestra familia y la sociedad vamos adquiriendo con el paso del tiempo, estos conceptos tienen gran impacto en nuestras vidas ya que contribuyen a la formación de nuestra conducta y nuestra actitud hacia la vida y hacia nuestro mundo”. (Valencia: 8).

Como se observa, se reitera que los valores son adquiridos dentro del núcleo familiar y la sociedad y quedan grabados en el subconsciente para servir como guía en el transcurso de la vida, dando sentido a las acciones y actitudes que tomamos frente a las demás personas.

Asimismo, el concepto valor puede encontrar diferentes clasificaciones, dentro de las cuales adopta diversas connotaciones, ejemplo de ello es la siguiente categorización:

- Valores instrumentales: Son aquellos que sirven de medio para alcanzar otros valores superiores.
- Valores vitales: Se refieren a la instalación del sujeto en el mundo y a su relación placentera con el entorno.
- Valores sociales: Son los que tienen que ver con las normas de convivencia entre las personas y sus relaciones con ellas.
- Valores estéticos: Se refieren a la creación de lo bello o su simple contemplación.
- Valores cognoscitivos: Tienen que ver fundamentalmente con el conocimiento de la realidad y de las leyes que organizan esa realidad tanto externa como internamente.
- Valores morales: Son aquellos que presentan una bondad o maldad intrínseca; son en el fondo, los que impregnan toda la escala de valores en un sentido, pues todas las preferencias se hacen sobre la base de que se consideran “buenas” para el sujeto o la colectividad o “justos” y aparecen como “derechos” o “deberes”, siendo la elección entre los polos axiológicos la esencia de la “libertad”. (García. 1991: 83).

Implícita o explícitamente, las categorías de valor mencionadas se encuentran irremediabilmente ligadas con el concepto de la moral; esta, a su vez, se asocia con lo bueno y lo malo, es decir, con lo que se debe o no de hacer. Asimismo, la moral se relaciona con las costumbres de una comunidad y, como estas son cambiantes, la moral también lo es. Por lo tanto, la moral no es única -permanente-, sino muchas -variable-.

La palabra ‘moral’ designa una institución social, compuesta por un conjunto de reglas que generalmente son admitidas por sus miembros. Se trata, pues de un código moral elaborado por la comunidad, cuyos principios u obligaciones tienen el carácter de imperativo categórico. Hegel dice que esa ley moral representa el espíritu objetivo, al que Erich Fromm denomina ‘conciencia autoritaria’. Hay instituciones como el estado y la Iglesia que se encargan de fijar normas de moral, siendo las que dicta el primero de obligado cumplimiento por todos los asociados, en tanto que los que promulga la segunda sólo obligan a sus adeptos. (Librería Digital, 2012).

Hasta hace no muchos años al revisar los planes curriculares de colegios que imparten el nivel básico, medio y/o superior se observaba, por lo general, que su estructura se fundamentaba en asignaturas tradicionales como biología, matemáticas, física, historia, etc. cuya orientación era rígida y se limitaba a su campo de estudio.

En el contexto social actual, caracterizado por una gran cantidad de contenidos informativos diversos al alcance de los individuos derivado del auge y desarrollo de los medios de información (algunos de ellos no eran conocidos dos décadas atrás como Internet, teléfonos celulares, redes sociales, entre otros, y a partir de su proliferación en muchos casos resaltan el uso de la violencia, el narcotráfico y consumo de drogas, así como la falta de respeto en el núcleo familiar y al prójimo), se posiciona en un sitio primordial la conveniencia de incluir e inculcar valores en los centros escolares mediante su inclusión en los planes de estudio de todos los niveles educativos en materias que podría pensarse que no pertenecen o tienen poca relación con la ética. Un ejemplo de lo anterior lo representa el enfatizar la enseñanza de valores y actitudes que son deseables muestren los alumnos con respecto a las ciencias y la tecnología. Asimismo, que las acciones de fomento al bien común, al desarrollo armónico y pleno de la persona, y a la convivencia solidaria en sociedades ocupen un lugar preponderante en los planes curriculares. (Díaz-Barriga. Op. Cit.: 57).

Las actitudes que los individuos adoptan y muestran hacia su entorno son fundamentales para su correcto comportamiento social. Pero ¿qué se debe de entender por actitudes?

Las actitudes son experiencias subjetivas (cognitivo - afectivas) que implican juicios evaluativos, que se expresan en forma verbal o no verbal, que son relativamente estables y que se aprenden en el contexto social. Las actitudes son un reflejo de los valores que posee una persona. (Ibid: 57).

En tal sentido, es conveniente mencionar que las actitudes se forman en el individuo a partir de su interacción con su medio social, en el cual experimenta vivencias personales, se enfrenta a actitudes de otras personas que resultan de un significado importante para él, y conoce y asimila información novedosa.



Como elementos que forman parte de su contexto sociocultural, las instituciones, los medios de comunicación y las representaciones colectivas aportan a los individuos un gran cúmulo de experiencias que trascienden en la formación de sus actitudes. La escuela, al ser parte de estas instituciones, fomenta su desarrollo de forma no planeada y premeditada en la mayoría de los casos. Por ello, es fundamental que los docentes participen más activa y conscientemente en la formación de actitudes dentro de sus aulas.

De esa forma, el respeto a los puntos de vista ajenos, la solidaridad, la cooperatividad, entre otros, constituyen en la actualidad aspectos positivos que los profesores deben promover entre sus alumnos. Por el contrario, los docentes deben implementar estrategias para erradicar actitudes negativas como el individualismo reflejado en el egoísmo y la intolerancia al trabajo en equipo.

Con base en lo anterior, es indispensable visualizar a los procesos educativos desde una perspectiva diferente, fundamentada en experiencias de aprendizaje significativas que no sólo transmitan información valiosa a los alumnos, sino que también influyan en su comportamiento emocional, afectivo, moral, en la comprensión crítica de la realidad que los rodea, en el desarrollo de capacidades para dialogar, la cooperación, la tolerancia, etc.

Vygotsky concibe la construcción cognitiva de un niño como un proceso en que no sólo influye la manipulación física de objetos, sino también el contexto social en que el infante se desarrolla. En el curso de asimilación de conocimientos por parte de los menores se hace patente la interrelación social presente y pasada. (SEP, 2005: 47).

Por *contexto social* entendemos el entorno social íntegro, es decir, todo lo que haya sido afectado directa o indirectamente por la cultura en el medio ambiente del niño. El contexto social debe ser considerado en distintos niveles:

1. El nivel interactivo inmediato, constituido por el(los) individuo(s) con quien(es) el niño interactúa en ese momento.
2. El nivel estructural, constituido por las estructuras sociales que influyen en el niño tales como la familia y la escuela.
3. El nivel cultural o social general, constituido por elementos de la sociedad en general, como el lenguaje, el sistema numérico y el uso de la tecnología. (Ibid: 48).

En específico, en los niveles básicos, el juego puede ser útil como un instrumento adecuado que abra un horizonte amplio de oportunidades para que los profesores intervengan en la formación de actitudes y valores de sus alumnos al fomentar su participación en actividades que les resultan atractivas y les permiten vivir experiencias que los enfrenta con situaciones de su entorno social enriqueciendo, a la vez, la construcción de su intelecto y su comprensión de la importancia de comportarse bajo cierto código de valores.

En tal sentido, el juego en la edad preescolar se entiende como

(...) una forma de actividad que permite a los niños la expresión de su energía y de su necesidad de movimiento, al adquirir formas complejas que propician el desarrollo de competencias.

En el juego no sólo varían la complejidad y el sentido, sino también la forma de participación: individual (en que se pueden alcanzar altos niveles de concentración, elaboración y “verbalización interna”), en parejas (se facilitan por la cercanía y compatibilidad personal), y colectivos (exigen mayor autorregulación y aceptación de las reglas y sus resultados). Las niñas y los niños recorren esta gama a cualquier edad, aunque se observa una pauta de temporalidad que muestra que los alumnos más pequeños practican con más frecuencia el juego individual o de participación más reducida y no regulada. (SEP, 2011: 21).

Desde tiempos lejanos los juegos han contribuido a la educación del ser humano de una forma espontánea, promoviendo la transmisión de las normas de convivencia social, las mejores tradiciones y el desarrollo de la creatividad. Por medio de ésta última el individuo forja su personalidad y acepta los retos que le presentan las situaciones difíciles y soluciona los problemas que surgen en su existencia.

El lenguaje es un elemento fundamental en el aprendizaje debido a que en dicho proceso comparten actividades los profesores y los alumnos, quienes deben conversar sobre ellas para conocer si unos y otros les atribuyen el mismo significado. El lenguaje favorece las experiencias compartidas que son básicas en los procesos cognitivos.

## **CAPÍTULO 3**

### **DISEÑO DE UNA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN**

#### **3.1 INTRODUCCIÓN**

El desarrollo teórico que fue expuesto y analizado en el capítulo 2 provee un marco con una orientación sociocultural, el cual aporta elementos que ayudan a los profesores a determinar las características que deben contener los juegos que consideran instrumentar en el aprendizaje y el desarrollo de los valores en los niños en edad preescolar.

Asimismo, en cierta medida permite la evaluación de dichas actividades lúdicas por medio de la observación y el registro de los comportamientos, emociones y sentimientos mostrados por los menores durante la evolución del juego. En tal sentido, se efectuó una selección de actividades lúdicas tomando como referencia las características pedagógicas que poseen, orientadas a la facilitación de la enseñanza de valores en los menores de seis años.

Es importante mencionar que los juegos que se describen se acompañan de una propuesta de registro de las actitudes y comportamientos observados en los niños a partir de la instrumentación de las actividades lúdicas.

Cabe resaltar que, de acuerdo con los alcances de la presente tesina, dichas propuesta no cuenta con el rigor metodológico necesario que permita determinar con exactitud el aporte que el juego realiza a las actividades pedagógicas orientadas a la formación y desarrollo de valores. No obstante, ofrece un panorama amplio sobre el gran potencial que posee el juego para captar la atención y el interés de los infantes y, a través de ellos, facilitar el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Finalmente, un rasgo distintivo de los juegos que se menciona en el siguiente apartado es que no requieren de un gran número de materiales, además de que el precio de los que son necesarios para algunas actividades es muy bajo. Incluso, en algunos casos no es indispensable echar mano de material alguno, lo

cual hace viable la implementación del conjunto de actividades lúdicas prácticamente en cualquier tipo de escuela.

### 3.2 ACTIVIDADES PLANIFICADAS

#### Elementos Didácticos de la Propuesta No. 1

<p><b>Nombre</b></p>	<p>Tarjetas ganadoras.</p>
<p><b>Propósito</b></p>	<p>Que los niños y niñas, al mirar imágenes y escuchar palabras que las nombran, clasifiquen e identifiquen diversos comportamientos humanos y los asocien como acciones buenas o malas.</p>
<p><b>Desarrollo de la Actividad</b></p>	<p>El docente comienza el juego con saludos para los niños y niñas.</p> <p>A continuación, los ubica en orden en las respectivas mesas.</p> <p>Posteriormente, pega en la pared las vocales y les da a los menores unas tarjetas con imágenes, pidiéndole que las coloquen hacia abajo sobre una mesa.</p> <p>Cada uno de los alumnos tendrá la oportunidad de tomar una tarjeta y observarla.</p> <p>Luego, el maestro les pide que describan lo que observan en la tarjeta que tomaron y les solicita que expresen si la imagen se relaciona con alguna acción buena o mala.</p> <p>Después, el niño o la niña señala la vocal pegada en la pared con la cual comienza la imagen tomada.</p> <p>Terminado el turno de cada alumno, el docente culmina el juego agradeciendo el comportamiento</p>

	y desempeño de cada participante.
<b>Recursos y Materiales Didácticos</b>	Vocales de un tamaño grande, elaboradas con colores vistosos. Tarjetas con imágenes que describan situaciones buenas o malas, como solidaridad, compañerismo, entre las primeras, y violencia, robo, entre las segundas.
<b>Evaluación</b>	Por medio de la observación del comportamiento mostrado por los niños y su registro en una bitácora, con el propósito de comparar los resultados de la instrumentación sucesiva de esta actividad.

### Elementos Didácticos de la Propuesta No. 2

<b>Nombre</b>	Adivina lo que escribí.
<b>Propósito</b>	Desarrollar en los niños la capacidad de estar abiertos y atentos a la percepción de las cosas buenas que ofrece el entorno en que se desenvuelve. Asimismo, fomentar en los menores el uso de palabras positivas cuando se refieran a sus compañeros.
<b>Desarrollo de la Actividad</b>	Se colocan los alumnos en una o más filas, dependiendo de la cantidad de niños. A continuación, se les pide imaginen que tienen en sus manos una tiza y que la espalda de su compañero de adelante es un pizarrón. El infante formado al final de la fila comienza a escribir con la tiza imaginaria una palabra positiva en la espalda del alumno que se encuentra

	<p>delante de él, como por ejemplo respeto.</p> <p>Cuando termine, el de adelante tiene que escribir en su otro compañero la misma palabra que supone que le escribieron en su espalda. Y así sucesivamente hasta llegar al principio de la fila.</p> <p>Entonces, se le pregunta al niño del principio de la fila ¿cuál es la palabra que fue pasando desde atrás?</p> <p>La palabra positiva puede llegar bien o mal entendida al final. Si llegó correctamente se festeja; de lo contrario, se pregunta al primer niño qué fue lo que escribió y después también se celebra.</p>
<b>Recursos y Materiales Didácticos</b>	Ninguno.
<b>Evaluación</b>	Al final de la actividad formar un círculo y animar a los niños a que comenten cómo se sintieron en el momento que sus compañeros escribían en su espalda y registrar, en un cuadro con dos columnas, las palabras positivas de un lado y en el otro las negativas. Comparar los resultados.

### **Elementos Didácticos de la Propuesta No. 3**

<b>Nombre</b>	Ayuda al necesitado.
<b>Propósito</b>	Fomentar en los niños el sentido de solidaridad así como la actitud de compartir con sus compañeros. Asimismo, el devolver los objetos que no son de su propiedad y que le fueron prestados por buena voluntad en algún momento de necesidad.

<p><b>Desarrollo de la Actividad</b></p>	<p>Se forman grupos de ocho niños en ronda sin tomarse de las manos.</p> <p>Cada grupo elige a un niño para que pase al centro del círculo.</p> <p>El niño en el centro tiene que ser vestido por sus compañeros con la mayor cantidad posible de ropa y accesorios perteneciente a ellos mismos.</p> <p>Una vez que el niño en el centro se siente arropado por sus compañeros, les devuelve sus pertenencias.</p>
<p><b>Recursos y Materiales Didácticos</b></p>	<p>Ropa y accesorios de los niños.</p>
<p><b>Evaluación</b></p>	<p>Observar y registrar en una bitácora el tipo de prenda que los niños estuvieron dispuestos a prestar a su compañero, con el fin de formarse una idea de la forma en que identifican la necesidad de otras personas y la solidaridad que muestran con su prójimo.</p>

#### **Elementos Didácticos de la Propuesta No. 4**

<p><b>Nombre</b></p>	<p>El Espejo.</p>
<p><b>Propósito</b></p>	<p>Percibir la imagen que damos a los demás. Conocer el esquema y la imagen corporales interna y externa. Respetar las actitudes y comportamientos de los demás, siempre y cuando no violente los propios derechos.</p>
<p><b>Desarrollo de la Actividad</b></p>	<p>Se formará a los alumnos en dos filas paralelas. El maestro les pedirá a los niños que miren de frente al compañero que tienen junto a la fila de a lado.</p>

	<p>Ya de frente, se le pedirá a uno de los niños que realice algunas acciones, caras y movimientos, las cuales deberá imitar el otro niño.</p> <p>A continuación, el niño que observó las gesticulaciones expresará su opinión sobre el comportamiento de su compañero.</p> <p>Posteriormente, se intercambiarán los papeles.</p>
<b>Recursos y Materiales Didácticos</b>	Juguetes, cuadernos, colores, hojas de papel.
<b>Evaluación</b>	Registrar los resultados en un cuadro con tres columnas. En la primera, el número de niños que siguieron con interés el comportamiento de su pareja; en la segunda, los que se mostraron incómodos, y en la tercera los infantes que expresaron molestia e incluso alguna actitud violenta hacia el compañero que realizaba los gestos y movimientos.

### Elementos Didácticos de la Propuesta No. 5

<b>Nombre</b>	El aprecio por la naturaleza.
<b>Propósito</b>	Fomentar el amor y el cuidado de la naturaleza desde temprana edad, por medio de una actitud amistosa hacia ella, a través de la investigación, la exploración y la propia experiencia.
<b>Desarrollo de la Actividad</b>	Organizar actividades lúdicas relacionadas con el conocimiento de la naturaleza como, por ejemplo: pedirles a los niños que le hagan preguntas al Sol, a los árboles, a los pájaros, etc. de manera espontánea, sin limitar o tratar de dirigir sus inquietudes y cuestionamientos.



	<p>Jugar a medir árboles con una cinta métrica o una regla, comparándolos con su altura, la de sus papás, la de los maestros.</p> <p>Incentivar a los niños para que realicen preguntas como éstas: ¿Qué árbol es? ¿Cuándo lo habrán plantado? ¿Se le caen las hojas? Si son más grandes, ¿por qué a veces los talan?</p> <p>Comenzar con un “sabías qué” o con un “por qué”. ¿Sabías que el perro come de forma diferente del elefante? ¿Por qué iluminan las luciérnagas? ¿Cuántas patas hay en un corral donde hay dos jirafas?</p> <p>Jugar a las comparaciones. ¿Qué es más grande, el Sol o la Tierra? ¿Qué formas tienen las nubes? ¿Las comparamos con animales?</p>
<b>Recursos y Materiales Didácticos</b>	Salida en grupo a algún parque, cintas métricas, reglas, hojas de papel para dibujar.
<b>Evaluación</b>	Observar y registrar en una bitácora los comentarios que los niños expresaron durante las actividades.

### Elementos Didácticos de la Propuesta No. 6

<b>Nombre</b>	El Lazarillo.
<b>Propósito</b>	Favorecer la integración y la confianza de los niños en el prójimo. Conocer y generar empatía con los no videntes para que comprendan a las personas con capacidades diferentes.
<b>Desarrollo de la Actividad</b>	Separarse en grupos de al menos dos personas. Se vendan los ojos de uno de los participantes y el

	<p>otro tiene que llevarlo sin decirle nada. El chico con los ojos vendados puede darle la mano a su lazarillo, o sólo ponerla sobre su hombro, y dejarse guiar hacia un lugar, como una silla donde se depositaron papelitos u otros materiales.</p> <p>Luego hay que volver con los papelitos hasta el lugar desde donde se partió.</p> <p>Después se cambian los roles.</p> <p>El equipo que lo hace más rápido gana. Una vez terminado el juego, hay que comentar las sensaciones, si se logró el objetivo, cómo se sentirían si fueran no videntes o qué hacer si se encuentran con uno.</p>
<b>Recursos y Materiales Didácticos</b>	Venda para los ojos, objetos para transportar como papeles, juguetes, libros, cuadernos, etc.
<b>Evaluación</b>	Registrar en un cuadro comparativo las sensaciones positivas y negativas observadas durante la actividad.

### **Elementos Didácticos de la Propuesta No. 7**

<b>Nombre</b>	Poner la Cola al Burro.
<b>Propósito</b>	<p>Familiarizarse con los distintos animales de la naturaleza, con el fin de que conozcan sus características, el ambiente donde habitan y la importancia de respetar su hábitat, así como mostrar respeto a su sobrevivencia.</p> <p>Crear un clima de respeto, armonía y colaboración entre los integrantes del grupo.</p>

<p><b>Desarrollo de la Actividad</b></p>	<p>Dibujar un burro, un elefante, un tigre, un cerdo u otros animales en una cartulina grande pegada a una pared, o en un pizarrón.</p> <p>Colocar en una mesa las colas correspondientes a cada uno de los animales dibujados.</p> <p>Formar equipos integrados por cuatro niños como mínimo y con un máximo de seis.</p> <p>Cada equipo designará a uno de sus integrantes para que intente, con los ojos vendados, colocar a cada animal la cola correcta.</p> <p>Los demás miembros del quipo se esforzarán por indicarle a su compañero el camino correcto para que elija de entre las colas dispuestas en la mesa la que pertenezca al animal al que se le ha pedido que le ponga la cola.</p> <p>Cada vez que un niño ponga la cola en el animal correcto, el profesor dará una breve información sobre el medio ambiente donde habita, etc.</p>
<p><b>Recursos y Materiales Didácticos</b></p>	<p>Venda para los ojos, cartulinas, colores, pizarrón, información documental sobre los animales elegidos para el juego.</p>
<p><b>Evaluación</b></p>	<p>Registrar en una bitácora la actitud que los niños mostraron hacia cierto tipo de animales, por cuáles de ellos tuvieron preferencia y si alguno les provocó una reacción adversa.</p>

### Elementos Didácticos de la Propuesta No. 8

<p><b>Nombre</b></p>	<p>El Rey del Silencio.</p>
----------------------	-----------------------------

<p><b>Propósito</b></p>	<p>Fomentar en los niños actitudes de respeto cuando llega el momento de realizar otras actividades después de un momento recreativo y se requiere que guarden silencio.</p>
<p><b>Desarrollo de la Actividad</b></p>	<p>Por lo regular, este juego se realiza después del recreo, momento en el cual los niños ingresan al salón de clases más exaltados, o cinco minutos antes de la hora de la salida.</p> <p>El docente escoge a uno de los alumnos que se encuentre en silencio.</p> <p>El niño que fue elegido se pone la corona de cartón y se queda a cargo del juego, haciendo lo mismo, seleccionando a uno de sus compañeros que esté cumpliendo con la consigna de hacer silencio.</p> <p>Esta rutina se repite con otros alumnos que se van pasando la corona a medida que son elegidos.</p> <p>Cuando el profesor avisa a los alumnos que se acabó el tiempo, el niño que en ese momento ocupa la corona se le nombra el Rey del Silencio y se puede llevar la corona a su casa con el propósito de que comparta esta experiencia con su familia. Al día siguiente debe llevar la corona al colegio para que el juego continúe.</p>
<p><b>Recursos y Materiales Didácticos</b></p>	<p>Corona de cartón adornada con diferentes detalles como brillantina.</p>
<p><b>Evaluación</b></p>	<p>Anotar en una bitácora las veces que cada niño del grupo conserva la corona y la lleva a su casa. Lo deseable es que la mayor parte de los alumnos obtengan la corona.</p>

### Elementos Didácticos de la Propuesta No. 9

<b>Nombre</b>	Zapatos Viajeros.
<b>Propósito</b>	Concientizar a los niños sobre el daño que sufren las personas en su patrimonio cuando son víctimas de un robo. También, la colaboración que deben prestar si esta en ellos el ayudar a prevenir un hurto.
<b>Desarrollo de la Actividad</b>	<p>Los niños deberán estar sentados en el suelo formando un círculo.</p> <p>El docente comentará a los niños que está muy cansado y que le duele un pié. Por esto, se quitará un zapato e invitará a los demás a que también hagan lo mismo.</p> <p>Cada niño, al igual que el profesor, depositará su zapato en un gran saco, el cual se sacará del círculo con el objetivo de que “un ladrón” se lo lleve con su contenido sin el conocimiento previo de ellos.</p> <p>Uno de los niños saldrá al rescate de los zapatos logrando alcanzar al ladrón.</p> <p>Aprovechando que ha recuperado el saco, el niño sacará uno de los zapatos del interior del saco y deberá buscar a su dueño para entregárselo.</p> <p>El que haya recuperado su zapato será el encargado de sacar el próximo calzado y repetir la acción anterior, y así sucesivamente, hasta que</p>

	<p>todos recuperen su zapato.</p> <p>Otra variante podría ser en lugar de utilizar zapatos como material, se podrán cambiar por otros objetos o prendas que sean comunes entre los niños. El curso de la dinámica será el mismo.</p>
<b>Recursos y Materiales Didácticos</b>	<p>Un saco o una bolsa de basura grande para meter los zapatos. Un antifaz o una media que cubra la cara del ladrón. Se podrá realizar tanto en la clase como en el patio.</p>
<b>Evaluación</b>	<p>Anotar en una bitácora las actitudes que los menores mostraron con el desarrollo del juego</p>

### Elementos Didácticos de la Propuesta No. 10

<b>Nombre</b>	<p>Mi amigo el payaso.</p>
<b>Propósito</b>	<p>Aprender a respetar las reglas establecidas en juegos y actividades; comprender lo que es la equidad de género, y ceder el turno voluntariamente como un gesto de cortesía.</p>
<b>Desarrollo de la Actividad</b>	<p>El docente platica con los alumnos acerca de la forma en que cada uno de ellos puede resbalarse en el payaso. De esta forma, le pregunta al grupo si están de acuerdo en que sean las niñas quienes suban primero a la resbaladilla, explicándole a los niños, de acuerdo a su edad, cuestiones de caballerosidad para que accedan.</p> <p>Después de una ronda en que todas las niñas y posteriormente los niños hagan uso del juego, se les indicará que en esta ocasión se formará un niño y niña intercalados, debiendo buscar su lugar</p>

	de acuerdo a su estatura.
<b>Recursos y Materiales Didácticos</b>	Resbaladilla plástica “disfrazada” de payaso o de cualquier otro personaje.
<b>Evaluación</b>	Registrar en una bitácora las ocasiones en que los niños no quisieron respetar el orden de los turnos para utilizar el juego, así como las veces en que fue respetado.

### Elementos Didácticos de la Propuesta No. 11

<b>Nombre</b>	El Río Revuelto.
<b>Propósito</b>	Fomentar la participación y la confianza.
<b>Desarrollo de la Actividad</b>	<p>El maestro pega en cada uno de los peces de plástico un letrero que contiene escrito un valor como honestidad, amor, amistad, confianza, respeto, etc. y su imagen.</p> <p>El profesor forma equipos y con ayuda de los niños llena las tinas de agua.</p> <p>A continuación, los niños se reúnen alrededor de las tinas y el docente les pide que en orden y con ayuda de las cañas de pescar capturen a los peces.</p> <p>Conforme los alumnos atrapen a los peces los colocarán en las cubetas de plástico.</p> <p>Una vez que los equipos hayan terminado de pescar, un integrante de cada uno de ellos toma al azar un pez de su cubeta, y lo entrega al maestro para que éste lea el mensaje. De acuerdo a la ilustración, los niños dicen lo que piensan o lo que</p>

	<p>imaginan del dibujo.</p> <p>Posteriormente, el profesor da mayor información sobre el significado del valor.</p>
<b>Recursos y Materiales Didácticos</b>	<p>Cuatro tinas para agua, seis peces de plástico de colores diferentes para cada tina, cañas de pescar y cubetas de plástico.</p>
<b>Evaluación</b>	<p>Anotar en una bitácora las opiniones positivas y negativas que los niños externaron sobre las imágenes y los valores escritos en los peces. También la buena disposición para adoptar un comportamiento acorde a los valores aprendidos mediante esta actividad.</p>



## RECOMENDACIONES

Alcanzar la edad de preescolar representa para la mayor parte de los niños un cambio radical en lo que hasta ese momento habían experimentado en su corta vida.

Antes de los tres años los infantes crecen y se desarrollan dentro de su círculo familiar, el cual se conforma por sus padres y hermanos y, en algunos casos, también forman parte de dicho entorno otros parientes cercanos como tíos y primos quienes se hacen presentes con frecuencia.

Este contexto familiar representa una abundante fuente de información para los menores, quienes constantemente reciben de ella actitudes, costumbres, señas, formas de expresión, etc. y que irremediablemente influirán de manera determinante en el modo en que los niños formen su percepción del mundo.

Asimismo, el barrio o comunidad en que crecen también constituye un elemento fundamental para la visión que construyan de su entorno, ya que asimilan costumbres y comportamientos provenientes de los vecinos con los que, de alguna manera, llegan a relacionarse.

De esta forma, tanto las costumbres como las actitudes a las cuales se encuentran expuestos los infantes ejercerán una influencia determinante en la manera en que se comporten dentro del ambiente familiar y en la comunidad próxima en que crecen.

Al interior de estos reducidos ámbitos, el catalogar como buena o mala a cierta conducta resulta una acción relativa, debido a que algunas costumbres familiares o del barrio pueden parecer correctas cuando ocurren en su interior; sin embargo, representan una manera de conducirse incorrecta si se les compara con los valores existentes y generalmente aceptados a nivel de la sociedad.

Es aquí donde se revela la gran importancia que posee la labor de los colegios de preescolar en materia de formación de valores, al recibir en sus aulas a grupos de niños con características heterogéneas provenientes de diversos barrios y comunidades, lo que ocasiona que su criterio para interpretar como

correcta o incorrecta una misma actitud o comportamiento sea igual de disímil, debido a que toman como referencia lo que hasta ese momento han aprendido en su contexto inmediato.

Igualmente, es relevante tener presente que todos los niños que ingresan al nivel preescolar muestran diversas capacidades para captar y asimilar los contenidos que les transmiten los docentes como resultado de la influencia que ejercen en ellos los ambientes familiar y comunitario.

Por lo anterior, resalta la importancia de que los profesores de preescolar implementen una estrategia eficiente que facilite el proceso de enseñanza-aprendizaje en general, y que evite que el problema de la instrucción se enfoque en las condiciones particulares que cada niño posee.

En el capítulo dos de este documento se pueden identificar elementos suficientes para concluir que el juego, como actividad inherente a la etapa infantil, ayuda a fomentar, transmitir, crear y modificar los valores en los niños en edad preescolar.

Lo anterior se logra poniendo en práctica un conjunto de actividades lúdicas con un alto contenido moral que incida en los valores que se observan en el comportamiento de los infantes, modificándolos, reforzándolos o creando nuevos.

No obstante, los profesores de preescolar deben ser muy cuidadosos en no restringir la libertad de sus alumnos mientras transcurren las actividades recreativas, ya que una característica del juego es su espontaneidad la cual coadyuvará a asimilar de mejor forma los contenidos transmitidos.

Una cualidad con la que deben de contar las actividades pedagógicas basadas en el juego es que en la medida de lo posible deben disminuir los sentimientos de frustración que pueden experimentar los niños en caso de llegar a cometer un error durante su participación en las actividades lúdicas.

Se trata de que los menores no generen rechazo a dichas actividades por representarles en algunos casos un reto de grandes proporciones, y con mayor razón si se recuerda que se propone fomentar valores como la tolerancia, la solidaridad, y el compañerismo, entre otros.

Por otra parte, los docentes deben desarrollar su capacidad de constituirse como orientadores y no como dirigentes del juego. Su participación deberá transitar del protagonismo a tomar el papel de facilitador; además, su función será fundamental para fijar las reglas y objetivos que harán de las actividades pedagógicas algo atractivo, emocionante y gratificante para los menores, impulsándolos a recrear nuevas situaciones de juego en las que se distinguirán los valores aprendidos en actividades pedagógicas anteriores.

A partir de la implementación de una estrategia basada en juegos los colegios, como entes que forman parte del entorno sociocultural de los infantes a partir de la edad preescolar, contribuyen a que estos construyan su percepción del mundo en base a experiencias de la vida real, las cuales experimentan a través de las actividades lúdicas que implementan sus profesores y que estos seleccionan bajo ciertos criterios dirigidos a fomentar la formación de valores necesarios para su correcta inserción desde el punto de vista de la sociedad a la que pertenecen, rebasando con ello el ámbito próximo conformado por la familia y el barrio o comunidad de origen.

Un hecho que llama la atención y refuerza la idea planteada en este documento acerca de que el juego representa una actividad con un gran potencial pedagógico específico en la educación básica en general, tiene lugar en la impartición de capacitaciones a empresas o instituciones gubernamentales las cuales incluyen dinámicas basadas en el juego. Se observa que los adultos que participan de la capacitación se muestran incómodos, aburridos, hastiados, estresados y hasta angustiados y avergonzados con dichas actividades, con lo cual no se alcanzan los resultados buscados.

Lo anterior se asocia a que el juego implica la construcción de mundos imaginarios que apoyan a los niños en la realización de deseos cuya satisfacción no es inmediata, pero que en el transcurso de sus vidas pueden alcanzar.

En la mayoría de los adultos esta capacidad de trasladarse a mundos imaginarios se encuentra muy limitada y la hayan poco práctica en sus actividades cotidianas, por lo cual sus juegos tienen otras características que rebasan los

alcances de esta tesina, pero que resaltan la utilidad del juego como estrategia pedagógica, esencialmente en la instrucción básica.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Camacho Segura, Ricardo Alfonso. ¡Manos arriba! El proceso de enseñanza aprendizaje: ST Editorial, 2007. México.

Díaz-Barriga Arceo, Frida. Hernández Rojas, Gerardo. Estrategias docentes para un aprendizaje significativo, una interpretación constructivista. 2ª. Edición. Mc Graw Hill. 2002. México.

García Guzmán, José María. Los valores que promueve el sistema educativo, tal y como son recibidos por los agentes del mismo, en Educación y valores de España. Actas del Seminario de la Comisión Española de la UNESCO. Cádiz, Ministerio de Educación y Ciencia, 1991. Cádiz, España.

Instituto Nacional de Estadística y Geografía. Estadísticas a Propósito del Día Mundial de la Población Datos del Distrito Federal. 11 de julio de 2011. México.

Secretaría de Educación Pública. Curso de formación y actualización profesional para el personal docente de educación preescolar 2004, volumen 1. 2005. México.

Secretaría de Educación Pública. El Juego de Papeles en la Enseñanza de la Asignatura de Tecnología en Secundarias Técnicas. 2011. México.

Secretaría de Educación Pública. Programa de estudio 2011 Guía para la Educadora. Educación Básica Preescolar. México.

Universidad Pedagógica Nacional. Guía del Estudiante, Antología Básica. El Juego. Plan 1994. México.

Valencia Sánchez, Ismael. La formación de valores. Un compromiso de los educadores en la formación de personas. Diplomado Internacional "Formación de formadores para la educación de jóvenes y adultos en América Latina y el Caribe" CREFAL.

## REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

Abbott, John y Terence Ryan. 1999. Citado en Boletín Informativo Innovación. Universidad Autónoma de Aguascalientes. Febrero 2009. [http://www.uaa.mx/direcciones/dgdp/defaa/descargas/boletin\\_feb\\_09.pdf](http://www.uaa.mx/direcciones/dgdp/defaa/descargas/boletin_feb_09.pdf) 01/09/2012

Gobierno delegacional de Iztapalapa  
[http://www.iztapalapa.gob.mx/hm/0102010000\\_2005.html](http://www.iztapalapa.gob.mx/hm/0102010000_2005.html) 10/09/2011

Instituto Nacional de Estadística y Geografía. Cuaderno Estadístico Delegacional de Iztapalapa, Distrito Federal, 2008.  
<http://www.inegi.org.mx/est/contenidos/espanol/sistemas/sisnav/default.aspx?proy=cem&edi=2008&ent=09007> 31/08/2012.

Librería Digital. Temas de Ética Médica <http://www.encolombia.com/etica-medica-capitulo-I.htm#De> 01/09/2012.

n./d. La Reforma Integral de la Educación Básica en México. Los Retos de la Educación en el Siglo XXI.  
[http://www.santillana.com.mx/rieb2/contenido\\_rieb/RIEB2010/4La%20Reforma%20Integral.pdf](http://www.santillana.com.mx/rieb2/contenido_rieb/RIEB2010/4La%20Reforma%20Integral.pdf) 08/09/2012.

Osorio, Ricardo Arturo. La relación entre el aprendizaje y el desarrollo humano. Aprendizaje y Desarrollo en Vigotsky.  
[http://www.vigotsky.org/articles/la\\_relacion\\_entre\\_el\\_aprendizaje\\_y\\_el\\_desarrollo\\_humano.asp](http://www.vigotsky.org/articles/la_relacion_entre_el_aprendizaje_y_el_desarrollo_humano.asp) 02/09/2012

Parica Ramos, Amarilis Taina; Bruno Liendo Fredy Jesús; Abancin Ospina, Ramón Antonio. Teoría del Constructivismo Social de Lev Vygotsky y Comparación con la Teoría de Jean Piaget. <http://constructivismos.blogspot.mx/> 01/09/2012

Plan Nacional de Desarrollo 2007-2012  
<http://pnd.calderon.presidencia.gob.mx/introduccion.html> 08/09/2012.

Portillo Fernández, Carlos. La Teoría de Lawrence Kohlberg. 2005  
[http://ficus.pntic.mec.es/~cprf0002/nos\\_hace/desarrol3.html](http://ficus.pntic.mec.es/~cprf0002/nos_hace/desarrol3.html)

Reforma Integral de la Educación Básica. 2009  
<http://basica.sep.gob.mx/reformaintegral/sitio/index.php?act=rieb> 08/09/2012.