SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD UPN-212

“Juega y Comparte conmigo”

Proyecto de Innovación

Que para obtener el Título de

Licenciada en Educación

Presenta

Elsi Maria Bandala Roano

Teziutlán, Pue., 09 de Julio de 2011.

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD UPN-212

"Juega y Comparte conmigo"

Proyecto de Innovación

Que para obtener el Título de

Licenciada en Educación

Presenta

Elsi Maria Bandala Roano

Asesor

MTRO. José Fermín Osorio Santos

Teziutlán, Pue., 09 de Julio de 2011.

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD UPN-212
TEZIUTLÁN, PUEBLA.

PUEBLA
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

U-UPN-212-11/0938

Teziutlán, Pue., 09 de julio de 2011.

Profra.
Elsi Maria Bandala Roano
P r e s e n t e.

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titulación, alternativa:

Proyecto de Innovación

Titulado:

"Juega y Comparte conmigo"

Presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar un ejemplar y cinco cd's rotulado en formato PDF como parte de su expediente al solicitar el examen.

SEP
ESTADOS UNIDOS MEXICANOS
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 212 TEZIUTLAN

A t e n t a m e n t e
"Educar para Transformar"

Mtra. María del Carmen Sisniega González
Presidente de la Comisión

*MCSG/EJMT/DJA// get**

CALLE PRINCIPAL IGNACIO ZARAGOZA No. 19 Bo. DE MAXTACO, TEZIUTLÁN, PUE. TEL. Y FAX 01 (231)31 2 23 02

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN…… 6

CAPITULO I VALORES EN PREESCOLAR

Valores en preescolar…… 15

CAPITULO II DESARROLLO Y APRENDIZAJE EN PREESCOLAR

Desarrollo y aprendizaje en preescolar…… 23

CAPITULO II JUGANDO APRENDEMOS VALORES

Juego de reglas…… 30

Plan de trabajo……... 34

Cronograma de actividades…… 35

Estrategia…… 36

Propuestas didácticas…….. 37

Resultados obtenidos…….. 46

SUGERENCIAS…….. 49

BIBLIOGRAFIA……... 52

ANEXOS…… 54

APÉNDICES…….. 58

INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN

Cuando nos ponemos a reflexionar sobre nuestra vida lo primero con lo que nos topamos es que somos un yo; una persona que se encuentra en el mundo y que nuestra vida consiste en interactuar con todas las cosas y personas que podemos hallar en él. La esencia del hombre es el resultado del conjunto de relaciones sociales concretas que se han mantenido a lo largo de la vida. El tipo de trato que tengamos con las personas y que ellas tengan con nosotros determina nuestro modo de ser, nuestra personalidad.

Si estas relaciones han sido favorables porque han satisfecho nuestras necesidades básicas, tales como aceptación, afecto, respeto, auto-estima, etc. Y se han proporcionado las condiciones adecuadas al desarrollo, entonces la personalidad crecerá y se estará en disposición de asimilar los valores y las normas de la sociedad.

La escuela se convierte en un fenómeno social; que a su vez constituye una sociedad con interacciones, estructuradas, división social del trabajo, roles definidos, normas y reglas, conflictos, dinámicas y transformaciones. Es una micro sociedad que puede conscientemente, vivir en pequeño el futuro deseado.

La formación de valores; implica el desarrollo de sujetos autónomos capaces de construir sus propias estructuras de valores y sus propios criterios para juzgar sus actos y los de los demás. Formar seres humanos con juicio autónomo y criterios propios de congruencias; que les permita reflexionar sobre sus acciones y de las demás personas con las que convive.

Los valores surgen, como consecuencia de la interacción con los demás (los adultos y otros niños). En este proceso de relación con los otros, los niños obtienen de los adultos el conocimiento acumulado y las reglas que permiten la convivencia armoniosa con quienes los rodean.

Por tal motivo el proyecto que a continuación se presenta, está orientado en el proyecto pedagógico de acción docente, se entiende como la "*herramienta teórico-práctica en desarrollo que utilizan los profesores-alumnos para conocer y comprender un problema significativo de su práctica docente"* (Arias, 1985). Permite pasar de la problematización del quehacer cotidiano, a la construcción de una alternativa crítica de cambio que permita ofrecer respuestas de calidad al problema en estudio. Es de acción docente, porque surge de la práctica y es pensado para esa misma práctica. Ofrece una alternativa al problema significativo para alumnos, profesores y comunidad escolar, que se centra en la dimensión pedagógica y se lleva a cabo en la práctica docente propia.

Contexto

El lugar donde se desarrolla la práctica docente es en la comunidad de Xoloateno, está ubicada al norte del municipio de Teziutlán. Se encuentra en vías de urbanización, ya que a través del tiempo la población ha crecido más y con ello surgen distintas necesidades para satisfacer a toda la población; como las escuelas, los servicios médicos y servicios públicos.

La principal actividad económica está relacionada con la industria maquiladora; éstas emplean a hombres y a mujeres que inician en esta actividad desde los 16 años de edad, recibiendo un salario bajo, que no es suficiente para cubrir totalmente las necesidades familiares, ya que algunas familias son numerosas, razón por la cual solo estudian la primaria y algunos la tele secundaria, y terminando cualquiera de estas, tendrán que buscar trabajo como obreros en las maquilas.

El trabajo de obrero absorbe el tiempo completo de los padres de familia; esto ocasiona que desconozcan acerca de lo que les pasa a los niños en la escuela y en casa; cuando se requiere la presencia de algún padre de familia es muy difícil que puedan asistir; y no se les pueda comunicar acerca de sus hijos.

La mayoría de las personas que viven en la comunidad solo concluyeron sus estudios de educación básica, entonces cuando se requiere de que ellos colaboren

en las actividades de sus hijos, no es muy alentadora la ayuda, ya que por no tener los estudios suficientes algunas ocasiones no saben cómo orientar a sus hijos en las actividades. A demás que el ambiente familiar en el que se desarrollan los niños influye mucho en vocabulario como decir groserías; así como en sus actitudes, su forma de ser; que se reflejan a diario durante su estancia en el jardín de niños.

Otro factor muy importante, además de que los dos padres trabajen, son padres jóvenes y no tienen mucha experiencia para orientar a sus niños; no vigilan el cumplimiento de tareas ni de los materiales que deben llevar los niños. Es notorio ver que no hay mucha disposición por parte de los padres en la educación de sus hijos, y la opinión que la responsabilidad de la educación del niño solo es de la maestra.

Lo que anteriormente mencionado, tiene una gran repercusión en aprendizaje de valores; como se menciona el que los padres no dediquen el tiempo suficiente a sus hijos, no tengan experiencia en educar a los niños, el estar al cuidado de otras personas; realmente no hay alguien que norme sus conductas, dejándolos que actúen si normas ni reglas por parte de los padres; es por eso que los niños en la escuela muestran todas esas conductas que traen desde casa, cuando ingresan al preescolar poco a poco los niños deberán ir adquiriendo normas y reglas que mejoran su participación con las demás personas.

El jardín de niños "Luz María Porras Carvajal" ubicado en la parte sur de la comunidad; trata de hacer frente ante las situaciones que presentan la comunidad brindando sus instalaciones para mejorar la educación en la comunidad. El equipo que labora en la institución está integrado por una directora técnica, cuatro maestras frente a grupo y un asistente de servicios.

Actualmente la escuela ha crecido en cuento infraestructura cuenta con cuatro aulas, dos de estructura tradicional y dos de CAPFCE; con mobiliario completo, cada salón cuentan con materiales didácticos de construcción, ensambles, rompecabezas, figuras, números, letras, etc., los cuales no son utilizados con frecuencia porque no son suficientes para todos los niños, en algunos casos,

cuando se pretende trabajar con los materiales, se tienen que elaborar para que sean suficientes para todos, estos tipos de situaciones llegan a entorpecer las actividades en el aula.

Cada grupo alberga de 20 a 30 niños; dependiendo de la demanda de población al jardín; el salón en práctica es el grupo de tercero “A”, se encuentra dividido por la mitad; en la otra parte del salón está instalada la dirección; por lo que el espacio es muy reducido y no se puede trabajar cómodamente. El mobiliario esta acomodado de acuerdo al espacio, por lo que cuando se requiere que los niños trabajen en equipos para que convivan mas entre ellos no se puede; se ha buscado diversas formas de trabajo para mejorar el espacio dentro del aula; como tratar de que el mobiliario no ocupe mucho espacio, tener el material didáctico a su alcance, así como la biblioteca del salón, ya que son recursos que se utilizan con frecuencia en las actividades.

Problematización

El grupo en el que se aplico el proyecto es el tercer año grupo “A”, está integrado por 27 niños, de los cuales 8 son niñas y 19 son niños. Cinco de los niños que integran el grupo no habían cursado el segundo año de preescolar.

La mayoría de los niños del grupo son inquietos; razón por la cual ha sido difícil desarrollar el trabajo en este grupo, ya que los que no habían cursado anteriormente, ingresaron muy desorientados, falta de reglas y normas, son muy inquietos, nos respetan turnos, ni las aéreas de materiales, no se respetan entre compañeros, pelean mucho entre ellos, no se cooperan entre compañeros, estos problemas no so se reflejan dentro del aula, sino que también se ha observado que fuera de la escuela.

La ausencia de valores principalmente como el respeto, solidaridad, honestidad, cooperación e igualdad. Ya que lo os niños no tienen mucho conocimiento acerca de reglas, normas, no respetan a sus compañeros, en las

actividades no colaboran, no respetan las reglas de convivencia; entorpeciendo el trabajo docente y las actividades diseñadas para ellos.

El problema fue detectado a través de las actividades diarias, durante las jornadas de trabajo, en los diarios de trabajo, donde se anota lo ocurrido durante el día; previamente se realizaron actividades en las cuales los alumnos tenían que trabajar en equipos, como armar rompecabezas, organizarse para realizar un dibujo, etc. Durante ese tipo de actividades se observó que a los alumnos le cuesta trabajo poder organizarse en equipo para realizar una actividad, ya que no logran ponerse de acuerdo porque todos quieren participar al mismo tiempo, como al armar los rompecabezas solo uno es el que quiere armarlo y no deja a los demás ocasionando que discutan o se agredan, o por no compartir las mismas ideas se molesta con su compañeros. También es notorio ver como la mayoría del grupo no respeta turnos para participar; gritan para llamar la atención e irrumpen en el trabajo de sus compañeros cuando están participando; y ver que no existe el compañerismos en el grupo, son pocos los niños que colaboran con otros en las actividades, ya sea que soliciten apoyo o lo brinde a los demás.

Si bien es normal algunas de esas acciones y actitudes de los niños de preescolar; se deben buscar soluciones para enfrentar problemas como este. Propiciando el compañerismo y los valores en los niños, orientar sus acciones y actitudes en algo positivo y así mejorar sus relaciones con las personas que conviven.

La importancia que tiene la educación preescolar para hacer frente a estas situaciones, en este caso sobre los valores, debe ser de manera en que los niños poco a poco interioricen esos valores como; el respeto, solidaridad, honestidad, cooperación, igualdad, para convivir con las demás personas que lo rodean.

Por lo tanto el problema queda expresado de la siguiente manera:

¿De qué manera el juego de reglas desarrolla los valores morales como el respeto, la solidaridad, la honestidad, la cooperación e igualdad en los alumnos de tercer grado grupo “A” del jardín de niños Luz María Porras Carvajal?

El problema antes mencionado sobre la importancia educar en valores empezando desde la educación preescolar ya que es aquí donde el niño está empezando a formarse asimilándolo y aprendiéndolo todo lo que lo rodea. Sabemos que los niños pequeños son como esponjas que absorben lo que se proporciona y enseña de una manera muy rápida. La educación preescolar tiene la responsabilidad que los niños se apropien de los valores con la ayuda de su familia y las educadoras; brindándoles una educación adecuada para que puedan enfrentar los problemas desde una perspectiva ética; es decir incentivar lo humano en los niños, en la imaginación, en los sentimientos, en la cultura y en la libertad.

La educación en valores, debe brindarles a los niños herramientas para que puedan desarrollar su propio criterio buscando la verdad y no ser manipulados por otros, para querer el bien por voluntad propia y no por obligación; para que crezcan con buena autoestima, y con deseos de superarse y mejorar la sociedad en que viven. Además aprenderán a reconocer los valores y diferenciar entre lo bueno y lo malo.

El niño escogerá entre los valores que su familia quiera inculcarle, pero solo aquellos que él ve que hay congruencia los hará suyos. Esto quiere decir si los padres les hablan a su hijos de los buenos valores que debe tener una persona y sin embargo no los pone en práctica es muy difícil que el niño pueda aceptarlos. Por ejemplo: que a la gente hay que tratarla bien, y sin embargo trata mal a sus semejantes, para el niño será difícil interiorizar esos valores o hacerlos parte de él. Ya que los padres son el ejemplo para los niños, y si quieren transmitirle valores al niño deberán ser coherentes con lo que dicen y con lo que hacen.

Por consiguiente, una de las motivaciones de este proyecto es crear estrategias básicas para poder desarrollar valores como el respeto, solidaridad, honestidad, cooperación e igualdad; para que los alumnos se puedan integrar

activamente con su entorno, social, familiar, etc. Aquí radica la importancia que tiene la solución a este problema, al igual de la intención de mejorar la práctica docente brindando una nueva forma de trabajo con la adquisición de valores a nivel preescolar.

La alternativa de trabajo es a través del juego de reglas, ya que el juego permite que los alumnos se relacionen entre ellos, durante las actividades lúdicas el niño integra su experiencia y se adapta a las exigencias que el medio ambiente (familia y escuela) le imponen. Jugar socialmente y compartiendo con los otros, trae consigo unas reglas para facilitar la convivencia.

Objetivos

OBJETIVO GENERAL: Generar los valores morales, como el respeto, solidaridad, honestidad, cooperación e igualdad, utilizando como herramienta el juego de reglas; en los alumnos del tercer grado grupo “B” del jardín de niños Luz María Porras Carvajal.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Reconocer los criterios y reglas dentro de su entorno para facilitar la convivencia en el grupo.
- Reconocer la importancia de las normas de relación y comportamiento.
- Realizar actividades en las cuales se pueda generar el desarrollo de los principales valores morales a través del juego de reglas.
- Desarrollo de ideas para resolver conflictos en o entre compañeros.

Los objetivos planteados anteriormente darán pauta al trabajo que se llevara a cabo en cuanto al desarrollo de valores morales en los niños de tercer año de preescolar; valores que son de suma importancia como el respeto, solidaridad, honestidad, cooperación e igualdad; A través del proyecto “Juega y comparte conmigo”.

El proyecto está dividido en tres capítulos; el capítulo I, Valores en Preescolar, corresponde a la parte teórica que fundamenta el proyecto en primer lugar se presenta la conceptualización de valores, la importancia que tiene la educación basada en valores de acuerdo con el programa de preescolar 2004; posteriormente la teoría de desarrollo moral del niño y algunas características principales de desarrollo de los niños y aprendizaje.

El capítulo II titulado Desarrollo y Aprendizaje en preescolar; se presenta la teoría de aprendizaje y desarrollo de Vigotsky, la cual da sustento a desarrollo y aprendizaje de los niños del grupo en práctica. Posteriormente, se encuentra los conceptos básicos de la teoría constructivista, que da sustento a la metodología de trabajo a utilizar en la aplicación de la alternativa, dicha metodología se centra en el maestro, alumno y contenido, así como la evaluación del proyecto.

El capítulo III Jugando Aprendemos Valores; presenta la alternativa del proyecto el juego de reglas, en donde se describe, la importancia que tiene el juego en la educación preescolar, más adelante se menciona la clasificación de los juegos de acuerdo a Piaget, se analiza el juego de reglas, qué es, que beneficios aporta para el desarrollo de valores sociales en la educación preescolar.

Para finalizar se presenta la estrategia en la cual se describe el plan trabajo general y las características principales del desarrollo del proyecto; también se incluye el cronograma de actividades con los tiempos previstos, incluyendo las situaciones didácticas a desarrollar durante el proyecto, así como el instrumento para realizar la evaluación de cada una de ellas; por último se presentan los resultados obtenidos del proyecto Juega y comparte conmigo.

CAPITULO I

VALORES EN PREESCOLAR

VALORES EN PREESCOLAR

La definición de valor, a nuestro entender, es aquella escala ética y moral que el individuo posee a la hora de actuar; se relaciona estrechamente con la educación que cada uno ha recibido desde pequeño. Por ética entendemos el conjunto de normas sugeridas o establecidas por un grupo social, en tanto la “moral” vendría a designar el grado de acatamiento a esas normas por los individuos del grupo.

La moral, como forma de la conciencia social, origina en el hombre motivaciones decisivas que permiten orientar su conducta hacia objetivos concretos. Su particularidad específica, como forma de la conciencia social, está dada en que refleja los vínculos del ser social, sus relaciones con los demás personas, la actitud del individuo, ante el trabajo, el colectivo y todo lo que le rodea, es decir, hacia su entorno natural y social.

Los valores nos permiten orientar nuestro comportamiento en función de realizarnos como personas; el ser humano desde que vive en comunidad ha necesita establecer principios que guíen su comportamiento en su relación con las demás personas. Son creencias que nos ayudan a preferir, apreciar y elegir unas cosas en lugar de otras, o un comportamiento en lugar de otro.

Los valores pueden ser clasificados de varias formas; para conocer cuáles son esos valores que nos permiten orientar nuestro comportamiento, tales como la tolerancia, el respeto, honestidad, entre otros; de acuerdo con Jiménez (2008), se presenta la siguiente clasificación:

- *Valores personales: son aquellos principios indispensables para construir nuestra vida, ayudan a guiar las relaciones con otras personas.*
- *Valores familiares: se refieren a lo que en familia se valora y se establece como bien o mal. Se derivan de las creencias fundamentales de los padres, con los que educan a sus hijos. Son principios y orientaciones básicas de nuestro comportamiento inicial en sociedad.*

- *Valores socio-culturales: son los que imperan en la sociedad en la que vivimos. Se trata de una mezcla compleja de distintos tipos de valoraciones; aquí es donde entran los anti-valores como la deshonestidad, el delito entre otros.*
- *Valores materiales: son aquellos que permiten subsistir. Tienen que ver con nuestras necesidades básicas de seres humanos. Son importantes en la medida que son necesarios.*
- *Valores espirituales: se refieren a la importancia que se da a los aspectos no-materiales de nuestras vidas. Son parte de las necesidades humanas que permiten sentirse realizados, como ocurre con las creencias religiosas.*
- *Valores morales: son las actitudes y conductas que una determinada sociedad considera indispensable para la convivencia, el orden y el bien en general.*

De acuerdo a esta clasificación solo se abordaran los valores morales; ya que estos al fomentarlos en los niños pequeños, encaminaran sus actitudes y conductas para su convivencia; la escuela es el lugar donde los niños aprenden a convivir y se construye socialmente el valor.

Los valores morales, entre ellos, el respeto, la cooperación, la honestidad, la solidaridad y entre otros, surgirán y se inculcarán a cada persona, en un primer momento en el seno familiar**,** a través de las relaciones con el padre, la madre, los hermanos, etc. Posteriormente al crecer sus relaciones con otras personas, como compañeros de escuela, maestras, etc. quienes deben contar con la calidad adecuada para ser transmisores de esos valores.

Para entender más acerca del desarrollo de valores de los niños de preescolar, se toma en cuenta una de las principales aportaciones teóricas, con relación al desarrollo del juicio moral de Kohlberg. El ejercicio del juicio moral consiste en el proceso cognitivo que permite reflexionar sobre nuestros valores y ordenarlos en una jerarquía lógica. También se puede definir como el proceso del pensamiento que empleamos los seres humanos para extraer sentido a los conflictos morales que surgen en la vida diaria.

De acuerdo con la teoría de Kohlberg(1989) el desarrollo del "*Juicio moral es una capacidad cognitiva del individuo que permite dilucidar entre lo que está bien y lo que está mal y que tiene que ver con la justicia en tanto que igualdad y equidad*". Es decir que la persona a través de su conocimiento y experiencias va a poder discernir acerca de lo que él considera bueno o malo.

Se dice que el desarrollo del juicio moral se lleva a cabo a través de los seis estadios de razonamiento moral distribuidos en tres niveles: pre convencional, el convencional y el post convencional.

- *Pre convencional: se plantean los temas morales desde los intereses concretos de los individuos afectados. Para ellos aun no existe una comprensión de las reglas y expectativas sociales que permanecen siempre como algo externo y ajeno al yo.*
- *Convencional: se enfocan los problemas morales desde la perspectiva que otorga el sentimiento de pertenencia a un grupo social y la necesidad de defenderlo.*
- *Post convencional: enfocan los problemas morales desde una perspectiva superior a la sociedad: más allá de las normas sociales establecidas están los principios de conciencia que deben regirlas.*

Kohlberg; afirma que el desarrollo moral se organiza en estadios que pueden recorrer los individuos hasta llegar al nivel óptimo de desarrollo de juicio moral. *"cada nuevo estadio implica una forma de pensar o razonar sobre los temas morales a los anteriores"* (1989) estadios que anteceden.

Los seis estadios quedan definidos de la siguiente manera:

1. *Moral heterónoma*

   Durante esta etapa se considera que las consecuencias físicas que desencadena la acción determinan su bondad o maldad con independencia del significado o valor humana que tales consecuencias puedan tener; por tanto será adecuada y justa aquella conducta que se someta a las reglas apoyadas por el castigo y acate las normas que emanan de la autoridad; se intentara no quebrantar por ningún motivo las reglas impuestas, evitar el castigo y no causar daños materiales a personas o cosas.
2. *Moral instrumental e individualista*

De los 8 a los 14 años; se entiende que lo apropiado y justo es actuar de modo que se satisfagan las propias necesidades y se llega a un acuerdo de intercambio de beneficios. Los justo es seguir las reglas en beneficio propio. El pensamiento ya es capaza de actuar reversiblemente y supera el egocentrismo.

3. *Moral normativa interpersonal*

   Se da en la pre adolescencia; se consideran que el comportamiento bueno y correcto es aquel que complace y ayuda a los demás y acaba recibiendo du aprobación. Empezar a dominar las operaciones formales; es decir se tiene conciencia clara de los sentimientos de los demás. Capaces de mantener relaciones interpersonales positivas de confianza, respeto, lealtad y gratitud.

4. *Moral del sistema social*

   Se desarrolla en la mitad de la adolescencia; en esta etapa se considera a la autoridad como guía del deber, que emana de toda la sociedad.

   El valor supremo es contribuir al bienestar de la sociedad, del grupo o de la institución.

   Puede contemplar los intereses y deseos, leyes, reglas y roles que defienden ese otro generalizado y tenerlos presentes como criterio de su conducta.

5. *Moral del contrato y de los derechos humanos*

   Se alcanza entrada la adolescencia y puede perdurar durante toda la vida. Dominio de operaciones formales. Se reconoce la relatividad de los diferentes criterios sociales, es decir la posible validez de cualquier criterio al menos para quien lo sustenta. El sujeto se orienta hacia los valores que elige de acuerdo con opciones subjetivas y personales.

   Este estadio está dominado por la moral del contrato y de los derechos humanos.

   Lo justo en este nivel será respaldar los pactos legales fundamentales de la sociedad en la medida que respetan criterios valores.

6. *Moral de principios éticos universales*

   En esta etapa se procede según la decisión de su conciencia y de acuerdo con principios éticos de carácter universal y general que ella misma elige. Tal perspectiva permite derivar acuerdos sociales a partir de una posición moral previa y directriz. (Kohlberg, 1989)

De acuerdo con lo planteado anteriormente, el primer estadio Moral heterónoma, que corresponde de los cinco a los ocho años de edad, en esta etapa,

el individuo trata de someterse lo más posibles a las reglas intentando no quebrantarlas, para evitar el castigo por parte de la autoridad y no causar daños.

Para alcanzar este primer estadio, el niño debe alcanzar sus propias operaciones concretas. Aunque aun predomina el punto de vista egocéntrico; impidiéndole tomar en consideración los intereses de los demás y reconocer que pueden ser distintos a los suyos. *"El egocentrismo solo permite considerar como bueno el acatamiento de las normas de la autoridad que vienen avalada por la amenaza del castigo".* (Kohlberg, 1989)

Es por ello que los niños de tercer grado de preescolar se ubican en este estadio de desarrollo del juicio moral; de acuerdo a la edad y a las características del estadio moral heterónoma. Ya que a los 5 años los niños aun son egocentristas, como son pequeños la mayoría de veces siempre buscan la aprobación de la autoridad en sus acciones; ellos van discerniendo en lo que es bueno y malo.

Lo mencionado anteriormente permite conocer cómo se desarrolla el juicio moral en los individuos; kohlberg define así los seis estadios, que no culminan hasta más allá de los veinte años y muestra que aun deben superarse varios estadios antes de alcanzar la plena madurez.

La tarea fundamental con esta teoría ha sido mostrar que los hombres durante su vida pueden llegar a construir sucesivamente seis grandes estructuras de razonamiento moral para solventar de forma cada vez más adecuada esos conflictos de valor. Y que no solo se desarrollan en cierta edad, sino que es un proceso que se va dando a través del tiempo y de las experiencias de cada persona.

Desarrollar el juicio moral según esta concepción, el niño va a adquirir una serie de juicios, valores y opiniones a lo largo de su proceso evolutivo, es decir el niño sabrá que una conducta es buena, no porque aprenda que dicha conducta es correcta en un entorno determinado, y por tanto buena, sino porque es objetiva y

universalmente buena. Propiciar el juicio moral a través de actividades en las cuales los niños tengan que reflexionar sobre sus acciones ante situaciones que ocurren durante su estancia en la escuela, en la casa, etc. Actuando de acuerdo a lo que ellos crean conveniente y acertado.

Desarrollar valores desde temprana edad, durante la educación preescolar permite formar individuos con principios y valores que posteriormente puedan enfrentar las diversas situaciones y buscar soluciones acertadas a los problemas que se le presenten. La escuela es un espacio que brinda a los alumnos la oportunidad de socializar, relacionarse, convivir con otras personas; basar esas nuevas relaciones en la transmisión de valores como el respeto, cooperación y la tolerancia.

De acuerdo con el programa de educación preescolar unos de los propósitos fundamentales que se espera logren los niños son:

- *Se apropien de valores y principios necesarios para la vida en comunidad, actuando con base en el respeto a los derechos de los demás.*
- *Sean capaces de sumir roles distintos en el juego y otras actividades; de colaboración; de apoyarse entre compañeros; de resolver conflictos a través del dialogo, y de conocer y respetar las reglas de convivencia en el aula, escuela y fuera de ella.*

Estos dos propósitos tienen mucha relación con el objetivo de este proyecto, en propiciar que los niños practiquen valores en la escuela. Para el logro de estos propósitos es importante que durante la educación preescolar se les brinde a los niños:

Posibilidades de relacionarse como jugar, convivir, interactuar con niños de su misma edad, ejerce una gran influencia en el aprendizaje y en el desarrollo infantil porque en esas

relaciones entre pares también se construye la identidad personal y se desarrollan las competencias socio afectivas" (SEP, 2004).

Oportunidades como esas, contribuyen a favorecer la formación y ejercicio de valores para la convivencia. A través del establecimiento de relaciones interpersonales, fomentan la adopción de conductas prosociales, como la cooperación, empatía, estrategias para la solución de conflictos y participación en grupo.

Durante este proceso, los niños aprenden formas diferentes de relacionarse, desarrollan nociones sobre lo que implica ser parte de un grupo, y aprenden formas de participación y colaboración al compartir experiencias. De esta manera al convivir con otras personas, poco a poco van interiorizando los valores; al colaborar con sus compañeros, asumiendo responsabilidades por ser parte de un grupo, se apropian de normas de comportamiento individual, de relación y de organización de un grupo social.

CAPITULO II

DESARROLLO Y APRENDIZAJE EN PREESCOLAR

DESARROLLO Y APRENDIZAJE DEL NIÑO PREESCOLAR

Diversas teorías y enfoques se han dado a conocer acerca de del desarrollo y aprendizaje de los niños. La teoría social de Vigotsky, centra su búsqueda en el origen y desarrollo de los procesos psicológicos del ser humano; a diferencia de Piaget; el no solo atribuye a la genética y el desarrollo innato acorde con la edad biológica como plantea Piaget, sino que también enfoca su atención en la influencia que tiene el medio socio histórico que rodea al niño.

De esta manera, para Vigotsky, el aprendizaje va de la mano con la interacción social, ya que es un proceso que requiere relaciones con individuos; así como individuos requerimos interactuar con el mundo que nos rodea y la forma más efectiva es al hacerlo con otros sujetos, de este modo se enfatiza que no se puede dar el aprendizaje de manera aislada.

Para comprender el desarrollo, es esencial tener en cuenta, tanto las semejanzas biológicas y culturales que subyacen a individuos y grupos, como las diferencias que existen entre ellos.

- El concepto de aprendizaje alude a los procesos mediante los cuales las personas incorporamos nuevos conocimientos, valores y habilidades que son propios de la cultura y la sociedad en que vivimos.
- El desarrollo intelectual del individuo no puede entenderse como independiente del medio social en el que está inmersa la persona.
- El desarrollo de las funciones psicológicas superiores se da primero en el plano social y después en el nivel individual.

Desde aquí se destaca la importancia de la interacción social en el desarrollo cognitivo y una nueva relación entre desarrollo y aprendizaje. Vigostky (1968) afirma que:

el desarrollo es guiado por procesos que son en primer lugar aprendido mediante la interacción social: el aprendizaje humano presupone una naturaleza social específica y un proceso, mediante el cual los niños acceden a la vida intelectual de aquellos que les rodean.

De acuerdo a lo expuesto se encuentra su concepción del aprendizaje, como un proceso que siempre incluye relaciones entre individuos. El aprendizaje no es solo el fruto de una interacción entre el individuo y el medio; la relación que se da en el aprendizaje es esencial para la definición de este proceso, que nunca tiene lugar en el individuo aislado.

La formación de las funciones psicológicas superiores ocurre, en un primer momento, en la interacción o cooperación social, y en un segundo momento con la internalización del producto de la interacción social y que se desarrollan y van ocurriendo en un proceso que implica trabajar en la Zona de Desarrollo Próximo (Z.D.P.).

La zona de desarrollo próximo, *es la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz.* (Vigostky, 1968)

Así pues, dicha zona define aquellas funciones que todavía no ha madurado, pero que se hallan en proceso de maduración. Los niños pueden imitar una serie de acciones que pueden superar el límite de sus propias capacidades de realizar más tareas en colectividad o bajo la guiar de los adultos.

De esta manera el pensamiento del ser humano avanza a medida que desarrolla esquemas mentales, logrando así que éstos sean cada vez más acordes con su estructura mental sobre los fenómenos y objetos del ambiente con los que se relaciona constantemente, desde que nace y a lo largo de su desarrollo.

El aprendizaje despierta una serie de procesos evolutivos internos capaces de operar solo cuando el niño está en interacción con las personas de su entorno y en cooperación con algún semejante. Así mismo y aunque en la relación del individuo con el medio, los procesos de aprendizaje tienen lugar en forma constante, cuando en éste existe la intervención deliberada de un otro social, enseñanza y aprendizaje comienzan a formar parte de un todo único, indisociable, que incluye al que enseña, al que aprende y la íntima relación entre ambos.

En base a esta concepción teórica, tenemos un referente de como es el aprendizaje y el desarrollo de los niños. Para este proyecto nos basamos en esta teoría; ya que lo que se pretende lograr en este proyecto es el aprendizaje de valores morales se da en el medio social, interactuando con las personas con las que conviven, por ejemplo el primer medio donde se desarrolla el niño es en familia, de ellos aprenderá algunos valores, así como en la escuela al ser parte de ese grupo social.

Ahora para poder entender el proceso de enseñanza aprendizaje, debemos tener en claro la naturaleza de este y los elementos que lo conforman y las implicaciones que estos tienen dentro del proceso; tomaremos una de las corrientes actuales, el constructivismos el cual su principio es el que concibe el aprendizaje escolar como un proceso de construcción del conocimiento y la enseñanza como ayuda de este proceso de construcción; por lo tanto parte de la naturaleza de los elementos y funciones que forman parte de la enseñanza aprendizaje.

De acuerdo con Cesar Coll; el constructivismo toma en cuenta la naturaleza social de la educación y afirma que existe una relación entre el alumno y esta relación es en la que se sitúa el proceso de enseñanza-aprendizaje. Concibe al sujeto como el principal actor de este proceso, donde su papel fundamental es construir su propio conocimiento, según esta teoría; "e*l alumno es el responsable último de su propio conocimiento y nadie puede sustituirlo en esta tarea. Los resultados del aprendizaje están totalmente mediatizados por la actividad mental*

constructiva del alumno" (Coll, 1994). Este papel no significa que él por si solo debe descubrir o inventar los contenidos, si no es él quien construye los significados y le da sentido al aprendizaje.

La actividad mental constructiva del alumno se aplica a contenidos que poseen ya un grado considerable de elaboración, es decir que son el resultado de un cierto proceso de construcción a nivel social. Los alumnos construyen o reconstruyen objetos de conocimiento que de hecho están ya construidos (Coll, 1994).

Respecto a la actividad mental constructiva se da a través de los contenidos que ya están elaborados socialmente, dichos contenidos el alumno los construye en su propia actividad, tales contenidos pueden ser conceptuales, que son las materias escolares; en el caso de la educación preescolar son las competencias de los campos formativos; una competencia es *"el conjunto de capacidades que incluye conocimientos, actitudes, habilidades y destrezas que una persona logra mediante procesos de aprendizaje y que se manifiestan en su desempeño en situaciones y contextos diversos"* (SEP, 2004).

Cuando el alumno aprende es cuando construye significados y le da sentido a partir de un proceso de conocimientos, capacidades, sentimientos, y actitudes con los que se aproximan a los contenidos escolares.

En cuanto al papel de profesor en este proceso, es más complejo que solo organizar actividades en clase y transmitir los contenidos; se convierte en un orientados o guía cuyo papel es: "*Engarzar los procesos de construcción de los alumnos con los significados colectivos culturalmente organizados a través de crear situaciones tales para que el niño pueda construir las operaciones que debe adquirir"* (Ibíd. p. 17) Debe apelar a los esquemas anteriores de que el niño dispone y a partir de ellos desarrollar la nueva operación. También partir de los conocimientos, experiencias y representaciones previas del alumno. Entre los que cabe mencionar los siguientes (Coll, 1994):

- Ofrecerle al alumnado la posibilidad de manipular experimentar y actuar, material y simbólicamente, con y sobre los contenidos de aprendizaje. Plantear tareas y actividades de enseñanza y aprendizaje que tengan sentido para el alumnado, que puedan vincular con sus intereses y preocupaciones, que les impliquen y motiven, y que les ayuden a desarrollar sentimientos y emociones de eficacia y autoestima.
- Ofrecerles una amplia gama de ayudas en la realización de las tareas y actividades, buscando el mayor grado posible de ajuste entre estas ayudas y sus necesidades educativas y ajustándolas progresivamente de acuerdo con la evolución de sus progresos y dificultades.
- Poner las situaciones, actividades y tareas de evaluación al servicio de la regulación y ajuste de la enseñanza, y utilizarlas como un medio para que los alumnos puedan tomar conciencia de sus progresos y dificultades y aprendan a controlar y regulas su propio proceso de aprendizaje.

Dentro de esta relación del alumno docente esta también implicado el contenido, estos tres elementos pueden interrelacionarse de diversas formas dependiendo el papel que juegue cada uno en el proceso de enseñanza aprendizaje. La relación de estos está regida bajo un contrato didáctico el cual se define como *"conjunto de comportamientos del alumno esperados por el maestro que regula el funcionamiento de la clase y las relaciones maestro sabes"* (Roland).

Si el papel del alumno es construir su significado y el maestro el guía que lo ha de acercar al contenido y proponer actividades que le ayuden a dicha tarea se plantea el cómo pude ayudar el profesos, Solé (1994), afirma que se puede y se debe enseñar a construir y que si nadie puede suplir al alumno en su proceso de construcción personal, nada puede sustituirle la ayuda que supone la intervención pedagógica para que esta construido se realice la ayuda pedagógica no puede asimilarse con un método o estrategia particular.

Finalmente para desarrollar la estrategia propuesta en este proyecto y al haber señalado las bases teóricas psicológicas y pedagógicas anteriormente mencionadas,

debemos considerar que contamos con un referente metodológico para abordar el trabajo en este proyecto. Anteriormente se destaca el papel del alumno y del profesor en el proceso de enseñanza aprendizaje. Es importante mencionar el papel que tendrá la evaluación para este proceso.

Las acciones de evaluación servirán de base para generar la reflexión de la educadora, modificar aquellos aspectos del proceso escolar que obstaculizan el logro de los propósitos educativos, fortaleciendo aquellos que lo favorecen, o diseñar y experimentar nuevas formas de trabajo. Es decir que no sólo se evalúa el desempeño de los pequeños si no que la evaluación sirve para que la educadora pueda mejorar su práctica.

La evaluación debe permitir la adaptación de los programas educativos a las características individuales de los alumnos, detectando sus puntos débiles para poder corregirlos y tener un conocimiento acertado de cada uno.

Los parámetros para evaluar el aprendizaje en preescolar, son *"las competencias establecidas en cada uno de los campos formativos que constituyen la expresión concreta de los propósitos fundamentales"* (SEP, 2004); las acciones en las que estas competencias pueden manifestarse permiten precisar y también registrar los avances de los niños. Esto significa que para evaluar, la educadora debe no solo considerar lo que observa que los niños pueden hacer y saben en un momento específico, sino tomar en cuenta los avances que van teniendo en el proceso educativo, cuando se les brinda cierto apoyo y mediante él consigue nuevos logros.

En base a lo planteado anteriormente, en este proyecto, se evaluará el desarrollo de los niños respecto a la adquisición de los valores morales; se irá evaluando periódicamente los avances de los alumnos en relación con los propósitos y las competencias incluidas en las planeaciones del campo formativo Desarrollo personal y social, que son el objetivo más importante de la evaluación ya que de ahí partiremos para conocer si el alumno desarrollo su competencia y a logrado un aprendizaje significativo.

CAPITULO III

JUGANDO APRENDEMOS VALORES

JUGANDO APRENDEMOS VALORES

Juego de Reglas.

Para este proyecto, nos enfocaremos en el juego de reglas; ya que el juego es uno de los mejores medios para potenciar los emprendimientos sociales que buscan construir a mejora la calidad de vida de los seres humanos y el medio en el que se relacionan.

El juego, usado de una manera estratégica; de enseñanza le permite al niño que aprenda, se divierta y que a la vez aprenda ciertas conductas motrices, sociales, afectivas (integración, tolerancia, reconocimiento del otro) que van implícitas en el mismo juego. Pues con cada juego que el niño se enfrenta le exige haber aprendido otras conductas no lúdicas. Según: P. López De Montoya *"los juegos en que se han de recrear los niños han de ser tales que no solo sirvan de recreación sino de enseñanza".* De esta manera podemos decir que el juego no es como se ha considerado, una actividad practica de solo recreación, donde el niño se divierte y la pasa bien. El juego es motivación para que los niños y niñas establezcan relaciones que permitan un aprendizaje significativo; es decir que es un apoyo en la organización en contenidos y actividades educativas.

Considerando el juego como el mejor medio para educar, es de uso exclusivo para el maestro como recurso didáctico, y sirviendo como punto de apoyo para la educación. Por medio del juego se puede conseguir motivar y mantener el interés del niño, tener actitudes positivas hacia el aprendizaje y con los compañeros, conocer al niño, pues sus comportamientos y motivos se manifiestan claros.

Sobre el juego existen diversos autores que han dado a conocer sus aportaciones; en esta ocasión se retomara el trabajo de Jean Piaget (1994) considera *al "juego como una actividad que tiene el fin en sí misma"*. Es decir que el juego debe ser un placer para el niño, ya que el juego es natural y espontaneo y expresa de modo más real y autentico del niño.

Piaget realiza una clasificación de los tipos de juego que son:

- *Juego de ejercicio (periodo sensorio-motor): consiste en repetir actividades de tipo motor que inicialmente tenían un fin adaptativo pero que pasan a realizarse por el puro placer del ejercicio funcional y sirven para consolidar lo adquirido. Muchas actividades sensorio-motrices se convierten así en juego. El simbolismo está todavía ausente. Es un juego de carácter individual, aunque a veces los niños juegan con los adultos.*

- *Juego simbólico: se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño reproduce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades. Los símbolos adquieren su significado en la actividad. Muchos juguetes son un apoyo para la realización de este tipo de juegos. El niño ejercita los papeles sociales de las actividades que lo rodean. La realidad a la que está continuamente sometido en el juego se somete a sus deseos y necesidades.*

- *Juego de reglas: de carácter social se realiza mediante reglas que todos los jugadores deben respetar. Esto hace necesaria la cooperación, pues sin la labor de todos no hay juego, y la competencia, pues generalmente un individuo o un equipo gana. Esto obliga a situarse en el punto de vista de todos, para tratar de anticiparse y no dejar que gane y obliga a una coordinación de los puntos de vista, muy importante para el desarrollo social y para la superación del egocentrismo* (Piaget, 1994).

Dentro de la clasificación de los juegos anteriormente; como ya se mencionaba se encuentran los juegos en un principio de ejercicio, posteriormente pasan a ser juego simbólico y este a su vez se convierte en juego de reglas; según la teoría de Piaget el desarrollo de ese proceso se da de la siguiente manera:

El juego de ejercicio es el primero en aparecer y es el que caracteriza los estadios del desarrollo pre verbal; se dice que el juego de ejercicio puede interesarse

también a funciones superiores; como por ejemplo plantear interrogantes por el placer de preguntar, sin interés por la respuesta ni por el problema mismo.

Más tarde se convierte en el juego simbólico, este se desarrolla a partir de los primeros meses del segundo año, el juego de reglas no se constituye sino durante el segundo estadio (es decir de los 4 a los 7 años); el juego de reglas subsiste y se desarrolla durante toda la vida (deportes, cartas, etc.)

Por último *"el juego de reglas es la actividad lúdica del ser socializado. Cuando el símbolo reemplaza al ejercicio simple apenas surge el pensamiento, la regla reemplaza al símbolo y enmarca al ejercicio"* (Piaget, 1994). Lo que más se parece a las reglas observables son los juegos sensorio-motores; pero que no se podrían confundir con el juego de reglas puesto que no hay en ellos obligaciones ni defensas. Donde uno de esos dos juegos se trata de un simple juego de ejercicio con ritualización, o el sujeto impone una regla porque conoce otras reglas y ha interiorizado así una conducta social.

Dentro de este tipo de juego se distinguen dos tipos de reglas: las reglas transmitidas y las reglas espontaneas, las reglas transmitidas, son aquellas en las que juegos de reglas que se convierten en instituciones, en el sentido de las realidades sociales, pues se imponen por presión de las generalidades anteriores, y los juegos de reglas son de naturaleza contractual y momentánea. Los juegos de reglas pueden dividirse en dos categorías:

- *Juego de reglas institucional, tales como el de canicas; suponen la acción de los mayores sobre los menores.*
- *Juego de reglas espontáneos; proceden de la socialización, ya sea de los juegos de ejercicio simple o de los juegos simbólicos y de una socialización, relaciones de menores a mayores o relaciones entre iguales y contemporáneos* (Piaget, 1994).

El juego de reglas es meramente social ya que a partir de la interacción de niño con sus pares o personas mayores, surgirán la reglas, algunas veces de forma

espontanea en juegos espontáneos de los niños y otras las reglas serán impuestas por los mayores o por el mismo entorno en el que se desarrolle el juego.

Los juegos de reglas permiten desarrollar diferentes estrategias para prever el punto de vista del otro. Algunos de los beneficios son: la salida del periodo egocéntrico; Potenciar la aceptación y cumplimiento de las normas, implícitas o explícitas en todo juego de reglas, desarrollando el sentido de la responsabilidad; además de posibilitar la comunicación con su grupo de iguales, lo que potencia la aparición de diferentes "roles" dentro de la estructura de grupo y la aceptación y creación de juegos de reglas favorece el descubrimiento de las leyes que rigen la convivencia.

Por ello favorecer los valores morales, mediante el juego de reglas ya que a través de este, permite que los niños se relacionen mas entre ellos y solamente conviviendo con otros niños, cooperando para obtener mutuas satisfacciones sobre todo en el juego; se puede llegar a entender que "*las reglas se establecen en común acuerdo, que no son sagradas e inamovibles, sino fruto del respeto muto derivado de la cooperación"* (Schmelkes, 2004).

Durante la etapa escolar el juego logra que el niño entre en contacto natural con los demás niños y este desarrollo va incorporando nuevas formas de conductas, normas y reglas. De esta manera el niño va pasando por sistemas sociales de mayor complejidad que influirán en sus valores y en su comportamiento futuro.

PLAN DE TRABAJO

La puesta en marcha de la alternativa será de tres días por semana durante cinco semanas. Para llevar a cabo la alternativa se realizará en primer lugar involucrar a los alumnos en la participación colectiva/cooperativa dentro del grupo durante las actividades propuestas para ellos en cada situación didáctica planeada. Como propósito general se pretende que los alumnos desarrollen los valores morales a través del juego basado en reglas. Para ello el proyecto se divide en tres fases de desarrollo.

I FASE “APRENDIENDO A CONVIVIR”, está fase tiene como propósito que los alumnos identifiquen los criterios y reglas de convivencia y la importancia que tienen en su vida. Así como conocer el concepto de valor, cuales son y de qué manera practicarlos; a través de actividades que desarrollen en ellos el respeto, la cooperación y la solidaridad.

II FASE “JUGUEMOS TODOS”, el alumno desarrollara nociones sobre los valores de convivencia a través de diversos juegos basados en reglas; logrando que participen y que colaboren en las actividades grupales.

III FASE “TRABAJANDO JUNTOS”, en esta fase se pretende que el alumno participe con sus compañeros en el trabajo cooperativo. En cada una de las fases se desarrollarán situaciones didácticas para lograr los objetivos anteriormente mencionados.

CRONOGRMA DE ACTIVIDADES

FASE	PROPÓSITO	SITUACIÓN DIDACTICA	SEPTIEMBRE	OCTUBRE
FASE I "APRENDIENDO A CONVIVIR"	Que los alumnos identifiquen los criterios y reglas de convivencia y la importancia que tienen en su vida. Así como conocer el concepto de valor cuales son y como practicarlos; a través de actividades que desarrollen en en ellos el respeto, la cooperación la solidaridad y la amistad.	¿Qué necesitamos para convivir? Nuestros valores	13 20 21 22 27 28 29 30	
FASE II "JUGUEMOS TODOS"	Que los alumnos desarrollen nociones sobre los valores de convivencia a través de diversos juegos de reglas; logrando que participen y colaboren en las actividades grupales.	Jugando y aprendiendo		4 5 6 7 11 13 14 15
FASE III "TRABAJANDO JUNTOS"	Que los alumnos participen con sus compañeros en el trabajo cooperativo.	Jugamos, compartimos y aprendemos juntos		25 26 27 28

ESTRATEGIA

La forma de organización del aula es principalmente en equipo, debido a que la interacción y transmisión social facilita que el niño exprese y comparta conocimientos; y participe en conjunto con sus compañeros; integrarse con ellos que se conozcan más y puedan compartir entre ellos su inquietudes, se ayuden, se orienten etc.

En cada situación didáctica, se realizará a menudo diferentes tipos de juegos de reglas; para ir ambientándolos más en relación con los valores morales, ya que a través de este tipo de juego los niños van desarrollando nociones de lo que es el respeto, por ejemplo al respetar la participación de todos, al participar en conjunto con el grupo y la solidaridad, apoyándose mutuamente. Los equipos para desarrollar las actividades a través del juego de reglas estarán integrado por la diversidad de alumnos, por ejemplo en este caso integrar mas a la niñas con los niños, formar los equipos con niños que participan más con los que les cuesta trabajo integrarse.

Se observara el avance de cada uno de los alumnos, anotando que fue lo que logro, si logro integrarse en un primer momento, si respeto las reglas del los juegos, cuales fueron su actitudes, respeto la participación de sus compañeros, colaboro en los trabajos en equipos, de qué manera participo, respeto las ideas y cometarios de sus respectivos equipos por ultimo si se ha apropiado de los valores de convivencia, respeto, cooperación, solidaridad.

La evaluación consistirá en la observación por parte de la educadora, considerando lo que los alumnos pueden hacer y saben en determinado momento especifico avances que van teniendo en el proceso educativo, si pidieron apoyo y mediante en qué consisten sus logros, las dificultades etc. También se tomara en cuenta la autoevaluación de los alumnos mediante un registro, en el cual los indicadores son acciones que favorecen los valores, y ellos determinaran si ha realizado algunas de esas acciones y obtendrán una carita feliz (Véase anexo 1).

PROPUESTAS DIDÁCTICAS

Las propuestas didácticas a realizar en este proyecto están diseñadas de acuerdo al programa de educación preescolar menciona que una situación didáctica, se entiende como un *"conjunto de actividades articuladas que implican relaciones entre los niños, los contenidos y la educadora, con la finalidad de construir aprendizajes"* (SEP, 2004).

A continuación se presentan cuatro situaciones didácticas, integradas por las competencias a promover en los alumnos y las actividades que permitirán favorecer esas competencias seleccionadas; con las cuales se pretende que se cumplan los propósitos de cada una de las fases que integran el proyecto:

- ¿Qué necesitamos para convivir?
- Nuestros valores
- Jugando y aprendiendo
- Jugamos, compartimos y aprendemos juntos

Estas situaciones didácticas se acompañan de los registros de evaluación, que será aplicado al término de cada una de las planeaciones, a través de los indicadores se evaluara las actitudes y avances de cada uno de los alumno sobre el juego de reglas y valores.

CENTRO DE TRABAJO: JARDÍN DE NIÑOS "PROFRA LUZ MARIA PORRAS CARVAJAL" CCT: 21DJN1059Z GRADO: 3° AÑO GRUPO: "A"
FECHA: 9 al 21 de Septiembre de 2010
SITUACIÓN DIDÁCTICA: **¿QUÉ NECESITAMOS PARA CONVIVIR?**

CAMPO FORMATIVO: Desarrollo Personal y Social
ASPECTO: Identidad personal y autonomía
COMPETENCIA: Comprende que hay criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa.
SITUACIÓN DIDÁCTICA: ¿Qué necesitamos para convivir?
SECUENCIA DIDÁCTICA: ➢ Conversan acerca de que son las reglas y/o normas. ¿Hay reglas y/o normas en casa?, ¿Cuáles son?, ¿Por qué las llevan a cabo?, ¿Quién las propone?, etc. ➢ Comentan sobre la importancia de que existan esas reglas y como nos ayudan a convivir en las escuela y en casa. ➢ Dialogan sobre lo que consideran apropiado para convivir dentro del salón. En conjunto establecen algunas reglas para llevarlas a cabo dentro y fuera del salón. ➢ Reconocen que es importante respetar el acuerdo grupal sobre las reglas del salón y que deben ser llevadas a cabo por todo el grupo. Hablan sobre lo que pasaría si no existieran esas reglas, etc. ➢ Comentan acerca de los juegos que conocen y si saben las reglas de esos juegos. ¿Qué se necesita?, ¿Cuántos integrantes?, ¿Cómo se juegan? Etc. Se les invita a jugar algunos como: lotería, serpientes y escaleras, memoramas etc., previamente se dan a conocer las reglas de cada uno de esos juegos. ➢ En equipos llevan a cabo los juegos. Posteriormente conversan acerca de su experiencia durante los juegos, ¿llevaron a cabo las reglas?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Qué hicieron cuando algún compañero no respetaba las reglas del juego?, etc.
EVALUACIÓN: Si respetaron turnos para participar en los juegos, asumieron algún rol durante la actividad, como enfrentaron sus dificultades con sus respectivos equipos. RECURSOS MATERIALES: Laminas y diversos juegos.

REGISTRO DE EVALUACIÓN

OBJETIVO: Generar los valores morales; el respeto, solidaridad, honestidad cooperación e igualdad.

MB (Muy Bien) B (Bien) P (En Proceso)

No.	ALUMNO	Comprende los juegos de reglas y participa en ellos.			Respeta consignas, opiniones e ideas de sus compañeros			Considera las consecuencias de sus actos para él y para los demás			Desempeña distintos roles en el juego y en las actividades			colabora en grupo, acepta que todos tienen las mismas oportunidades		
		MB	**B**	**P**	**MB**	**B**	**P**	**MB**	**B**	**P**	**MB**	**B**	**P**	**MB**	**B**	**P**
1																
2																
3																
4																
5																
6																
7																
8																
9																
10																
11																
12																
13																
14																
15																
16																
17																
18																
19																
20																
21																
22																
23																
24																
25																
26																
27																

CENTRO DE TRABAJO: JARDÍN DE NIÑOS "PROFRA LUZ MARIA PORRAS CARVAJAL" CCT: 21DJN1059Z GRADO: 3° AÑO GRUPO: "A"
FECHA: 23 al 30 de Septiembre del 2010
SITUACIÓN DIDÁCTICA: **NUESTROS VALORES**

CAMPO FORMATIVO: Exploración y Conocimiento del mundo
ASPECTO: Cultura y vida social
COMPETENCIA: Reconoce que los seres humanos somos distintos, que todos somos importantes y tenemos capacidades para participar en sociedad.
SITUACIÓN DIDÁCTICA: Nuestros valores
SECUENCIA DIDÁCTICA: ➢ Previamente realizan un recordatorio sobre la actividad anterior; remarcar que aparece en el reglamento el valor del respeto. ➢ Dan a conocer sus ideas acerca de lo que saben del respeto. ➢ Comentan acerca de ¿Qué son los valores?, ¿Cuáles son?, etc., investigan algunos valores presentes en la escuela o en la casa y como los podemos aplicar. Hablan sobre cada uno de los valores que investigaron: respeto, honestidad, generosidad, cooperación e igualdad. ➢ Observan imágenes de algunas acciones en las que están presentes esos valores y reconocen a que valor corresponde cada una de ellas. Realizan el juego de "memorama de valores". ➢ Dialogan sobre los valores que descubrieron, algunos exponen el valor que le parece más importante y porque. ➢ Identifican la importancia de vivir los valores de respeto, honestidad, solidaridad, cooperación, amistad e igualdad. ➢ A través de un registro; autoevalúan sus acciones y su conducta e identifican sus logros y se esfuerzan por superar sus dificultades.
EVALUACIÓN: como aplican los valores durante las jornadas de trabajo, respetan y participan a sus compañeros durante el juego. RECURSOS MATERIALES: Investigaciones de los niños, tarjetas del memorama de valores.

REGISTRO DE EVALUACIÓN

OBJETIVO: Generar los valores morales; el respeto, solidaridad, honestidad, cooperación e igualdad.

MB (Muy Bien) B (Bien) P (En Proceso)

No.	ALUMNO	Comprende los juegos de reglas y participa en ellos.			Respeta consignas, opiniones e ideas de sus compañeros			Considera las consecuencias de sus actos para él y para los demás			Desempeña distintos roles en el juego y en las actividades			colabora en grupo, acepta que todos tienen las mismas oportunidades		
		MB	**B**	**P**	**MB**	**B**	**P**	**MB**	**B**	**P**	**MB**	**B**	**P**	**MB**	**B**	**P**
1																
2																
3																
4																
5																
6																
7																
8																
9																
10																
11																
12																
13																
14																
15																
16																
17																
18																
19																
20																
21																
22																
23																
24																
25																
26																
27																

CENTRO DE TRABAJO: JARDÍN DE NIÑOS "PROFRA LUZ MARIA PORRAS CARVAJAL" CCT: 21DJN1059Z GRADO: 3° AÑO GRUPO: "A"
FECHA: 5 al 13 de Octubre de 2010
SITUACIÓN DIDÁCTICA: **JUGANDO Y APRENDIENDO**

CAMPO FORMATIVO: Desarrollo Personal y Social
ASPECTO: Relacione Interpersonales
COMPETENCIA: Interioriza gradualmente las normas de relación y comportamiento basadas en el equidad y el respeto.
SITUACIÓN DIDÁCTICA: Jugando y aprendiendo
SECUENCIA DIDÁCTICA: ➢ Comentan acerca de lo que ha realizado en el registro "nuestras acciones". ➢ Confrontan sus resultados entre compañeros acerca del registro de autoevaluación, cuando alguien no cumplió y las consecuencias que resultaron. Analizan algunas situaciones, donde están presentes los valores. ➢ Realizan el juego "pregunta y salto"; las preguntas son situaciones cotidianas en las cuales los niños tienen analizar lo que harían ante dichas situaciones, y que valores se están practicando. ➢ Dialogan sobre cómo se sintieron durante el juego ¿les gusto?, ¿Por qué?, ¿Qué fue lo que les gusto?, etc., si se llevaron a cabo las reglas (si no fue así que ocasiono), ¿Por qué es importante respetar las reglas?. ➢ Hablan sobre su participación en equipo, ¿tuvieron alguna dificultad?, ¿Cuál fue y porque?, ¿Cómo lo solucionaron? Etc. ➢ Reflexionan acerca de su participación durante el juego; realizan su autoevaluación en el registro.
EVALUACIÓN: Observar cómo se organizaron, los acuerdos a los que llegaron en equipos, si respetaron ideas de otros compañeros y su turno. Comprenden cuando se gana o se pierde en los juegos. RECURSOS MATERIALES: Cuentos, acciones de valores para desarrollar en el juego.

REGISTRO DE EVALUACIÓN

OBJETIVO: Generar los valores morales; el respeto, solidaridad, honestidad, cooperación e igualdad.

MB (Muy Bien) B (Bien) P (En Proceso)

No.	ALUMNO	Comprende los juegos de reglas y participa en ellos.			Respeta consignas, opiniones e ideas de sus compañeros			Considera las consecuencias de sus actos para él y para los demás			Desempeña distintos roles en el juego y en las actividades			colabora en grupo, acepta que todos tienen las mismas oportunidades		
		MB	**B**	**P**	**MB**	**B**	**P**	**MB**	**B**	**P**	**MB**	**B**	**P**	**MB**	**B**	**P**
1																
2																
3																
4																
5																
6																
7																
8																
9																
10																
11																
12																
13																
14																
15																
16																
17																
18																
19																
20																
21																
22																
23																
24																
25																
26																
27																

CENTRO DE TRABAJO: JARDÍN DE NIÑOS "PROFRA LUZ MARIA PORRAS CARVAJAL" CCT: 21DJN1059Z GRADO: 3° AÑO GRUPO: "A"
FECHA: 19 al 26 de Octubre de 2010
SITUACIÓN DIDÁCTICA: **JUGAMOS, COMPARTIMOS Y APRENDEMOS JUNTOS.**

CAMPO FORMATIVO: Desarrollo Personal y Social
ASPECTO: Relaciones Interpersonales
COMPETENCIA: Acepta a sus compañeros como son y comprende, que todos tienen los mismos derechos, también que existen responsabilidades que deben asumir.
SITUACIÓN DIDÁCTICA: Jugamos, compartimos y aprendemos juntos
SECUENCIA DIDÁCTICA: ➢ Comentan acerca de las actividades que realizan los niñas y las niñas, ¿son las mismas?, ¿Por qué? Etc. ➢ Investigan que actividades pueden hacer las niñas y los niños en conjunto. ➢ Analizan la importancia de trabajar en conjunto niñas y niños; que todos tienen las mismas oportunidades y deben ser respetados. ➢ Reconocen que niños y niñas pueden realizar las mismas actividades y que es importante que colaboren juntos para lograrlo. ➢ Proponerles realizar una actividad donde puedan participar niños y niñas: el juego "Aparecinones y construcciones". ➢ Realizan otras actividades como: armar rompecabezas, ordenar material, etc. En equipos mixtos. ➢ Reflexionan sobre las actividades realizadas anteriormente; dan a conocer sus experiencias sobre cómo podemos convivir todos y como es sencillo practicar los valores. Así como en los juegos, porque era importante la participación de todos. Realizan su autoevaluación en el registro, de acuerdo a como consideren su participación durante la actividad.
EVALUACIÓN: observar su desempeño durante el juego, respetan reglas, participan y colaboran con sus respectivos equipos. RECURSOS MATERIALES: pañuelos para el juego, rompecabezas.

REGISTRO DE EVALUACIÓN

OBJETIVO: Generar los valores morales; el respeto, solidaridad, honestidad, cooperación e igualdad.

MB (Muy Bien) B (Bien) P (En Proceso)

No.	ALUMNO	Comprende los juegos de reglas y participa en ellos.			Respeta consignas, opiniones e ideas de sus compañeros			Considera las consecuencias de sus actos para él y para los demás			Desempeña distintos roles en el juego y en las actividades			colabora en grupo, acepta que todos tienen las mismas oportunidades		
		MB	**B**	**P**	**MB**	**B**	**P**	**MB**	**B**	**P**	**MB**	**B**	**P**	**MB**	**B**	**P**
1																
2																
3																
4																
5																
6																
7																
8																
9																
10																
11																
12																
13																
14																
15																
16																
17																
18																
19																
20																
21																
22																
23																
24																
25																
26																
27																

RESULTADOS OBTENIDOS

Después de haber aplicado el proyecto juega y comparte conmigo, y a través de los informes parciales realizados anteriormente, se dan a conocer los resultados obtenidos a lo largo de la aplicación del proyecto. Para ello, cada una de las actividades que integran el proyecto; al término de estas se realizó la evaluación de las actitudes y avances que los alumnos iban teniendo a través de un registro, que presenta los indicadores a evaluar de forma grupal; los indicadores son:

- Participa y comprende los juegos de reglas y convivencia.
- Respeta consignas, opiniones e ideas de sus compañeros de grupo.
- Considera las consecuencias de acciones para él y los demás.
- Desempeña distintos roles en el juego y las actividades escolares.
- Acepta que todos pueden realizar todo tipo de actividades y que es importante la colaboración de todos.

Los registros de evaluación, junto con el diario de trabajo, por parte de la educadora, permitieron poder conocer los avances y los resultados finales al término de este proyecto. Los resultados obtenidos son:

- Comprenden lo importante que es respetarse entre compañeros, ayudarse, no pelear para que se puedan convivir bien entre compañeros: que existen valores que les ayudan a ser mejores personas, en su salón, en la escuela, en su casa y en la sociedad.
- Participan activamente en las actividades propuestas, respetan turnos así como las participaciones y opiniones de sus compañeros y expresan sus ideas ante el grupo y comentan sobre la de los demás niños.
- Los alumnos a través de los juegos en los cuales participan, entre ellos se aseguran de que todos respeten las reglas establecidas; participan en el trabajo en equipo, reconocen la participación de sus compañeros, brindándoles su apoyo.

Los resultados se vieron más favorables a lo largo de cada una de las fases del proyecto; ya que al ver que los alumnos se interesaban en las actividades, se implementó un registro de autoevaluación; que consistía en que los alumnos tenían que evaluar sus acciones durante las actividades, en una tabla estaban registrados el nombre de los niños y los principales valores que se estaban trabajando, Respetar a nuestros compañeros, Ayudar a nuestros compañeros cuando lo necesiten, Decir la verdad y Esperar nuestro turno de participación.

En términos generales, los resultados obtenidos respecto al proyecto, fueron favorables ya que es agradable ver, que a través de los juegos lo cuales al plantearlos llaman mucho la atención de los niños, como algo que les agrada puede traer grandes beneficios mejorando las relaciones entre compañeros; además que las situaciones didácticas planeadas y la secuencia de actividades permite que se favorezcan más el desarrollo de valores sociales.

A partir de los registros de evaluación presentados anteriormente, se realizó una comparación de los resultados obtenidos en las primeras actividades con los resultados finales. De acuerdo con los valores MB (Muy bien), B (Bien) y P (En proceso). La primera grafica (Véase anexo 2) muestra un alto porcentaje de alumnos, que de acuerdo a los indicadores de evaluación, mostraban dificultades en las primeras actividades. Posteriormente en la segunda grafica (Véase anexo 3) esos porcentajes disminuyeron y aumentaron positivamente en los alumnos.

SUGERENCIAS

SUGERENCIAS

A continuación se presenta algunas sugerencias generales sobre el proyecto anteriormente mencionado:

- Es importante reconocer la importancia sobre la enseñanza de valores en la edad preescolar; fomentar y practicar los valores desde temprana edad, brinda a los niños oportunidades relacionarse con las personas que los rodean de manera cordial y armoniosa.

- Desarrollar en los pequeños el juicio moral, les permite discernir lo bueno y lo malo ante situaciones que se le presente en la vida cotidiana. A través de la reflexión de sus propias acciones, así ellos determinaran como actuar.

- La práctica de valores a través del juego de reglas; como una herramienta didáctica, permite a los niños relacionarse con sus compañeros, se practican los valores de manera natural, ya que en el desarrollo del juego de reglas tendrán que respetar las reglas de ese juego, como son juegos colectivos es decir se requiere la participación de todos, tendrán que cooperar, colaborar, respetar la participación de los demás para realizar esos juegos.

- Las actividades planteadas en este proyecto, fueron diseñadas para que los niños desarrollaran su juicio moral, y pusieran en práctica los valores sociales a través de juegos de reglas.

- Se presentan cuatro situaciones didácticas, ya que el tiempo con el grupo no era consecutivo, por lo que se adecuaron al tiempo que se tenía disponible.

- El registro de evaluación fue igual para las cuatro situaciones didácticas, ya que lo que se pretendió fue ver un avance de los niños entre una actividad y otra.

- Los resultados presentados, son tomados de los registros de evaluación, se muestra los indicadores, para ver un avance general entre uno y otro. Así conocer que se logro en los niños y que es lo que aún falta por lograr.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA

ARIAS, Marcos Daniel, El proyecto pedagógico de acción docente, en UPN Antología básica Hacía la innovación, México, D.F. 1994

COLL, Cesar, *Constructivismo e intervención educativa ¿Cómo enseñar lo que se ha de construir? Y Un marco de referencia psicológica para la educación escolar, la concepción constructivista del aprendizaje y la enseñanza* en UPN Antologia básica Corrientes Pedagógicas Contemporáneas, México, D.F. 1994.

DELVAL, Juan, *El juego en el desarrollo humano*, en UPN Antología básica El juego, México, D.F. 1994.

MARTINEZ M. Martin, PUIG R. Josep Mará, *Teorías del desarrollo moral*, en UPN Antología básica: El niño preescolar y los valores, México, D.F. 1994.

JIMÉNEZ, Juan Carlos, El *valor de los valores en las organizaciones*, en Cograf Comunicaciones, 2008.

SCHMELKES, Sylvia, *La formación de valores en la educación básica*; SEP, México 2004.

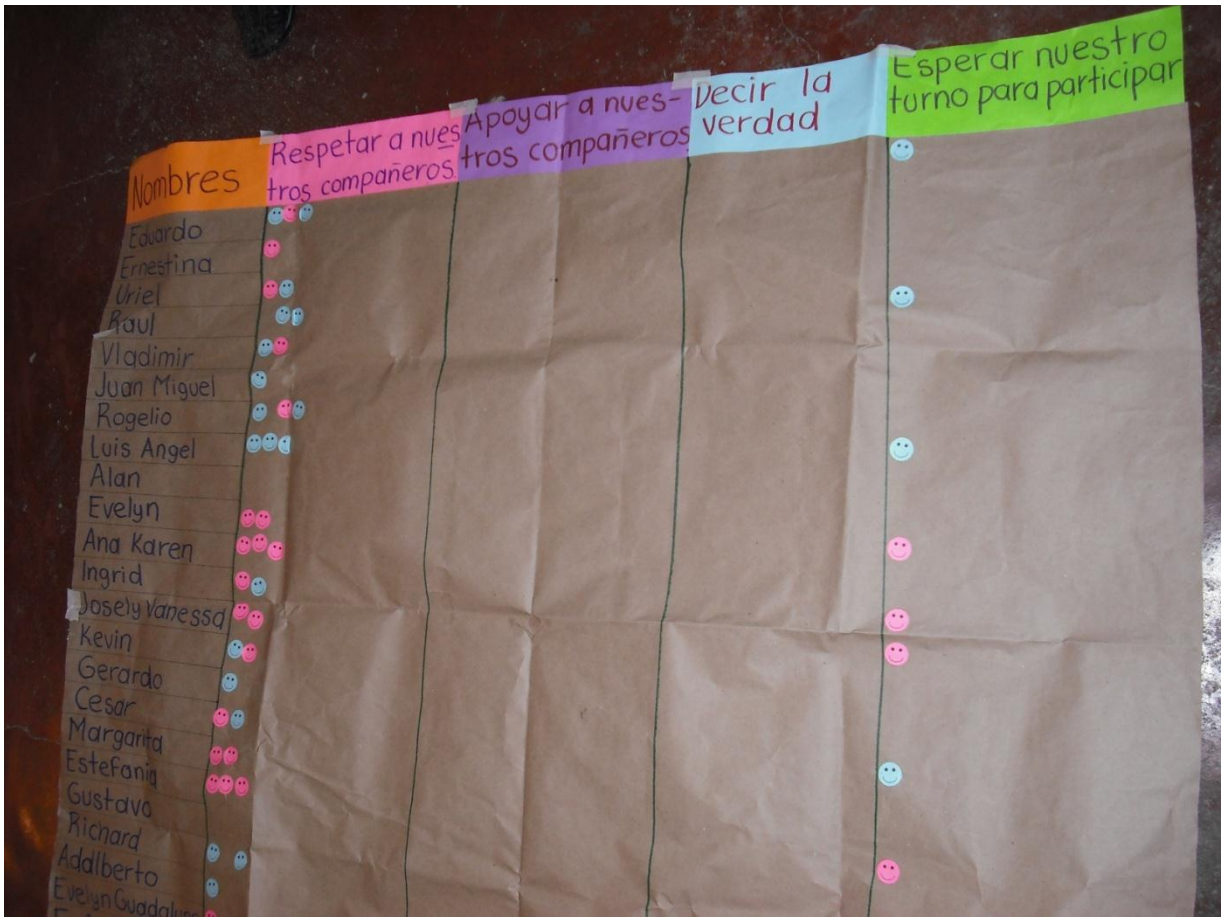
Programa de Educación Preescolar, SEP, México 2004

VIGOSTSKY, L.S, *Zona de desarrollo próximo: una nueva aproximación*, en UPN Antologia básica El niño preescolar desarrollo y aprendizaje, México D.F. 1994.

ANEXOS

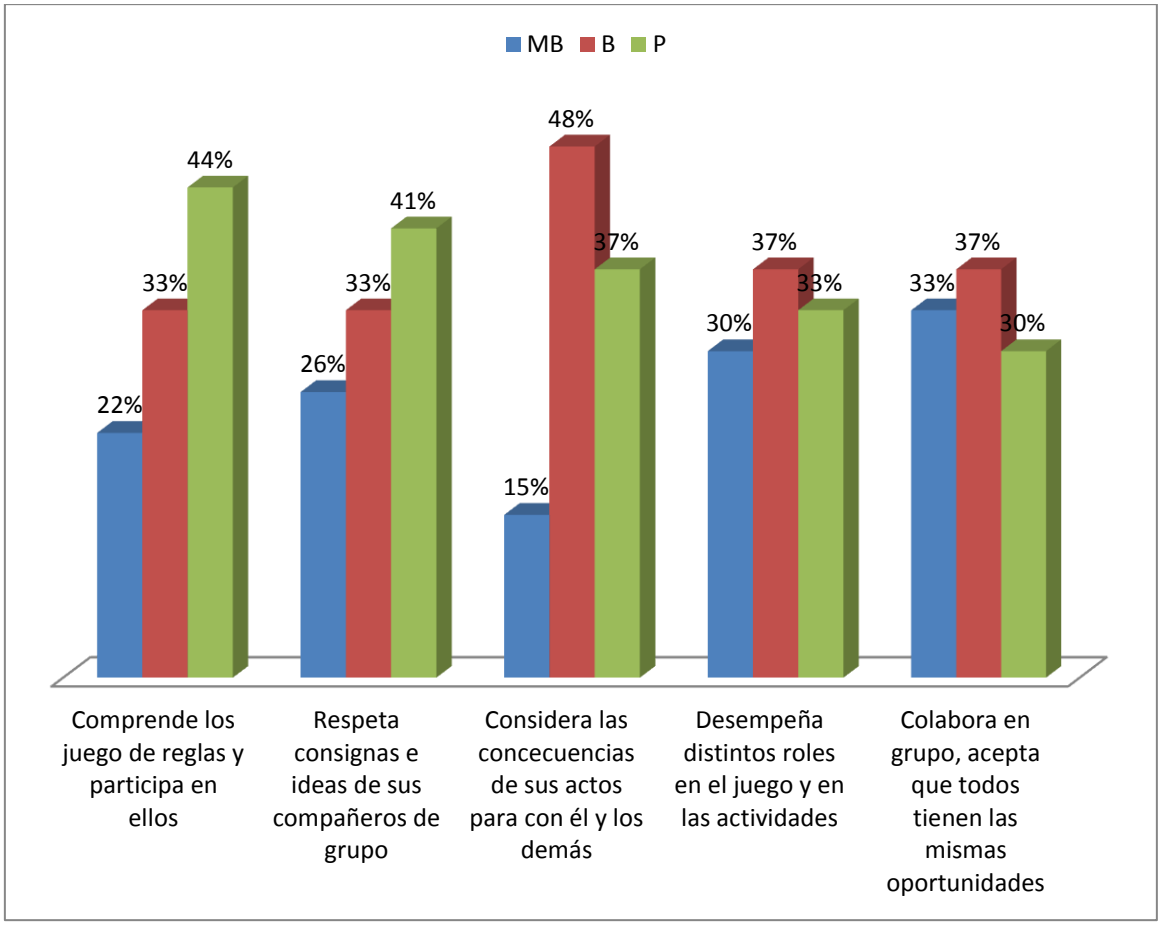
ANEXO 1

Registro de autoevaluación de los alumnos



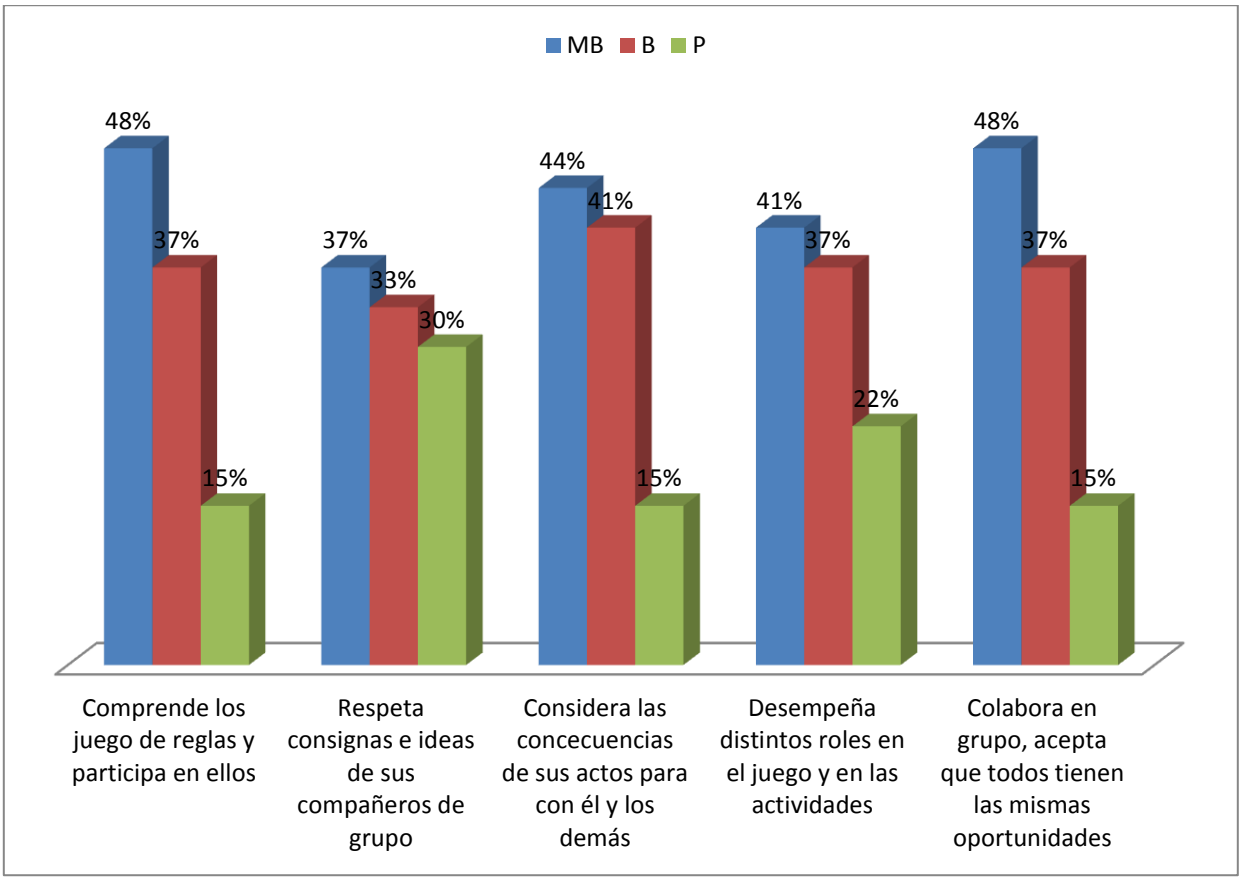
ANEXO 2

PRIMEROS RESULTADOS DEL PROYECTO



ANEXO 3

RESULTADOS FINALES DEL PROYECTO



APÉNDICES

APÉNDICE: A

Juego: **“Memorama”**

- El juego comienza revolviendo las cartas y repartiéndolas con la figura hacia abajo al azar de tal modo que no sea posible ver la imagen que se encuentra en ellas.
- Un jugador escoge dos cartas, si las dos que escogió son iguales, se las queda consigo y tiene derecho a escoger otras dos; si las dos cartas que escogió son diferentes las coloca otra vez boca abajo en el mismo lugar y procura recordar cuales cuartas eran, cediendo el turno a otro jugador.
- El siguiente jugador selecciona otras dos cartas, con la ventaja de que si puso atención a las dos figuras anteriores que le salieron a su compañero, selecciona primero una carta al azar y si se da cuenta que la carta que seleccionó trae la misma figura que una de las cartas que su compañero había puesto anteriormente hacia abajo la escoge de tal modo que ya tiene un par, en caso contrario vuelve a dejar las cartas hacia abajo.
- Gana el jugador que consiga más pares de cartas. Este juego se puede jugar con dos o más participantes.

Juego: **“Serpientes y Escaleras”**

- El tablero clásico; las escaleras para avanzar y las serpientes para descender y perder irremediablemente el avance conseguido hasta ese momento. Al principio se hace una ronda de dados (pueden ser uno o dos) y el jugador que obtiene el número seis (o pareja de seis) inicia. Se tiene que seguir un orden establecido de antemano o siguiendo la dirección de las agujas del reloj.
- Cada uno de los jugadores tira y avanza tantas casillas como indica el número mostrado por los dados. Cada vez que alguno obtiene un seis repite turno y vuelve a jugar avanzando en el tablero.
- Ganará el que llegue a la casilla con el número cien.

Juego: **“La lotería”**

- El juego consiste de 52 diferentes imágenes.
- Cada jugador tiene mínimo de una tabla. Igual que el Bingo, cada jugador marca su tabla dependiendo de la imagen que viene saliendo.
- El primer jugador que llene toda su tabla, grita “Lotería” y gana el premio establecido.

APÉNDICE: B

Juego: **“Pregunta y salto”**

- Se distribuyen en tres grupos a lo largo de la line de salida; cada grupo en fila.
- El director del juego hace unas preguntas y el primero de cada fila (sólo él) trata de contestar lo más rápidamente posible la pregunta.
- El primero que lo haga correctamente da derecho a su fila a que efectué un salto, todos juntos con las manos apoyadas en las caderas del de delante.
- Después de cada pregunta el primero de cada grupo pasa a ser el último, por lo que todos participan con su saber.
- Gana el equipo que consiga traspasar con todos sus miembros la línea de meta situada a unos treinta metros de distancia.

Preguntas:

- Si algunos de tus compañeros esta triste y no quiere jugar, ¿Qué harías para animarlo y deje de estar triste?
- Mamá fue a comprar el mandado, y trae cargando muchas bolsas que casi no puede sola, ¿Qué hace cuando la vez?
- Si tu hermano tomo tu juguete favorito, ¿Cómo reaccionas con eso?, ¿te enojas?, ¿se lo prestas?
- A la hora del recreo tus amigos quieren jugar futbol, pero tú quieres jugar carritos, ¿Qué harías para solucionar el problema?, ¿te enojas y te vas?, ¿platicas con tus amigos y llegan a un acuerdo?
- Cuando un compañero está participando en clase, ¿qué debemos de hacer los demás del grupo?
- ¿Qué haces para ayudar a las personas?
- ¿Por qué es importante decir la verdad?

APÉNDICE: C

Juego: **“Aparecinones y Construcciones”**

- Se forman equipos a través del juego Aparecinones.
- El director del juego explica las reglas del juego.
- Se les distribuyen los materiales cuerdas y pañuelos, cada equipo formara alguna figura con ese material, se les indica que todos deben participar, llegar a un acuerdo de, las figuras que formaran.
- Comentan acerca de lo que realizaron en equipos.

Juego: **“Rompecabezas”**

- Se forman equipos, se dan a conocer las reglas del juego.
- Cada equipo tendrá un rompecabezas en su mesa, se les dará un tiempo determinado para que puedan armar ese rompecabezas.
- Se les indica que deben participara todos los integrantes del equipo en el juego.

APÉNDICE: D

Construcciones de los niños por equipos.