

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA

(CREADA POR LEY N° 25265)



FACULTAD DE EDUCACIÓN ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL TESIS

**JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE
VALORES MORALES EN NIÑAS Y NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA
INSTITUCIÓN PÚBLICA-ANTACCOCHA**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
EDUCACIÓN DEL INFANTE**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

PRESENTADO POR LAS BACHILLERES:

**CASAVILCA LOPEZ, SARELLA YOVANA
GOMEZ PALOMINO, ANA ROSA**

**HUANCAVELICA - PERÚ
2018**



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCABELICA

(CREADA POR LEY N° 25265)

Ciudad Universitaria Paturpampa

FACULTAD DE EDUCACIÓN

SECRETARÍA DOCENTE



"Año del Dialogo y La Reconciliación Nacional"

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad universitaria de Paturpampa, en el auditorio de la Facultad de Educación a los 24 días del mes de Setiembre del año 2018, a horas 4:40 pm., se reunieron; los miembros del Jurado Calificador, conformado de la siguiente manera:

PRESIDENTE(A) : Mg. Rosario Mercedes Aguilar Melgarejo
SECRETARIO(A) : Mg. Milagros Piñas Zamudio
VOCAL : Mg. Mery Arias Huánuco

Designados con la resolución N° 1277 - 2017 - D - FED - UNH, del proyecto de investigación Titulado:

Juegos tradicionales en el desarrollo de valores morales en niñas y niños de 5 años de una institución pública - antacocha.

Cuyos Autores son:

BACHILLER (S)
Casavileca Lopez Sarella Yovana
Gomez Palomino Ana Rosa

A fin de proceder con la calificación de sustentación del proyecto de investigación antes citado. Finalizada la sustentación; se invitó al público presente y a los sustentantes abandonar el recinto; y luego de una amplia deliberación por parte del Jurado, se llegó al siguiente resultado:

Bachiller: Casavileca Lopez Sarella Yovana

APROBADO POR Mayoria

DESAPROBADO POR

Bachiller: Gomez Palomino Ana Rosa

APROBADO POR Mayoria

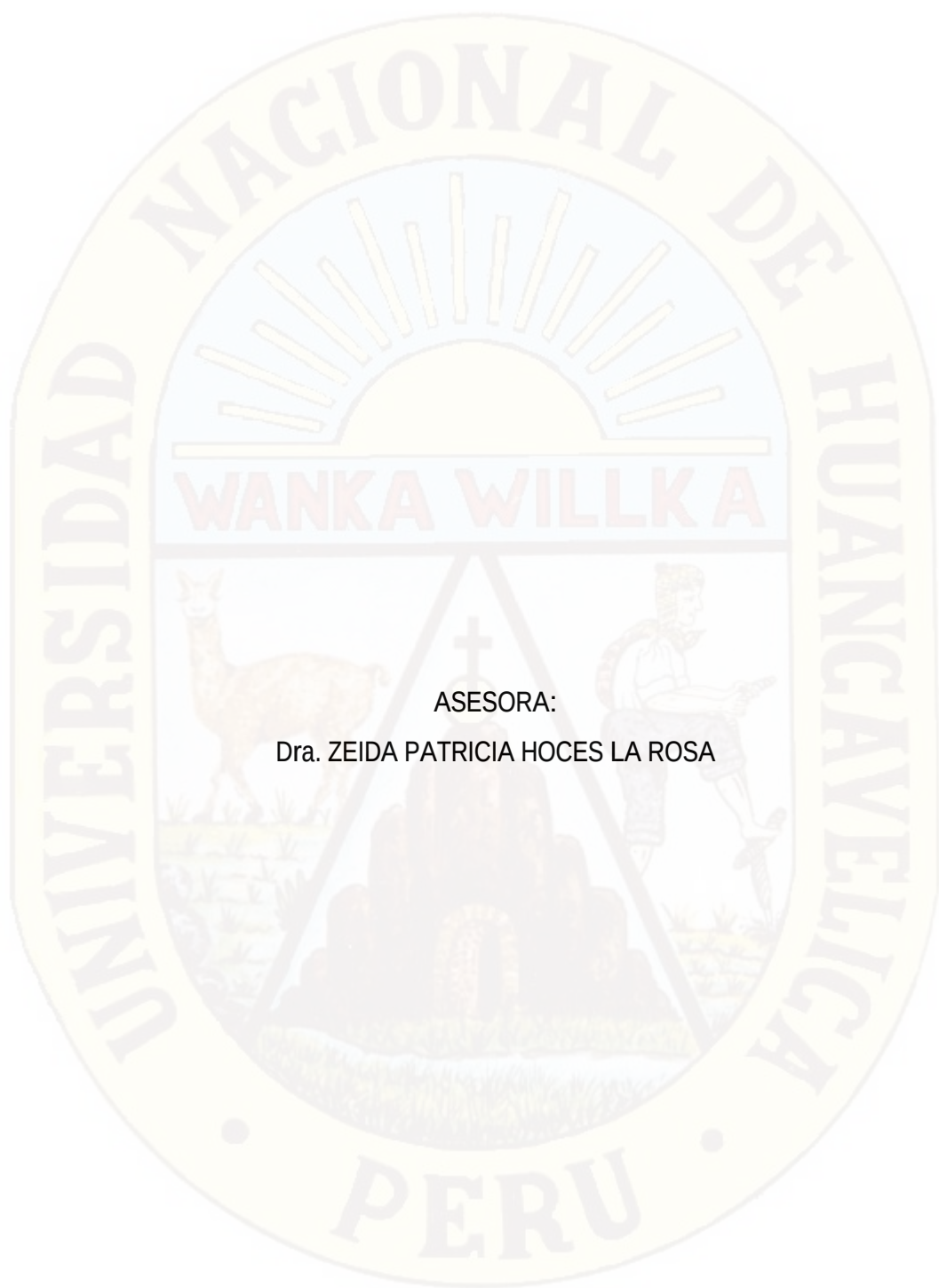
DESAPROBADO POR

En Conformidad a lo Actuado Firmamos al Pie.


PRESIDENTE

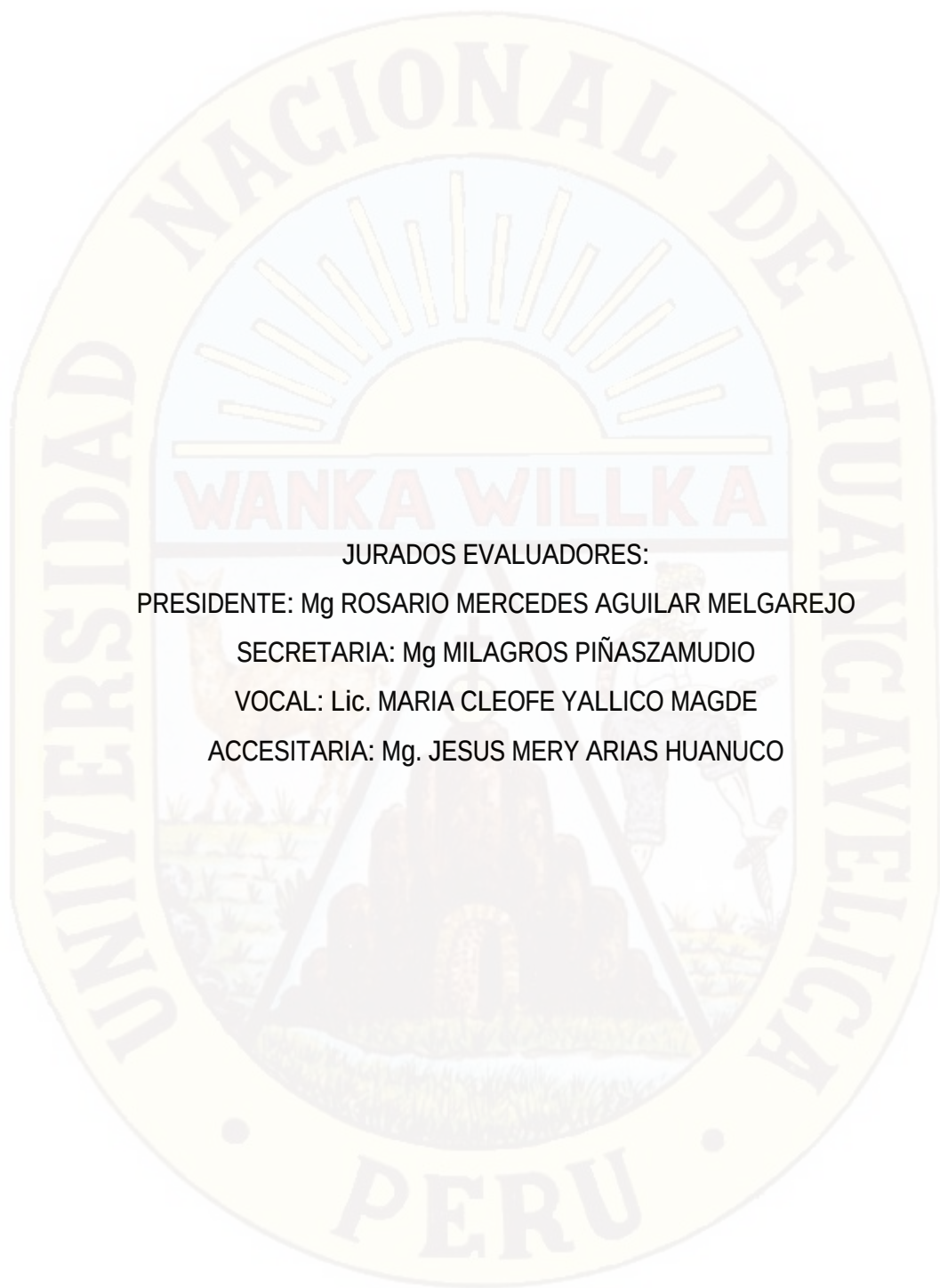

SECRETARIO


VOCAL



ASESORA:

Dra. ZEIDA PATRICIA HOCES LA ROSA



JURADOS EVALUADORES:

PRESIDENTE: Mg ROSARIO MERCEDES AGUILAR MELGAREJO

SECRETARIA: Mg MILAGROS PIÑASZAMUDIO

VOCAL: Lic. MARIA CLEOFE YALLICO MAGDE

ACCESITARIA: Mg. JESUS MERY ARIAS HUANUCO

A mis padres: Manuel y Máxima, también a mis hermanos y finalmente a mi novio, que con mucho esfuerzo y amor me proporcionaron su apoyo incondicional por hacer realidad mi objetivo en mi formación profesional.

Sarella

A Dios.

Por haberme permitido llegar hasta este punto y haberme dado salud para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor.

A mis padres Marcelino y Agustina.

Por ser el pilar fundamental en todo lo que soy, en toda mi educación.

Por haberme apoyado en todo momento, por sus consejos, sus valores, por la motivación constante que me ha permitido ser una persona de bien, pero más que nada, por su amor.

Ana

AGRADECIMIENTO

- * A nuestras familias, porque supieron manifestar su espíritu colaborador en el momento más oportuno.
- * A los directivos y plana docente de la Escuela profesional de Educación Inicial de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de Huancavelica, por darnos la oportunidad de forjarnos como profesionales.
- * A la profesora y niños y niñas de cinco años del Nivel Inicial del Centro Poblado de Antacocha distrito de Huancavelica, por su colaboración durante la aplicación del instrumento.
- * A la directora del Nivel Inicial del Centro Poblado de Antacocha distrito de Huancavelica, por su buena disposición a la investigación realizada.
- * A nuestra asesora Dra. Zeida Patricia Hoces La Rosa, por el apoyo incondicional para la realización de esta tesis en todo el proceso de realización del trabajo y enriquecernos tanto académica y profesionalmente.
- * Finalmente, agradecer a todas aquellas personas que de alguna manera hicieron posible la culminación de este trabajo de investigación.

Índice

AGRADECIMIENTO.....	5
INTRODUCCIÓN.....	11
CAPÍTULO I	13
PROBLEMA	13
1.1. Planteamiento del problema:	13
1.2. Formulación del Problema:	15
1.3. Objetivos:.....	15
1.3.1. Objetivo general:.....	15
1.3.2. Objetivos específicos:	15
1.3.3. Justificación:	16
1.4. Limitaciones.....	16
Capítulo II	18
Marco teórico.....	18
2.1. Antecedentes.....	18
2.1.1. Nivel internacional.	18
2.1.2. Nacional:.....	19
2.1.3. Local:	20
2.2. Bases teóricas:	22
2.2.1. Valores morales.....	22
2.2.1.1. Teorías axiológicas.....	22
2.2.1.2. Base conceptual sobre la ética.....	24
2.2.1.3. Base conceptual sobre los valores	24
2.2.1.3.1. Definición de valor	24
2.2.1.3.2. ¿Qué son los valores?.....	25
2.2.1.4. Base conceptual sobre la moral.....	26
2.2.1.4.1. Objeto de la moral	27
2.2.1.4.2. El desarrollo de la capacidad moral.....	27
2.2.1.4.3. Personas morales.....	28
2.2.1.4.4. La persona moral y la acción.....	28

2.2.1.4.5.	Características de la persona moral	28
2.2.1.4.6.	Valores, moral y ética	28
2.2.1.5.	Base conceptual sobre los valores morales.....	29
2.2.1.6.	Características de los valores morales	29
2.2.1.7.	Importancia de los valores morales en la educación	31
2.2.1.8.	La utilidad de valores morales en educación	31
2.2.1.9.	Clasificación de los valores morales.....	32
2.2.1.10.	Cómo se expresan y se forman los valores morales	37
2.2.1.11.	Desarrollo moral	38
2.2.2.	Juegos tradicionales	38
2.2.2.1.	Teorías del juego	38
2.2.2.2.	El juego.....	40
2.2.2.3.	Juego infantil: definición	41
2.2.2.4.	Características del juego	42
2.2.2.5.	El juego y sus dimensiones	43
2.2.2.6.	La importancia del juego en el desarrollo del niño.....	43
2.2.2.7.	Tradición.....	44
2.2.2.8.	Juegos tradicionales	44
2.2.2.9.	Importancia de juegos tradicionales	44
2.2.2.10.	Los juegos tradicionales en la educación	45
2.2.2.11.	Ventajas y valores educativos de juegos tradicionales:.....	47
2.2.2.12.	Las reglas del juego.....	48
2.2.2.13.	Juegos tradicionales	48
2.3.	Definición de términos:	55
2.4.	Hipótesis:.....	57
2.4.1.	Hipótesis nula:	57
2.4.2.	Hipótesis alterna:	57
2.5.	Identificación de variables:	57
2.6.	Definición operativa de variables e indicadores:.....	57
Capítulo III		60
Metodología de la investigación		60
3.1.	Ámbito de estudio.....	60

3.2.	Tipo de investigación.....	60
3.3.	Nivel de investigación.....	60
3.4.	Método de investigación.....	61
3.5.	Diseño de investigación.....	61
3.6.	Población, muestra y muestreo.	62
3.7.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	62
3.7.1.	Técnica:	62
3.7.2.	Instrumento:.....	62
3.8.	Procedimiento de recolección de datos.....	64
3.9.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	64
Capítulo IV.....		65
Resultados		65
4.1.	Presentación de resultados	65
4.2.	Discusión	71
CONCLUSIONES.....		73
SUGERENCIAS		74
Referencias Bibliográficas		75
ANEXOS		78

RESUMEN

TITULO: JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE VALORES MORALES EN NIÑAS Y NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN PÚBLICA-ANTACCOCHA

El estudio estuvo enfocado a abarcar el **Problema:** ¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de valores morales en niñas y niños de 5 años de una Institución Pública - Antacocha? Tuvo como **Objetivo:** Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de valores morales en niñas y niños de 5 años de una Institución Pública - Antacocha. Así mismo diagnosticar el desarrollo de valores morales, seguidamente aplicar los juegos tradicionales con el objeto de promover el desarrollo de valores y evaluar los resultados en el desarrollo de valores morales. **Métodos:** El tipo de investigación es aplicada, con un nivel explicativo, se utilizó como método general el científico y como métodos específicos el experimental para organizar, deliberadamente de acuerdo con un plan previo con el fin de investigar las posibles relaciones causa – efecto; la población de estudio estuvo conformado por la totalidad de niños y niñas matriculados en la I. E Inicial de Antacocha, Huancavelica, la muestra es no probabilística, conformado por 10 niños y niñas de 5 años, la técnica utilizada fue la observación y como instrumento la lista de cotejo de los valores morales. **Resultados:** Los niveles de desarrollo de los valores morales al inicio de la investigación en los niños y niñas de 5 años son: 60% bajo, 30% medio y 10% alto. Luego de la aplicación de los juegos tradicionales los resultados son: 20% medio seguido del 80% de nivel alto. **Conclusiones:** por lo que se concluye la aplicación de los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de los valores morales en niñas y niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial Antacocha, Huancavelica. Contrasto mediante la prueba no paramétrica de Wilcoxon con un nivel de significancia de 0.005 que es menor a 0.05.

Palabras claves: Juegos tradicionales, valores morales.

SUMMARY

TITLE: TRADITIONAL GAMES IN THE DEVELOPMENT OF MORAL VALUES IN GIRLS AND CHILDREN OF 5 YEARS OF A PUBLIC INSTITUTION-ANTACCOCHA

The study was focused on covering the Problem: How do traditional games influence the development of moral values in girls and boys of 5 years of a Public Institution - Antacocha? The objective was to: Determine the influence of traditional games on the development of moral values in girls and boys of 5 years of a Public Institution - Antacocha. Also diagnose the development of moral values, then apply traditional games in order to promote the development of values and evaluate the results in the development of moral values. Methods: The type of research is applied, with an explanatory level, the scientific method was used as a general method and the experimental methods to organize, deliberately according to a previous plan in order to investigate the possible cause - effect relationships; the study population was made up of all children enrolled in the I. Initial Antacocha, Huancavelica, the sample is not probabilistic, consisting of 10 boys and girls of 5 years, the technique used was observation and as an instrument the checklist of moral values. Results: The levels of development of the moral values at the beginning of the research in children of 5 years are: 60% low, 30% medium and 10% high. After the application of traditional games the results are: 20% medium followed by 80% high level. Conclusions: for what is concluded the application of traditional games significantly influence the development of moral values in girls and boys of 05 years of the Initial Educational Institution Antacocha, Huancavelica. Contrast using the non-parametric Wilcoxon test with a significance level of 0.005 that is less than 0.05.

Keywords: Traditional games, moral values.

INTRODUCCIÓN

Se ha demostrado a través de numerosas investigaciones, que los valores morales en los niños y niñas en la actualidad no se practican, así mismo los padres de familia no están concientizados en inculcar o fomentar valores en sus hijos, por creer que a su corta edad ellos no podrían asimilarlos, sin comprender que es precisamente en esta etapa de desarrollo del niño donde se debe iniciar el fomento de valores morales que serán los que permitan formar su personalidad. Para lo cual se planteó la siguiente pregunta: ¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de valores morales en niñas y niños de 5 años en una Institución Pública - Antacocha?, el cual tiene como objetivo determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de valores morales en niñas y niños de 5 años de una Institución Pública - Antacocha. Entre los antecedentes consultados se tiene a Mamani G., (2016), con su tesis "Contenido de los Cuentos Infantiles en la formación de valores en la Institución Educativa Inicial My Happy Garden Juliaca-2016, en la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad Nacional del Altiplano – Puno"; Quinto I. (2006), con su tesis titulada "Los valores morales y la autoestima en los niños de 04-05 años de edad en el Jardín Estatal N°170 del Centro Poblado Menor de Pueblo Libre – Huancavelica".

Se ha hecho uso de la técnica de la observación y de la lista de cotejo como instrumento para el recojo de datos.

Para el desarrollo de la investigación se realizó una recolección de material bibliográfico; a partir de la iluminación de la bibliografía, se adaptó una lista de cotejo para la evaluación del de los valores morales como consecuencia de la aplicación de los juegos tradicionales, la cual sirvió para medir dicha variable de estudio.

Teniendo en cuenta dichos sustentos, para su mayor comprensión, el informe final se ha estructurado en los siguientes capítulos:

El primer capítulo considera el planteamiento y formulación del problema, objetivos y la justificación.

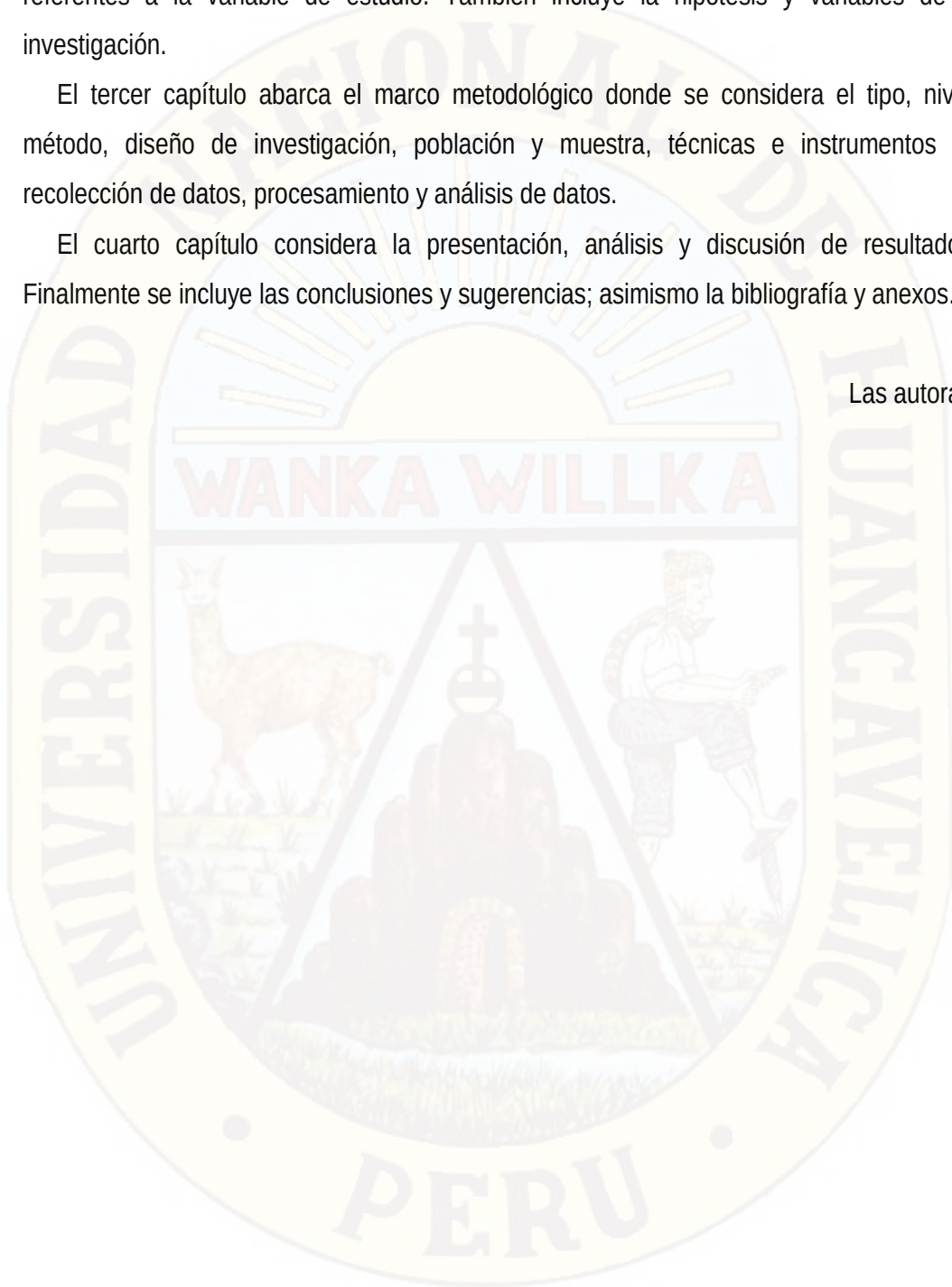
El segundo capítulo contiene los antecedentes, las bases teóricas que rigen la investigación; incluye la definición de términos básicos, se ubica el tema en la estructura de los valores morales, en su avance a nivel de investigación y se revisan los planteamientos

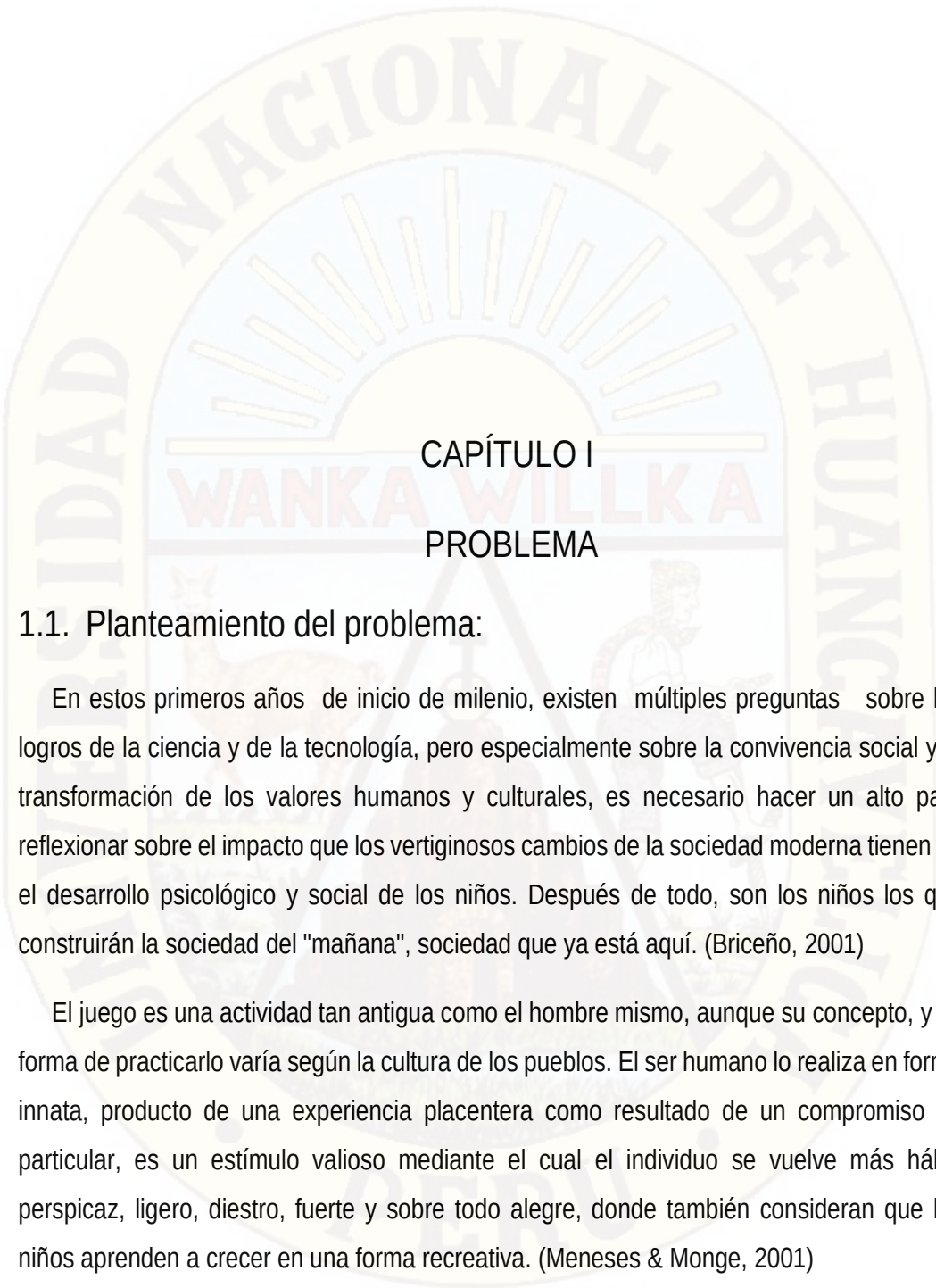
referentes a la variable de estudio. También incluye la hipótesis y variables de la investigación.

El tercer capítulo abarca el marco metodológico donde se considera el tipo, nivel, método, diseño de investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos, procesamiento y análisis de datos.

El cuarto capítulo considera la presentación, análisis y discusión de resultados. Finalmente se incluye las conclusiones y sugerencias; asimismo la bibliografía y anexos.

Las autoras.





CAPÍTULO I

PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema:

En estos primeros años de inicio de milenio, existen múltiples preguntas sobre los logros de la ciencia y de la tecnología, pero especialmente sobre la convivencia social y la transformación de los valores humanos y culturales, es necesario hacer un alto para reflexionar sobre el impacto que los vertiginosos cambios de la sociedad moderna tienen en el desarrollo psicológico y social de los niños. Después de todo, son los niños los que construirán la sociedad del "mañana", sociedad que ya está aquí. (Briceño, 2001)

El juego es una actividad tan antigua como el hombre mismo, aunque su concepto, y su forma de practicarlo varía según la cultura de los pueblos. El ser humano lo realiza en forma innata, producto de una experiencia placentera como resultado de un compromiso en particular, es un estímulo valioso mediante el cual el individuo se vuelve más hábil, perspicaz, ligero, diestro, fuerte y sobre todo alegre, donde también consideran que los niños aprenden a crecer en una forma recreativa. (Meneses & Monge, 2001)

Sin embargo, la realidad muestra hoy en día, que en una gran mayoría, los niños y niñas juegan con un compañero virtual, es decir, con un dispositivo electrónico, generando casos de aislamiento y falta o débil desarrollo de habilidades sociales, y de hecho valores morales implícitos.

Muchos estudios realizados a lo largo del mundo muestran resultados alarmantes respecto de la invasión tecnológica en los hogares y su falta de control en cuanto a su uso se refiere, por parte de los niños, como es el caso de la investigación realizada por Sadaba J. Brinque (2009) cuyo resultado del estudio aplicado en 13,000 sujetos de 6 a 18 años mostraron que el 98% de los encuestados dicen tener televisión en el hogar y un 45% dispone de este dispositivo en su dormitorio y que ven solos la televisión, y el estudio demuestra que casi un 90% de los más pequeños usan el video juego de forma habitual y el 65% juega solo. Respecto al teléfono móvil, antes de cumplir diez años, un 95% de ellos lo tienen o usan; evidenciándose que los niños y jóvenes, por lo menos en la muestra del estudio están en relación directa con los avances tecnológicos e inclinados a su uso.

En nuestro país, los juegos tradicionales y el desarrollo de los valores morales, tienen poca acogida, y cada vez más, se pierde esta manifestación cultural de la expresión del pueblo peruano; actualmente, los niños usan artefactos eléctricos de tecnología avanzada como son: televisión, internet, tablets y celulares, entre otros; muchas veces en estos artefactos electrónicos vienen incluidos opciones de distracción, comunicación, recreación con juegos agresivos y su uso frecuente puede afectar el desarrollo emocional de los niños.

En la región de Huancavelica, el tema de los juegos tradicionales no es ajena a la realidad que existe en el país; la mayoría de los niños y adolescentes prefieren los juegos electrónicos y las redes sociales como medio de distracción y entretenimiento, asimismo en las instituciones educativas locales se observa que los juegos tradicionales no son usados en el proceso de enseñanza aprendizaje.

El gobierno peruano viene incentivando el desarrollo de concursos, ferias y otras actividades que involucren los juegos tradicionales, pero, a pesar de ello, todavía hay la necesidad de seguir promoviendo el fortalecimiento de los juegos tradicionales.

En la Institución Educativa Inicial N°557 de Antacocha, se ha observado in situ que no se emplean los juegos tradicionales infantiles como una manera de rescatar y promover los valores morales en las niñas y niños de 05 años de edad, y muy por lo contrario, se observa que los niños y niñas muestran poca práctica de valores.

El Diseño Curricular Nacional (2009) habla de la importancia del juego en el desarrollo infantil, así como de la diversificación curricular, sin embargo, esta disposición poco o nada es aprovechada por las instituciones educativas como se observa en la programación curricular de aula. Por tanto, se desaprovecha la importancia del empleo de los juegos tradicionales en la formación del desarrollo de valores morales en niños y niñas en la etapa de la educación preescolar.

Los juegos tradicionales involucran el concepto de manifestación cultural que lo relacionan con determinada cultura, por lo que ayudan, mantener viva la memoria lúdica de una región y permiten que los niños y niñas conozcan mejor a sus antepasados y valores de su comunidad, como bien dice (Jimenez, 2004) “la existencia del juego es inmemorial participa de nuestra historia individual y colectiva y transmiten nuestro patrimonio cultural “(pag.20).

1.2. Formulación del Problema:

¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de valores morales en niñas y niños de 5 años de una Institución Pública - Antacocha?

1.3. Objetivos:

1.3.1. Objetivo general:

Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de valores morales en niñas y niños de 5 años de una Institución Pública - Antacocha.

1.3.2. Objetivos específicos:

- Diagnosticar el desarrollo de valores morales en niñas y niños de 5 años de una Institución Pública - Antacocha.
- Aplicar los juegos tradicionales con el objeto de promover el desarrollo de valores morales en niñas y niños de 5 años de una Institución Pública - Antacocha.
- Evaluar los resultados de los juegos tradicionales en el desarrollo de valores morales en niñas y niños de 5 años de una Institución Pública - Antacocha.

1.3.3. Justificación:

El presente estudio se realizó, porque se identificó que las niñas y niños de la Institución Educativa N° 557 Antacocha se muestran distraídos, se aíslan, reaccionan de manera agresiva ante el contacto de sus pares; no se integran a los juegos, se ha identificado también que en el desarrollo programático para el proceso de enseñanza aprendizaje, los docentes no han programado el uso de los juegos tradicionales como un medio de promover valores.

La justificación del estudio se evidencia en la integración lograda entre los niños y niñas; en la colaboración de las familias que permitieron recabar información sobre los juegos tradicionales.

Su importancia social radica en el reconocimiento de los juegos tradicionales por parte del alumnado y de los docentes que los tendrán en cuenta para aplicarlos como estrategia didáctica para promover el desarrollo de valores morales pero también, el desarrollo psicomotor de los niños y que las familias diferencien el valor de los juegos tecnológicos versus juegos infantiles tradicionales.

Otro logro pedagógico tiene que ver que con la aplicación de los juegos infantiles tradicionales, como una estrategia didáctica para el desarrollo de valores pues se ha contribuido con lo establecido en el Currículo Básico Nacional (C.B.N.) en el nivel de educación inicial, en lo que se refiere, al empleo del juego en la diversificación curricular, además se contribuye en la recuperación de los juegos infantiles tradicionales como un medio de integración social frente al aislamiento de los niños y niñas al solo emplear juegos tecnológicos.

Así mismo porque los resultados del estudio constituirán antecedentes para futuras investigaciones.

1.4. Limitaciones

En el desarrollo de la investigación se tuvo como una limitación al inicio de ella, la identificación de los juegos tradicionales locales, es decir, en la localidad de Antacocha, debido a la resistencia de los padres de familia; sin embargo se superó dicha dificultad, pues logramos sensibilizar a los padres de familia acerca de la

importancia del uso de dichos juegos en la integración social y desarrollo moral de sus hijos



Capítulo II

Marco teórico

2.1. Antecedentes

2.1.1. Nivel internacional.

(Guadalupe & Sandoval, 2015) Realizaron la investigación titulada *Estudio de los juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 a 5 años de la Institución Educativa Luis Pasteur de la Parroquia de Guayllabamba*, -Ecuador, teniendo como objetivo analizar los juegos tradicionales Ecuatorianos como herramienta para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la Institución Educativa “Luis Pasteur en el periodo lectivo 2014-2015” formulándose el siguiente problema, ¿En qué medida los juegos tradicionales ecuatorianos ayudarán al desarrollo de motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años?, la población de estudio estuvo integrada por 70 niñas y niños de 4 a 5 años de la Institución Educativa “Luis Pasteur”. La investigación llegó a las siguientes principales conclusiones:

- Los niños/as evidencian un nivel alto de dificultad en cuanto a su motricidad gruesa teniendo mayores problemas en: coordinación general, coordinación viso motora, y en tonicidad muscular, como también presentan un nivel medio de acuerdo a su motricidad gruesa en los siguientes aspectos: equilibrio, autocontrol, lateralidad, esquema corporal, habilidades básicas, ritmo, por la falta de aplicaciones lúdicas.
- Es necesario diseñar una guía de juegos tradicionales ecuatorianos para el desarrollo de motricidad gruesa de los niños de 4 a 5 años, que serán de apoyo

para las docentes dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje de los infantes.

- Las docentes de la Institución están de acuerdo que los juegos tradicionales ecuatorianos, son aquellos que se transmiten de generación en generación remontando la historia, la cultura, las costumbres y las tradiciones de un pueblo o región, pero a pesar de conocer su importancia a nivel cultural y motor para fomentar y desarrollar la motricidad gruesa de los infantes no fomentan su aplicación.

2.1.2. Nacional:

(Mamani, 2016) ejecutó la investigación: *Contenido de los Cuentos Infantiles en la formación de valores en la Institución Educativa Inicial My Happy Garden Juliaca-2016*, en la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad Nacional del Altiplano – Puno, como objetivo se planteó Evaluar el contenido de los cuentos infantiles utilizados Por las docentes de la Institución Educativa Inicial My Happy Garden Juliaca – 2016, formulándose el siguiente problema, ¿Los cuentos infantiles utilizados por las docentes de la institución educativa inicial My Happy Garden Juliaca – 2016 proporcionan la formación de valores en los niñas y niñas?, la población de estudios está constituida por todas las docentes de la Institución Educativa Inicial My Happy Garden Juliaca – 2016 de la ciudad de Juliaca la cual cuenta con 3 aulas de 3, 4 y 5 años. La investigación llegó a las siguientes conclusiones:

- El contenido de los cuentos infantiles en la formación de los valores en la institución educativa inicial My Happy Garden Juliaca – 2016” de los 102 cuentos infantiles que representan al 100%, un 79.41% tienen un contenido de formación de valores, que significa que las docentes si promueven los valores a los niños niñas mediante los cuentos infantiles.
- El contenido de los cuentos infantiles en la formación del valor del respeto refleja un contenido según el cuadro N° 1 se observa el 81.37% de los cuentos infantiles si promueven el valor del respeto. podemos deducir que las docentes si inculcan valores mediante el cuento a los niñas y niños.
- El contenido de los cuentos infantiles en la formación del valor de la responsabilidad refleja un contenido según el cuadro N° 2 se observa que un

86.27% de los cuentos infantiles si promueven el valor de la responsabilidad, esto quiere decir que se ha dado mayor énfasis e importancia al valor de la responsabilidad.

- El contenido de los cuentos infantiles en la formación del valor de la amistad en el cuadro N° 3 se observa que el 81.37% de los cuentos infantiles si promueven el valor de la amistad, muestra un 73 porcentaje igual al valor de la responsabilidad, lo que se podría suponer que si fomentan valores mediante los cuentos.
- El contenido de los cuentos infantiles en la formación del valor de la generosidad en el cuadro N° 4 se observa que el 81.37% de los cuentos infantiles si promueven el valor de la generosidad, muestra un porcentaje igual al valor del respeto y amistad podemos deducir que las docentes narran cuentos que facilitan los procesos de percepción y aprendizaje entre los niños y niñas.
- El contenido de los cuentos infantiles en la formación del valor de la honestidad en el cuadro N° 5 se observa que el 85.29% de los cuentos infantiles si promueven el valor de la honestidad, esto nos demuestra que le dan importancia al valor de la honestidad.
- El contenido de los cuentos infantiles en la formación del valor de la solidaridad en el cuadro N° 6 se observa que el 85.29% de los cuentos infantiles si promueven el valor de la solidaridad podemos deducir que las docentes narran cuentos que fomentan el valor de la solidaridad.

2.1.3. Local:

(Ramos & Ramos, 2007) investigó sobre *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 142 del Barrio de Santa Ana – Huancavelica*, como objetivo se planteó demostrar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°- 142 del barrio Santa Ana –Huancavelica, formulado el siguiente problema ¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad en los niños de 05 años de la Institución Educativa N° 142 del Barrio de Santa Ana – Huancavelica? Perú, la población fue constituida por un total de 57 niños

de 05 años distribuida en las dos secciones de aula “pollitos” y “conejos” de la Institución Educativa N° 142 San Ana, quien arribó a las siguientes conclusiones:

- La prueba se ha tomado al 0,05(5%) de nivel de significancia y al 0,95 (95%) de nivel de confianza estadística para la prueba unilateral.
- La práctica oportuna y sistemática de los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad en los niños de 05 años de la Institución Educativa N° 4 Santa Ana- Huancavelica.

Según

(Quinto, 2006) Desarrolló el estudio, *Los valores morales y la autoestima en los niños de 04-05 años de edad en el Jardín Estatal N°170 del Centro Poblado Menor de Pueblo Libre –Huancavelica*. Como objetivo se planteó conocer la relación que existe los valores morales y el autoestima en los niños de 04-05 años de edad en el Jardín Estatal N°170 del Centro Poblado Menor de Pueblo Libre- Huancavelica, formulando el siguiente problema ¿Qué relación existe entre los valores morales y la autoestima en los niños de 04-05 años de edad en el Jardín Estatal N°170 del Centro Poblado Menor de Pueblo Libre- Huancavelica?, la población de estudios fue constituida por todos los niños de 04-05 años de edad siendo un total de 31 niños matriculados en el año 2006, quien arribó a las siguientes conclusiones:

- La entrevista realizada a los niños de 04-05 en el jardín estatal N°170 del pueblo Libre sobre los valores morales, permitió conocer lo siguiente: que el 59.77% de los niños practican o tienen conocimiento de los valores morales, el 30.57% afirmaron que algunas veces o algunas ocasiones practican, mientras el 9.66% manifestaron de no practicar. Lo cual nos indica que el 90.34% practican los valores morales en forma permanente o en ocasiones.
- De total de los puntales acumulado que es 1305 que equivale al 100%, la entrevista realizada a los niños arroja 1089 puntos que equivale al 83.45% del total la cual nos indica que los niños tienen en puntaje promedio.
- El nivel de correlación entre los valores morales y la autoestima en los niños de 04-05 años de edad en el centro poblado menor de pueblo libre es correlacional alta positiva (rho de Spearman 0.83) la misma que nos indica

que hay mayor practica de valores morales aun incremento en la autoestima de los niños.

2.2. Bases teóricas:

2.2.1. Valores morales

2.2.1.1. Teorías axiológicas

(Benza, 2016) citando a (Cortina, 2000).expresa que la ciencia que se encarga del estudio de los valores se llama axiología y fue el filósofo alemán Max Scheler (1874-1928) el que desarrolló una teoría sobre los valores, su clasificación y jerarquía; configurándose así como el creador de la escuela de la “ética de los valores”

Por otro lado, (Benza, 2016) citando a la Real Academia de la Lengua Española menciona que etimológicamente, el término “axiología” significa “teoría de los valores”, que se forma a partir de los términos griegos “axios”, que significa valor, y “logos”, que significa estudio, teoría. Por consiguiente, la axiología es la teoría filosófica encargada de investigar los valores, con especial atención a los valores morales. Sin embargo, el aspecto axiológico o la dimensión axiológica de un determinado asunto no solo implican la noción de elección del ser humano por los valores morales basados en la ética, sino también por los valores estéticos y espirituales.

La axiología se dividió en diversas posturas, las más importantes que aportan una discusión más actual sobre el asunto son el subjetivismo y el objetivismo.

a) Subjetivismo axiológico

(Benza, 2016) Citando a (Castillo, 2000).menciona “El aspecto subjetivo se refiere a que todo valor supone una valoración, que se da cuando el bien es apreciado, reconocido como tal por las personas”

(Benza, 2016), citando a (Seijo, 2009) expresa que los principales representantes de la concepción del valor como una experiencia subjetiva surgen de la Escuela Austríaca y de Praga, entre los que destacan Medina

(1999) y Reyero (2001). quienes además sostienen que las teorías subjetivistas fundamentan en que las cosas no tienen un valor en sí mismas, solo valen en la medida en que son apreciadas por un sujeto; son los seres humanos los que dan valor a las cosas y por tanto el hombre es creador de valores.

De la cita se desprende que el subjetivismo axiológico tiene que ver con la valoración que el sujeto atribuye a un determinado bien objeto o fenómeno.

b) Objetivismo axiológico

(Benza, 2016), citando a (Pérez, 2006) dice que el filósofo alemán Scheler fue el máximo defensor del Objetivismo Axialógico y señala que: Los valores son objetivos, es decir, no dependen de las preferencias ni de los gustos personales, no dependen de la época ni de la cultura, ni de la raza ni de la religión. Están por encima de cualquier condición empírica: son universales.

Scheler se empeñó en dar a conocer los valores, sorprendido de la influencia decisiva que tienen en la vida y de su grandeza. Los trató como un algo independiente de las cosas, como una esencia eterna presente por una facultad distinta del entendimiento.

Asimismo, (Benza, 2016), citando a (Castillo, 2000) refiere que el aspecto objetivo se refiere a que todo valor es verdadero y realmente un bien. El que sea un bien y sea valioso es propio del ser mismo de la cosa y objeto.

Esta perspectiva objetivista surge como reacción contraria al relativismo implícito en la interpretación subjetivista y la necesidad de hacer pie en un orden moral estable en la medida que el objetivismo axiológico, en oposición al subjetivismo, considera el valor desligado de la experiencia individual, los valores son independientes del ser humano y son propiedades reales de las cosas. El ser humano es descubridor de valores, pero no los crea. En suma, ni el subjetivismo ni el objetivismo axiológico han sido capaces de proporcionar argumentos que engloben todas las características atribuibles a los valores

En las citas mencionadas Castillo (2009) enfatiza que el valor del objeto es intrínseco al objeto muy aparte de la opinión del autor.

En el caso del presente estudio se asumió el punto de vista que los valores deben formar parte de la persona, desde los primeros años de vida, es decir de la niñez.

2.2.1.2. Base conceptual sobre la ética

La ética es la praxis que hacernos mutuamente las personas en la historia, lo que equivale a aprehender certezas a partir de la experiencia críticamente analizada y así poder crear no solo escalas de valor, sino validación de las conductas. Lo anterior coincide con algunos principios formadores para el profesional, como son: la reflexión, el análisis y la crítica constructiva conducente a un mayor crecimiento emocional. (Vargas, 2004)

(Montero, 2001) Afirma; “La orientación conductual de la persona, respecto a qué atenerse y cómo comportarse con relación a sí mismo, a los demás, a las normas de convivencia de la vida cotidiana; así como conducirse en la vida social institucional (pág. 96)

Se desprende de las opiniones vertidas en la citas enunciadas, la importancia que tienen los valores en la práctica social de los personas en general y en particular de los profesionales quienes tienen que activar sus capacidades de reflexión y análisis dela realidad que activen su participación emocional.

2.2.1.3. Base conceptual sobre los valores

2.2.1.3.1. Definición de valor

Respecto a los valores y su definición existen diversas perspectivas por lo que se expone algunos de ellos:

Un valor, desde el punto de vista educativo, es aquello a lo que se decide dedicar la vida y que se refiere en última instancia a personas. Una persona puede haber decidido dedicar su vida a educar; educar es un valor, pero puede hacerle desde diferentes bienes sociales: la

familia, la secretaria, educación pública o la escuela, es decir, a diferente tipo de educandos. (Rugarcía, 2005)

(Vigo, 2002), expresa que etimológicamente el valor tiene sus raíces en el vocablo latín “Oris”, cuyo significado es fuerza, eficacia, actividad o virtud de las cosas para producir un efecto.

También, (Castillo , 2000, pág. 81) define claramente que “el valor es una propiedad del bien, por tanto es objetivo porque tiene fundamento en la realidad externa al sujeto y también tiene un aspecto subjetivo porque hace referencia al reconocimiento que hace el sujeto de esos valores”.

(Díaz, 2001, pág. 51), sostiene en su producción intelectual que valor es lo que mueve mi corazón, imanta mi vida, me hace existir, ser, moverme. Cuanto menos valioso es algo para mí, tanto más se aleja de mi horizonte”. A la vez nos advierte que a pesar que los valores existen no siempre los descubrimos, al grado que en ciertas coyunturas históricas aparecen disvalores que son tomados por valiosos o a la inversa. Por ello, nos recomienda potenciar los valores que van en el buen sentido, a fin que nos ayuden a progresar en humanidad.

Para las suscritas, el valor moral es una cualidad vivencial de cada sujeto que al unísono de la actividad mental, a través de la reflexión sobre la experiencia, permite al hombre comportarse con el respeto así mismo, a sus pares, y a la naturaleza.

2.2.1.3.2. ¿Qué son los valores?

Varios autores tienen una definición para los valores y se ha considerados los siguientes:

En general, los valores son entes ideales representados por seres, cosas, actos, tales como los fenómenos morales, estéticos, religiosos o sociales que el ser humano otorga mayor preferencia en un determinado momento [...] De los valores depende que se lleve una vida grata, alegre, en armonía con nosotros mismos y con los demás; una vida que

valga la pena ser vivida y en la que nos podamos desarrollarnos plenamente como personas. (Hidalgo, 2009)

El mismo autor arriba mencionado, citando a Rey B. (2002), dice: “en el campo de la ética y la moral, los valores son cualidades que se pueden encontrar en el mundo que nos rodea” (pag.18).

Asimismo, (Hidalgo, 2009), citando al Diseño Curricular Básico de Ministerio de Educación, menciona:

Los valores son principios o convicciones que otorgan direccionalidad a la vida de las personas y a la actividad humana posibilitando la realización plena, de acuerdo con un contexto social y cultural determinado. Los valores constituyen un marco de referencia para juzgar el comportamiento individual y grupal, y se evidencian a través de las actitudes que demuestran las personas en los diferentes actos de su vida. (pag.19)

De lo expuesto en las citas anteriores se infiere que los valores son los principios que direccionan la vida de los sujetos y que se efectiviza en el contexto sociocultural y que consideramos que es vital en la formación de valores en los niños y niñas razón por la cual se ha incidido en este estudio.

2.2.1.4. Base conceptual sobre la moral

Según, (Molina, 2013), la moral, es entendida como una capacidad universal propia de todos los seres humanos y producto de la evolución, y capacidad de diferenciar lo bueno y lo malo”.

Asimismo, (Rosental & lundin, 2007), para la moral constituye un conjunto de reglas, de normas de convivencia y de conducta humana que determinan las obligaciones de los hombres, sus relaciones entre sí y con la sociedad.

De igual manera, Aristóteles, menciona: la moral modela el comportamiento de los hombres en función de su relación con otros hombres e invita a la reflexión del bien, la justicia, el placer, la felicidad como un camino para llegar a ser correctos y felices.

Finalmente," La moral se manifiesta en los medios y obras del hombre, a través de acciones que se consideran validas en cuanto se ajustan al ideal de lo que es bueno [...] la moral se concibe como la ciencia que enseña las reglas que se deben seguir para practicar el bien y evitar el mal". (Hidalgo, 2009)

Como se desprende de lo vertido en los párrafos anteriores, la moral constituye un conjunto de reglas que prescriben el comportamiento de las personas en función a los demás, pero, para ello tiene que estar convencido de su propia moral, es decir, del comportamiento que adopte a partir de la concepción que tiene de la moral, de lo que le lleva a cumplir con sus deberes u obligaciones.

2.2.1.4.1. Objeto de la moral

Al respecto, (Quillet, 1968), anota que la moral es el estudio de ciertos hechos relativos a la conducta humana, hechos que podemos llegar a conocer, y por la observación objetiva de los grupos sociales.

Es observarse a sí mismo para comprobar que se posee idea más o menos clara de un bien o de un mal. Ese bien moral se nos presenta como diferente de lo útil.

2.2.1.4.2. El desarrollo de la capacidad moral

La relación entre iguales y el desarrollo moral nos habla de la interacción entre iguales y el juego como la mejor escuela de socialización. "Los primeros juegos de los niños con sus compañeros sientan las bases del desarrollo de la cooperación y, con ello, el respeto mutuo que todos aportan al grupo y que recibe de él. A través de esta cooperación el niño pasa del realismo, al relativismo moral, basado en la cooperación y el respeto por los demás. Para el niño pequeño una regla es una realidad sagrada, en la niñez depende ya del acuerdo mutuo. Las reglas ya no son vistas como absolutas sino que son aceptadas como reglamentos del grupo, por el bien común." (Palomo, 1989)

2.2.1.4.3. Personas morales

Según, (Sumarriva, 2009), las personas morales pertenecen a las reuniones de personas físicas interesadas en realizar determinado fin; tal es el caso de las asociaciones o corporaciones de cada persona.

2.2.1.4.4. La persona moral y la acción

Según (Hidalgo, 2009), solo a los hombres, a partir de la cierta etapa de su desarrollo y cuando son normales se les considera cabalmente personas y solo a ellos se les juzga moralmente, de ellos se deduce que el concepto de persona está íntimamente vinculado a la moralidad.

(Salazar, 1978, pág. 82), menciona que:

“La persona moral, podemos decir es el ser consciente de sí y de los principios a que está sometida su conducta, capaz de decidir y ejecutar por su libre voluntad las acciones que configuran su existencia. La acción de la persona es la acción moral”.

2.2.1.4.5. Características de la persona moral

(Hidalgo, 2009), identifica las siguientes características de la persona moral:

- Conciencia, constituye un centro organizador de las vivencias y los actos de la conciencia de sí.
- Conocimiento de lo bueno y lo malo, de lo justo y lo inicuo, del deber y la culpa.
- Libertad, decisión y ejecución propia de las acciones, el dominio sobre las facultades y el cuerpo físico propios de la independencia de la conducta; en una palabra, la libre disposición del ser.

2.2.1.4.6. Valores, moral y ética

Los significados de las palabras moral (del latín mores, costumbres) y ética (del griego ethos, morada, lugar donde se vive) son muy parecidos en la práctica. Ambas expresiones se refieren este tipo de actitudes y comportamientos que hacen de nosotros, mejores personas, más humanas.

Si bien la moral describe los comportamientos, tanto uno como otra, nos impulsan a vivir de acuerdo con una elevada escala de valores morales. (Hidalgo, 2009, pág. 20)

2.2.1.5. Base conceptual sobre los valores morales

Los valores morales son de cada persona y es el ser humano quien practica humildad, responsabilidad, y actitudes de entrega donde moralmente hace las cosas bien, manifestando interés por lo que tiene valor, son desarrollados y perfeccionados por cada persona a través de la experiencia. En la medida que la persona es capaz de descubrir sus habilidades y virtudes desarrolla la capacidad de descubrir los valores que le permiten conocer actitudes que mejoran la estabilidad personal así como colectiva y que percibe la plenitud del mundo con una mirada clara y fresca, para ser humilde, puro, veraz, honesto y amable, puede irradiar valores morales. (Hildebrand, 2003)

2.2.1.6. Características de los valores morales

Asimismo (Hidalgo, 2009, pág. 29), identifica las siguientes características de los valores morales:

Que tienen carácter personalizado y pueden alcanzar una manifestación estereotipada y/o consciente en un mismo individuo.

Son de naturaleza dinámica.

- a) **Independientes e inmutables:** Son lo que son y no cambian, por ejemplo: la justicia, la belleza, el amor.
- b) **Inagotables:** No hay ni ha habido persona alguna que agote la nobleza, la sinceridad, la bondad, el amor, Los valores nunca se acaban, no tienen límite cualquier persona u objeto valioso en algún sentido puede serlo más. El hombre es un ser perfectible, no perfecto. Por ejemplo, un atleta siempre se preocupa por mejorar su marca.
- c) **Verdaderos:** Los valores se dan en las personas o en las cosas, independientemente que se les conozca o no, un valor objetivo se manifiestan en hechos, personas y situaciones concretas.

- d) **Universales:** Son independientemente de que sean o no captados. Son asequibles a todo hombre y valen para todos aunque algunos sujetos no lo reconozcan, por ejemplo, la sobre vivencia de la propia vida. Los valores tienen que ser descubiertos por el hombre y sólo así es como puede hacerlos parte de su personalidad. Sin embargo hay valores que no cambian, que se conservan de generación en generación, siempre y en todas partes valores universales, que exigiríamos a cualquier persona, por ejemplo responsabilidad, respeto, amor , perdón, solidaridad, honradez, patriotismo, generosidad, puntualidad etc.
- e) **Subjetivos:** Los valores tienen importancia al ser apreciados por la persona, su importancia es sólo para ella, no para los demás. Cada cual los busca de acuerdo con sus intereses.
- f) **Objetivos:** Los valores son también objetivos porque se dan independientemente del conocimiento que se tenga de ellos. Sin embargo, la valoración es subjetiva, es decir, depende de las personas que lo juzgan. Por esta razón, muchas veces creemos que los valores cambian, cuando en realidad lo que sucede es que las personas somos quienes damos mayor o menor importancia a un determinado valor.
- g) **Armonizables:** Se enlazan unos valores con otros, integrando un solo perfeccionamiento, el de la persona (familia pueblo). Coexisten en el proceso de perfeccionamiento humano, siendo posible un equilibrio entre ellos (valores); no se dan aisladamente, ni es preciso renunciar a unos para desarrollar otros; los valores son propiedades del ser.
- h) **Cualitativo:** El valor es impeditivo de la cantidad, no se puede establecer relaciones cuantitativas pero sí su cualidad.
- i) **Jerarquizado:** Es una tabla ordenada, es la escala del valor.
- j) **Polidimensionalidad:** El valor tiene siempre su opuesto, ejemplo, belleza y fealdad, Santo y profano, etc

2.2.1.7. Importancia de los valores morales en la educación

El desarrollo socio-moral es considerado como el proceso que permite formar y fomentar un conjunto de principios y normas éticas acordes con la sociedad. Tiene en cuenta los valores morales que permiten tomar conciencia de lo que es positivo y a cuánto grado se alcanza en la conducta de los sujetos. Es aquel que perfecciona la personalidad a partir de las reflexiones que alcanza, que es capaz de transformar y demostrar en su conducta. Este se logra mediante un trabajo sistemático y constante, está fundamentada en la práctica histórica social, relacionada íntimamente con la ideología y en consonancia con los intereses de la clase obrera. (Arranz, 2011)

El proceso de asimilación de las normas morales exige que ellas estén presentes en las diferentes actividades en que participa el niño en la familia, en la escuela y en las organizaciones sociales. Este proceso es activo por su esencia y tiene lugar en las actividades sociales y comunicativas que realizan los escolares, en las relaciones con los adultos y con otros niños en el desarrollo de cada actividad (Castllo, 2001)

Las ideas vertidas en estos párrafos reconocen la importancia de los valores morales en el desarrollo de la personalidad, que logran los sujetos de manera conciente y que se debe a la internalización cognitiva y afectiva de las normas morales

2.2.1.8. La utilidad de valores morales en educación

Los valores son los que orientan nuestra conducta, en base a ellos decidimos cómo actuar ante las diferentes situaciones que nos plantean la vida. Se relacionen principalmente con los efectos que tienen lo que hacemos en las otras personas, en la sociedad o en nuestro ambiente en general. (Hidalgo, 2009)

Asimismo (Hidalgo, 2009, págs. 37-38) cita a Roca B. (s. f.) Menciona si deseamos vivir en paz y ser felices, debemos construir entre toda una escala de valores que faciliten nuestro crecimiento individual para que a través de él

aportemos lo mejor de nosotros a una comunidad que también tendrá mucho para darnos.

2.2.1.9. Clasificación de los valores morales

Existen diferentes clasificaciones de los valores morales, en este estudio se considera a (Penas , 2008) quien, citando a Ortega, P. y Mínguez, R. (2001) menciona la siguiente clasificación:

- **valores económicos.** Los aspectos económicos están presentes cuando se refieren a la abundancia o la escasez, cuando se habla de caro o barato. La esencia del valor económico es la búsqueda de la seguridad.

- **valores intelectuales.** Verdad o falsedad, certeza o probabilidad, subjetividad u objetividad, son valores que tienen que ver con el aspecto intelectual del análisis de los valores; es decir, cuando se busca comprender la realidad que nos circunda o lo que somos. La esencia del valor intelectual es la búsqueda de la verdad.

- **valores estéticos.** Belleza o fealdad, agrado o desagrado hacia las manifestaciones artísticas, contiene dos dimensiones: la del creador y la del espectador. La esencia del valor estético es la búsqueda de la belleza.

- **valores éticos.** Justo o injusto, honesto o deshonesto, respeto a uno mismo y a los demás o agresión, supone la realización de lo ético a fin de entender la vida en función de derechos y obligaciones. Lo esencial del valor ético es la búsqueda del bien.

- **valores sociales.** Democracia o tiranía, soledad o convivencia, egoísmo o solidaridad. Los valores son una realidad de la existencia y se hace la clasificación para entenderlos entremezclándose con la realidad cotidiana. Constituyen las intenciones de los actos humanos, haciendo juicios de valor al elegirlos. Estos no son solamente un contenido, sino un proceso de realización y búsqueda cotidiana.

- **valores morales.** Son aquellos que presentan una bondad o maldad intrínseca; siendo 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".

A partir de estas dos clasificaciones este autor sostiene que todos los valores coinciden en que tienen como fin de mejorar la calidad de vida de las personas.

Valores	Descripción
Biológicos	Traen como consecuencia la salud; y se cultivan mediante la educación física e higiénica.
Sensibles	Conducen al placer, la alegría, al esparcimiento.
Económicos	Proporcionan todo lo que no es útil; son valores de uso y de cambio.
Estéticos	Nos muestran la belleza en todas sus formas.
Intelectuales	Nos hacen apreciar la verdad y el conocimiento.
Religiosos	Nos permiten alcanzar la dimensión de lo sagrado.
Morales	Su práctica nos acerca a la bondad, justicia, la libertad, la honestidad, la tolerancia, la honradez, la responsabilidad, la solidaridad, el agradecimiento, la lealtad, el respeto, la amistad, el compañerismo y la paz, entre otros.

En el presente estudio se ha adaptado esta última clasificación expuesto por Hidalgo (2009) que nos servirá de referencia en este trabajo de tesis. Por qué en la clasificación de valores morales menciona honradez, solidaridad, respeto y tolerancia los cuales son muy importantes para los niños ya que pretendemos que estos valores se transformen en hábitos en educación inicial que tienen que ser practicados diariamente y con el seguimiento tanto de los docentes y padres de familia.

2.2.1.9.1. Honradez

La palabra, como tal, deriva de honrado, participio del verbo honrar.

La honradez se basa en el respeto al otro y en la valoración de la verdad como un valor fundamental de la vida en sociedad.

En este sentido, una persona honrada es aquella que se rige por los valores morales, que respeta las normas sociales, y que es consecuente con ello, es decir, que tanto en su forma de obrar como en su pensamiento, se comporta de manera justa, recta e íntegra.

Así, una persona que actúa con honradez evitará siempre causar perjuicios a los otros y procurará actuar correctamente, con verdad y honestidad. Como tal, la honradez es considerada una cualidad muy valiosa en una persona, pues implica que es alguien digno de confianza. De allí que la honradez sea fundamental para las relaciones humanas y las actividades que se basan en ellas, como el trabajo y la vida en comunidad. Una sociedad cimentada en valores como la honradez sería más justa y armónica.

La honradez se observa en las acciones cotidianas. Una persona honrada no roba, no miente, no engaña, no traiciona. La persona honrada se guía por los valores morales.

Si las personas en el mundo actuarán siempre ciñéndose a los dictados de la honradez, no habría asesinatos, corrupción o guerras. El quebrantamiento a los principios de la honradez es fuente de una enorme cantidad de conflictos humanos.

Por ello, el valor de la honradez debe ser inculcado en nosotros desde edades tempranas, para que desde muy pequeños seamos capaces de entender la importancia de guiarnos en la vida con verdad, justicia y rectitud (Peralta , 2016).

Considerando lo anteriormente expuesto se ha focalizado actividades que promuevan el desarrollo de este valor en los integrantes de la unidad muestral, con resultados favorecedores.

2.2.1.9.2. Respeto

El respeto es la base de toda convivencia en sociedad. Las leyes y reglamentos establecen las reglas básicas de lo que debemos respetar, pero también tiene que ver con la “autoridad”, como sucede con los hijos y sus padres, o como los alumnos con sus maestros. El respeto también es una forma de reconocimiento, de aprecio y de valoración de las cualidades de los demás, ya sea por su conocimiento, experiencia o valor como personas (Soto & Montaña, 2014)

Significa valorar a los demás, acatar su autoridad y considerar su dignidad. Se acoge siempre a la verdad, no tolera la mentira y repugna la calumnia y el engaño. Exige un trato amable y cortés; es la esencia de las relaciones humanas en cualquier relación interpersonal. El respeto crea un ambiente de seguridad y cordialidad y el reconocimiento de las virtudes de los demás. Evita las ofensas y las ironías; no deja que la violencia se convierta en el medio para imponer criterios. (Mora, 1995)

Asimismo este autor (Mora, 1995) afirma que el respeto signifique saber convivir con los demás, valorándolos, implica reconocer la autonomía de cada ser humano, aceptar con tolerancia el derecho a ser diferente, no apropiarse de lo ajeno, cumplir la ley y reconocer a la autoridad.

El respeto en los niños significa el reconocimiento de su autoconcepto y autoestima y la valoración de lo propio en los demás.

2.2.1.9.3. Solidaridad

El valor de la solidaridad es definida como una actitud entusiasta y sincera por la que se toman como propias, las necesidades de los demás y se pone empeño en conseguir el bien común con la misma intensidad con que se buscaría el propio. La solidaridad es la ayuda mutua que debe existir entre las personas, no porque se les conozca o sean nuestros amigos, simplemente porque todos tenemos el deber de ayudar al prójimo y el derecho a recibir la ayuda de nuestros semejantes (Flores, 2010)

La solidaridad es un valor relacionado con la generosidad. Es saber compartir los bienes materiales y espirituales, con quienes los necesiten. Es el valor social por excelencia, necesario para la convivencia, en la medida que se deja de lado la individualidad para tomar en cuenta los proyectos buenos de los demás, en favor del bien común. La solidaridad es un dar y darse, que significa no solo despojarse de lo material sino que es más profundo, porque es enriquecer al otro con la acogida personal y con los propios valores. Es dar nuestro afecto y aprecio personal, es enriquecer al otro sin humillarlo. A la vez nos enriquecemos a nosotros mismos (Castillo , 2000)

La solidaridad como un valor moral que permite la cooperación grupal para afrontar problemas, posibilita que los niños puedan integrarse a su grupo par, a su núcleo familiar, fomentándose así, el hombre solidario del mañana.

2.2.1.9.4. Tolerancia

La palabra proviene del latín “tolerantia”, que significa cualidad de quien puede aguantar, soportar o aceptar

Se refiere a la acción y efecto de tolerar. Como tal, la tolerancia se basa en el respeto hacia lo otro o lo que es diferente de lo propio, y puede manifestarse como un acto de indulgencia ante algo que no se quiere o no se puede impedir, o como el hecho de soportar o aguantar a alguien o algo.

La tolerancia supone la necesidad de asumir la relación entre individuos y contextos culturales distintos, como un requerimiento apremiante para convivir bajo una plena aceptación y respeto mutuo. Para ello debe generarse, desde los espacios iniciales de socialización, un clima donde prevalezca el diálogo como recurso fundamental de comunicación, el respeto por las ideas, opiniones y formas de vida de las personas que nos rodean, la reflexión de los actos que cotidianamente se ejecutan, la cooperación como vínculo de apoyo y acercamiento entre los sujetos, y la asunción de actitudes que evidencien actos de tolerancia. (Pérez G. , 1997)

(Pérez G. , 1997, pág. 54) “En tal sentido, se requiere crear espacios significativos que factibilicen relaciones de convivencia entre los niños y las niñas y que estén signadas por el respeto a las diferencias individuales, tal como lo señala”

La tolerancia no es un fruto espontáneo del comportamiento humano; se va consiguiendo poco a poco, con el esfuerzo y trabajo que tiene lugar en el desarrollo de la propia personalidad. Hay que tener en cuenta que no nacemos tolerantes. La tolerancia es fruto del aprendizaje artesanal que vamos realizando en las relaciones de convivencia con los demás. Desde esta perspectiva, se requiere de una nueva forma de comunicarse, lo que implica cambios significativos en el comportamiento de los docentes, pues “uno enseña lo que es” (Pérez A. , 2013, pág. 15)

En el presente estudio se ha promovido el desarrollo de este valor moral en los niños y niñas como una forma de ir asegurando inserción social

2.2.1.9.5. Para qué sirven los valores morales

Los valores morales son los que orientan nuestra conducta, en base ellos decimos cómo actuar ante las diferentes situaciones que nos plantea la vida. Se relacionan principalmente con los afectos que tiene lo que hacemos en las otras personas, en la sociedad o en nuestro ambiente en general. (Hidalgo, 2009, pág. 37)

Justamente este concepto es lo que nos ha orientado como investigadoras a ejecutar este trabajo.

2.2.1.10. Cómo se expresan y se forman los valores morales

Los valores son expresados por actitudes y hábitos que asumimos en el proceso de socialización y han pasado a ser parte de nuestra personalidad. Los valores se forman en el proceso de intercomunicación (con amigo, compañeros

de colegio) en el seno familiar y en la vida escolar por lo tanto se puede afirmar que el espíritu humano se desarrolla en base a ellos. (Hidalgo, 2009, pág. 39)

2.2.1.11. Desarrollo moral

Según, (Calero, 2011, pág. 159) en su libro Vivencia de valores en la educación inicial, dice: “el desarrollo moral da sentido trascendente, autenticidad y coherencia al quehacer del hombre, en lo personal y en su convivencia con los demás”.

Por tanto es fundamental promover el desarrollo de valores morales en niños y niñas de 5 años, como el caso particular en este estudio.

2.2.2. Juegos tradicionales

2.2.2.1. Teorías del juego

(Blanco, 2012) Manifiesta que existen teorías que sustentan la importancia de los juegos en el desarrollo de los niños, entre estas y sus respectivos autores, tenemos ha:

- **Jean Piaget.(1956)**

Para Piaget, en su teoría del desarrollo, es parte de la formación del símbolo. Igual que la imitación, el juego tiene una función simbólica, permite al niño enfrentarse a una realidad imaginaria que, por una parte tiene algo en común con la realidad efectiva, pero por otra parte, se aleja de ella. Así practican mentalmente eventos o situaciones no presentes en la realidad. El juego está dominado por la asimilación, un proceso mental por el que los niños adaptan y transforman la realidad externa en función de sus propias motivaciones y de su mundo interno.

Las dos principales funciones son: consolidar habilidades adquiridas mediante la repetición y reforzar el sentimiento de poder cambiar de manera efectiva el mundo

- **Vigotsky.(1924)**

Plantea que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a

través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

El mundo imaginario del niño es, además, no arbitrario, está gobernado por una serie de reglas muy estrictas.

- **Jerome Bruner.(1934)**

Bruner, analizan la relación entre el juego y las estrategias de resolución de problemas. Se hicieron estudios con niños de edad preescolar en diferentes contextos para comprobar cuáles eran las situaciones más eficaces desde el punto de vista social y cognitivo presentes en ellos. Concluyeron que las actividades más estructuradas presentan un mayor grado de complejidad cognitiva y pueden ser propuestas a los niños para motivarles a la búsqueda y la investigación de estrategias de resolución de problemas. Sin embargo, las actividades menos estructuradas, como pueda ser una pelea ficticia, requieren habilidades sociales y son más indicadas para desarrollar este aspecto.

- **George Mead (1972)**

Mead analiza el juego como una de las condiciones sociales en las que emerge el Sé. El autor se refiere principalmente al juego simbólico y los procesos de asunción de roles, que no son sino medios para imaginarse a sí mismo como si fuera otra persona. Jugando, el niño se confronta con otros, identificando semejanzas y diferencias. También le permite tomar una perspectiva distinta,

que sería la del personaje con el que se identifica. La asunción de un papel provoca respuestas en sus interlocutores, que le proporcionan el material necesario para redefinir su capacidad de asumir los puntos de vista de los demás. Así se crea un proceso de acción y reacción, afianzando los conceptos del “Sé” y del “Otro”.

Estos estudios a través de sus teorías fundamentan la importancia del juego como proceso de acción y reacción que permiten la formación del niño y la práctica social y sus implicancias.

2.2.2.2. El juego

(Delgado, 2011), citando a Huizinga j. sostiene que el juego es una acción libre y voluntaria que ocurre dentro de unos límites espaciales y temporales y bajo una regla libremente consentida. Se realiza de modo desinteresado, sin buscar más finalidad que el sentimiento de alegría que provoca ser algo diferente de lo que se es en realidad y poder transformar la realidad para que se parezca a lo que deseamos. Para este autor el juego es una actividad llena de sentido; no solo tiene una función social, sino que crea su propia estructura social. Este autor también considera que el juego es más antiguo que la cultura (p. 4)

De igual manera, este autor, citando a Decroly, lo define” como un instinto que provoca un estado agradable o desagradable según sea o no satisfecho.” (pág. 5).

Sustenta también, (Delgado, 2011) citando a Piaget: “el juego es la forma que encuentra el niño para ser partícipe del medio que le rodea, comprenderlo y asimilar mejor la realidad” (p.5).

Y a su vez (Delgado, 2011), citando a Papalia sostiene que “El juego es una actividad multifacética que trasciende todos los niveles de la vida del niño”. (pág. 5).

Rescatando la importancia del juego haciendo suyo, lo expresado por Froebel (2011): define “El juego como la actividad principal del niño y lo considera como una vía de expresión del mundo interior de la persona que forma parte de la imagen de toda su vida interior” (Pag.5).

2.2.2.3. Juego infantil

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

Asimismo (Chang, 2009, págs. 28-29) citando a Rudolf Steiner (1861-1925) sostiene "Desde el nacimiento hasta los siete años de vida, el niño aprehende el mundo a través de la experiencia sensorial, no a través del intelecto. De manera muy natural está unido con su entorno".

Steiner descubrió que el ser humano aprende con las mismas fuerzas vitales con las que "edifica" su cuerpo. Aproximadamente, entre los 3 y 4 años de edad, afloran en el niño preescolar también las capacidades de imaginación y fantasía. Estas se desarrollarán plenamente a través del juego, que se intensificará a partir de ese momento. Del respeto hacia el juego infantil depende el fomento de esas capacidades, tan importantes en el adulto futuro. El juego es el "trabajo" del niño Favorecer esta etapa de juego del niño es la meta. Máspreciada, por eso los materiales educativos son los juguetes más sencillos y estéticos. El resguardar las diferentes etapas de la infancia de tanta sobre estimulación del entorno fomenta, además, la atención y la concentración prolongada, dos capacidades tan menguadas actualmente.

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

2.2.2.4. Características del juego

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

Características:

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

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

- a.) Es una actividad espontánea y personal que nace del mundo interior del niño, ya que es su propia creación.
- b). El juego es de naturaleza no literal. Esto quiere decir que el juego se ubica en el tipo de las experiencias llamadas “como si”. Por ejemplo, una niña de cuatro años juega con la muñeca “como si” fuera su hija y un niño de cinco años puede jugar a montar una escoba “como si” fuera un caballo.
- c) El afecto positivo siempre acompaña al juego, es decir, que siempre resulta placentero y gozoso. Si el juego deja de ser placentero ya no es juego.
- d). El juego es flexible pues es impredecible. Ni el niño ni el observador saben cómo se va a desenvolver; es como una película de suspenso, no se sabe qué viene ni cómo termina.

e). El proceso, y no la meta, es su esencia. Al niño no le interesa a qué va a llegar al final de su juego. Él disfruta el “viaje”, el desarrollo mismo de cada parte del juego. En ese sentido, el juego es siempre “aquí y ahora”, se vive siempre en tiempo presente. Las características esenciales para los niños de 5 años, lo que respeta el juego infantil es la vitalidad, el gozo y el espíritu positivo que se debe promover en los niños.

2.2.2.5. El juego y sus dimensiones

Según, (Delgado, 2011, pág. 24), las dimensiones del juego son las siguientes:

- a) Dimensión afectiva – emocional: expresión y control emocional a través del juego.
- b) Dimensión social: integración, adaptación, igualdad y convivencia.
- c) Dimensión cultural: transmisión de tradiciones y valores.
- d) Dimensión creativa: la inteligencia creativa.
- e) Dimensión cognitiva: gimnasia para el cerebro.
- f) Dimensión sensorial.
- g) Dimensión motora.

2.2.2.6. La importancia del juego en el desarrollo del niño

El juego para el niño es importante. A través del experimenta, aprende, comprende la realidad que le rodea, libera tensiones, desarrolla su imaginación, su ingenio, ayuda resolver conflictos y entender su entorno. Realmente es una herramienta indispensable para su desarrollo, tanto físico, cognitivo, psicológico y social. [...] Lo más importante es considerar el juego como algo indispensable en su vida, una acción que tienen que realizar a diario y en cualquier circunstancia. (Delgado, 2011, pág. 31)

El juego es muy importante para el desarrollo de los niños y niñas; porque les posibilitan la práctica lúdica de actuar simulando la realidad, ver su comportamiento y afrontamiento con ella.

2.2.2.7. Tradición

Como observara Isidoro M. (1981), la idea de tradición, vinculada a la categoría tiempo, remite al pasado, pero también al presente vivo, porque (la tradición) significa continuidad y no sólo aquello en peligro de extinción. Es decir, la tradición no es inalterable e inmóvil, sino dinámica, cambiante y adaptativa. La tradición, en su perpetuación, está continuamente recreándose, asumiendo nuevas funciones y significados según las contingencias dentro del contexto de la sociedad global. De forma que, desde una mirada utilitarista la tradición, el conjunto de respuestas culturales que sirven para resolver los problemas existenciales.

(Quijada, 1982) Manifiesta: “Las tradiciones están dentro del folklore que tiene la maravillosa virtud de rastrillar las entrañas mismas de la tierra y de su ente para enseñarnos a respetar todo los matrices que nuestros abuelos nos dejaron como patrimonio cultural.”

En efecto la tradición es el bien espiritual (cultural) Que se trasmite generacionalmente y que en ese intento se fortalece y perenniza sí y solo sí, se revalora y se practica.

2.2.2.8. Juegos tradicionales

Es característico de una zona determinada que se transmite de generación en generación. Suelen contar con un importante elemento socializador e integrador. [...] El juego tradicional está revestido de cierta solemnidad. Su origen se remonte a tiempos muy lejanos y está muy ligado a la historia, cultura y tradiciones de un pueblo o región. [...] Estos juegos pasan de generación en generación de padres a hijos, de abuelos a nietos y de niños mayores a niños más pequeños. (Delgado, 2011, pág. 164)

2.2.2.9. Importancia de juegos tradicionales

Los juegos tradicionales tienen vital importancia en la ocupación del tiempo libre, la formación de valores y la continuidad de la cultura histórica de los antepasado,

además compensan la carga física, intelectual y emocional evitando desequilibrios en su comportamiento personal y social, contribuyendo a mejorar su calidad de vida mediante las actividades físicas-recreativas de forma sana y constructiva en sus dimensiones, atendiendo a las características comunitarias de cada sector, se hacen palpables a partir de los principales acontecimientos cognoscitivos y psíquicos, puestos en práctica en las diferentes vivencias y representan además de ser un vínculo positivo.

La intervención comunitaria se ha impuesto en estos días como una necesidad, pues el desarrollo comunitario en gran medida implica desarrollo social propiciando estilos de vida saludables, capaces de manifestar en todos los aspectos un mejoramiento de las relaciones sociales, provocando cambios en los hábitos, cultura e ideología de las masas atendiendo a sus gustos y preferencias, que integran la Comunidad para lograr el rescate de los juego (Lavega, 2000).

(Franco, 2013), citando a Vygotsky (1987), considera que los juegos tradicionales constituyen medios más importantes para transmitir nuestra cultura, es el juego, a través de él, el niño va asimilando hechos, patrones de vida, saber populares que contribuyen a la construcción de sus conocimientos y el desarrollo de su lengua. Siempre y cuando se realice en forma consciente, divertida y sin ninguna dificultad, dentro de un contexto. A través del juego el niño asimila toda su cultura, le da sentido a su vida porque se siente feliz con lo que hace, es decir el juego es una forma de vida del niño, dinamiza una serie de procesos mentales y sociales, en ella aprende a cumplir reglas, a relacionarse con los demás y a recrear y transformar patrones de vida de su entorno socio cultural

Los juegos tradicionales se convierten en el acompañante de los niños en su práctica social, tanto de ascenso personal como cultural y se convierten en depositarios de la tradición socio cultural

2.2.2.10. Los juegos tradicionales en la educación

El juego tradicional es uno de los veneros, quizá el más importante, en donde el niño aprende los valores, las pautas, las creencias de una cultura). Además, de todos estos aspectos relacionados con la transmisión de costumbres, valores y tradiciones,

los juegos tradicionales guardan relación con aspectos característicos del juego en sí mismo, es decir, podemos encontrar diversas teorías que señalan la importancia del juego en infantil, y por tanto, es necesario destacar este elemento como el medio esencial de aprendizaje en esta etapa ya que “en el juego popular tradicional se sintetizan y vivencian las características que hacen que el jugar se convierta en un placer y en una fuente de aprendizaje (Movsichoff, 2005, pág. 11).

Para intervenir de una manera eficaz en el desarrollo del niño a través del juego, hay que tener en cuenta dos enfoques: En primer lugar, estaría el enfoque piagetiano, consistente básicamente en observar para comprender. El observador se sitúa fuera del juego del niño y hace sus anotaciones, sin intervenir para nada en la conducta del niño.

En segundo lugar, estaría la teoría o enfoque sociocultural del desarrollo, que se podría enunciar diciendo que es preciso observar para transformar. Es el adulto el que interviene en el juego del niño encauzándolo, haciéndolo progresar, poniendo al niño ante situaciones paradójicas, opuestas, cambiantes, etc.

Ambos enfoques tomados conjuntamente nos permitirían comprender las conductas del niño en el juego basándonos en la observación y de esta forma intervenir transformando o aportando nuevas pautas al repertorio conductual del niño.

En cuanto a los factores a tener en cuenta a la hora de practicar el juego desde un punto de vista educativo, podrían destacarse las razones que consideran como necesarias para que un juego colectivo sea educativamente útil y que pueden servir a su vez como elementos útiles para la observación. Son las siguientes:

- Proponer algo interesante y estimulante para que los niños piensen y decidan por sí mismos cómo llevarlo a cabo.
- Posibilitar que los propios niños evalúen por sí mismos su éxito.
- Permitir que todos los jugadores participen activamente durante todo el juego, es decir, que se impliquen mentalmente adquiriendo a su vez un compromiso.

Obviamente existen otras razones para que un juego pueda ser valorado como útil desde el punto de vista educativo, como por ejemplo que sea intrínsecamente motivador para quienes lo practiquen, que se genere de forma espontánea, que sea

experimentado como divertido, que su práctica sea activa y, por supuesto, que se realice por voluntad propia. (Padilla, 2015)

Por tanto podríamos inferir que los juegos tradicionales son una real posibilidad de usarlos como estrategia didáctica para su inserción sociocultural de los niños y su formación académica, pero sobre todo, permite la integración y desarrollo de valores morales.

2.2.2.11. Ventajas y valores educativos de juegos tradicionales:

El juego en el niño satisface las necesidades básicas de ejercicio, le permite expresar y realizar sus deseos y prepara su imaginación para el desarrollo de su actitud moral y maduración de ideas, pues es un medio para expresar y descargar sentimientos, positivos o negativos, que ayuda a su equilibrio emocional.

Mediante el juego se estima el desarrollo de las potencialidades, la independencia funcional y el equilibrio emocional; por ello, el juego posee valores capaces de generar consecuencias positivas en el individuo, las cuales se pueden clasificar en:

Valor físico: Por medio del juego se descarga energía física, aumenta la flexibilidad y agilidad, como en los juegos de caza, ladrón y policía, entre otros. Se aumenta la resistencia aeróbica y anaeróbica en juegos de carreras, saltos y lanzamientos, además, fisiológicamente se desarrollan y fortalecen músculos y extremidades.

Valor social: Al ofrecer experiencias de relaciones sociales se ayuda a describir el derecho ajeno, a conducirse dentro del grupo social y aprender compañerismo, disciplina, cooperación, liderazgo y comunicación.

Valor intelectual: Permite su interpretación mediante la fantasía, creatividad e imaginación.

Valor psicológico: Cuando influye en la organización de una personalidad equilibrada, a través de la actividad del juego, el niño o la niña tiene la oportunidad de construir su propio Yo, de experimentar sin trabas sus gustos y aficiones sin la rigidez del mundo adulto.

A través del desarrollo del presente estudio se ha podido ratificar las ventajas, aquí, mencionadas.

2.2.2.12. Las reglas del juego

(Satiro, 2009).Propone algunas reglas básicas para el juego:

- Escuchar con atención
- Expresar las propias ideas (hablar)
- Pedir turno (levantar la mano)
- Tener en cuenta al compañero (respetar a los demás)
- Pensar sobre las ideas que surgen
- Pasarlo bien.

2.2.2.13. Juegos tradicionales

Exponemos los juegos infantiles tradicionales que han sido motivo del presente este estudio. (Cinca, 2009, págs. 10-31) *Juegos que jugamos aquí*, lista los siguientes juegos tradicionales:

a) Que pase el rey

Objetivo: promueve a los niños y niñas que sean tolerantes y respetuosos.

Materiales: Tiza

Descripción:

Dos niños son elegidos para iniciar el juego, cada uno debe seleccionar el nombre de una fruta o un personaje que más le guste, también puede ser ciudad, color, animales, entre otros personajes). Se toman de las manos y deja un espacio para que la fila de los niños participantes vayan pasando entre ellos, mientras los niños van pasando y cantando mientras levantan los brazos para que entre uno de la fila *que pase el rey que ha de pasar...el hijo del conde se ha de quedar...* al terminar de cantar, bajan los brazos y el que quede dentro de los brazos le preguntan si desea manzana o plátano, dependiendo de su respuesta pasa a la parte de atrás del niño que ha tomado este nombre, van pasando todos y se van ubicando detrás del niño que escogieron. Al final, cuando todos hayan pasado, todos los niños deben organizarse para formar una fila para jalar fuerte

hasta romper la fila, gana quien resista más el estiramiento sin pasarse de una línea que se marca, ya sea imaginaria o marcada con un objeto.

Reglas:

- No cambiarse de fila.
- No salirse de la fila del extremo para regresar a la fila general.
- No soltar o romper la fila porque se perderá el juego.

Logro: permitió el desarrollo del valor respeto en los niños integrantes de la unidad muestral.

b) San miguel

Objetivo: Promueve a que los niños y niñas sean respetuosos con los demás

Materiales: Ninguno

Descripción:

Un grupo de niños, aproximadamente de 10 tenían que estar sentadas y estar cogidos de los brazos como una cadena humana y solo uno tenía que coger a uno de los que estaban sentados y llevárselo. Durante este momento, los demás tenían que evitar que se lo lleven, gritando a la vez "San Miguel, San Miguel", nombre que aún no se sabe su procedencia.

Reglas:

- No empujar
- No pellizcar
- No dejar que se lleven

c) Juguemos en el bosque (Lobo)

Objetivo: Favorece a las niñas y niños que interactúan, con respeto y responsabilidad.

Materiales: Ninguno

Descripción:

Se elige a un niño/a para hacer de Lobo y el resto de los niños hacen una ronda, dan vueltas y comienzan a cantar:

Canción Juguemos en el bosque

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está,

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está,

¿Qué estás haciendo lobo?

Me estoy poniendo los pantalones... (El niño que hace de Lobo como recién se levanta de dormir va diciendo como se va vistiendo)

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está,

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está,

¿Qué estás haciendo lobo?

Me estoy poniendo el chaleco...

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está,

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está,

¿Qué estás haciendo lobo?

Me estoy poniendo el saco...

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está,

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está,

¿Ya estás viniendo lobo?

Síiiiiiiiiii.

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

Reglas:

- No irse muy lejos
- No salirse del espacio determinado
- No empujar a los compañeros.

Estos juegos se convierten en estrategias didácticas efectivas para el trabajo del niño en lo que respecta al desarrollo de valores.

d) Kiwi

Objetivo: Los niños y niñas desarrollan la honradez y tolerancia.

Materiales: Latas, pelotas pequeñas

Descripción:

Se conforma dos grupos de 5 niños o niñas.

El primer grupo, lanza la pelota al centro del cuadrado donde se han colocado las latas formando una torre, que se deben derrumbar. Después de tirar el primer grupo, se tiene que ir corriendo, ya que, los del segundo grupo pueden matarlos con la pelota, el jugador que es dado queda eliminado. El primer grupo tiene que colocar las latas en el cuadrado para que así ganen y sigan acumulando puntos. Volverán a empezar y si pierde el primer grupo, entra a tirar las latas los del segundo.

Reglas:

- No pasarse de la línea marcada para lanzar la pelota
- Se darán tres oportunidades de tirar el balón
- Deberá tumbar los tarros y si no logra tumbarlos perderán. Y el grupo contrario pasará a ocupar el lugar de ellos

e) El pañuelo

Objetivo: Los niños y niñas promueven solidaridad y respeto

Materiales: Pañuelo

Descripción:

Formamos dos equipos y nos numeramos del 1 en adelante. Un jugador hace de madre y coge el pañuelo colocándose en la línea central del terreno de juego (se puede marcar con un palito en la tierra o con tiza). Los dos equipos se sitúan a la misma distancia del pañuelo.

Cuando el del centro grita un número, los dos que tienen ese número corren para coger el pañuelo y volver a su campo antes de que el contrario les toque. Si se pasa al campo opuesto antes de que alguien coja el pañuelo, se pierde, por lo que los amagos y "engaños" están a la orden del día. Cada vez que gana alguien, suma un punto a su equipo y sigue el juego sin eliminarse nadie.

Reglas:

- No deben traspasar la línea marcada mientras el pañuelo tenga la madre.
- Si lo coge antes de llegar a su zona lo elimina si no es así se elimina el perseguidor.

f) Gato y ratón

Objetivo: Reforzar la importancia de la tolerancia fomentar el respeto.

Materiales: Ninguno

Descripción:

Se colocan todos los jugadores cogidos de las manos, formando una cadena en círculo. Hay dos participantes que no forman parte de la cadena situándose uno dentro del círculo que hará de "ratón" y el otro se situará fuera que es el que hará de gato. El juego consiste en que el gato tiene que coger al ratón, éste tiene que escapar pasando por debajo de los brazos de los que forman la cadena. Los que forman la cadena, cuando vaya a pasar el ratón, levantan los brazos para facilitarle el paso y los bajan cuando intente pasar el gato. Mientras se persigue los que forman la cadena cantan esta canción:

*"Ratón que te agarra el
gato, ratón que te va a
agarrar, si no te agarra
esta noche, te agarrará al
madrugar"*

Si los que forman la cadena se separan, los que se hayan soltado, pasarán a ser gato y ratón. Cuando el gato atrapa al ratón, éste pasa a ser gato y hará de ratón el primero que dejó pasar al gato al interior de la cadena y el gato pasará a formar parte de la cadena.

Reglas:

- Ratón y el gato deben pasar bordeando en zig- zag por los huecos formados entre los brazos de los participantes haciendo un círculo sin soltarse.
- Cuando el gato toca al ratón el juego finalizara.

g) Mundo (plan o rayuela)

Objetivo: Promover a que la niña y niños practiquen la solidaridad y tolerancia

Materiales: Tiza para dibujar en el suelo y una piedra para cada participante

Descripción:

Se dibuja la figura en el suelo con un palito o tiza. Debe caber bien el pie dentro de cada cuadrado. Al que le toca, lanza una piedra pequeña hacia el primer cuadrado. A la pata coja irá saltando de casilla en casilla, salvando la que tiene la piedra, y apoyando cuando haya dos casillas juntas un pie en cada una de ellas (el descanso). En el último cuadrado da la vuelta y regresa del mismo modo, recogiendo la piedra, o sacándola de una patada con el pie de apoyo (según versión). Así sucesivamente hasta completar todas las casillas.

Si la piedra, al lanzarla, o el jugador cuando salta, se salen del cuadrado o pisan raya se pierde el turno. También si se toca el suelo con el otro pie cuando se está a la pata coja. Al recuperar el turno se sigue por donde nos habíamos quedado.

Hay muchas variantes de este juego. En general en las casillas dobles y en la última se puede descansar.

Reglas:

- Se pierde el turno cuando la piedra cae fuera del mundo
- Se pierde cuando el jugador piza las rayas o cuando pierde equilibrio.

h) Los encantados

Objetivo: Fomentar a los niños y niñas el respeto.

Materiales: Ninguno

Descripción:

Los participantes se dividen en dos equipos, se echa una moneda al aire “volado”, para ver quienes persiguen a sus compañeros del otro equipo.

Si toca a alguien este debe quedarse parado, "encantado" hasta que otro jugador lo vuelva a tocar y lo desencante.

El juego termina cuando todos los jugadores están encantados.

Reglas:

- Un compañero debe tocar y encantar a todos los demás jugadores que tratan escapar delante de él.
- Una vez encantado por un compañero el jugador debe quedar como estatua (sin moverse) hasta que su compañero que es libre lo ha

desencantado con el toque de su mano entonces va corriendo y escapando delate del elegido

- El juego termina cuando doto los jugadores son encantados por un compañero.

i) Gallinita ciega :

Objetivo: Promueve a los niños y niñas la honradez y el respeto

Materiales: Pañuelo

Descripción:

Es un juego infantil en el que se le tapan los ojos a un jugador seleccionado.

El resto de los jugadores lo hacen girar y van cantando alguna canción similar a esta:

Coro: Gallinita ciega, que se te ha perdido.

Gallina: Una aguja y un dedal.

Coro: Da la media vuelta y lo encontrarás.

La gallina intenta tocar con la mano, un palo o una cuchara grande de madera a alguno de los jugadores mientras estos intentan zafarse.

Cuando un jugador es tocado pasa a ocupar el lugar de la gallina.

Reglas:

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

j) Las escondidas

Objetivo: Los niños y niñas desarrollan la solidaridad y la tolerancia.

Materiales: Ninguno

Descripción:

Para jugar: Las escondidas consiste en un grupo de personas por lo general de 5-10, de los cuales se escoge una persona que es la que va a contar y posteriormente buscar a los que se escondieron, esta deberá contar hasta cierto número (ya determinado por todos), con los ojos cerrados y apoyándose contra un muro, poste, etc., mientras los otros se esconden. Al terminar la cuenta, debe

ir a buscar a cada uno; al encontrar a alguien debe correr hasta al lugar donde estaba contando y gritar un, dos, tres y el nombre de la persona que haya encontrado y decir dónde estaba escondido. Para liberarse los jugadores deben llegar a la base, mientras el que estaba contando no está y liberarse diciendo un, dos, tres y su nombre. En el transcurso de buscar a los otros si alguno llega a la "base" (lugar donde se cuenta, puede liberar a aquellos que ya hayan sido encontrados antes). El jugador que sea encontrado de primero y no sea liberado deberá contar en la próxima ronda. El propósito es encontrar a todos sin que se liberen. El juego termina una vez que todas las personas son encontradas y el juego vuelve a repetirse.

Reglas:

- no esconderse muy lejos o fuera del espacio destinado.
- Si son encontrados por el que la queda debe salir.
- No se pueden esconder detrás del que cuenta, ni del poste. Si son encontrados y el que estaba contando dice el lugar equivocado "quema la olla" y vuelve a contar y buscar.
- Solo se necesita un espacio que tenga lugares para esconderse bien.

Todos los juegos infantiles tradicionales con el estudio realizado se han vuelto a revalorar y a ser vistos como recursos o estrategias didácticas.

2.3. Definición de términos:

- **Juego:** El juego es una actividad del hombre y de los animales útil para el ejercicio y para el descanso de otras actividades y descarga de tensiones, unida a una sensación de placer, y tiene su objeto en sí mismo (el que juega no lo hace con otro propósito). (Dorsch, 1985, pág. 428)
- **Tradición:** Transmisión a las generaciones siguientes de valores culturales y de civilización, actitudes, conceptos morales y formas de manifestación. La tradición, el paso de valores y tradiciones, se realiza principalmente de una manera irreflexiva, por costumbre. Lo transmitido tiene el carácter de evidente, de natural. (Dorsch, 1985, pág. 850)

- **Desarrollo:** Este término se refiere, ante todo, a los, modificaciones de la forma y la conducta de los seres vivos. Puede referirse al individuo, considerando su formación desde el germen hasta la forma adulta o los cambios experimentados por la especie a través de los tiempos. El concepto de desarrollo se aplica en lo psíquico y a lo corporal. El desarrollo es función de la madurez funcional en cuanto esta es premisa obligada del ejercicio y el aprendizaje. El desarrollo abarca también el proceso inverso, de regresión, de decadencia. (Dorsch, 1985, pág. 192)
- **Valor:** “Cualidad física, intelectual o moral que se aprecia de alguien. Persona que posee, o la que se le atribuye cualidades positivas para aquello que se expresa” (Laroussel, 2015, pág. 1022)
- **Moral:** Perteneciente o relativo a las acciones de las personas, desde el punto de vista de su obrar en relación con el bien o el mal y en función de su vida individual y, sobre todo, colectiva (Diccionario:Real Academia Española , 2014, pág. 1494).
- **Niño:** La persona humana durante la fase de desarrollo desde el nacimiento (perinatal) hasta el comienzo de la madurez (pubertad). La psicología de desarrollo propuso una división según edades de la vida y pudo describir fenómenos típicos, dependientes de la edad. Actualmente términos como niño y la sub divisiones como lactante, niño pequeño, niño de jardín de infancia, niño en edad escolar, suelen considerarse en las obras científicas como meros esquemas auxiliares, porque el desarrollo es más bien un proceso con innumerables grados de libertad (Dorsch, 1985, pág. 522)
- **Influencia:** Acción y efecto de influir. (Diccionario:Real Academia Española , 2014, pág. 1239)

2.4. Hipótesis:

2.4.1. Hipótesis nula:

Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el desarrollo de los valores morales en niñas y niños 5 años de la Institución Educativa Inicial Antacocha – Huancavelica.

2.4.2. Hipótesis alterna:

Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de los valores morales en niñas y niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial Antacocha – Huancavelica.

2.5. Identificación de variables:

2.5.1. Variable independiente

Juegos tradicionales.

2.5.2. Variable dependiente

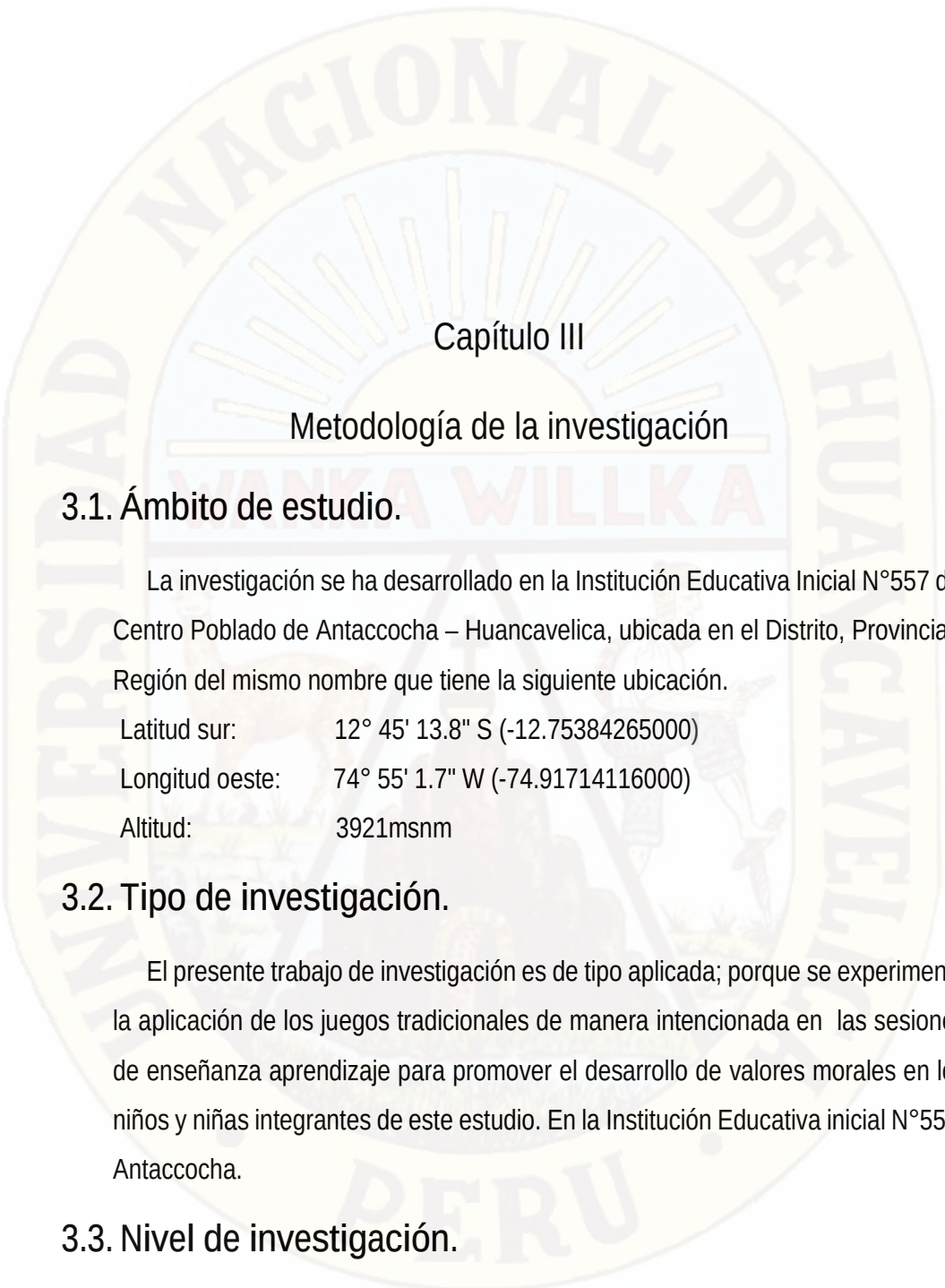
Valores morales

2.6. Definición operativa de variables e indicadores:

Variable	Juegos tradicionales
Variable independiente: Juegos tradicionales	Que pase el rey
	San miguel
	Juguemos en el bosque(lobo)
	Kiwi
	El Pañuelo
	Gato y Ratón
	Mundo (Plan o rayuela)
	Los Encantados
	Gallinita Ciega
	Las escondidas

Variable	Dimensión	Indicadores	Ítems	Escala de valores		
				Si	A veces	No
Variable dependiente: valores morales	Honradez	Comportamiento leal y transparente	¿Comunica a su maestra que ha encontrado un objeto perdido?			
			¿Devuelve los materiales de juego al terminar de usarlos?			
			¿Se mantiene tranquilo en la fila asignada durante el juego?			
			¿Ayuda a su maestra y/o compañeros a trasladar los materiales del juego?			
			¿Respeto las pertenencias de sus compañeros/as durante el juego?			
	Solidaridad	Predisposición de ánimo para actuar siempre con sentido de comunidad.	¿La niña/o comparte sus juguetes con sus compañeros/as?			
			¿Colabora durante el juego con la profesora y sus compañeros?			
			¿Consuela a un compañero (a) si está triste o deprimido?			
			¿Si un compañero no entiende el juego, le explica?			
			¿Ayuda a su compañero(a) si tiene alguna dificultad en el juego?			
	Respeto	Consideración, acompañada de cierta sumisión, con que se trata a una persona o una cosa por alguna cualidad.	¿Utiliza la frase "Por favor" para solicitar algo durante el desarrollo del juego?			
			¿Respeto las reglas del juego dirigido?			
			¿Respeto el turno de acuerdo al orden del juego?			
			¿Pide permiso para opinar sobre el determinado juego?			
			¿Manifiesta un comportamiento respetuoso teniendo en cuenta las diferentes opiniones?			
	Tolerancia	Capacidad de saber escuchar y	¿Respeto los acuerdos tomados para el desarrollo del juego?			

		aceptar a los demás	¿Controla su carácter al perder o ganar el juego?			
			¿Comprende y escucha cuando alguien participa durante el juego?			
			¿Acepta los errores que cometen sus compañeros(as) e intenta comprenderlos?			
			¿Incluye a sus compañeros(as) en los grupos de juego, sin prejuizarlos?			



Capítulo III

Metodología de la investigación

3.1. Ámbito de estudio.

La investigación se ha desarrollado en la Institución Educativa Inicial N°557 del Centro Poblado de Antacocha – Huancavelica, ubicada en el Distrito, Provincia y Región del mismo nombre que tiene la siguiente ubicación.

Latitud sur: 12° 45' 13.8" S (-12.75384265000)

Longitud oeste: 74° 55' 1.7" W (-74.91714116000)

Altitud: 3921msnm

3.2. Tipo de investigación.

El presente trabajo de investigación es de tipo aplicada; porque se experimentó la aplicación de los juegos tradicionales de manera intencionada en las sesiones de enseñanza aprendizaje para promover el desarrollo de valores morales en los niños y niñas integrantes de este estudio. En la Institución Educativa inicial N°557-Antacocha.

3.3. Nivel de investigación.

El estudio corresponde al nivel explicativo, porque se manipulo a través del método experimental los juegos tradicionales para tratar de promover el desarrollo de valores morales en las niñas y niños (Sánchez & Reyes, 1996, pág. 19) a través de procedimientos previamente establecidos.

3.4. Método de investigación.

3.4.1. Método general

El método general que se empleó fue el método científico, el cual nos permitió llevar a cabo el proceso de investigación, cuyos pasos fueron: 1) identificación del problema de investigación, 2) planteo de hipótesis 3) selección de técnicas e instrumentos de recolección de datos, determinación del diseño de investigación y de técnicas de procesamiento de datos, 4) contrastación de las técnicas para comprobar su relevancia y la fe que merecen, 5) ejecución de la investigación, recojo de información y procesamiento. 6) identificación de la validez externa que permita la generalización de los resultados y dar pautas para iniciar otros trabajos de investigación. (Sánchez & Reyes, 1996, pág. 25)

3.4.2. Métodos específicos

El método particular que se utilizó fue el método experimental manejado deliberadamente, de acuerdo con un plan previo con el fin de investigar los posibles efectos en el desarrollo de los valores morales en los integrantes de la unidad muestral, es decir que los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa N° 557 Antacocha. (Sánchez & Reyes, 1996, págs. 36-37)

3.5. Diseño de investigación.

El diseño de investigación es pre experimental porque se trabajó con un solo grupo y a quienes se le aplicó pre y post test y el tratamiento correspondiente.

M: O1 X O2

Donde:

M: niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 557 Antacocha

X = Juegos tradicionales

O1 = Pre-test

O2 = Post test

3.6. Población, muestra y muestreo.

3.6.1. Población

Conjunto de todos los elementos que forman parte del espacio territorial al que pertenece el problema de investigación y posee características mucho más concretas que el universo Según (Carrasco, 2007, pág. 238).

La población está conformada por los niños de 5 años matriculados en el institución educativa No 557-Antacocha, siendo un total de 10 niños de ambos sexos y pertenecientes a una condición económico social pobre

3.6.2. Muestra:

En este caso particular la muestra es la población es decir es un estudio censal Fragmento representativo de la población, que debe poseer las mismas propiedades y características de ella. Para ser objetiva requiere ser seleccionada con técnicas adecuadas Según (Carrasco, 2007, pág. 238)

La muestra está constituida por 10 niños de 5 años, de ambos sexos, siendo 5 niños del sexo masculino y 5 niñas del sexo femenino, de una Institución Pública - Antacocha.

3.6.3. Muestreo.

La técnica de muestro utilizada es la no probabilístico de tipo intencional.

3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.7.1. Técnica:

La técnica de recolección de datos que permitió la identificación del nivel de desarrollo de los valores morales en los niños y niñas, antes mencionados fue la técnica de observación: (Carrasco, 2007, pág. 274).

3.7.2. Instrumento:

El instrumento de recolección de datos que se utilizó fue la lista de cotejo, sé que empleó para evaluar el desarrollo de los valores morales en los juegos

tradicionales. El siguiente instrumento de evaluación es elaborado por los investigadores y será validado por expertos.

Lista de cotejo: Es un cuadro, que consta de una parte vertical y otra horizontal. Cuando se emplea para el análisis como es el caso, en la columna vertical se consigna el nombre o los nombres de los documentos que se investigan, pudiendo ser estos: libros, textos, archivos diarios, cuadros estadísticos, revistas etc., y en la parte horizontal las filas con aquellos que se requiere conocer de los documentos que se investiga. Los indicadores e índices dependen estrictamente del problema y objetivo de la investigación. (Carrasco, 2007, págs. 281-282)

En este caso, la lista de cotejo fue diseñada y elaborada por las investigadoras y fue validado por expertos. Dicho instrumento permitió registrar datos para su posterior tratamiento en el análisis y determinación de la influencia de los Juegos Traicionales en el desarrollo de los Valores Morales en niñas y niños de 5 años de una Institución Pública Antacocha.

El propósito de este instrumento fue la identificación de valores morales en niños de 5 años. El instrumento fue de manejo exclusivo del docente. El instrumento tienen las siguientes características: Código del estudiante, fecha de aplicación, tema del juego, 4 valores morales cada uno con un indicador (honradez = 5 ítems, solidaridad= 5 ítems, respeto = 5 ítems y tolerancia= 5 ítems) haciendo un total de 20 ítems.

Instrucciones: Marca con un aspa (X) en el casillero que corresponde, la práctica de valores morales por parte de los niños/as en el desarrollo de juegos tradicionales, considerando las escalas de valor que a continuación se presentan:

Si: Significa, que SÍ practican los valores morales en el desarrollo de juegos tradicionales.

A veces: Significa, que A VECES practican los valores morales en el desarrollo de juegos tradicionales.

No: Significa, que NO practican los valores morales en el desarrollo de juegos tradicionales.

Escala de valores:

La calificación se dará de forma frecuencial que permitirá evaluar la identificación de valores morales en niños de cinco años cuando aplican los juegos tradicionales.

Sí = 3

A veces = 2

No = 1

Baremo:

Baja	(20-33)
Media	(34-46)
Alta	(47-60)

3.8. Procedimiento de recolección de datos.

Los procedimientos que se siguieron para la recolección de datos fueron:

- Operacionalizar las variables.
- Diseño y elaboración de instrumentos.
- Validación de instrumentos por expertos.
- Contactarnos con la muestra de estudio.
- Aplicación del pre test
- Aplicación de los juegos tradicionales
- Aplicación de pos test

3.9. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.

Se utilizaron los estadígrafos de la estadística descriptiva e inferencial, el paquete estadístico Wilcoxon. Realizando también la Contrastación de Hipótesis mediante la prueba no paramétrica de Wilcoxon.

Capítulo IV

Resultados

Para la obtención de las conclusiones del trabajo de investigación a partir de los datos recopilados, se ha procesado de acuerdo con los objetivos y teniendo en cuenta el diseño de investigación a fin de contrastar estadísticamente la hipótesis de investigación en base a los estadísticos de prueba para establecer la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de los valores morales, previo el análisis exploratorio de los datos.

Asimismo, en el presente trabajo de investigación se tuvo como unidades de análisis a 10 niñas y niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial de Antacocha, Huancavelica.

4.1. Presentación de resultados

4.1.1. Del diagnóstico de valores morales en el pre test

Tabla1. *Diagnóstico de valores morales en el pre test en niñas y niños de 5 años de la I. E. Inicial de Antacocha, Huancavelica.*

		frecuencia	porcentaje
Pre test	Baja	6	60,0%
	Media	3	30,0%
	Alta	1	10,0%
	Total	10	100,0%

Fuente: Aplicación del pre test.

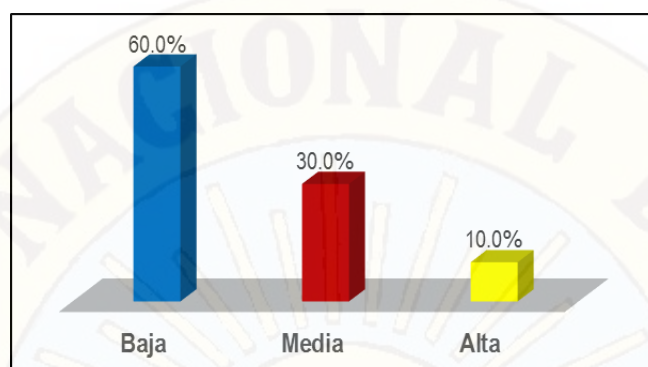


Figura 1. Niveles de valores morales en el pre test.

De la tabla 1 y figura 1, se puede apreciar los niveles de los valores morales en el pre test que muestran los niños y niñas de 5 años de Institución Educativa Inicial de Antacocha, Huancavelica, en nivel bajo el 60% del total de la muestra de estudio que representa a 6 niños y niñas de 5 años de un total de 10, seguido del nivel medio con el 30%(3). En tanto que el 10% que equivale a 1 estudiantes, poseen un nivel alto.

A continuación, se muestra los resultados por cada una de las dimensiones de los valores morales en el pre test.

4.1.1.1. De las dimensiones de los valores morales en el pre test.

Tabla 2. Niveles de las dimensiones de valores morales en el pre test en niños y niñas de 5 años de la I. E. Inicial de Antacocha, Huancavelica.

	Honradez		Respeto		Solidaridad		Tolerancia	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Baja	7	70,0	6	60,0%	7	70,0%	8	80,0%
Media	2	20,0	3	30,0%	2	20,0%	2	20,0%
Alta	1	10,0	1	10,0%	1	10,0%	0	0,0%
Total	10	100,0	10	100,0	10	100,0	10	100,0

Fuente: Aplicación del pre test.

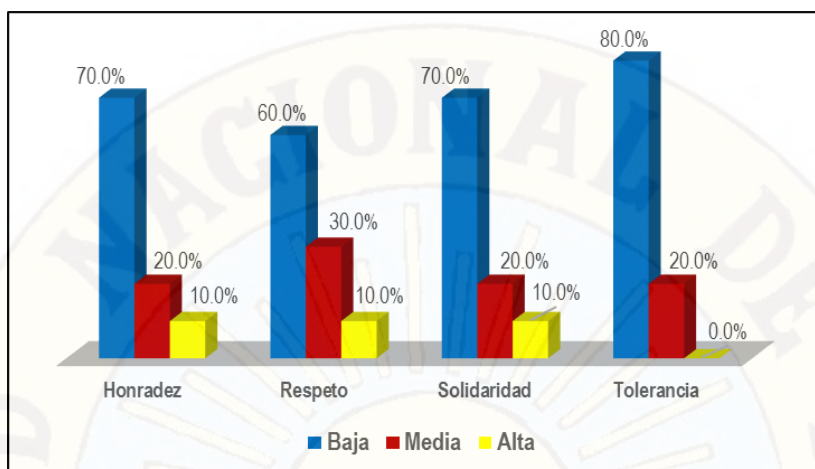


Figura 2. Niveles de valores morales por cada dimensión.

En la tabla 2 y figura 2, se observa en la dimensión honradez de valores morales en el pre test que muestran los niños y niñas de 5 años de Institución Educativa Inicial de Antacocha, Huancavelica, es baja en 70% del total de la muestra de estudio que representa a 7 niños y niñas de un total de 10 y el 20% que equivale a 2 estudiantes tienen un nivel medio y los niños y niñas que tienen definido el nivel alto es del 10%.

Así mismo en la dimensión respeto de los valores morales en el pre test, que muestran los niños y niñas de 5 años, es baja en 60% del total de la muestra de estudio que representa a 6 de ellos de un total de 10, seguido del 30% que equivale a 3 de ellos tienen un nivel medio, y el 10% de niños y niñas en el nivel alto.

Con relación a la dimensión solidaridad en el pre test, se observa que los niños y niñas muestran un nivel bajo en 70% que representa a 7 niños y niñas de un total de 10, seguido del nivel medio con el 20% que equivale a 2 niños y niñas, y el 10% de ellos tienen un nivel alto.

Finalmente, en la dimensión tolerancia referente a los valores morales, se observa que los niños y niñas muestran un nivel bajo en 80% que representa a 8 niños y niñas, seguido del nivel medio con el 20% que equivale a 2 niños y niñas, y el 0% de ellos tienen un nivel alto.

Luego del diagnóstico de los valores morales en la muestra de estudio se procedió a la aplicación de los juegos tradicionales, a fin de mejorar los niveles cuyos resultados se muestran a continuación:

4.1.2. De resultados de los valores morales en el post test

Tabla 3. Resultados de los valores morales en el post test en niñas y niños de 5 años de la I. E. Inicial de Antacocha, Huancavelica.

		frecuencia	porcentaje
Post test	Baja	0	0,0%
	Media	2	20,0%
	Alta	8	80,0%
	Total	10	100,0%

Fuente: Aplicación del post test.

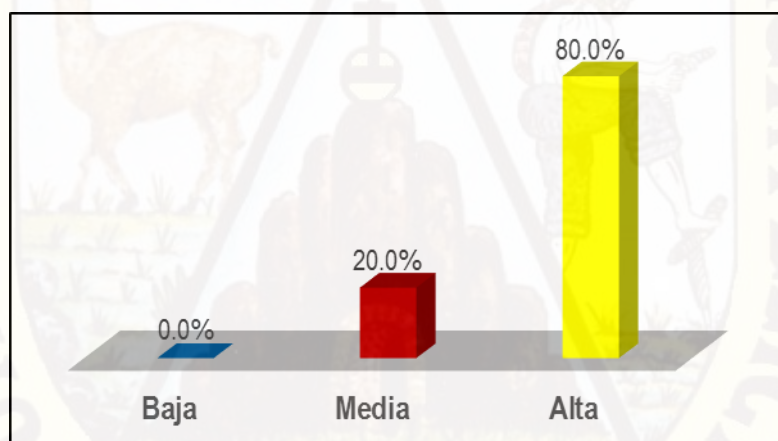


Figura 3. Niveles de valores morales en el post test.

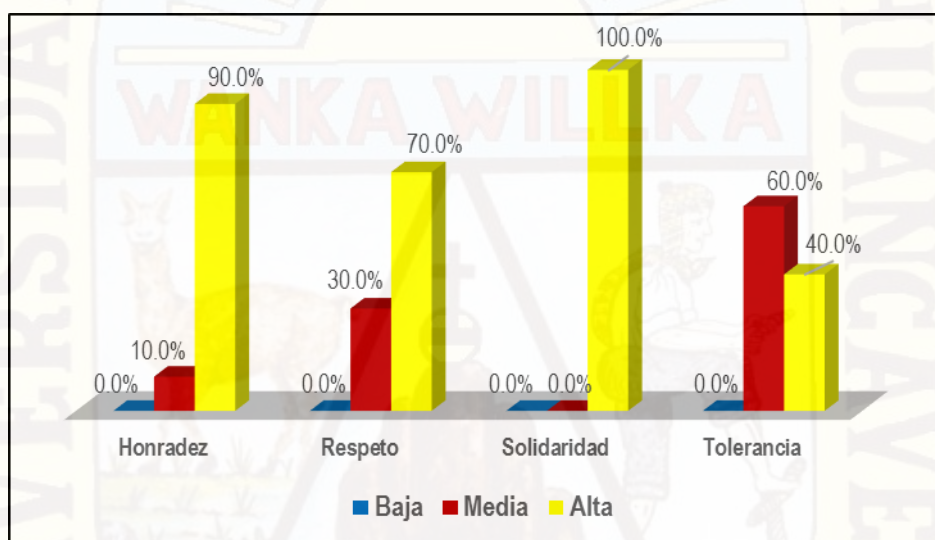
De la tabla 3 y figura 3, se puede apreciar los resultados del post test sobre los valores morales como consecuencia de la aplicación de los juegos tradicionales en los niñas y niños de 5 años de Institución Educativa Inicial de Antacocha, Huancavelica, en el nivel alto se tiene el 80% del total de la muestra de estudio que representa a 8 niñas y niños de 5 años de un total de 10, seguido del nivel medio con el 20%(2), y 0% en el nivel bajo que equivale a cero niños y niñas de la muestra de estudio.

Del mismo modo a continuación, se muestra los resultados por cada una de las dimensiones de los valores morales en el post test.

4.1.2.1. De las dimensiones de los valores morales en el post test.

Tabla 4. Niveles en las dimensiones de los valores morales en el post test en niñas y niños de 5 años de la I. E. Inicial de Antacocha, Huancavelica.

	Honradez		Respeto		Solidaridad		Tolerancia	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Baja	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
Media	1	10,0%	3	30,0%	0	0,0%	6	60,0%
Alta	9	90,0%	7	70,0%	10	100,0%	4	40,0%
Total	10	100,0%	10	100,0%	10	100,0%	10	100,0%



Fuente: Aplicación del post test.

Figura 4. Niveles de los valores morales por dimensiones.

De acuerdo con los resultados de la tabla 4 y figura 4, se observa en la dimensión honradez sobre los niveles de los valores morales en el post test los niñas y niños de 5 años de Institución Educativa Inicial de Antacocha, Huancavelica, presentan un nivel alto en 90% del total de la muestra de estudio que representa a 9 niños y niñas de un total de 10, seguido del 10% que equivale a un estudiante y en el nivel bajo es del 0%.

En la dimensión respeto de los valores morales en el post test, se tiene el 70% (7) de la muestra de estudio poseen un nivel alto, seguido del 30% con nivel medio que equivale a tres de ellos, y el 0% de niños y niñas en el nivel bajo.

Con relación a la dimensión solidaridad en el post test, se observa que los niños y niñas muestran un nivel alto en un 100%, en tanto que en los niveles medio y bajo está representada con el 0%.

Finalmente, en la dimensión tolerancia referente a los valores morales, se observa que los niños y niñas muestran un nivel bajo en 60% que representa a 6 niños y niñas, seguido del nivel alto con el 40% que equivale a 4 niños y niñas, y el 0% de ellos tienen un nivel bajo.

4.1.3. Prueba de Hipótesis

Para evaluar la inferencia de medias aritméticas del nivel de desarrollo de valores morales se empleó la estadística no paramétrica de Wilcoxon para una muestra con datos relacionados o apareados, se optó por esta prueba porque no se conoce la forma de su distribución poblacional y menos aún sus parámetros. Para tal efecto se formula las siguientes hipótesis:

H_0 : Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el desarrollo de los valores morales en niñas y niños 5 años de la Institución Educativa Inicial Antacocha, Huancavelica.

(Esto es: $\mu_{pre_test} = \mu_{post_test}$)

H_a : Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de los valores morales en niñas y niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial Antacocha, Huancavelica.

(Esto es: $\mu_{post_test} > \mu_{pre_test}$)

Para realizar la prueba de hipótesis, existen dos métodos: el método clásico y el método del valor probabilístico o nivel de significación observada (P-value=Sig.). El primero se determina comparando el valor calculado de la estadística de prueba y su respectivo valor teórico, en tanto que el segundo se compara el nivel de significancia observada; probabilidad mínima, con el nivel de significancia asumida. En el trabajo se utilizó el segundo método, cuyo resultado se presenta en la siguiente tabla.

Tabla 5. Prueba de Wilcoxon sobre el nivel desarrollo de los valores morales, en niños y niñas de 5 años de la I. E. Inicial de Antacocha, Huancavelica.

Rangos		N	Rango de promedios	Suma de rangos	Z	Sig.
Post_test - Pre_test	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00	-2,807 ^b	,005
	Rangos positivos	10 ^b	5,50	55,00		
	Empates	0 ^c				
Total		10				

a. Post_test < Pre_test

b. Post_test > Pre_test

c. Post_test = Pre_test

Fuente: Aplicación de Pre_test y Post_test

En la tabla 5, se observa que el valor de la estadística de prueba de Z basado en rangos negativos tiene un valor de -2,807^b con un valor probabilístico (Sig.) asociado a ella de 0.005. Comparando este valor con el nivel de significancia asumida de 0.05; se determina que es menor ($0.005 < 0.05$), por lo que se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_a). Con este resultado se concluye que: “Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de los valores morales en niñas y niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial Antacocha, Huancavelica”, con lo cual se corrobora estadísticamente la hipótesis de investigación formulada.

4.2. Discusión

De acuerdo con los hallazgos del estudio sobre los juegos tradicionales en el desarrollo de valores morales en los niños y niñas de 5 años de la I.E. Inicial de Antacocha, Huancavelica los resultados evidencian los niveles de desarrollo de valores morales al inicio de la investigación con 60% de nivel bajo seguido del 30% en el nivel medio y el 10% de nivel alto. Esto significa que los niños y niñas de 5 años en el pre test poseían un desarrollo de nivel bajo, lo cual se refleja en cada una de las dimensiones como son: honradez con los niveles 70% bajo, 20% medio y 10% alto; respeto 60% baja, 30% media y 10% alto; solidaridad 70% baja,

20% medio y 10% alto; y en tolerancia 80% baja y 20% medio. Luego de haber realizado el diagnostico se empleó los juegos tradicionales para mejorar el nivel de desarrollo de los valores morales, posterior a ello se evaluó mediante el post test cuyos resultados son: 80% de nivel alto seguido del 20% de nivel medio; lo cual se evidencia en los resultados de las dimensiones honradez con los niveles 90% alto y 10% medio; respeto 70% alta y 30% media; solidaridad 100% alta y en tolerancia 60% medio y 40% alto. Lo que implica que el desarrollo de valores morales mejoro como consecuencia de la aplicación de los juegos tradicionales. Resultados que se corroboran con Mamani (2010) en su estudio Contenido de los Cuentos Infantiles en la formación de valores en la Institución Educativa Inicial My Happy Garden Juliaca-2016, encontró similar resultado en donde concluye que el contenido de los cuentos infantiles en la formación de los valores del 100%, un 79.41% tienen un contenido de formación de valores, que significa que las docentes si promueven los valores a los niños niñas mediante los cuentos infantiles, de la misma manera Quinto (2006) en su trabajo los valores morales y la autoestima en los niños de 04-05 años de edad en el Jardín Estatal N°170 del Centro Poblado Menor de Pueblo Libre, Huancavelica afirma que la entrevista realizada a los niños de 04-05 sobre los valores morales, permitió conocer los siguiente: que el 59.77% de los niños practican o tienen conocimiento de los valores morales, el 30.57% afirmaron que algunas veces o algunas ocasiones practican, mientras el 9.66% manifestaron de no practicar. Lo cual nos indica que el 90.34% practican los valores morales en forma permanente o en ocasiones.

CONCLUSIONES

- ❖ En el diagnóstico mediante el pre test los niveles de desarrollo de los valores morales en los niños y niñas de 5 años de edad en Institución Educativa Inicial de Antacocha, Huancavelica son 60% de nivel bajo seguido del 20% de nivel medio y el 10% nivel alto.
- ❖ En el post test luego de la aplicación de los juegos tradicionales los niveles de desarrollo de los valores morales en los niños y niñas de 5 años de edad en Institución Educativa Inicial de Antacocha, Huancavelica son 80% de nivel alto y 20% de nivel medio.
- ❖ La aplicación de los juegos tradicionales permitió interactuar de manera dinámica en el desarrollo de los valores morales en los niños y niñas de 5 años de edad en Institución Educativa Inicial de Antacocha, Huancavelica.
- ❖ El uso de los juegos tradicionales en base a una metodología activa logro mejorar los niveles de desarrollo de los valores morales en los niños y niñas de 5 años de edad en Institución Educativa Inicial de Antacocha, Huancavelica, resultado que fue contrastado en base a los resultados con la estadística de prueba no paramétrica de Wilcoxon con un nivel de significancia de 0,05.

SUGERENCIAS

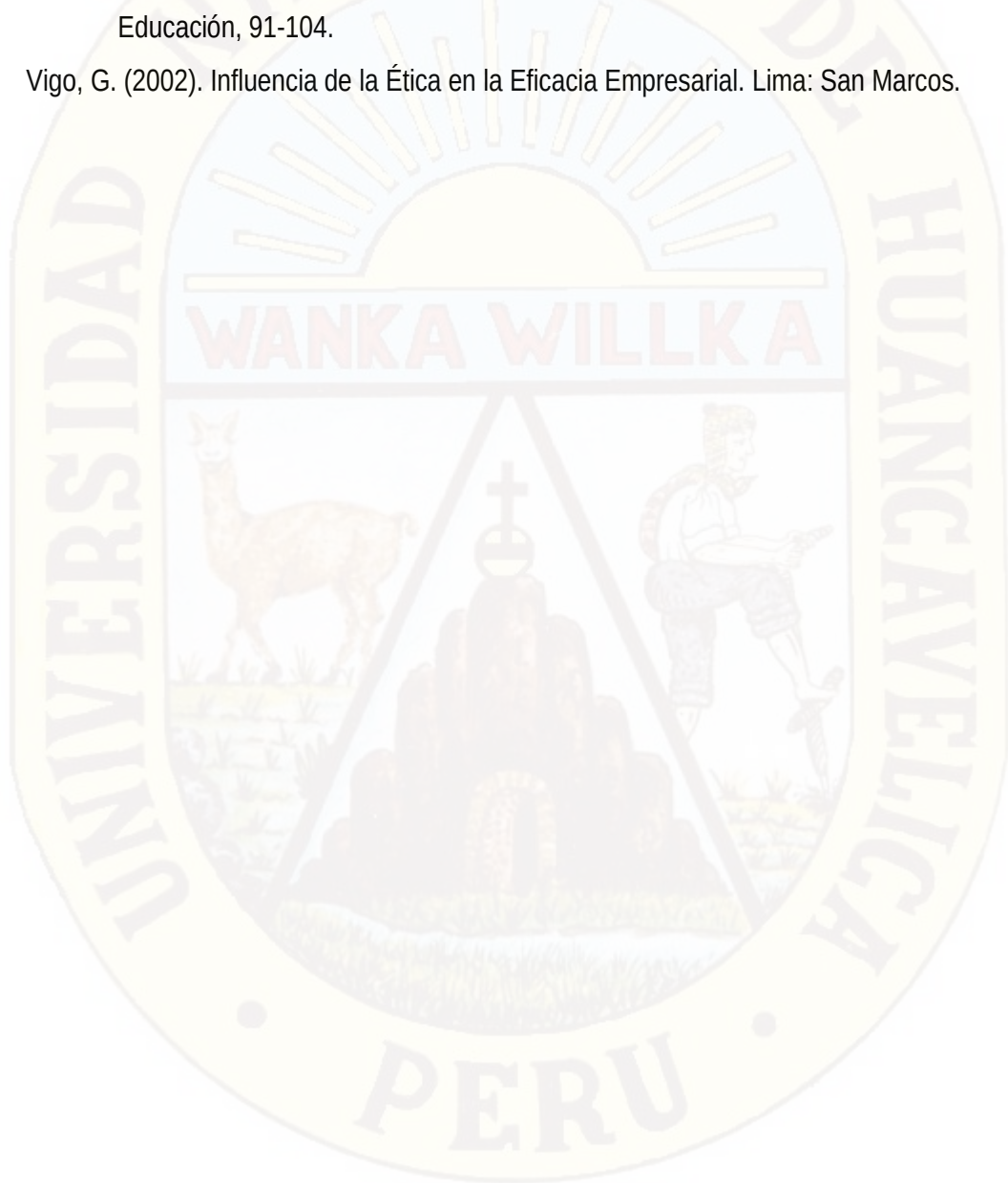
- ❖ A la Facultad de Educación, de la Universidad Nacional de Huancavelica, se recomienda fomentar y practicar valores a través de políticas que permitan orientar nuestra conducta, para decidir cómo actuar ante las diferentes situaciones que nos plantean la vida.
- ❖ A los docentes de Educación, se recomienda incentivar en la formación de valores en los estudiantes de pregrado, a fin de forjar profesionales con una cultura de paz y democracia.
- ❖ Los padres familia deben de participar en forma activa y permanente en la formación de los valores morales de sus niños, dentro de su entorno familiar.
- ❖ Se sugiere a los docentes de los diversos niveles educativos de educación básica utilizar los juegos infantiles tradicionales para promover el desarrollo de valores morales.

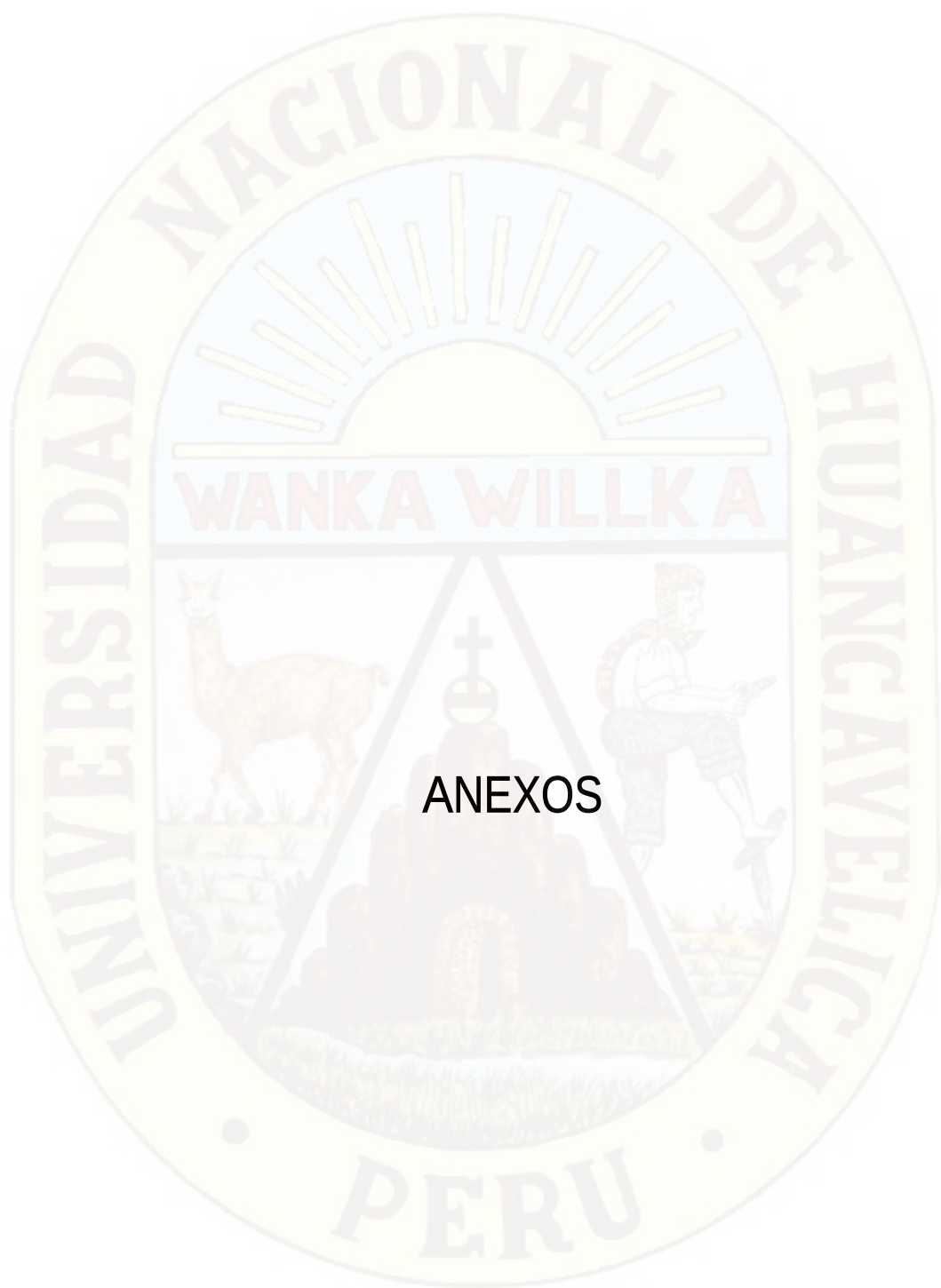
Referencias Bibliográficas

- Arranz, F. (2011). Importancia de los Valores Morales . venezuela: Academia Española.
- Benza, L. (2016). Nivel de práctica de valores ético - morales en los colaboradores de tres áreas administrativas de la Universidad de Piura, 2015. Universidad de Piura - Perú.
- Blanco, V. (12 de Noviembre de 2012). About. Obtenido de Teorias del Juego: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/resumen-de-teorias-del-juego/>
- Briceno Alcaraz, G. E. (2001). El juego de los niños en transición . Colima- México: Estudios sobre las culturas contemporáneas.
- Briceño, G. (2001). El juego de los niños en transición. México: Culturas contemporáneas.
- Calero, M. (2011). Vivencia de valores en Educación Inicial. Lima: San Marcos.
- Carrasco, S. (2007). La Investigación Científica Social y Educacional. Lima: San Marcos.
- Castillo , G. (2000). Ética y Educación en Valores. Universidad de Piura - Piura.
- Castllo, A. (2001). Procesos Cognitivos en el Profesor. España: Mira.
- Chang, J. (2009). Miniaterio de Educación: La Hora del Juego Libre en los Sectores. Lima - San Borja: LuzAzul gráfica.
- Cinca, A. (2009). Juegos que Jugamos Aquí. Monegros Sur.
- Delgado. (2011). El Juego Infantil y su Metodología. España: Paraninfo.
- Díaz, C. (2001). Las Claves de los Valores. Madrid: EIUNSA.
- Diccionario:Real Academia Española . (2014). Madrid -España.
- Dorsch, F. (1985). Diccionario de Psicología. Barselona- España.
- Flores, M. (2010). Tesis de Maestria Práctica de Valores en los Docentes de Educacion Basica . Lima.
- Franco, O. (2013). Lectura sobre el Juego en la Primera Infancia . Cuba .
- Guadalupe, D., & Sandoval, N. (2015). Estudio de los juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 a 5 años de la Institución Educativa Luis Pasteur de la Parroquia de Guayllabamba. Ecuador.
- Hidalgo, M. (2009). Los valores en la educación. Lima.
- Hildebrand, v. (2003). Actitudes Morales Fundamentales. Madrid: palabra S.A.
- Jimenez, M. (2004). *Juguetes de Antes, Juguetes de Siempre, Juguetes en los museos. España.*

- Laroussel, I. (2015). El Pequeño. España: Hardcover .
- Lavega, p. (2000). Juegos y Deporte Populare Tradicionales. Barcelona: INDE.
- Mamani, G. (2016). Contenido de los cuentos infantiles en la formación de valores en la Institución Educativa Inicial My Happy Garden. Puno.
- Meneses, M., & Monge, M. (2001). El juego de los niños: enfoque teórico. Costa Rica.
- Molina, N. (2013). Bioética. Colombia.
- Montero, P. (2001). Marco teórico para un currículo de educación moral de hoy.
- Mora, G. (1995). Valores Humanos y Actitudes Positivas. Bogotá: McGraw Hill.
- Movsichoff, P. (2005). Juegos Tradicionales Infantiles. Buenos Aires: Del Sol.
- Padilla, R. (2015). Tesis Los Juegos como Instrumento de Educación Integral en la Etapa de Educación Infantil. Jaén.
- Palomo, A. (1989). La relación entre iguales y el desarrollo moral. Lima.
- Penas , S. (2008). Tesis Doctoral: Aproximacion a los Valores y Estilos de Vida de los Jovenes de 13 Y 14 Años. Santiago de Compóstela.
- Peralta , F. (16 de Noviembre de 2016). Trabajo de Valores. Obtenido de Archivos de Blog: <http://mmmfvaloresfdpr.blogspot.com/>
- Pérez, A. (2013). La Educación en Valores. Caracas : UCAB.
- Pérez, G. (1997). Como Educar Para La Democracia. España: Popular S.A.
- Quijada, S. (1982). Estampas Huancavelicanas . Cuzco: Empresa Tipográfica Salas e Hijos.
- Quillet, A. (1968). Enciclopedia Autodidáctica. París: Lexicógrafo .
- Quinto, I. (2006). Los valores morales y la autoestima en los niños de 04 - 05 años de edad en el Jardin Estatal N° 170 del Centro Poblado Menor de Pueblo Libre - Huancavelica. Huancavelica.
- Ramos, E., & Ramos, S. (2007). Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 142 del Barrio de Santa Ana - Huancavelica. Huancavelica.
- Rosental, M., & Iundin, P. (2007). Diccionario filosófico. Montevideo: Pueblos Unidos.
- Rugarcía, A. (2005). Los valores y las valoraciones en la educación . México.
- Salazar, A. (1978). Introducción a la Filosofía. Lima: Arica S.A.
- Sánchez, H., & Reyes, C. (1996). Metodología y Diseños en la Investigación Científica. Lima: Mantaro.

- Satiro, A. (2009). Jugar a Pensar de 3 a 4 Años. Barcelona .
- Soto, M., & Montaña, P. (2014). El Método Cuadro de Valores . Bloomington: Palibrio LLC.
- Sumarriva, V. (2009). Derecho Romano. Lima.
- Vargas, Z. (2004). Desarrollo moral, valores y ética; una investigación dentro del aula. Educación, 91-104.
- Vigo, G. (2002). Influencia de la Ética en la Eficacia Empresarial. Lima: San Marcos.





ANEXOS



MATRIZ DE CONSISTENCIA

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO: JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE VALORES MORALES EN NIÑAS Y NIÑOS DE 5 AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN PÚBLICA - ANTACCOCHA

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
PROBLEMA GENERAL: ¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de los valores morales en las niñas y niños 05 años de la Institución Pública -Antacocha?	OBJETIVO GENERAL: Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de los valores morales en las niñas y niños de 05 años en la Institución Pública-Antacocha. OBJETIVOS ESPECÍFICOS: ➤ Diagnosticar los valores morales en las niñas y niños de 05 años de la Institución Pública-Antacocha ➤ Aplicar los juegos tradicionales en las niñas y niños de 05 años de la Institución Pública-Antacocha con el objetivo de promover el desarrollo de valores morales. ➤ Evaluar los valores morales después de la aplicación de los juegos tradicionales en las niñas y niños de 05 años de la Institución Pública- Antacocha	HIPÓTESIS NULA Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el desarrollo de los valores morales de las niñas y niños de 05 años de la Institución Pública- Antacocha. HIPÓTESIS ALTERNA: Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de los valores morales en las niñas y niños de 05 años en la Institución Pública- Antacocha	VARIABLE (X): JUEGOS TRADICIONALES VARIABLE (Y): VALORES MORALES	Tipo de Investigación Aplicativa Nivel de Investigación Explicativa Diseño de investigación Pre experimental O1 X O2 Donde: M: Niñas y niños de 5 años de la I.E.N°557 X = Los juegos tradicionales O1 = Pre test O2 = Post test



INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
CENTRO DE INVESTIGACIÓN

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

I. DATOS GENERALES

1.1 Apellidos y nombres del juez

Mg. JESUS MERY ARIAS HUANDCO

1.2 Cargo e institución donde labora

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA

1.3 Nombre del instrumento evaluado

LISTA DE COTEJO

1.4. Autor (es) del instrumento

- CASAVILCA LOPEZ SARELLA YOVANA
- GOMEZ PALOMINO ANA ROSA

II. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 1	Baja 2	Regular 3	Buena 4	Muy buena 5
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y comprensible				✓	
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables				✓	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología				✓	
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada				✓	
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente				✓	
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados				✓	
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos				✓	
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems				✓	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación				✓	
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente				✓	

CONTEO TOTAL DE MARCAS				40	
(realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)	A	B	C	D	E

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = 0.80$$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORIA	INTERVALO
Desaprobado	[0,00 – 0,60]
Observado	<0,60 – 0,70]
Aprobado	<0,70 – 1,00]

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Lugar: Ciudad Universitaria de Paturpampa
Huancavelica... 20 de diciembre del 2017

Firma del juez



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
CENTRO DE INVESTIGACIÓN

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR
CRITERIO DE JUECES

I. DATOS GENERALES

1.1 Apellidos y nombres del juez : LIC. CORONEL CAPANI JESSICA
1.2 Cargo e institución donde labora : UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA
1.3 Nombre del instrumento evaluado : LISTA DE COTEJO
1.4 Autor (es) del instrumento : - CASAVILCA LOPEZ SARELLA YOVANA
- GOMEZ PALOMINO ANA ROSA

II. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 1	Baja 2	Regular 3	Buena 4	Muy buena 5
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y comprensible				X	
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología				X	
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada				X	
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente				X	
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados				X	
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos				X	
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems				X	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación				X	
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente				X	
CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)		A	B	C	D	E

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \frac{10}{12.5} = 0.80$$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORIA	INTERVALO
Desaprobado	[0,00 – 0,60]
Observado	<0,60 – 0,70]
Aprobado	<0,70 – 1,00]

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Lugar: Ciudad Universitaria de Paturpampa
Huancavelica... 06... de DICIEMBRE del 2017

Firma del juez



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCATELICA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
CENTRO DE INVESTIGACIÓN

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR
CRITERIO DE JUECES

I. DATOS GENERALES

1.1 Apellidos y nombres del juez : ORIHUELA ALEJO SOCORRO
1.2 Cargo e institución donde labora : DOCENTE DE AULA DE LA I.E.I. N° 557
1.3 Nombre del instrumento evaluado : LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LOS VALORES
1.4 Autor (es) del instrumento : CASAVILCA LOPEZ SARELLA YOVANA
GOMEZ PALOMINO ANA ROSA

II. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 1	Baja 2	Regular 3	Buena 4	Muy buena 5
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y comprensible				X	
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología				X	
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada				X	
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente				X	
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados				X	
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos				X	
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems				X	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación				X	
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente				X	

CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)	A	B	C	D	E
				10	

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \frac{0.80}{1}$$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORIA	INTERVALO
Desaprobado	[0,00 – 0,60]
Observado	<0,60 – 0,70]
Aprobado	<0,70 – 1,00]

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Lugar: I.E.I. N° 557 ANTACCOCHA
Huancavelica 05 de DICIEMBRE del 2017


Firma del juez



LISTA DE COTEJO

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCABELICA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INSTRUMENTO

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LOS VALORES MORALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS

OBJETIVO: El propósito de este instrumento es la identificación de valores morales en niños de 5 años. El instrumento será de manejo exclusivo del docente. El siguiente instrumento tienen las siguientes características: Código del estudiante, fecha de aplicación, tema del juego, 4 valores morales cada uno con un indicador (honradez = 5 ítems, solidaridad = 5 ítems, respeto = 5 ítems y tolerancia = 5 ítems) haciendo un total de 20 ítems.

INSTRUCCIONES: Marca con un aspa (X) en el casillero que corresponde, la práctica de valores morales por parte de los niños/as en el desarrollo de juegos tradicionales, considerando las escalas de valor que a continuación se presentan:

SÍ: Significa, que SÍ practican los valores morales en el desarrollo de juegos tradicionales.

A VECES: Significa, que A VECES practican los valores morales en el desarrollo de juegos tradicionales.

NO: Significa, que NO practican los valores morales en el desarrollo de juegos tradicionales.

Escala de valores:

La calificación se dará de forma frecuencial que permitirá evaluar la identificación de valores morales en niños de cinco años cuando aplican los juegos tradicionales.

SÍ = 3

A VECES = 2

NO = 1

Baremo:

BAJA	(20-33)
MEDIA	(34-46)
ALTA	(47-60)

CÓDIGO: 01 Maribel					
FECHA:					
TEMA: Que pase el rey					
Valores Morales	Indicador	Ítems	SÍ	A VECES	NO
Honradez	Comportamiento leal y transparente	- ¿Comunica a su maestra que ha encontrado un objeto perdido?		X	
		- ¿Devuelve los materiales de juego al terminar de usarlos?	X		
		- ¿Se mantiene tranquilo en la fila asignada durante el juego?		X	
		- ¿Ayuda a la maestra y/o compañeros a trasladar los materiales del juego?		X	
		- ¿Respeta las pertenencias de sus compañeros/as durante el juego?			X
Solidaridad	Compartir y prestar ayuda material o sentimental a los demás sin esperar nada a cambio.	- ¿La niña/o comparte sus juguetes con sus compañeros/as?		X	
		- ¿Colabora durante el juego con la profesora y sus compañeros?	X		
		- ¿Consuela a un compañero (a) que esta triste o deprimido?	X		
		- ¿Si un compañero no entiende el juego, le explica?	X		
		- ¿Ayuda a su compañero(a) si tiene alguna dificultad en el juego?			X

Respeto	Consideración, acompañada de cierta sumisión, con que se trata a una persona o una cosa por alguna cualidad.	- ¿Utiliza la frase "por favor" para solicitar algo durante el desarrollo del juego?	X		
		- ¿Respeto las reglas del juego dirigido?	X		
		- ¿Respeto el turno de acuerdo al orden del juego?			X
		- ¿Pide permiso para opinar sobre el determinado juego?			X
		- ¿Manifiesta un comportamiento respetuoso teniendo en cuenta las diferentes opiniones?		X	
Tolerancia	Capacidad de saber escuchar y aceptar a los demás.	- ¿Respeto los acuerdos tomados para el desarrollo del juego?	X		
		- ¿Controla su carácter al perder o ganar el juego?		X	
		- ¿Comprende y escucha cuando alguien participa durante el juego?	X		
		- ¿Acepta los errores que cometen sus compañeros(as) e intenta comprenderlos?		X	
		- ¿Incluye a sus compañeros(as) en los grupos de juego, sin prejuizgarlas?			X

CÓDIGO:					
FECHA:					
TEMA: <i>San miguel</i>					
Valores Morales	Indicador	Ítems	SÍ	A VECES	NO
Honradez	Comportamiento leal y transparente	- ¿Comunica a su maestra que ha encontrado un objeto perdido?			X
		- ¿Devuelve los materiales de juego al terminar de usarlos?		X	
		- ¿Se mantiene tranquilo en la fila asignada durante el juego?	X		
		- ¿Ayuda a la maestra y/o compañeros a trasladar los materiales del juego?		X	
		- ¿Respeta las pertenencias de sus compañeros/as durante el juego?	X		
Solidaridad	Compartir y prestar ayuda material o sentimental a los demás sin esperar nada a cambio.	- ¿La niña/o comparte sus juguetes con sus compañeros/as?		X	
		- ¿Colabora durante el juego con la profesora y sus compañeros?	X		
		- ¿Consuela a un compañero (a) que esta triste o deprimido?			X
		- ¿Si un compañero no entiende el juego, le explica?			X
		- ¿Ayuda a su compañero(a) si tiene alguna dificultad en el juego?			X

Respeto	Consideración, acompañada de cierta sumisión, con que se trata a una persona o una cosa por alguna cualidad.	- ¿Utiliza la frase "por favor" para solicitar algo durante el desarrollo del juego?	X		
		- ¿Respeto las reglas del juego dirigido?		X	
		- ¿Respeto el turno de acuerdo al orden del juego?	X		
		- ¿Pide permiso para opinar sobre el determinado juego?		X	
		- ¿Manifiesta un comportamiento respetuoso teniendo en cuenta las diferentes opiniones?	X		
Tolerancia	Capacidad de saber escuchar y aceptar a los demás.	- ¿Respeto los acuerdos tomados para el desarrollo del juego?	X		
		- ¿Controla su carácter al perder o ganar el juego?	X		
		- ¿Comprende y escucha cuando alguien participa durante el juego?		X	
		- ¿Acepta los errores que cometen sus compañeros(as) e intenta comprenderlos?			X
		- ¿Incluye a sus compañeros(as) en los grupos de juego, sin prejuizgarlas?		X	

CÓDIGO: <u>Maribel</u>					
FECHA:					
TEMA: Juguemos en el bosque (lobo)					
Valores Morales	Indicador	Ítems	Sí	A VECES	NO
Honradez	Comportamiento leal y transparente	- ¿Comunica a su maestra que ha encontrado un objeto perdido?			X
		- ¿Devuelve los materiales de juego al terminar de usarlos?			X
		- ¿Se mantiene tranquilo en la fila asignada durante el juego?	X		
		- ¿Ayuda a la maestra y/o compañeros a trasladar los materiales del juego?		X	
		- ¿Respeta las pertenencias de sus compañeros/as durante el juego?	X		
Solidaridad	Compartir y prestar ayuda material o sentimental a los demás sin esperar nada a cambio.	- ¿La niña/o comparte sus juguetes con sus compañeros/as?		X	
		- ¿Colabora durante el juego con la profesora y sus compañeros?	X		
		- ¿Consuela a un compañero (a) que esta triste o deprimido?		X	
		- ¿Si un compañero no entiende el juego, le explica?			X
		- ¿Ayuda a su compañero(a) si tiene alguna dificultad en el juego?			X

Respeto	Consideración, acompañada de cierta sumisión, con que se trata a una persona o una cosa por alguna cualidad.	- ¿Utiliza la frase "por favor" para solicitar algo durante el desarrollo del juego?		X	
		- ¿Respeto las reglas del juego dirigido?	X		
		- ¿Respeto el turno de acuerdo al orden del juego?	X		
		- ¿Pide permiso para opinar sobre el determinado juego?			X
		- ¿Manifiesta un comportamiento respetuoso teniendo en cuenta las diferentes opiniones?		X	
Tolerancia	Capacidad de saber escuchar y aceptar a los demás.	- ¿Respeto los acuerdos tomados para el desarrollo del juego?	X		
		- ¿Controla su carácter al perder o ganar el juego?	X		
		- ¿Comprende y escucha cuando alguien participa durante el juego?	X		
		- ¿Acepta los errores que cometen sus compañeros(as) e intenta comprenderlos?		X	
		- ¿Incluye a sus compañeros(as) en los grupos de juego, sin prejuizgarlas?	X		

CÓDIGO:					
FECHA:					
TEMA: <i>kiwi</i>					
Valores Morales	Indicador	Ítems	SÍ	A VECES	NO
Honradez	Comportamiento leal y transparente	- ¿Comunica a su maestra que ha encontrado un objeto perdido?			X
		- ¿Devuelve los materiales de juego al terminar de usarlos?			X
		- ¿Se mantiene tranquilo en la fila asignada durante el juego?	X		
		- ¿Ayuda a la maestra y/o compañeros a trasladar los materiales del juego?	X		
		- ¿Respeto las pertenencias de sus compañeros/as durante el juego?		X	
Solidaridad	Compartir y prestar ayuda material o sentimental a los demás sin esperar nada a cambio.	- ¿La niña/o comparte sus juguetes con sus compañeros/as?	X		
		- ¿Colabora durante el juego con la profesora y sus compañeros?	X		
		- ¿Consuela a un compañero (a) que esta triste o deprimido?			X
		- ¿Si un compañero no entiende el juego, le explica?		X	
		- ¿Ayuda a su compañero(a) si tiene alguna dificultad en el juego?			X

Respeto	Consideración, acompañada de cierta sumisión, con que se trata a una persona o una cosa por alguna cualidad.	- ¿Utiliza la frase "por favor" para solicitar algo durante el desarrollo del juego?		X	
		- ¿Respeto las reglas del juego dirigido?	X		
		- ¿Respeto el turno de acuerdo al orden del juego?	X		
		- ¿Pide permiso para opinar sobre el determinado juego?		X	
		- ¿Manifiesta un comportamiento respetuoso teniendo en cuenta las diferentes opiniones?		X	
Tolerancia	Capacidad de saber escuchar y aceptar a los demás.	- ¿Respeto los acuerdos tomados para el desarrollo del juego?			X
		- ¿Controla su carácter al perder o ganar el juego?		X	
		- ¿Comprende y escucha cuando alguien participa durante el juego?		X	
		- ¿Acepta los errores que cometen sus compañeros(as) e intenta comprenderlos?			X
		- ¿Incluye a sus compañeros(as) en los grupos de juego, sin prejuizgarlas?		X	

CÓDIGO:					
FECHA:					
TEMA: El Pañuelo					
Valores Morales	Indicador	Ítems	SÍ	A VECES	NO
Honradez	Comportamiento leal y transparente	- ¿Comunica a su maestra que ha encontrado un objeto perdido?		X	
		- ¿Devuelve los materiales de juego al terminar de usarlos?		X	
		- ¿Se mantiene tranquilo en la fila asignada durante el juego?	X		
		- ¿Ayuda a la maestra y/o compañeros a trasladar los materiales del juego?		X	
		- ¿Respeto las pertenencias de sus compañeros/as durante el juego?			X
Solidaridad	Compartir y prestar ayuda material o sentimental a los demás sin esperar nada a cambio.	- ¿La niña/o comparte sus juguetes con sus compañeros/as?		X	
		- ¿Colabora durante el juego con la profesora y sus compañeros?		X	
		- ¿Consuela a un compañero (a) que esta triste o deprimido?			X
		- ¿Si un compañero no entiende el juego, le explica?		X	
		- ¿Ayuda a su compañero(a) si tiene alguna dificultad en el juego?	X		

TEMA: <i>Hundo Cplan o rayuela</i>)			
Ítems	SÍ	A VECES	NO
- ¿Comunica a su maestra que ha encontrado un objeto perdido?		X	
- ¿Devuelve los materiales de juego al terminar de usarlos?	X		
- ¿Se mantiene tranquilo en la fila asignada durante el juego?			X
- ¿Ayuda a la maestra y/o compañeros a trasladar los materiales del juego?		X	
- ¿Respeta las pertenencias de sus compañeros/as durante el juego?	X		
- ¿La niña/o comparte sus juguetes con sus compañeros/as?		X	
- ¿Colabora durante el juego con la profesora y sus compañeros?	X		
- ¿Consuela a un compañero (a) que esta triste o deprimido?		X	
- ¿Si un compañero no entiende el juego, le explica?	X		
- ¿Ayuda a su compañero(a) si tiene alguna dificultad en el juego?			X

frase "por favor"			X
ar algo durante el el juego?			
as reglas del juego		X	
el turno de acuerdo el juego?		X	
misio para opinar terminado juego?		X	
un ento respetuoso en cuenta las opiniones?			X
los acuerdos ira el desarrollo del			X
u carácter al perder juego?		X	
le y escucha alguien participa juego?	X		
los errores que as compañeros(as) mprenderlos?	X		
sus compañeros(as) pos de juego, sin s?	X		

CÓDIGO:					
FECHA:					
TEMA: <i>Los encantados</i>					
Valores Morales	Indicador	Ítems	SÍ	A VECES	NO
Honradez	Comportamiento leal y transparente	- ¿Comunica a su maestra que ha encontrado un objeto perdido?			X
		- ¿Devuelve los materiales de juego al terminar de usarlos?			X
		- ¿Se mantiene tranquilo en la fila asignada durante el juego?	X		
		- ¿Ayuda a la maestra y/o compañeros a trasladar los materiales del juego?		X	
		- ¿Respeto las pertenencias de sus compañeros/as durante el juego?	X		
Solidaridad	Compartir y prestar ayuda material o sentimental a los demás sin esperar nada a cambio.	- ¿La niña/o comparte sus juguetes con sus compañeros/as?	X		
		- ¿Colabora durante el juego con la profesora y sus compañeros?		X	
		- ¿Consuela a un compañero (a) que esta triste o deprimido?		X	
		- ¿Si un compañero no entiende el juego, le explica?	X		
		- ¿Ayuda a su compañero(a) si tiene alguna dificultad en el juego?		X	

Respeto	Consideración, acompañada de cierta sumisión, con que se trata a una persona o una cosa por alguna cualidad.	- ¿Utiliza la frase "por favor" para solicitar algo durante el desarrollo del juego?		X	
		- ¿Respeto las reglas del juego dirigido?	X		
		- ¿Respeto el turno de acuerdo al orden del juego?		X	
		- ¿Pide permiso para opinar sobre el determinado juego?		X	
		- ¿Manifiesta un comportamiento respetuoso teniendo en cuenta las diferentes opiniones?	X		
Tolerancia	Capacidad de saber escuchar y aceptar a los demás.	- ¿Respeto los acuerdos tomados para el desarrollo del juego?			X
		- ¿Controla su carácter al perder o ganar el juego?		X	
		- ¿Comprende y escucha cuando alguien participa durante el juego?		X	
		- ¿Acepta los errores que cometen sus compañeros(as) e intenta comprenderlos?		X	
		- ¿Incluye a sus compañeros(as) en los grupos de juego, sin prejuizarlos?		X	

CÓDIGO:					
FECHA:					
TEMA: Las escondidas					
Valores Morales	Indicador	Ítems	SÍ	A VECES	NO
Honradez	Comportamiento leal y transparente	- ¿Comunica a su maestra que ha encontrado un objeto perdido?			X
		- ¿Devuelve los materiales de juego al terminar de usarlos?			X
		- ¿Se mantiene tranquilo en la fila asignada durante el juego?		X	
		- ¿Ayuda a la maestra y/o compañeros a trasladar los materiales del juego?	X		
		- ¿Respeta las pertenencias de sus compañeros/as durante el juego?		X	
Solidaridad	Compartir y prestar ayuda material o sentimental a los demás sin esperar nada a cambio.	- ¿La niña/o comparte sus juguetes con sus compañeros/as?	X		
		- ¿Colabora durante el juego con la profesora y sus compañeros?			X
		- ¿Consuela a un compañero (a) que esta triste o deprimido?		X	
		- ¿Si un compañero no entiende el juego, le explica?	X		
		- ¿Ayuda a su compañero(a) si tiene alguna dificultad en el juego?		X	

Respeto	Consideración, acompañada de cierta sumisión, con que se trata a una persona o una cosa por alguna cualidad.	- ¿Utiliza la frase "por favor" para solicitar algo durante el desarrollo del juego?			X
		- ¿Respeto las reglas del juego dirigido?		X	
		- ¿Respeto el turno de acuerdo al orden del juego?	X		
		- ¿Pide permiso para opinar sobre el determinado juego?		X	
		- ¿Manifiesta un comportamiento respetuoso teniendo en cuenta las diferentes opiniones?			X
Tolerancia	Capacidad de saber escuchar y aceptar a los demás.	- ¿Respeto los acuerdos tomados para el desarrollo del juego?		X	
		- ¿Controla su carácter al perder o ganar el juego?	X		
		- ¿Comprende y escucha cuando alguien participa durante el juego?		X	
		- ¿Acepta los errores que cometen sus compañeros(as) e intenta comprenderlos?			X
		- ¿Incluye a sus compañeros(as) en los grupos de juego, sin prejuizarlas?	X		

CÓDIGO: 02 Sesión 1					
FECHA:					
TEMA: Que pase el rey					
Valores Morales	Indicador	Ítems	SÍ	A VECES	NO
Honradez	Comportamiento leal y transparente	- ¿Comunica a su maestra que ha encontrado un objeto perdido?	X		
		- ¿Devuelve los materiales de juego al terminar de usarlos?	X		
		- ¿Se mantiene tranquilo en la fila asignada durante el juego?			X
		- ¿Ayuda a la maestra y/o compañeros a trasladar los materiales del juego?	X		
		- ¿Respeta las pertenencias de sus compañeros/as durante el juego?	X		
Solidaridad	Compartir y prestar ayuda material o sentimental a los demás sin esperar nada a cambio.	- ¿La niña/o comparte sus juguetes con sus compañeros/as?		X	
		- ¿Colabora durante el juego con la profesora y sus compañeros?			X
		- ¿Consuela a un compañero (a) que esta triste o deprimido?			X
		- ¿Si un compañero no entiende el juego, le explica?	X		
		- ¿Ayuda a su compañero(a) si tiene alguna dificultad en el juego?		X	

Respeto	Consideración, acompañada de cierta sumisión, con que se trata a una persona o una cosa por alguna cualidad.	- ¿Utiliza la frase "por favor" para solicitar algo durante el desarrollo del juego?		X	
		- ¿Respeto las reglas del juego dirigido?	X		
		- ¿Respeto el turno de acuerdo al orden del juego?	X		
		- ¿Pide permiso para opinar sobre el determinado juego?	X		
		- ¿Manifiesta un comportamiento respetuoso teniendo en cuenta las diferentes opiniones?	X		
Tolerancia	Capacidad de saber escuchar y aceptar a los demás.	- ¿Respeto los acuerdos tomados para el desarrollo del juego?			X
		- ¿Controla su carácter al perder o ganar el juego?	X		
		- ¿Comprende y escucha cuando alguien participa durante el juego?		X	
		- ¿Acepta los errores que cometen sus compañeros(as) e intenta comprenderlos?		X	
		- ¿Incluye a sus compañeros(as) en los grupos de juego, sin prejuizarlos?			X

CÓDIGO:					
FECHA:					
TEMA: <i>San miguel</i>					
Valores Morales	Indicador	Ítems	Sí	A VECES	NO
Honradez	Comportamiento leal y transparente	- ¿Comunica a su maestra que ha encontrado un objeto perdido?			X
		- ¿Devuelve los materiales de juego al terminar de usarlos?	X		
		- ¿Se mantiene tranquilo en la fila asignada durante el juego?	X		
		- ¿Ayuda a la maestra y/o compañeros a trasladar los materiales del juego?		X	
		- ¿Respetas las pertenencias de sus compañeros/as durante el juego?	X		
Solidaridad	Compartir y prestar ayuda material o sentimental a los demás sin esperar nada a cambio.	- ¿La niña/o comparte sus juguetes con sus compañeros/as?	X		
		- ¿Colabora durante el juego con la profesora y sus compañeros?	X		
		- ¿Consuela a un compañero (a) que esta triste o deprimido?	X		
		- ¿Si un compañero no entiende el juego, le explica?		X	
		- ¿Ayuda a su compañero(a) si tiene alguna dificultad en el juego?			X

Respeto	Consideración, acompañada de cierta sumisión, con que se trata a una persona o una cosa por alguna cualidad.	- ¿Utiliza la frase "por favor" para solicitar algo durante el desarrollo del juego?	X		
		- ¿Respeta las reglas del juego dirigido?		X	
		- ¿Respeta el turno de acuerdo al orden del juego?			X
		- ¿Pide permiso para opinar sobre el determinado juego?		X	
		- ¿Manifiesta un comportamiento respetuoso teniendo en cuenta las diferentes opiniones?			X
Tolerancia	Capacidad de saber escuchar y aceptar a los demás.	- ¿Respeta los acuerdos tomados para el desarrollo del juego?	X		
		- ¿Controla su carácter al perder o ganar el juego?	X		
		- ¿Comprende y escucha cuando alguien participa durante el juego?	X		
		- ¿Acepta los errores que cometen sus compañeros(as) e intenta comprenderlos?			X
		- ¿Incluye a sus compañeros(as) en los grupos de juego, sin prejuizarlos?	X		

CÓDIGO:					
FECHA:					
TEMA: <u>Juguemos en el bosque (Lobo)</u>					
Valores Morales	Indicador	Ítems	SÍ	A VECES	NO
Honradez	Comportamiento leal y transparente	- ¿Comunica a su maestra que ha encontrado un objeto perdido?	X		
		- ¿Devuelve los materiales de juego al terminar de usarlos?	X		
		- ¿Se mantiene tranquilo en la fila asignada durante el juego?		X	
		- ¿Ayuda a la maestra y/o compañeros a trasladar los materiales del juego?	X		
		- ¿Respeto las pertenencias de sus compañeros/as durante el juego?		X	
Solidaridad	Compartir y prestar ayuda material o sentimental a los demás sin esperar nada a cambio.	- ¿La niña/o comparte sus juguetes con sus compañeros/as?			X
		- ¿Colabora durante el juego con la profesora y sus compañeros?	X		
		- ¿Consuela a un compañero (a) que esta triste o deprimido?	X		
		- ¿Si un compañero no entiende el juego, le explica?		X	
		- ¿Ayuda a su compañero(a) si tiene alguna dificultad en el juego?			X

Respeto	Consideración, acompañada de cierta sumisión, con que se trata a una persona o una cosa por alguna cualidad.	- ¿Utiliza la frase "por favor" para solicitar algo durante el desarrollo del juego?		X	
		- ¿Respeta las reglas del juego dirigido?	X		
		- ¿Respeta el turno de acuerdo al orden del juego?	X		
		- ¿Pide permiso para opinar sobre el determinado juego?		X	
		- ¿Manifiesta un comportamiento respetuoso teniendo en cuenta las diferentes opiniones?	X		
Tolerancia	Capacidad de saber escuchar y aceptar a los demás.	- ¿Respeta los acuerdos tomados para el desarrollo del juego?		X	
		- ¿Controla su carácter al perder o ganar el juego?	X		
		- ¿Comprende y escucha cuando alguien participa durante el juego?	X		
		- ¿Acepta los errores que cometen sus compañeros(as) e intenta comprenderlos?			X
		- ¿Incluye a sus compañeros(as) en los grupos de juego, sin prejuizarlas?		X	

CÓDIGO: 04 Jessica					
FECHA:					
TEMA: Kiwi					
Valores Morales	Indicador	Ítems	Sí	A VECES	NO
Honradez	Comportamiento leal y transparente	- ¿Comunica a su maestra que ha encontrado un objeto perdido?	X		
		- ¿Devuelve los materiales de juego al terminar de usarlos?	X		
		- ¿Se mantiene tranquilo en la fila asignada durante el juego?		X	
		- ¿Ayuda a la maestra y/o compañeros a trasladar los materiales del juego?			X
		- ¿Respeto las pertenencias de sus compañeros/as durante el juego?	X		
Solidaridad	Compartir y prestar ayuda material o sentimental a los demás sin esperar nada a cambio.	- ¿La niña/o comparte sus juguetes con sus compañeros/as?		X	
		- ¿Colabora durante el juego con la profesora y sus compañeros?		X	
		- ¿Consuela a un compañero (a) que esta triste o deprimido?		X	
		- ¿Si un compañero no entiende el juego, le explica?	X		
		- ¿Ayuda a su compañero(a) si tiene alguna dificultad en el juego?	X		

Respeto	Consideración, acompañada de cierta sumisión, con que se trata a una persona o una cosa por alguna cualidad.	- ¿Utiliza la frase "por favor" para solicitar algo durante el desarrollo del juego?		X	
		- ¿Respeto las reglas del juego dirigido?	X		
		- ¿Respeto el turno de acuerdo al orden del juego?	X		
		- ¿Pide permiso para opinar sobre el determinado juego?	X		
		- ¿Manifiesta un comportamiento respetuoso teniendo en cuenta las diferentes opiniones?	X		
Tolerancia	Capacidad de saber escuchar y aceptar a los demás.	- ¿Respeto los acuerdos tomados para el desarrollo del juego?		X	
		- ¿Controla su carácter al perder o ganar el juego?		X	
		- ¿Comprende y escucha cuando alguien participa durante el juego?		X	
		- ¿Acepta los errores que cometen sus compañeros(as) e intenta comprenderlos?			X
		- ¿Incluye a sus compañeros(as) en los grupos de juego, sin prejuizarlos?			X

CÓDIGO:					
FECHA:					
TEMA: El pañuelo					
Valores Morales	Indicador	Ítems	SÍ	A VECES	NO
Honradez	Comportamiento leal y transparente	- ¿Comunica a su maestra que ha encontrado un objeto perdido?	X		
		- ¿Devuelve los materiales de juego al terminar de usarlos?	X		
		- ¿Se mantiene tranquilo en la fila asignada durante el juego?			X
		- ¿Ayuda a la maestra y/o compañeros a trasladar los materiales del juego?		X	
		- ¿Respeto las pertenencias de sus compañeros/as durante el juego?	X		
Solidaridad	Compartir y prestar ayuda material o sentimental a los demás sin esperar nada a cambio.	- ¿La niña/o comparte sus juguetes con sus compañeros/as?		X	
		- ¿Colabora durante el juego con la profesora y sus compañeros?		X	
		- ¿Consuela a un compañero (a) que esta triste o deprimido?	X		
		- ¿Si un compañero no entiende el juego, le explica?		X	
		- ¿Ayuda a su compañero(a) si tiene alguna dificultad en el juego?	X		

Respeto	Consideración, acompañada de cierta sumisión, con que se trata a una persona o una cosa por alguna cualidad.	- ¿Utiliza la frase "por favor" para solicitar algo durante el desarrollo del juego?	X		
		- ¿Respeta las reglas del juego dirigido?		X	
		- ¿Respeta el turno de acuerdo al orden del juego?		X	
		- ¿Pide permiso para opinar sobre el determinado juego?		X	
		- ¿Manifiesta un comportamiento respetuoso teniendo en cuenta las diferentes opiniones?			X
Tolerancia	Capacidad de saber escuchar y aceptar a los demás.	- ¿Respeta los acuerdos tomados para el desarrollo del juego?	X		
		- ¿Controla su carácter al perder o ganar el juego?			X
		- ¿Comprende y escucha cuando alguien participa durante el juego?	X		
		- ¿Acepta los errores que cometen sus compañeros(as) e intenta comprenderlos?	X		
		- ¿Incluye a sus compañeros(as) en los grupos de juego, sin prejuizarlos?			X

CÓDIGO:					
FECHA:					
TEMA: <u>Jato y ratón</u>					
Valores Morales	Indicador	Ítems	SÍ	A VECES	NO
Honradez	Comportamiento leal y transparente	- ¿Comunica a su maestra que ha encontrado un objeto perdido?	X		
		- ¿Devuelve los materiales de juego al terminar de usarlos?		X	
		- ¿Se mantiene tranquilo en la fila asignada durante el juego?	X		
		- ¿Ayuda a la maestra y/o compañeros a trasladar los materiales del juego?			X
		- ¿Respeto las pertenencias de sus compañeros/as durante el juego?	X		
Solidaridad	Compartir y prestar ayuda material o sentimental a los demás sin esperar nada a cambio.	- ¿La niña/o comparte sus juguetes con sus compañeros/as?	X		
		- ¿Colabora durante el juego con la profesora y sus compañeros?		X	
		- ¿Consuela a un compañero (a) que esta triste o deprimido?			X
		- ¿Si un compañero no entiende el juego, le explica?		X	
		- ¿Ayuda a su compañero(a) si tiene alguna dificultad en el juego?	X		

Respeto	Consideración, acompañada de cierta sumisión, con que se trata a una persona o una cosa por alguna cualidad.	- ¿Utiliza la frase "por favor" para solicitar algo durante el desarrollo del juego?			X
		- ¿Respeto las reglas del juego dirigido?		X	
		- ¿Respeto el turno de acuerdo al orden del juego?	X		
		- ¿Pide permiso para opinar sobre el determinado juego?		X	
		- ¿Manifiesta un comportamiento respetuoso teniendo en cuenta las diferentes opiniones?	X		
Tolerancia	Capacidad de saber escuchar y aceptar a los demás.	- ¿Respeto los acuerdos tomados para el desarrollo del juego?		X	
		- ¿Controla su carácter al perder o ganar el juego?	X		
		- ¿Comprende y escucha cuando alguien participa durante el juego?		X	
		- ¿Acepta los errores que cometen sus compañeros(as) e intenta comprenderlos?	X		
		- ¿Incluye a sus compañeros(as) en los grupos de juego, sin prejuizarlas?		X	

CÓDIGO:					
FECHA:					
TEMA: <i>Mundo Cplan o rayuela</i>					
Valores Morales	Indicador	Ítems	SÍ	A VECES	NO
Honradez	Comportamiento leal y transparente	- ¿Comunica a su maestra que ha encontrado un objeto perdido?			X
		- ¿Devuelve los materiales de juego al terminar de usarlos?		X	
		- ¿Se mantiene tranquilo en la fila asignada durante el juego?	X		
		- ¿Ayuda a la maestra y/o compañeros a trasladar los materiales del juego?	X		
		- ¿Respeto las pertenencias de sus compañeros/as durante el juego?		X	
Solidaridad	Compartir y prestar ayuda material o sentimental a los demás sin esperar nada a cambio.	- ¿La niña/o comparte sus juguetes con sus compañeros/as?	X		
		- ¿Colabora durante el juego con la profesora y sus compañeros?		X	
		- ¿Consuela a un compañero (a) que esta triste o deprimido?	X		
		- ¿Si un compañero no entiende el juego, le explica?	X		
		- ¿Ayuda a su compañero(a) si tiene alguna dificultad en el juego?	X		

Respeto	Consideración, acompañada de cierta sumisión, con que se trata a una persona o una cosa por alguna cualidad.	- ¿Utiliza la frase "por favor" para solicitar algo durante el desarrollo del juego?	X		
		- ¿Respeto las reglas del juego dirigido?	X		
		- ¿Respeto el turno de acuerdo al orden del juego?		X	
		- ¿Pide permiso para opinar sobre el determinado juego?		X	
		- ¿Manifiesta un comportamiento respetuoso teniendo en cuenta las diferentes opiniones?	X		
Tolerancia	Capacidad de saber escuchar y aceptar a los demás.	- ¿Respeto los acuerdos tomados para el desarrollo del juego?		X	
		- ¿Controla su carácter al perder o ganar el juego?	X		
		- ¿Comprende y escucha cuando alguien participa durante el juego?		X	
		- ¿Acepta los errores que cometen sus compañeros(as) e intenta comprenderlos?	X		
		- ¿Incluye a sus compañeros(as) en los grupos de juego, sin prejuizgarlas?		X	

CÓDIGO:					
FECHA:					
TEMA: Gallinita ciega					
Valores Morales	Indicador	Ítems	SÍ	A VECES	NO
Honradez	Comportamiento leal y transparente	- ¿Comunica a su maestra que ha encontrado un objeto perdido?		X	
		- ¿Devuelve los materiales de juego al terminar de usarlos?	X		
		- ¿Se mantiene tranquilo en la fila asignada durante el juego?	X		
		- ¿Ayuda a la maestra y/o compañeros a trasladar los materiales del juego?			X
		- ¿Respeto las pertenencias de sus compañeros/as durante el juego?		X	
Solidaridad	Compartir y prestar ayuda material o sentimental a los demás sin esperar nada a cambio.	- ¿La niña/o comparte sus juguetes con sus compañeros/as?	X		
		- ¿Colabora durante el juego con la profesora y sus compañeros?		X	
		- ¿Consuela a un compañero (a) que esta triste o deprimido?	X		
		- ¿Si un compañero no entiende el juego, le explica?	X		
		- ¿Ayuda a su compañero(a) si tiene alguna dificultad en el juego?		X	

Respeto	Consideración, acompañada de cierta sumisión, con que se trata a una persona o una cosa por alguna cualidad.	- ¿Utiliza la frase "por favor" para solicitar algo durante el desarrollo del juego?	X		
		- ¿Respeto las reglas del juego dirigido?		X	
		- ¿Respeto el turno de acuerdo al orden del juego?	X		
		- ¿Pide permiso para opinar sobre el determinado juego?		X	
		- ¿Manifiesta un comportamiento respetuoso teniendo en cuenta las diferentes opiniones?	X		
Tolerancia	Capacidad de saber escuchar y aceptar a los demás.	- ¿Respeto los acuerdos tomados para el desarrollo del juego?	X		
		- ¿Controla su carácter al perder o ganar el juego?		X	
		- ¿Comprende y escucha cuando alguien participa durante el juego?	X		
		- ¿Acepta los errores que cometen sus compañeros(as) e intenta comprenderlos?			X
		- ¿Incluye a sus compañeros(as) en los grupos de juego, sin prejuizgarlas?		X	

CÓDIGO:					
FECHA:					
TEMA: <i>Las escondidas</i>					
Valores Morales	Indicador	Ítems	Sí	A VECES	NO
Honradez	Comportamiento leal y transparente	- ¿Comunica a su maestra que ha encontrado un objeto perdido?			X
		- ¿Devuelve los materiales de juego al terminar de usarlos?			X
		- ¿Se mantiene tranquilo en la fila asignada durante el juego?		X	
		- ¿Ayuda a la maestra y/o compañeros a trasladar los materiales del juego?	X		
		- ¿Respeto las pertenencias de sus compañeros/as durante el juego?	X		
Solidaridad	Compartir y prestar ayuda material o sentimental a los demás sin esperar nada a cambio.	- ¿La niña/o comparte sus juguetes con sus compañeros/as?		X	
		- ¿Colabora durante el juego con la profesora y sus compañeros?	X		
		- ¿Consuela a un compañero (a) que esta triste o deprimido?			X
		- ¿Si un compañero no entiende el juego, le explica?	X		
		- ¿Ayuda a su compañero(a) si tiene alguna dificultad en el juego?	X		

Respeto	Consideración, acompañada de cierta sumisión, con que se trata a una persona o una cosa por alguna cualidad.	- ¿Utiliza la frase "por favor" para solicitar algo durante el desarrollo del juego?	X		
		- ¿Respeto las reglas del juego dirigido?	X		
		- ¿Respeto el turno de acuerdo al orden del juego?	X		
		- ¿Pide permiso para opinar sobre el determinado juego?	X		
		- ¿Manifiesta un comportamiento respetuoso teniendo en cuenta las diferentes opiniones?		X	
Tolerancia	Capacidad de saber escuchar y aceptar a los demás.	- ¿Respeto los acuerdos tomados para el desarrollo del juego?	X		
		- ¿Controla su carácter al perder o ganar el juego?	X		
		- ¿Comprende y escucha cuando alguien participa durante el juego?		X	
		- ¿Acepta los errores que cometen sus compañeros(as) e intenta comprenderlos?			X
		- ¿Incluye a sus compañeros(as) en los grupos de juego, sin prejuizarlos?			X

CÓDIGO: 03 Efraín					
FECHA:					
TEMA: Que pase el rey					
Valores Morales	Indicador	Ítems	Sí	A VECES	NO
Honradez	Comportamiento leal y transparente	- ¿Comunica a su maestra que ha encontrado un objeto perdido?			X
		- ¿Devuelve los materiales de juego al terminar de usarlos?			X
		- ¿Se mantiene tranquilo en la fila asignada durante el juego?	X		
		- ¿Ayuda a la maestra y/o compañeros a trasladar los materiales del juego?	X		
		- ¿Respeto las pertenencias de sus compañeros/as durante el juego?	X		
Solidaridad	Compartir y prestar ayuda material o sentimental a los demás sin esperar nada a cambio.	- ¿La niña/o comparte sus juguetes con sus compañeros/as?		X	
		- ¿Colabora durante el juego con la profesora y sus compañeros?	X		
		- ¿Consuela a un compañero (a) que esta triste o deprimido?			X
		- ¿Si un compañero no entiende el juego, le explica?			X
		- ¿Ayuda a su compañero(a) si tiene alguna dificultad en el juego?			X

Respeto	Consideración, acompañada de cierta sumisión, con que se trata a una persona o una cosa por alguna cualidad.	- ¿Utiliza la frase "por favor" para solicitar algo durante el desarrollo del juego?			X
		- ¿Respeto las reglas del juego dirigido?	X		
		- ¿Respeto el turno de acuerdo al orden del juego?	X		
		- ¿Pide permiso para opinar sobre el determinado juego?			X
		- ¿Manifiesta un comportamiento respetuoso teniendo en cuenta las diferentes opiniones?	X		
Tolerancia	Capacidad de saber escuchar y aceptar a los demás.	- ¿Respeto los acuerdos tomados para el desarrollo del juego?	X		
		- ¿Controla su carácter al perder o ganar el juego?	X		
		- ¿Comprende y escucha cuando alguien participa durante el juego?		X	
		- ¿Acepta los errores que cometen sus compañeros(as) e intenta comprenderlos?			X
		- ¿Incluye a sus compañeros(as) en los grupos de juego, sin prejuizgarlas?		X	

CÓDIGO:					
FECHA:					
TEMA: <i>San Miguel</i>					
Valores Morales	Indicador	Ítems	Sí	A VECES	NO
Honradez	Comportamiento leal y transparente	- ¿Comunica a su maestra que ha encontrado un objeto perdido?	☒		
		- ¿Devuelve los materiales de juego al terminar de usarlos?	☒		
		- ¿Se mantiene tranquilo en la fila asignada durante el juego?			☒
		- ¿Ayuda a la maestra y/o compañeros a trasladar los materiales del juego?		☒	
		- ¿Respeta las pertenencias de sus compañeros/as durante el juego?	☒		
Solidaridad	Compartir y prestar ayuda material o sentimental a los demás sin esperar nada a cambio.	- ¿La niña/o comparte sus juguetes con sus compañeros/as?	☒		
		- ¿Colabora durante el juego con la profesora y sus compañeros?		☒	
		- ¿Consuela a un compañero (a) que esta triste o deprimido?			☒
		- ¿Si un compañero no entiende el juego, le explica?	☒		
		- ¿Ayuda a su compañero(a) si tiene alguna dificultad en el juego?			☒

Respeto	Consideración, acompañada de cierta sumisión, con que se trata a una persona o una cosa por alguna cualidad.	- ¿Utiliza la frase "por favor" para solicitar algo durante el desarrollo del juego?		X	
		- ¿Respeto las reglas del juego dirigido?	X		
		- ¿Respeto el turno de acuerdo al orden del juego?			X
		- ¿Pide permiso para opinar sobre el determinado juego?		X	
		- ¿Manifiesta un comportamiento respetuoso teniendo en cuenta las diferentes opiniones?		X	
Tolerancia	Capacidad de saber escuchar y aceptar a los demás.	- ¿Respeto los acuerdos tomados para el desarrollo del juego?			X
		- ¿Controla su carácter al perder o ganar el juego?	X		
		- ¿Comprende y escucha cuando alguien participa durante el juego?		X	
		- ¿Acepta los errores que cometen sus compañeros(as) e intenta comprenderlos?			X
		- ¿Incluye a sus compañeros(as) en los grupos de juego, sin prejuizarlas?			X

CÓDIGO:					
FECHA:					
TEMA: <i>Juguemos en el bosque Cobo</i>					
Valores Morales	Indicador	Ítems	Sí	A VECES	NO
Honradez	Comportamiento leal y transparente	- ¿Comunica a su maestra que ha encontrado un objeto perdido?		X	
		- ¿Devuelve los materiales de juego al terminar de usarlos?			X
		- ¿Se mantiene tranquilo en la fila asignada durante el juego?	X		
		- ¿Ayuda a la maestra y/o compañeros a trasladar los materiales del juego?			X
		- ¿Respeto las pertenencias de sus compañeros/as durante el juego?		X	
Solidaridad	Compartir y prestar ayuda material o sentimental a los demás sin esperar nada a cambio.	- ¿La niña/o comparte sus juguetes con sus compañeros/as?	X		
		- ¿Colabora durante el juego con la profesora y sus compañeros?	X		
		- ¿Consuela a un compañero (a) que esta triste o deprimido?		X	
		- ¿Si un compañero no entiende el juego, le explica?			X
		- ¿Ayuda a su compañero(a) si tiene alguna dificultad en el juego?		X	

Respeto	Consideración, acompañada de cierta sumisión, con que se trata a una persona o una cosa por alguna cualidad.	- ¿Utiliza la frase "por favor" para solicitar algo durante el desarrollo del juego?	X		
		- ¿Respeta las reglas del juego dirigido?	X		
		- ¿Respeta el turno de acuerdo al orden del juego?		X	
		- ¿Pide permiso para opinar sobre el determinado juego?	X		
		- ¿Manifiesta un comportamiento respetuoso teniendo en cuenta las diferentes opiniones?	X		
Tolerancia	Capacidad de saber escuchar y aceptar a los demás.	- ¿Respeta los acuerdos tomados para el desarrollo del juego?		X	
		- ¿Controla su carácter al perder o ganar el juego?		X	
		- ¿Comprende y escucha cuando alguien participa durante el juego?			X
		- ¿Acepta los errores que cometen sus compañeros(as) e intenta comprenderlos?		X	
		- ¿Incluye a sus compañeros(as) en los grupos de juego, sin prejuizarlos?		X	

CÓDIGO:					
FECHA:					
TEMA: <i>Kiwi</i>					
Valores Morales	Indicador	Ítems	SÍ	A VECES	NO
Honradez	Comportamiento leal y transparente	- ¿Comunica a su maestra que ha encontrado un objeto perdido?	☒		
		- ¿Devuelve los materiales de juego al terminar de usarlos?	☒		
		- ¿Se mantiene tranquilo en la fila asignada durante el juego?			☒
		- ¿Ayuda a la maestra y/o compañeros a trasladar los materiales del juego?			☒
		- ¿Respeto las pertenencias de sus compañeros/as durante el juego?		☒	
Solidaridad	Compartir y prestar ayuda material o sentimental a los demás sin esperar nada a cambio.	- ¿La niña/o comparte sus juguetes con sus compañeros/as?		☒	
		- ¿Colabora durante el juego con la profesora y sus compañeros?	☒		
		- ¿Consuela a un compañero (a) que esta triste o deprimido?		☒	
		- ¿Si un compañero no entiende el juego, le explica?		☒	
		- ¿Ayuda a su compañero(a) si tiene alguna dificultad en el juego?			☒

Respeto	Consideración, acompañada de cierta sumisión, con que se trata a una persona o una cosa por alguna cualidad.	- ¿Utiliza la frase "por favor" para solicitar algo durante el desarrollo del juego?	X		
		- ¿Respeto las reglas del juego dirigido?		X	
		- ¿Respeto el turno de acuerdo al orden del juego?			X
		- ¿Pide permiso para opinar sobre el determinado juego?		X	
		- ¿Manifiesta un comportamiento respetuoso teniendo en cuenta las diferentes opiniones?	X		
Tolerancia	Capacidad de saber escuchar y aceptar a los demás.	- ¿Respeto los acuerdos tomados para el desarrollo del juego?		X	
		- ¿Controla su carácter al perder o ganar el juego?		X	
		- ¿Comprende y escucha cuando alguien participa durante el juego?	X		
		- ¿Acepta los errores que cometen sus compañeros(as) e intenta comprenderlos?		X	
		- ¿Incluye a sus compañeros(as) en los grupos de juego, sin prejuizgarlas?			X

CÓDIGO:					
FECHA:					
TEMA: El pañuelo					
Valores Morales	Indicador	Ítems	Sí	A VECES	NO
Honradez	Comportamiento leal y transparente	- ¿Comunica a su maestra que ha encontrado un objeto perdido?			X
		- ¿Devuelve los materiales de juego al terminar de usarlos?		X	
		- ¿Se mantiene tranquilo en la fila asignada durante el juego?		X	
		- ¿Ayuda a la maestra y/o compañeros a trasladar los materiales del juego?			X
		- ¿Respeta las pertenencias de sus compañeros/as durante el juego?	X		
Solidaridad	Compartir y prestar ayuda material o sentimental a los demás sin esperar nada a cambio.	- ¿La niña/o comparte sus juguetes con sus compañeros/as?		X	
		- ¿Colabora durante el juego con la profesora y sus compañeros?	X		
		- ¿Consuela a un compañero (a) que esta triste o deprimido?		X	
		- ¿Si un compañero no entiende el juego, le explica?			X
		- ¿Ayuda a su compañero(a) si tiene alguna dificultad en el juego?	X		

Respeto	Consideración, acompañada de cierta sumisión, con que se trata a una persona o una cosa por alguna cualidad.	- ¿Utiliza la frase "por favor" para solicitar algo durante el desarrollo del juego?		+	
		- ¿Respeto las reglas del juego dirigido?	+		
		- ¿Respeto el turno de acuerdo al orden del juego?		+	
		- ¿Pide permiso para opinar sobre el determinado juego?		+	
		- ¿Manifiesta un comportamiento respetuoso teniendo en cuenta las diferentes opiniones?	+		
Tolerancia	Capacidad de saber escuchar y aceptar a los demás.	- ¿Respeto los acuerdos tomados para el desarrollo del juego?		+	
		- ¿Controla su carácter al perder o ganar el juego?		+	
		- ¿Comprende y escucha cuando alguien participa durante el juego?			+
		- ¿Acepta los errores que cometen sus compañeros(as) e intenta comprenderlos?			+
		- ¿Incluye a sus compañeros(as) en los grupos de juego, sin prejuizarlos?	+		

CÓDIGO:					
FECHA:					
TEMA: Gato y ratón					
Valores Morales	Indicador	Ítems	SÍ	A VECES	NO
Honradez	Comportamiento leal y transparente	- ¿Comunica a su maestra que ha encontrado un objeto perdido?		X	
		- ¿Devuelve los materiales de juego al terminar de usarlos?		X	
		- ¿Se mantiene tranquilo en la fila asignada durante el juego?	X		
		- ¿Ayuda a la maestra y/o compañeros a trasladar los materiales del juego?			X
		- ¿Respeta las pertenencias de sus compañeros/as durante el juego?			X
Solidaridad	Compartir y prestar ayuda material o sentimental a los demás sin esperar nada a cambio.	- ¿La niña/o comparte sus juguetes con sus compañeros/as?		X	
		- ¿Colabora durante el juego con la profesora y sus compañeros?	X		
		- ¿Consuela a un compañero (a) que esta triste o deprimido?	X		
		- ¿Si un compañero no entiende el juego, le explica?		X	
		- ¿Ayuda a su compañero(a) si tiene alguna dificultad en el juego?			X

Respeto	Consideración, acompañada de cierta sumisión, con que se trata a una persona o una cosa por alguna cualidad.	- ¿Utiliza la frase "por favor" para solicitar algo durante el desarrollo del juego?		X	
		- ¿Respeto las reglas del juego dirigido?	X		
		- ¿Respeto el turno de acuerdo al orden del juego?	X		
		- ¿Pide permiso para opinar sobre el determinado juego?		X	
		- ¿Manifiesta un comportamiento respetuoso teniendo en cuenta las diferentes opiniones?	X		
Tolerancia	Capacidad de saber escuchar y aceptar a los demás.	- ¿Respeto los acuerdos tomados para el desarrollo del juego?	X		
		- ¿Controla su carácter al perder o ganar el juego?		X	
		- ¿Comprende y escucha cuando alguien participa durante el juego?			X
		- ¿Acepta los errores que cometen sus compañeros(as) e intenta comprenderlos?	X		
		- ¿Incluye a sus compañeros(as) en los grupos de juego, sin prejuizarlos?			X

CÓDIGO:					
FECHA:					
TEMA: <i>Mundo (plan o rayuela)</i>					
Valores Morales	Indicador	Ítems	SÍ	A VECES	NO
Honradez	Comportamiento leal y transparente	- ¿Comunica a su maestra que ha encontrado un objeto perdido?			X
		- ¿Devuelve los materiales de juego al terminar de usarlos?	X		
		- ¿Se mantiene tranquilo en la fila asignada durante el juego?		X	
		- ¿Ayuda a la maestra y/o compañeros a trasladar los materiales del juego?			X
		- ¿Respeto las pertenencias de sus compañeros/as durante el juego?	X		
Solidaridad	Compartir y prestar ayuda material o sentimental a los demás sin esperar nada a cambio.	- ¿La niña/o comparte sus juguetes con sus compañeros/as?			X
		- ¿Colabora durante el juego con la profesora y sus compañeros?		X	
		- ¿Consuela a un compañero (a) que esta triste o deprimido?		X	
		- ¿Si un compañero no entiende el juego, le explica?	X		
		- ¿Ayuda a su compañero(a) si tiene alguna dificultad en el juego?			X

Respeto	Consideración, acompañada de cierta sumisión, con que se trata a una persona o una cosa por alguna cualidad.	- ¿Utiliza la frase "por favor" para solicitar algo durante el desarrollo del juego?			X
		- ¿Respeto las reglas del juego dirigido?		X	
		- ¿Respeto el turno de acuerdo al orden del juego?	X		
		- ¿Pide permiso para opinar sobre el determinado juego?		X	
		- ¿Manifiesta un comportamiento respetuoso teniendo en cuenta las diferentes opiniones?			X
Tolerancia	Capacidad de saber escuchar y aceptar a los demás.	- ¿Respeto los acuerdos tomados para el desarrollo del juego?		X	
		- ¿Controla su carácter al perder o ganar el juego?	X		
		- ¿Comprende y escucha cuando alguien participa durante el juego?	X		
		- ¿Acepta los errores que cometen sus compañeros(as) e intenta comprenderlos?			X
		- ¿Incluye a sus compañeros(as) en los grupos de juego, sin prejuizarlas?		X	

CÓDIGO:					
FECHA:					
TEMA: las escondidas					
Valores Morales	Indicador	Ítems	SÍ	A VECES	NO
Honradez	Comportamiento leal y transparente	- ¿Comunica a su maestra que ha encontrado un objeto perdido?	X		
		- ¿Devuelve los materiales de juego al terminar de usarlos?		X	
		- ¿Se mantiene tranquilo en la fila asignada durante el juego?			X
		- ¿Ayuda a la maestra y/o compañeros a trasladar los materiales del juego?	X		
		- ¿Respeta las pertenencias de sus compañeros/as durante el juego?		X	
Solidaridad	Compartir y prestar ayuda material o sentimental a los demás sin esperar nada a cambio.	- ¿La niña/o comparte sus juguetes con sus compañeros/as?			X
		- ¿Colabora durante el juego con la profesora y sus compañeros?	X		
		- ¿Consuela a un compañero (a) que esta triste o deprimido?	X		
		- ¿Si un compañero no entiende el juego, le explica?		X	
		- ¿Ayuda a su compañero(a) si tiene alguna dificultad en el juego?			X

Respeto	Consideración, acompañada de cierta sumisión, con que se trata a una persona o una cosa por alguna cualidad.	- ¿Utiliza la frase "por favor" para solicitar algo durante el desarrollo del juego?		X	
		- ¿Respeto las reglas del juego dirigido?	X		
		- ¿Respeto el turno de acuerdo al orden del juego?		X	
		- ¿Pide permiso para opinar sobre el determinado juego?	X		
		- ¿Manifiesta un comportamiento respetuoso teniendo en cuenta las diferentes opiniones?		X	
Tolerancia	Capacidad de saber escuchar y aceptar a los demás.	- ¿Respeto los acuerdos tomados para el desarrollo del juego?			X
		- ¿Controla su carácter al perder o ganar el juego?	X		
		- ¿Comprende y escucha cuando alguien participa durante el juego?			+
		- ¿Acepta los errores que cometen sus compañeros(as) e intenta comprenderlos?		+	
		- ¿Incluye a sus compañeros(as) en los grupos de juego, sin prejuizarlas?	+		

CÓDIGO: 04 Percy					
FECHA:					
TEMA: Que pasa el rey					
Valores Morales	Indicador	Ítems	SÍ	A VECES	NO
Honradez	Comportamiento leal y transparente	- ¿Comunica a su maestra que ha encontrado un objeto perdido?		X	
		- ¿Devuelve los materiales de juego al terminar de usarlos?		X	
		- ¿Se mantiene tranquilo en la fila asignada durante el juego?			X
		- ¿Ayuda a la maestra y/o compañeros a trasladar los materiales del juego?		X	
		- ¿Respeta las pertenencias de sus compañeros/as durante el juego?	X		
Solidaridad	Compartir y prestar ayuda material o sentimental a los demás sin esperar nada a cambio.	- ¿La niña/o comparte sus juguetes con sus compañeros/as?		X	
		- ¿Colabora durante el juego con la profesora y sus compañeros?			X
		- ¿Consuela a un compañero (a) que esta triste o deprimido?			X
		- ¿Si un compañero no entiende el juego, le explica?		X	
		- ¿Ayuda a su compañero(a) si tiene alguna dificultad en el juego?	X		

Respeto	Consideración, acompañada de cierta sumisión, con que se trata a una persona o una cosa por alguna cualidad.	- ¿Utiliza la frase "por favor" para solicitar algo durante el desarrollo del juego?		X	
		- ¿Respeto las reglas del juego dirigido?	X		
		- ¿Respeto el turno de acuerdo al orden del juego?	X		
		- ¿Pide permiso para opinar sobre el determinado juego?		X	
		- ¿Manifiesta un comportamiento respetuoso teniendo en cuenta las diferentes opiniones?		X	
Tolerancia	Capacidad de saber escuchar y aceptar a los demás.	- ¿Respeto los acuerdos tomados para el desarrollo del juego?		X	
		- ¿Controla su carácter al perder o ganar el juego?	X		
		- ¿Comprende y escucha cuando alguien participa durante el juego?		X	
		- ¿Acepta los errores que cometen sus compañeros(as) e intenta comprenderlos?			X
		- ¿Incluye a sus compañeros(as) en los grupos de juego, sin prejuizarlas?	X		

CÓDIGO:					
FECHA:					
TEMA: San miguel					
Valores Morales	Indicador	Ítems	SÍ	A VECES	NO
Honradez	Comportamiento leal y transparente	- ¿Comunica a su maestra que ha encontrado un objeto perdido?	X		
		- ¿Devuelve los materiales de juego al terminar de usarlos?	X		
		- ¿Se mantiene tranquilo en la fila asignada durante el juego?			X
		- ¿Ayuda a la maestra y/o compañeros a trasladar los materiales del juego?		X	
		- ¿Respeta las pertenencias de sus compañeros/as durante el juego?	X		
Solidaridad	Compartir y prestar ayuda material o sentimental a los demás sin esperar nada a cambio.	- ¿La niña/o comparte sus juguetes con sus compañeros/as?		X	
		- ¿Colabora durante el juego con la profesora y sus compañeros?	X		
		- ¿Consuela a un compañero (a) que esta triste o deprimido?		X	
		- ¿Si un compañero no entiende el juego, le explica?	X		
		- ¿Ayuda a su compañero(a) si tiene alguna dificultad en el juego?			X

Respeto	Consideración, acompañada de cierta sumisión, con que se trata a una persona o una cosa por alguna cualidad.	- ¿Utiliza la frase "por favor" para solicitar algo durante el desarrollo del juego?		X	
		- ¿Respeto las reglas del juego dirigido?	X		
		- ¿Respeto el turno de acuerdo al orden del juego?	X		
		- ¿Pide permiso para opinar sobre el determinado juego?		X	
		- ¿Manifiesta un comportamiento respetuoso teniendo en cuenta las diferentes opiniones?			X
Tolerancia	Capacidad de saber escuchar y aceptar a los demás.	- ¿Respeto los acuerdos tomados para el desarrollo del juego?	X		
		- ¿Controla su carácter al perder o ganar el juego?	X		
		- ¿Comprende y escucha cuando alguien participa durante el juego?		X	
		- ¿Acepta los errores que cometen sus compañeros(as) e intenta comprenderlos?	X		
		- ¿Incluye a sus compañeros(as) en los grupos de juego, sin prejuizarlos?			X

CÓDIGO:					
FECHA:					
TEMA: <i>Juguemos en el bosque (lobo)</i>					
Valores Morales	Indicador	Ítems	SÍ	A VECES	NO
Honradez	Comportamiento leal y transparente	- ¿Comunica a su maestra que ha encontrado un objeto perdido?		X	
		- ¿Devuelve los materiales de juego al terminar de usarlos?	X		
		- ¿Se mantiene tranquilo en la fila asignada durante el juego?	X		
		- ¿Ayuda a la maestra y/o compañeros a trasladar los materiales del juego?		X	
		- ¿Respeta las pertenencias de sus compañeros/as durante el juego?	X		
Solidaridad	Compartir y prestar ayuda material o sentimental a los demás sin esperar nada a cambio.	- ¿La niña/o comparte sus juguetes con sus compañeros/as?	X		
		- ¿Colabora durante el juego con la profesora y sus compañeros?		X	
		- ¿Consuela a un compañero (a) que esta triste o deprimido?			X
		- ¿Si un compañero no entiende el juego, le explica?		X	
		- ¿Ayuda a su compañero(a) si tiene alguna dificultad en el juego?		X	

Respeto	Consideración, acompañada de cierta sumisión, con que se trata a una persona o una cosa por alguna cualidad.	- ¿Utiliza la frase "por favor" para solicitar algo durante el desarrollo del juego?			X
		- ¿Respeto las reglas del juego dirigido?		X	
		- ¿Respeto el turno de acuerdo al orden del juego?	X		
		- ¿Pide permiso para opinar sobre el determinado juego?		X	
		- ¿Manifiesta un comportamiento respetuoso teniendo en cuenta las diferentes opiniones?	X		
Tolerancia	Capacidad de saber escuchar y aceptar a los demás.	- ¿Respeto los acuerdos tomados para el desarrollo del juego?	X		
		- ¿Controla su carácter al perder o ganar el juego?	X		
		- ¿Comprende y escucha cuando alguien participa durante el juego?			X
		- ¿Acepta los errores que cometen sus compañeros(as) e intenta comprenderlos?	X		
		- ¿Incluye a sus compañeros(as) en los grupos de juego, sin prejuizarlas?		X	

CÓDIGO:					
FECHA:					
TEMA: Kiwi					
Valores Morales	Indicador	Ítems	SÍ	A VECES	NO
Honradez	Comportamiento leal y transparente	- ¿Comunica a su maestra que ha encontrado un objeto perdido?		X	
		- ¿Devuelve los materiales de juego al terminar de usarlos?			X
		- ¿Se mantiene tranquilo en la fila asignada durante el juego?	X		
		- ¿Ayuda a la maestra y/o compañeros a trasladar los materiales del juego?	X		
		- ¿Respeto las pertenencias de sus compañeros/as durante el juego?		X	
Solidaridad	Compartir y prestar ayuda material o sentimental a los demás sin esperar nada a cambio.	- ¿La niña/o comparte sus juguetes con sus compañeros/as?	X		
		- ¿Colabora durante el juego con la profesora y sus compañeros?	X		
		- ¿Consuela a un compañero (a) que esta triste o deprimido?	X		
		- ¿Si un compañero no entiende el juego, le explica?		X	
		- ¿Ayuda a su compañero(a) si tiene alguna dificultad en el juego?	X		

Respeto	Consideración, acompañada de cierta sumisión, con que se trata a una persona o una cosa por alguna cualidad.	- ¿Utiliza la frase "por favor" para solicitar algo durante el desarrollo del juego?		X	
		- ¿Respeto las reglas del juego dirigido?	X		
		- ¿Respeto el turno de acuerdo al orden del juego?		X	
		- ¿Pide permiso para opinar sobre el determinado juego?	X		
		- ¿Manifiesta un comportamiento respetuoso teniendo en cuenta las diferentes opiniones?		X	
Tolerancia	Capacidad de saber escuchar y aceptar a los demás.	- ¿Respeto los acuerdos tomados para el desarrollo del juego?	X		
		- ¿Controla su carácter al perder o ganar el juego?		X	
		- ¿Comprende y escucha cuando alguien participa durante el juego?			X
		- ¿Acepta los errores que cometen sus compañeros(as) e intenta comprenderlos?		X	
		- ¿Incluye a sus compañeros(as) en los grupos de juego, sin prejuizarlos?			X

CÓDIGO: P0134					
FECHA:					
TEMA: El pañuelo 5					
Valores Morales	Indicador	Ítems	SÍ	A VECES	NO
Honradez	Comportamiento leal y transparente	- ¿Comunica a su maestra que ha encontrado un objeto perdido?	X		
		- ¿Devuelve los materiales de juego al terminar de usarlos?		X	
		- ¿Se mantiene tranquilo en la fila asignada durante el juego?			X
		- ¿Ayuda a la maestra y/o compañeros a trasladar los materiales del juego?	X		
		- ¿Respeta las pertenencias de sus compañeros/as durante el juego?		X	
Solidaridad	Compartir y prestar ayuda material o sentimental a los demás sin esperar nada a cambio.	- ¿La niña/o comparte sus juguetes con sus compañeros/as?	X		
		- ¿Colabora durante el juego con la profesora y sus compañeros?	X		
		- ¿Consuela a un compañero (a) que esta triste o deprimido?		X	
		- ¿Si un compañero no entiende el juego, le explica?			X
		- ¿Ayuda a su compañero(a) si tiene alguna dificultad en el juego?		X	

Respeto	Consideración, acompañada de cierta sumisión, con que se trata a una persona o una cosa por alguna cualidad.	- ¿Utiliza la frase "por favor" para solicitar algo durante el desarrollo del juego?		X	
		- ¿Respeto las reglas del juego dirigido?		X	
		- ¿Respeto el turno de acuerdo al orden del juego?	X		
		- ¿Pide permiso para opinar sobre el determinado juego?			X
		- ¿Manifiesta un comportamiento respetuoso teniendo en cuenta las diferentes opiniones?		X	
Tolerancia	Capacidad de saber escuchar y aceptar a los demás.	- ¿Respeto los acuerdos tomados para el desarrollo del juego?	X		
		- ¿Controla su carácter al perder o ganar el juego?	X		
		- ¿Comprende y escucha cuando alguien participa durante el juego?		X	
		- ¿Acepta los errores que cometen sus compañeros(as) e intenta comprenderlos?		X	
		- ¿Incluye a sus compañeros(as) en los grupos de juego, sin prejuzgarlas?	X		

CÓDIGO:					
FECHA:					
TEMA: Gato X raton					
Valores Morales	Indicador	Ítems	Sí	A VECES	NO
Honradez	Comportamiento leal y transparente	- ¿Comunica a su maestra que ha encontrado un objeto perdido?		X	
		- ¿Devuelve los materiales de juego al terminar de usarlos?			X
		- ¿Se mantiene tranquilo en la fila asignada durante el juego?		X	
		- ¿Ayuda a la maestra y/o compañeros a trasladar los materiales del juego?		X	
		- ¿Respeta las pertenencias de sus compañeros/as durante el juego?	X		
Solidaridad	Compartir y prestar ayuda material o sentimental a los demás sin esperar nada a cambio.	- ¿La niña/o comparte sus juguetes con sus compañeros/as?		X	
		- ¿Colabora durante el juego con la profesora y sus compañeros?	X		
		- ¿Consuela a un compañero (a) que esta triste o deprimido?			X
		- ¿Si un compañero no entiende el juego, le explica?		X	
		- ¿Ayuda a su compañero(a) si tiene alguna dificultad en el juego?	X		

Respeto	Consideración, acompañada de cierta sumisión, con que se trata a una persona o una cosa por alguna cualidad.	- ¿Utiliza la frase "por favor" para solicitar algo durante el desarrollo del juego?			X
		- ¿Respeto las reglas del juego dirigido?		X	
		- ¿Respeto el turno de acuerdo al orden del juego?	X		
		- ¿Pide permiso para opinar sobre el determinado juego?	X		
		- ¿Manifiesta un comportamiento respetuoso teniendo en cuenta las diferentes opiniones?		X	
Tolerancia	Capacidad de saber escuchar y aceptar a los demás.	- ¿Respeto los acuerdos tomados para el desarrollo del juego?	X		
		- ¿Controla su carácter al perder o ganar el juego?		X	
		- ¿Comprende y escucha cuando alguien participa durante el juego?		X	
		- ¿Acepta los errores que cometen sus compañeros(as) e intenta comprenderlos?	X		
		- ¿Incluye a sus compañeros(as) en los grupos de juego, sin prejuizarlos?		X	

CÓDIGO:					
FECHA:					
TEMA: Mundo (plan o rayuela)					
Valores Morales	Indicador	Ítems	SÍ	A VECES	NO
Honradez	Comportamiento leal y transparente	- ¿Comunica a su maestra que ha encontrado un objeto perdido?	X		
		- ¿Devuelve los materiales de juego al terminar de usarlos?			X
		- ¿Se mantiene tranquilo en la fila asignada durante el juego?		X	
		- ¿Ayuda a la maestra y/o compañeros a trasladar los materiales del juego?			X
		- ¿Respeto las pertenencias de sus compañeros/as durante el juego?	X		
Solidaridad	Compartir y prestar ayuda material o sentimental a los demás sin esperar nada a cambio.	- ¿La niña/o comparte sus juguetes con sus compañeros/as?	X		
		- ¿Colabora durante el juego con la profesora y sus compañeros?	X		
		- ¿Consuela a un compañero (a) que esta triste o deprimido?	X		
		- ¿Si un compañero no entiende el juego, le explica?		X	
		- ¿Ayuda a su compañero(a) si tiene alguna dificultad en el juego?			X

Respeto	Consideración, acompañada de cierta sumisión, con que se trata a una persona o una cosa por alguna cualidad.	- ¿Utiliza la frase "por favor" para solicitar algo durante el desarrollo del juego?		X	
		- ¿Respeto las reglas del juego dirigido?	X		
		- ¿Respeto el turno de acuerdo al orden del juego?	X		
		- ¿Pide permiso para opinar sobre el determinado juego?		X	
		- ¿Manifiesta un comportamiento respetuoso teniendo en cuenta las diferentes opiniones?			X
Tolerancia	Capacidad de saber escuchar y aceptar a los demás.	- ¿Respeto los acuerdos tomados para el desarrollo del juego?		X	
		- ¿Controla su carácter al perder o ganar el juego?	X		
		- ¿Comprende y escucha cuando alguien participa durante el juego?		X	
		- ¿Acepta los errores que cometen sus compañeros(as) e intenta comprenderlos?	X		
		- ¿Incluye a sus compañeros(as) en los grupos de juego, sin prejuizgarlas?			X

CÓDIGO:					
FECHA:					
TEMA: Galinita ciega					
Valores Morales	Indicador	Ítems	SÍ	A VECES	NO
Honradez	Comportamiento leal y transparente	- ¿Comunica a su maestra que ha encontrado un objeto perdido?	X		
		- ¿Devuelve los materiales de juego al terminar de usarlos?	X		
		- ¿Se mantiene tranquilo en la fila asignada durante el juego?		X	
		- ¿Ayuda a la maestra y/o compañeros a trasladar los materiales del juego?	X		
		- ¿Respeta las pertenencias de sus compañeros/as durante el juego?		X	
Solidaridad	Compartir y prestar ayuda material o sentimental a los demás sin esperar nada a cambio.	- ¿La niña/o comparte sus juguetes con sus compañeros/as?	X		
		- ¿Colabora durante el juego con la profesora y sus compañeros?		X	
		- ¿Consuela a un compañero (a) que esta triste o deprimido?	X		
		- ¿Si un compañero no entiende el juego, le explica?	X		
		- ¿Ayuda a su compañero(a) si tiene alguna dificultad en el juego?	X		

Respeto	Consideración, acompañada de cierta sumisión, con que se trata a una persona o una cosa por alguna cualidad.	- ¿Utiliza la frase "por favor" para solicitar algo durante el desarrollo del juego?		X	
		- ¿Respeto las reglas del juego dirigido?	X		
		- ¿Respeto el turno de acuerdo al orden del juego?	X		
		- ¿Pide permiso para opinar sobre el determinado juego?	X		
		- ¿Manifiesta un comportamiento respetuoso teniendo en cuenta las diferentes opiniones?		X	
Tolerancia	Capacidad de saber escuchar y aceptar a los demás.	- ¿Respeto los acuerdos tomados para el desarrollo del juego?	X		
		- ¿Controla su carácter al perder o ganar el juego?	X		
		- ¿Comprende y escucha cuando alguien participa durante el juego?	X		
		- ¿Acepta los errores que cometen sus compañeros(as) e intenta comprenderlos?		X	
		- ¿Incluye a sus compañeros(as) en los grupos de juego, sin prejuizarlos?	X		

CÓDIGO:					
FECHA:					
TEMA: Las escondidas					
Valores Morales	Indicador	Ítems	SÍ	A VECES	NO
Honradez	Comportamiento leal y transparente	- ¿Comunica a su maestra que ha encontrado un objeto perdido?	X		
		- ¿Devuelve los materiales de juego al terminar de usarlos?	X		
		- ¿Se mantiene tranquilo en la fila asignada durante el juego?	X		
		- ¿Ayuda a la maestra y/o compañeros a trasladar los materiales del juego?	X		
		- ¿Respeta las pertenencias de sus compañeros/as durante el juego?	X		
Solidaridad	Compartir y prestar ayuda material o sentimental a los demás sin esperar nada a cambio.	- ¿La niña/o comparte sus juguetes con sus compañeros/as?		X	
		- ¿Colabora durante el juego con la profesora y sus compañeros?		X	
		- ¿Consuela a un compañero (a) que esta triste o deprimido?	X		
		- ¿Si un compañero no entiende el juego, le explica?	X		
		- ¿Ayuda a su compañero(a) si tiene alguna dificultad en el juego?	X		

Respeto	Consideración, acompañada de cierta sumisión, con que se trata a una persona o una cosa por alguna cualidad.	- ¿Utiliza la frase "por favor" para solicitar algo durante el desarrollo del juego?			
		- ¿Respeto las reglas del juego dirigido?			
		- ¿Respeto el turno de acuerdo al orden del juego?			
		- ¿Pide permiso para opinar sobre el determinado juego?			
		- ¿Manifiesta un comportamiento respetuoso teniendo en cuenta las diferentes opiniones?			
Tolerancia	Capacidad de saber escuchar y aceptar a los demás.	- ¿Respeto los acuerdos tomados para el desarrollo del juego?			
		- ¿Controla su carácter al perder o ganar el juego?			
		- ¿Comprende y escucha cuando alguien participa durante el juego?			
		- ¿Acepta los errores que cometen sus compañeros(as) e intenta comprenderlos?			
		- ¿Incluye a sus compañeros(as) en los grupos de juego, sin prejuizarlas?			

CÓDIGO: 05 Magdalena					
FECHA:					
TEMA: Que pase el rey					
Valores Morales	Indicador	Ítems	SÍ	A VECES	NO
Honradez	Comportamiento leal y transparente	- ¿Comunica a su maestra que ha encontrado un objeto perdido?			
		- ¿Devuelve los materiales de juego al terminar de usarlos?			
		- ¿Se mantiene tranquilo en la fila asignada durante el juego?			
		- ¿Ayuda a la maestra y/o compañeros a trasladar los materiales del juego?			
		- ¿Respeta las pertenencias de sus compañeros/as durante el juego?			
Solidaridad	Compartir y prestar ayuda material o sentimental a los demás sin esperar nada a cambio.	- ¿La niña/o comparte sus juguetes con sus compañeros/as?			
		- ¿Colabora durante el juego con la profesora y sus compañeros?			
		- ¿Consuela a un compañero (a) que esta triste o deprimido?			
		- ¿Si un compañero no entiende el juego, le explica?			
		- ¿Ayuda a su compañero(a) si tiene alguna dificultad en el juego?			

Respeto	Consideración, acompañada de cierta sumisión, con que se trata a una persona o una cosa por alguna cualidad.	- ¿Utiliza la frase "por favor" para solicitar algo durante el desarrollo del juego?	☒	☐	☐
		- ¿Respeto las reglas del juego dirigido?	☒	☐	☐
		- ¿Respeto el turno de acuerdo al orden del juego?	☒	☐	☐
		- ¿Pide permiso para opinar sobre el determinado juego?	☒	☐	☐
		- ¿Manifiesta un comportamiento respetuoso teniendo en cuenta las diferentes opiniones?	☒	☐	☐
Tolerancia	Capacidad de saber escuchar y aceptar a los demás.	- ¿Respeto los acuerdos tomados para el desarrollo del juego?	☒	☐	☐
		- ¿Controla su carácter al perder o ganar el juego?	☒	☐	☐
		- ¿Comprende y escucha cuando alguien participa durante el juego?	☒	☐	☐
		- ¿Acepta los errores que cometen sus compañeros(as) e intenta comprenderlos?	☒	☐	☐
		- ¿Incluye a sus compañeros(as) en los grupos de juego, sin prejuizarlas?	☒	☐	☐

CÓDIGO:					
FECHA:					
TEMA: <i>San miguel</i>					
Valores Morales	Indicador	Ítems	SÍ	A VECES	NO
Honradez	Comportamiento leal y transparente	- ¿Comunica a su maestra que ha encontrado un objeto perdido?			
		- ¿Devuelve los materiales de juego al terminar de usarlos?			
		- ¿Se mantiene tranquilo en la fila asignada durante el juego?			
		- ¿Ayuda a la maestra y/o compañeros a trasladar los materiales del juego?			
		- ¿Respeta las pertenencias de sus compañeros/as durante el juego?			
Solidaridad	Compartir y prestar ayuda material o sentimental a los demás sin esperar nada a cambio.	- ¿La niña/o comparte sus juguetes con sus compañeros/as?			
		- ¿Colabora durante el juego con la profesora y sus compañeros?			
		- ¿Consuela a un compañero (a) que esta triste o deprimido?			
		- ¿Si un compañero no entiende el juego, le explica?			
		- ¿Ayuda a su compañero(a) si tiene alguna dificultad en el juego?			

Respeto	Consideración, acompañada de cierta sumisión, con que se trata a una persona o una cosa por alguna cualidad.	- ¿Utiliza la frase "por favor" para solicitar algo durante el desarrollo del juego?			
		- ¿Respeto las reglas del juego dirigido?			
		- ¿Respeto el turno de acuerdo al orden del juego?			
		- ¿Pide permiso para opinar sobre el determinado juego?			
		- ¿Manifiesta un comportamiento respetuoso teniendo en cuenta las diferentes opiniones?			
Tolerancia	Capacidad de saber escuchar y aceptar a los demás.	- ¿Respeto los acuerdos tomados para el desarrollo del juego?			
		- ¿Controla su carácter al perder o ganar el juego?			
		- ¿Comprende y escucha cuando alguien participa durante el juego?			
		- ¿Acepta los errores que cometen sus compañeros(as) e intenta comprenderlos?			
		- ¿Incluye a sus compañeros(as) en los grupos de juego, sin prejuizarlos?			

CÓDIGO:					
FECHA:					
TEMA: <i>Juguemos en el bosque (lobo)</i>					
Valores Morales	Indicador	Ítems	SÍ	A VECES	NO
Honradez	Comportamiento leal y transparente	- ¿Comunica a su maestra que ha encontrado un objeto perdido?			
		- ¿Devuelve los materiales de juego al terminar de usarlos?			
		- ¿Se mantiene tranquilo en la fila asignada durante el juego?			
		- ¿Ayuda a la maestra y/o compañeros a trasladar los materiales del juego?			
		- ¿Respeta las pertenencias de sus compañeros/as durante el juego?			
Solidaridad	Compartir y prestar ayuda material o sentimental a los demás sin esperar nada a cambio.	- ¿La niña/o comparte sus juguetes con sus compañeros/as?			
		- ¿Colabora durante el juego con la profesora y sus compañeros?			
		- ¿Consuela a un compañero (a) que esta triste o deprimido?			
		- ¿Si un compañero no entiende el juego, le explica?			
		- ¿Ayuda a su compañero(a) si tiene alguna dificultad en el juego?			

Respeto	Consideración, acompañada de cierta sumisión, con que se trata a una persona o una cosa por alguna cualidad.	- ¿Utiliza la frase "por favor" para solicitar algo durante el desarrollo del juego?		X	
		- ¿Respeto las reglas del juego dirigido?		X	
		- ¿Respeto el turno de acuerdo al orden del juego?		X	
		- ¿Pide permiso para opinar sobre el determinado juego?		X	
		- ¿Manifiesta un comportamiento respetuoso teniendo en cuenta las diferentes opiniones?			
Tolerancia	Capacidad de saber escuchar y aceptar a los demás.	- ¿Respeto los acuerdos tomados para el desarrollo del juego?		X	
		- ¿Controla su carácter al perder o ganar el juego?			
		- ¿Comprende y escucha cuando alguien participa durante el juego?		X	
		- ¿Acepta los errores que cometen sus compañeros(as) e intenta comprenderlos?		X	
		- ¿Incluye a sus compañeros(as) en los grupos de juego, sin prejuizarlos?		X	

CÓDIGO:					
FECHA:					
TEMA: <i>Kiwi</i>					
Valores Morales	Indicador	Ítems	SÍ	A VECES	NO
Honradez	Comportamiento leal y transparente	- ¿Comunica a su maestra que ha encontrado un objeto perdido?	✓		
		- ¿Devuelve los materiales de juego al terminar de usarlos?	✓		
		- ¿Se mantiene tranquilo en la fila asignada durante el juego?	✓		
		- ¿Ayuda a la maestra y/o compañeros a trasladar los materiales del juego?	✓		
		- ¿Respeta las pertenencias de sus compañeros/as durante el juego?	✓		
Solidaridad	Compartir y prestar ayuda material o sentimental a los demás sin esperar nada a cambio.	- ¿La niña/o comparte sus juguetes con sus compañeros/as?	✓		
		- ¿Colabora durante el juego con la profesora y sus compañeros?	✓		
		- ¿Consuela a un compañero (a) que esta triste o deprimido?	✓		
		- ¿Si un compañero no entiende el juego, le explica?	✓		
		- ¿Ayuda a su compañero(a) si tiene alguna dificultad en el juego?	✓		

Respeto	Consideración, acompañada de cierta sumisión, con que se trata a una persona o una cosa por alguna cualidad.	- ¿Utiliza la frase "por favor" para solicitar algo durante el desarrollo del juego?			
		- ¿Respeto las reglas del juego dirigido?			
		- ¿Respeto el turno de acuerdo al orden del juego?			
		- ¿Pide permiso para opinar sobre el determinado juego?			
		- ¿Manifiesta un comportamiento respetuoso teniendo en cuenta las diferentes opiniones?			
Tolerancia	Capacidad de saber escuchar y aceptar a los demás.	- ¿Respeto los acuerdos tomados para el desarrollo del juego?			
		- ¿Controla su carácter al perder o ganar el juego?			
		- ¿Comprende y escucha cuando alguien participa durante el juego?			
		- ¿Acepta los errores que cometen sus compañeros(as) e intenta comprenderlos?			
		- ¿Incluye a sus compañeros(as) en los grupos de juego, sin prejuizarlos?			

CÓDIGO:					
FECHA:					
TEMA: El pañuelo					
Valores Morales	Indicador	Ítems	SÍ	A VECES	NO
Honradez	Comportamiento leal y transparente	- ¿Comunica a su maestra que ha encontrado un objeto perdido?	X		
		- ¿Devuelve los materiales de juego al terminar de usarlos?		X	
		- ¿Se mantiene tranquilo en la fila asignada durante el juego?	X		
		- ¿Ayuda a la maestra y/o compañeros a trasladar los materiales del juego?			
		- ¿Respeta las pertenencias de sus compañeros/as durante el juego?			
Solidaridad	Compartir y prestar ayuda material o sentimental a los demás sin esperar nada a cambio.	- ¿La niña/o comparte sus juguetes con sus compañeros/as?		X	
		- ¿Colabora durante el juego con la profesora y sus compañeros?		X	
		- ¿Consuela a un compañero (a) que esta triste o deprimido?			
		- ¿Si un compañero no entiende el juego, le explica?	X		
		- ¿Ayuda a su compañero(a) si tiene alguna dificultad en el juego?	X		

Respeto	Consideración, acompañada de cierta sumisión, con que se trata a una persona o una cosa por alguna cualidad.	- ¿Utiliza la frase "por favor" para solicitar algo durante el desarrollo del juego?			
		- ¿Respeto las reglas del juego dirigido?			
		- ¿Respeto el turno de acuerdo al orden del juego?			
		- ¿Pide permiso para opinar sobre el determinado juego?			
		- ¿Manifiesta un comportamiento respetuoso teniendo en cuenta las diferentes opiniones?			
Tolerancia	Capacidad de saber escuchar y aceptar a los demás.	- ¿Respeto los acuerdos tomados para el desarrollo del juego?			
		- ¿Controla su carácter al perder o ganar el juego?			
		- ¿Comprende y escucha cuando alguien participa durante el juego?		X	
		- ¿Acepta los errores que cometen sus compañeros(as) e intenta comprenderlos?		X	
		- ¿Incluye a sus compañeros(as) en los grupos de juego, sin prejuizarlos?		X	

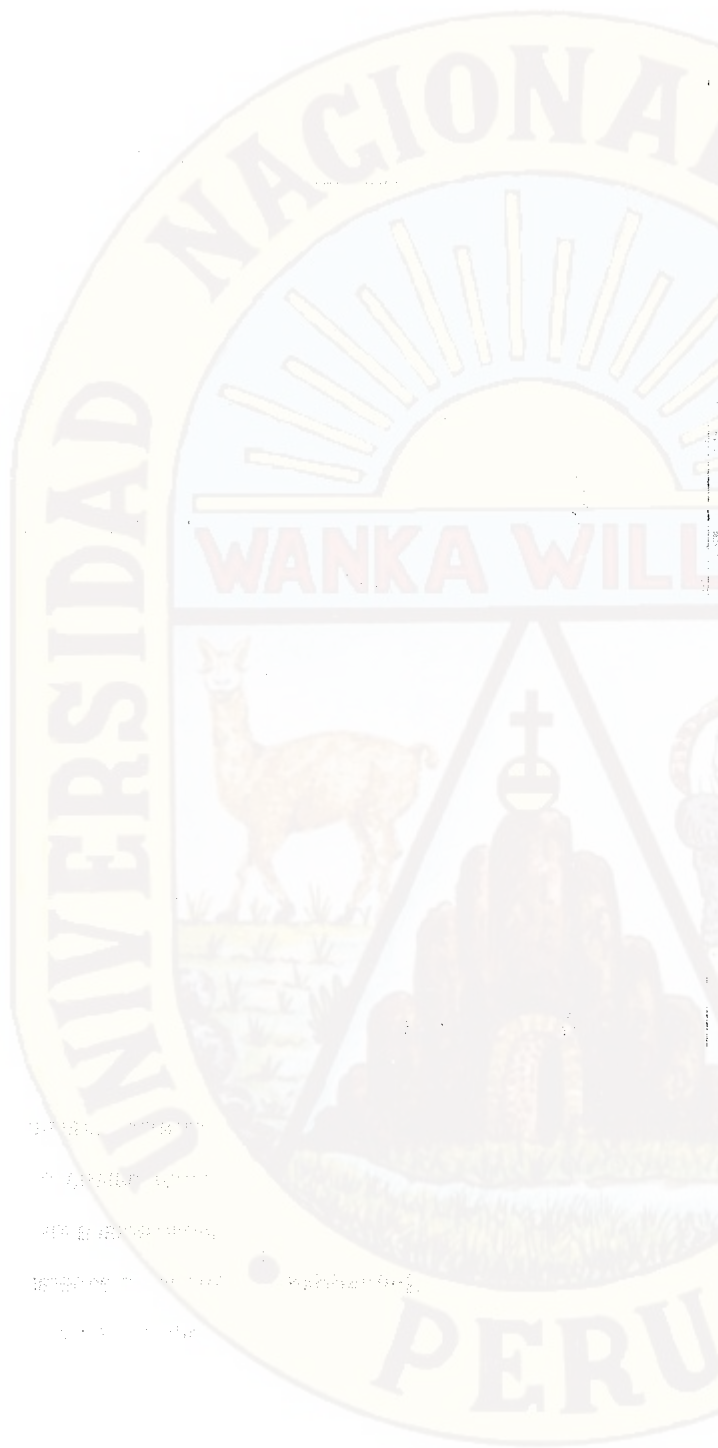
CÓDIGO:					
FECHA:					
TEMA: Gato y ratón					
Valores Morales	Indicador	Ítems	SÍ	A VECES	NO
Honradez	Comportamiento leal y transparente	- ¿Comunica a su maestra que ha encontrado un objeto perdido?	X		
		- ¿Devuelve los materiales de juego al terminar de usarlos?	X		
		- ¿Se mantiene tranquilo en la fila asignada durante el juego?	X		
		- ¿Ayuda a la maestra y/o compañeros a trasladar los materiales del juego?	X		
		- ¿Respeta las pertenencias de sus compañeros/as durante el juego?		✓	
Solidaridad	Compartir y prestar ayuda material o sentimental a los demás sin esperar nada a cambio.	- ¿La niña/o comparte sus juguetes con sus compañeros/as?		X	
		- ¿Colabora durante el juego con la profesora y sus compañeros?	X		
		- ¿Consuela a un compañero (a) que esta triste o deprimido?	X		
		- ¿Si un compañero no entiende el juego, le explica?		X	
		- ¿Ayuda a su compañero(a) si tiene alguna dificultad en el juego?		X	

Respeto	Consideración, acompañada de cierta sumisión, con que se trata a una persona o una cosa por alguna cualidad.	- ¿Utiliza la frase "por favor" para solicitar algo durante el desarrollo del juego?			
		- ¿Respeto las reglas del juego dirigido?			
		- ¿Respeto el turno de acuerdo al orden del juego?			
		- ¿Pide permiso para opinar sobre el determinado juego?			
		- ¿Manifiesta un comportamiento respetuoso teniendo en cuenta las diferentes opiniones?			
Tolerancia	Capacidad de saber escuchar y aceptar a los demás.	- ¿Respeto los acuerdos tomados para el desarrollo del juego?			
		- ¿Controla su carácter al perder o ganar el juego?			
		- ¿Comprende y escucha cuando alguien participa durante el juego?			
		- ¿Acepta los errores que cometen sus compañeros(as) e intenta comprenderlos?			
		- ¿Incluye a sus compañeros(as) en los grupos de juego, sin prejuizarlas?			

CÓDIGO:					
FECHA:					
TEMA: <i>Mundo (plan o rayuela)</i>					
Valores Morales	Indicador	Ítems	SÍ	A VECES	NO
Honradez	Comportamiento leal y transparente	- ¿Comunica a su maestra que ha encontrado un objeto perdido?			
		- ¿Devuelve los materiales de juego al terminar de usarlos?			
		- ¿Se mantiene tranquilo en la fila asignada durante el juego?			
		- ¿Ayuda a la maestra y/o compañeros a trasladar los materiales del juego?			
		- ¿Respeta las pertenencias de sus compañeros/as durante el juego?			
Solidaridad	Compartir y prestar ayuda material o sentimental a los demás sin esperar nada a cambio.	- ¿La niña/o comparte sus juguetes con sus compañeros/as?			
		- ¿Colabora durante el juego con la profesora y sus compañeros?			
		- ¿Consuela a un compañero (a) que esta triste o deprimido?			
		- ¿Si un compañero no entiende el juego, le explica?			
		- ¿Ayuda a su compañero(a) si tiene alguna dificultad en el juego?			

Respeto	Consideración, acompañada de cierta sumisión, con que se trata a una persona o una cosa por alguna cualidad.	- ¿Utiliza la frase "por favor" para solicitar algo durante el desarrollo del juego?			
		- ¿Respeto las reglas del juego dirigido?			
		- ¿Respeto el turno de acuerdo al orden del juego?			
		- ¿Pide permiso para opinar sobre el determinado juego?			
		- ¿Manifiesta un comportamiento respetuoso teniendo en cuenta las diferentes opiniones?			
Tolerancia	Capacidad de saber escuchar y aceptar a los demás.	- ¿Respeto los acuerdos tomados para el desarrollo del juego?			
		- ¿Controla su carácter al perder o ganar el juego?			
		- ¿Comprende y escucha cuando alguien participa durante el juego?			
		- ¿Acepta los errores que cometen sus compañeros(as) e intenta comprenderlos?			
		- ¿Incluye a sus compañeros(as) en los grupos de juego, sin prejuizarlas?			

CÓDIGO:					
FECHA:					
TEMA: <i>Los encantados</i>					
Valores Morales	Indicador	Ítems	SÍ	A VECES	NO
Honradez	Comportamiento leal y transparente	- ¿Comunica a su maestra que ha encontrado un objeto perdido?	☒	☐	☐
		- ¿Devuelve los materiales de juego al terminar de usarlos?	☒	☐	☐
		- ¿Se mantiene tranquilo en la fila asignada durante el juego?	☒	☐	☐
		- ¿Ayuda a la maestra y/o compañeros a trasladar los materiales del juego?	☒	☐	☐
		- ¿Respeto las pertenencias de sus compañeros/as durante el juego?	☒	☐	☐
Solidaridad	Compartir y prestar ayuda material o sentimental a los demás sin esperar nada a cambio.	- ¿La niña/o comparte sus juguetes con sus compañeros/as?	☒	☐	☐
		- ¿Colabora durante el juego con la profesora y sus compañeros?	☒	☐	☐
		- ¿Consuela a un compañero (a) que esta triste o deprimido?	☒	☐	☐
		- ¿Si un compañero no entiende el juego, le explica?	☒	☐	☐
		- ¿Ayuda a su compañero(a) si tiene alguna dificultad en el juego?	☒	☐	☐



se "por favor" algo durante el juego?	☒	☐	☐
reglas del juego	☒	☐	☐
rno de acuerdo go?	☒	☐	☐
o para opinar inado juego?	☒	☐	☐
un o respetuoso cuenta las iones?	☒	☐	☐
os acuerdos el desarrollo del	☒	☐	☐
rácter al perder o?	☒	☐	☐
y escucha ien participa o?	☒	☐	☐
errores que compañeros(as) enderlos?	☒	☐	☐
compañeros(as) de juego, sin	☒	☐	☐

Respeto	Consideración, acompañada de cierta sumisión, con que se trata a una persona o una cosa por alguna cualidad.	- ¿Utiliza la frase "por favor" para solicitar algo durante el desarrollo del juego?	X		
		- ¿Respeto las reglas del juego dirigido?		X	
		- ¿Respeto el turno de acuerdo al orden del juego?			X
		- ¿Pide permiso para opinar sobre el determinado juego?		X	
		- ¿Manifiesta un comportamiento respetuoso teniendo en cuenta las diferentes opiniones?	X		
Tolerancia	Capacidad de saber escuchar y aceptar a los demás.	- ¿Respeto los acuerdos tomados para el desarrollo del juego?		X	
		- ¿Controla su carácter al perder o ganar el juego?			X
		- ¿Comprende y escucha cuando alguien participa durante el juego?		X	
		- ¿Acepta los errores que cometen sus compañeros(as) e intenta comprenderlos?	X		
		- ¿Incluye a sus compañeros(as) en los grupos de juego, sin prejuizarlos?		X	



SESIONES

ACTIVIDAD N°1

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. I.E. DE PRÁCTICA : INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA ANTACCOCHA

1.2. N° DE NIÑOS : 10 EDAD: 5 años

1.3. DURACIÓN DEL JUEGO : 25 minutos

1.4. PROFESORA DEL AULA: SOCORRO ORIHUELA ALEJO

1.5. INVESTIGADORAS : CASAVILCA LOPEZ SARELLA YOVANA

: GOMEZ PALOMINO ANA ROSA

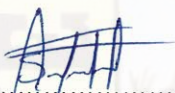
1.6. FECHA : 11-12-2017

II. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

2.1. Tema: Que pasa el rey

OBJETIVO : Promueve a los niños y niñas que sean tolerantes y respetuosos.		
MATERIALES : Tiza		
REGLA: No cambiarse de fila, no salirse de la fila del extremo para regresar a la fila general, no soltar o romper la fila porque se perderá el juego.		
INICIO (5 minutos)	PROCESO (15 minutos)	CIERRE (5 minutos)
Las niñas y niños y las educadoras se ubican en el espacio formando una media luna y se da a conocer las reglas del juego a tener en cuenta para desarrollar el juego, para ello se les motivará con una canción titulada: El payaso.	Las educadoras indican la ejecución del juego donde dos niños son elegidos para iniciar el juego, Se toman de las manos y deja un espacio para que la fila de los niños participantes vayan pasando entre ellos, mientras los niños van pasando y mientras levantan los brazos para que entre uno de la fila cantando <i>que pase el rey que ha de pasar...el hijo del conde se ha de quedar...</i> al terminar de cantar, bajan los brazos y el que quede dentro de los brazos, se le preguntan si desea manzana o plátano, dependiendo de su respuesta pasa a la parte de atrás del niño	Las niñas y niños se ubican en un lugar adecuado para realizar ejercicios de relajamiento. Como estirar los brazos y piernas.

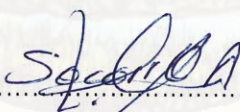
	que ha tomado este nombre, van pasando todos y se van ubicando detrás del niño que escogieron. Al final, cuando todos hayan pasado, todos los niños deben organizarse para formar una fila para jalar fuerte hasta romper la fila, gana quien resista más el estiramiento sin pasarse de una línea que se marca.	
--	--	--



CASAVILCA LOPEZ, Sarella Yovana



GOMEZ PALOMINO, Ana Rosa



ORIHUELA ALEJO, Socorro

ACTIVIDAD N°2

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. I.E. DE PRÁCTICA : INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA ANTACCOCHA
- 1.2. N° DE NIÑOS : 10 EDAD: 5 años
- 1.3. DURACIÓN DEL JUEGO : 25 minutos
- 1.4. PROFESORA DEL AULA : SOCORRO ORIHUELA ALEJO
- 1.5. INVESTIGADORAS : CASAVILCA LOPEZ SARELLA YOVANA
: GOMEZ PALOMINO ANA ROSA
- 1.6. FECHA : 13-12-2017

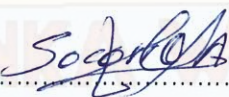
II. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

2.1. Tema: San miguel

OBJETIVO : Promueve a que los niños y niñas sean respetuosos con los demás.		
MATERIALES: Ninguna.		
REGLA: No empujar, no pellizca, no dejar que se lleven.		
INICIO (5 minutos)	PROCESO (15 minutos)	CIERRE (5 minutos)
Las niñas y niños y las educadoras se ubican en el espacio formando una media luna y se da a conocer las reglas del juego a tener en cuenta para desarrollar el juego, para ello se les motivara con una dinámica titulada: El baile de los animales.	Las educadoras indican la ejecución del juego donde un grupo de niños, aproximadamente de 8 tenían que estar sentadas y estar cogidos de los brazos como una cadena humana y donde se escoge a dos niños para que uno de ellos sea el dueño y un niño de ratero, el ratero es el quien miente al dueño (tu casa se está quemando) solo él tenía que coger a uno de los que estaban sentados y llevárselo. Mientras que el dueño va a ver a su casa si era verdad o mentira lo que le dijo. Durante este momento, los demás tenían que evitar que se lo lleven, gritando a la vez "San Miguel, San Miguel", y viene corriendo el dueño para evitar que se lo lleven.	Las niñas y niños se ubican en un lugar adecuado para realizar ejercicios de relajamiento. Como respirar suavemente y levantar las manos hacia arriba.


.....
CASAVILCA LOPEZ, Sarella Yovana


.....
GOMEZ PALOMINO, Ana Rosa


.....
ORIHUELA ALEJO, Socorro



ACTIVIDAD N°3

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. I.E. DE PRÁCTICA : INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA ANTACCOCHA
- 1.2. N° DE NIÑOS : 10 EDAD: 5 años
- 1.3. DURACIÓN DEL JUEGO : 25 minutos
- 1.4. PROFESORA DEL AULA : SOCORRO ORIHUELA ALEJO
- 1.5. INVESTIGADORAS : CASAVILCA LOPEZ SARELLA YOVANA
: GOMEZ PALOMINO ANA ROSA
- 1.6. FECHA : 14-12-17

II. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- 2.1. Tema : Juguemos en el bosque (lobo)

OBJETIVO : Favorecer a las niñas y niños que interactúan, con respeto y responsabilidad.		
MATERIALES : Ninguna		
REGLA: No irse muy lejos, no salirse del espacio determinado, no empujar a los compañeros		
INICIO (5 minutos)	PROCESO (15 minutos)	CIERRE (5 minutos)
Las niñas y niños y las educadoras se ubican en el espacio adecuado y se da a conocer las reglas del juego a tener en cuenta para desarrollar el juego, para ello para se les motivará con una canción titulada: Los elefantes.	Las educadoras explican la ejecución de juego, donde se elige a un niño/a para hacer de Lobo y el resto de los niños hacen una ronda, dan vueltas y comienzan a cantar: <u>Canción Juguemos en el bosque</u> Juguemos en el bosque mientras el lobo no está, Juguemos en el bosque mientras el lobo no está, ¿Qué estás haciendo lobo? Me estoy poniendo los pantalones... (El niño que hace de Lobo como recién se levanta de dormir va diciendo como se va vistiendo) Juguemos en el bosque mientras el lobo no está, Juguemos en el bosque mientras el lobo no está, ¿Qué estás haciendo lobo? Me estoy poniendo el chaleco... Juguemos en el bosque mientras el lobo no	Las niñas y niños se ubican en un lugar adecuado para realizar ejercicios de relajamiento. Se echan en el piso y se imaginan que están en un campo lleno de flores y animales.

	está, Juguemos en el bosque mientras el lobo no está, ¿Qué estás haciendo lobo? Me estoy poniendo el saco... Juguemos en el bosque mientras el lobo no está, Juguemos en el bosque mientras el lobo no está, ¿Ya estás viniendo lobo? Síiiiiiiiiiii. (Cuando el Lobo está listo y dice "Sí" sale de su "cueva o casa" y empieza a perseguir a todos los niños. Al niño que logra atrapar es quien será el Lobo en el siguiente turno).	
--	---	--

CASAVILCA LOPEZ, Sarella Yovana

GOMEZ PALOMINO, Ana Rosa

ORIHUELA ALEJO, Socorro

ACTIVIDAD N°4

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. I.E. DE PRÁCTICA : INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA ANTACCOCHA
- 1.2. N° DE NIÑOS : 10 EDAD: 5 años
- 1.3. DURACIÓN DEL JUEGO : 25 minutos
- 1.4. PROFESORA DEL AULA : SOCORRO ORIHUELA ALEJO
- 1.5. INVESTIGADORAS : CASAVILCA LOPEZ SARELLA YOVANA
: GOMEZ PALOMINO ANA ROSA
- 1.6. FECHA : 15-12-2017

II. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- 2.1. Tema : Kiwi

OBJETIVO : Los niños y niñas desarrollan la honradez y tolerancia.		
MATERIALES : Pelota, latas		
REGLA: No pasarse de la línea marcada para lanzar la pelota, se darán tres oportunidades de tirar el balón. Deberá tumbar los tarros y si no logra tumbarlos perderán. Y el grupo contrario pasará a ocupar el lugar de ellos.		
INICIO (5 minutos)	PROCESO (15 minutos)	CIERRE (5 minutos)
Las niñas y niños y las educadoras se ubican en el espacio y se da a conocer las reglas del juego a tener en cuenta para desarrollar el juego, para ello para se les motivará con una canción de saludo.	Las educadoras explican la ejecución del juego donde se conforma dos grupos de 5 niños o niñas. Los niños del primer grupo, pasan a lanzar la pelota uno por uno ubicándose dentro del cuadrado sin pasarse de la línea, lanzaran al centro donde se han colocado las latas formando una torre, que se deben derrumbar una vez terminado del primer grupo, pasan a lanzar los del segundo grupo de la misma forma que hicieron los primeros. Ganarán el grupo que derrumbo más cantidad de latas.	Las niñas y niños se ubican en un lugar adecuado para realizar ejercicios de relajamiento. Como todos se imaginan que están parados, descalzos y sus pies están dentro de un pantano lleno de barro espeso. Intenta meter los dedos del pie dentro del barro.



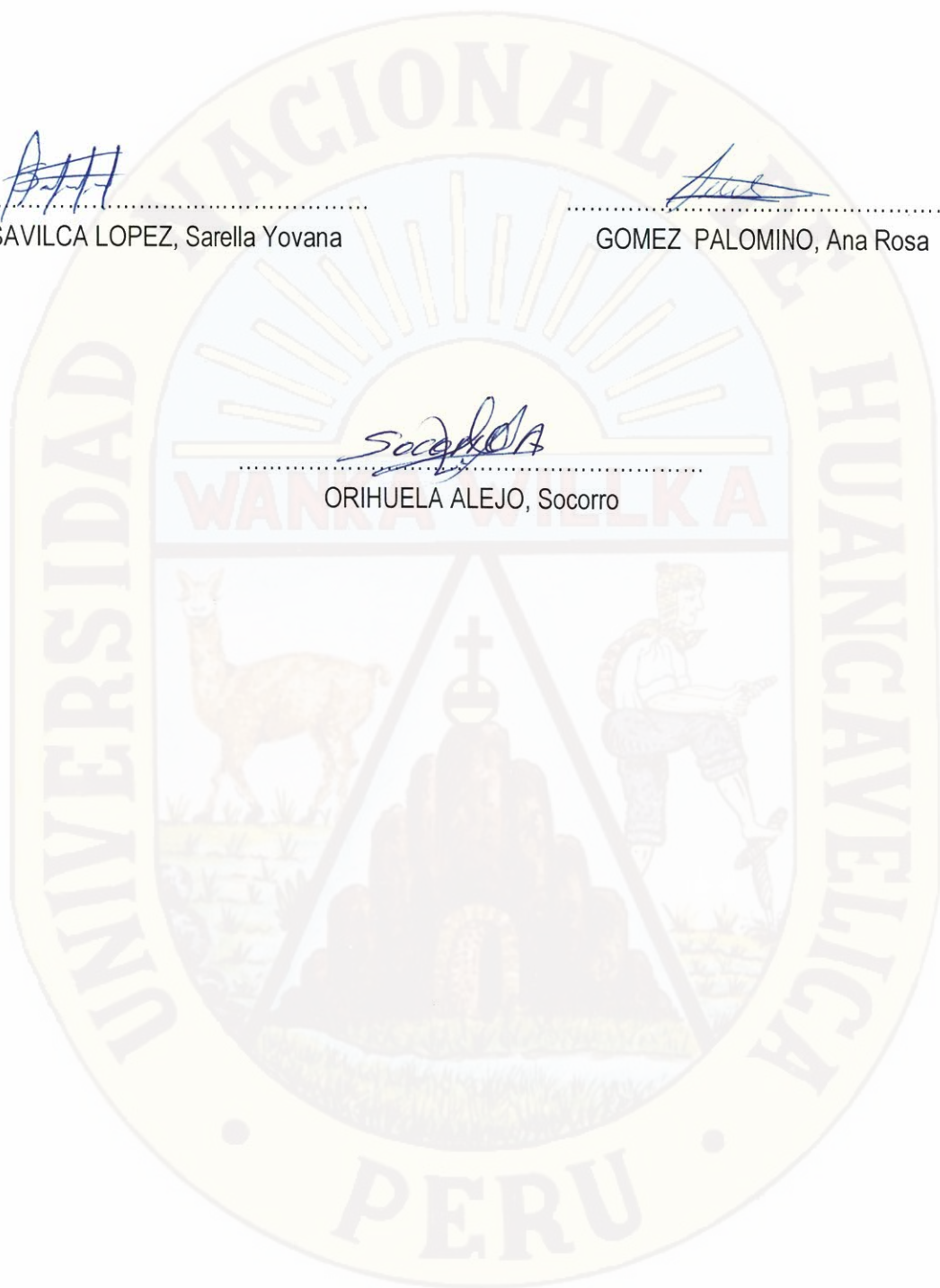
CASAVILCA LOPEZ, Sarella Yovana



GOMEZ PALOMINO, Ana Rosa



ORIHUELA ALEJO, Socorro



ACTIVIDAD N°5

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. I.E. DE PRÁCTICA : INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA ANTACCOCHA
- 1.2. N° DE NIÑOS : 10 EDAD: 5 años
- 1.3. DURACIÓN DEL JUEGO : 25 minutos
- 1.4. PROFESORA DEL AULA : SOCORRO ORIHUELA ALEJO
- 1.5. INVESTIGADORAS : CASAVILCA LOPEZ SARELLA YOVANA
: GOMEZ PALOMINO ANA ROSA
- 1.6. FECHA : 19-12-2017

II. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- 2.1. Tema : Pañuelo

OBJETIVO : Desarrollo de valores		
MATERIALES : Pañuelo		
REGLA:		
INICIO (5 minutos)	PROCESO (15 minutos)	CIERRE (5 minutos)
Las niñas y niños y las educadoras se ubican en el espacio formando una media luna y se da a conocer las reglas del juego a tener en cuenta para desarrollar el juego, para ello se les motivará con una canción titulada : Las calaveras	Las educadoras explican en que consiste el juego donde se forman dos grupos y los enumeramos del 1 al 4 a los dos grupos. Un jugador hace de madre y le pone al piso el pañuelo colocándose en la línea central del terreno de juego. Los dos equipos se sitúan a la misma distancia del pañuelo. Cuando del centro grita un número, los dos que tienen ese mismo número corren para coger el pañuelo y volver a su sitio lo más rápido posible. Cada vez que llega el primero a su grupo sumara un punto más, sigue el juego sin eliminarse nadie.	Las niñas y niños se ubican en un lugar adecuado para realizar ejercicio de relajación donde los niños se echaran en el piso cerrando los ojos y alzan las piernas.



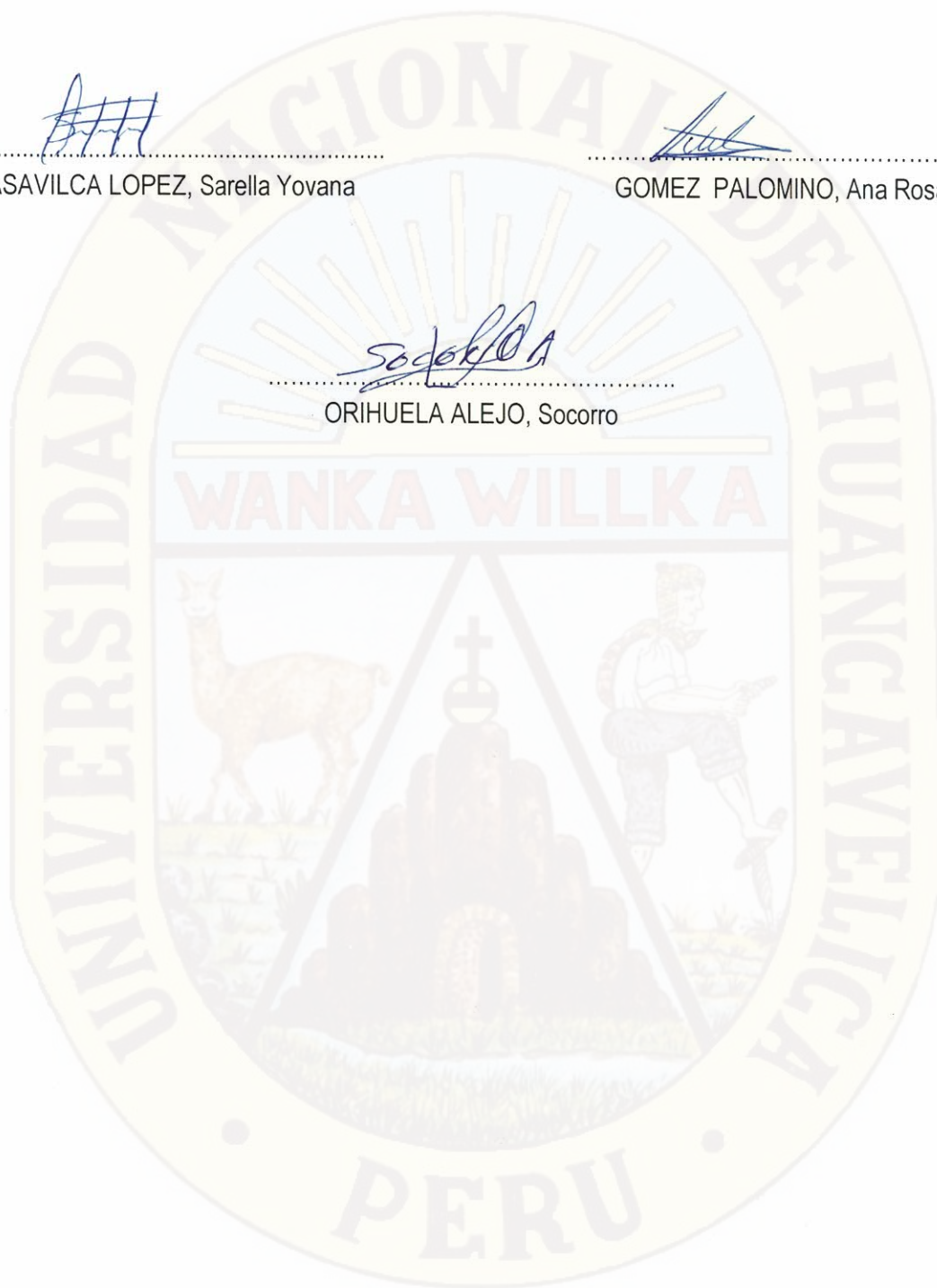
CASAVILCA LOPEZ, Sarella Yovana



GOMEZ PALOMINO, Ana Rosa



ORIHUELA ALEJO, Socorro



ACTIVIDAD N°6

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. I.E. DE PRÁCTICA : INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA ANTACCOCHA
- 1.2. N° DE NIÑOS : 10 EDAD: 5 años
- 1.3. DURACIÓN DEL JUEGO : 25 minutos
- 1.4. PROFESORA DEL AULA : SOCORRO ORIHUELA ALEJO
- 1.5. INVESTIGADORAS : CASAVILCA LOPEZ SARELLA YOVANA
: GOMEZ PALOMINO ANA ROSA
- 1.6. FECHA : 20-12-2017

II. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

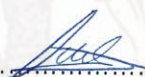
- 2.1. Tema : Gato y ratón

OBJETIVO : Reforzar la importancia de la tolerancia fomentar el respeto.		
MATERIALES : Ninguna		
REGLA: Ratón y el gato deben pasar bordeando en zig- zag por los huecos formados entre los brazos de los participantes haciendo un círculo sin soltarse. Cuando el gato toca al ratón el juego finalizara		
INICIO (5 minutos)	PROCESO (15 minutos)	CIERRE (5 minutos)
Las niñas y niños y las educadoras se ubican en el espacio formando un círculo y se da a conocer las reglas del juego, para ello para se les motivará con una canción titulada: El pato Renato	Las educadoras explican el proceso del juego, donde los niños y niñas se colocan cogidos de las manos, formando una cadena en círculo y un niño del círculo se volteará para ser la puerta y darán vueltas. Hay dos participantes que no forman parte de la cadena situándose uno dentro del círculo que hará de "ratón" y el otro se situará fuera que es el que hará de gato. El juego consiste en que el gato tiene que tocar la puerta preguntando si está el ratón, si dice que, si está, éste tiene que escapar pasando por debajo de los brazos de los que forman la cadena. Los que forman la cadena, cuando vaya a pasar el ratón, levantarán los brazos para facilitarle el paso y los	Las niñas y niños se ubican en un lugar adecuado para realizar ejercicios de relajamiento. Como estirar las brazos y piernas.

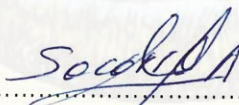
	bajaran cuando intente pasar el gato. Mientras se persigue los que forman la cadena cantan esta canción: Ratón que te agarra el gato, ratón que te va a agarrar, si no te agarra esta noche, te agarrará al madrugar” Si los que forman la cadena se separan, los que se hayan soltado, pasarán a ser gato y ratón. Cuando el gato atrapa al ratón, éste pasa a ser gato y hará de ratón el primero que dejó pasar al gato al interior de la cadena y el gato pasará a formar parte de la cadena y otro niño pasara hacer la puerta.	
--	---	--



CASAVILCA LOPEZ, Sarella Yovana



GOMEZ PALOMINO, Ana Rosa



ORIHUELA ALEJO, Socorro

ACTIVIDAD N°7

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. I.E. DE PRÁCTICA : INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA ANTACCOCHA
- 1.2. N° DE NIÑOS : 10 EDAD: 5 años
- 1.3. DURACIÓN DEL JUEGO : 25 minutos
- 1.4. PROFESORA DEL AULA : SOCORRO ORIHUELA ALEJO
- 1.5. INVESTIGADORAS : CASAVILCA LOPEZ SARELLA YOVANA
: GOMEZ PALOMINO ANA ROSA
- 1.6 FECHA : 21-12-2017

II. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- 2.1. Tema: Mundo (plan o rayuela)

OBJETIVO : Promover a que la niña y niños practiquen la solidaridad y tolerancia		
MATERIALES : Tiza, piedra		
REGLA: Se pierde el turno cuando la piedra cae fuera del mundo, se pierde cuando el jugador piza las rayas o cuando pierde equilibrio.		
INICIO (5 minutos)	PROCESO (15 minutos)	CIERRE (5 minutos)
Las niñas y niños y las educadoras se ubican en el espacio formando una media luna y se da a conocer las reglas del juego a tener en cuenta para desarrollar el juego, para ello para se les motivará con una canción titulada: Loruschallay.	Las educadoras explican en desarrollo del juego: Se dibuja la figura del mundo en el suelo con tiza una vez dibujado, los niños se colocan uno tras otro donde lanzaran el tejo al primer casillero, el dueño del tejo que lanzo al borde de la línea del primer casillero será el que inicia el juego. El niño que empieza tendrá que saltar con un solo pie sin pisar la raya del mundo, dando la vuelta por todos los casilleros del mundo. Si logra pasar por cada casillero del mundo tendrá que tirar su tejo de espaldas hacia el mundo para conseguir su cajón, lugar donde dejara su marca que hará ver que solo él puede pisar, tomándolo como descanso con los dos pies.	Las niñas y niños se ubican en un lugar adecuado para realizar ejercicios de relajamiento. Se sientan en el piso formando un circulo y agarrados de las manos y se tratan de estirar sin soltarse inclinando su cuerpo hacia adelante.

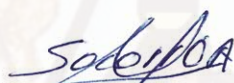
	El juego termina cuando los niños rellenan de cajones el mundo el ganador es el que tiene mayor cajones.	
--	--	--



CASAVILCA LOPEZ, Sarella Yovana



GOMEZ PALOMINO, Ana Rosa



ORIHUELA ALEJO, Socorro

ACTIVIDAD N°8

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. I.E. DE PRÁCTICA : INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA ANTACCOCHA
- 1.2. N° DE NIÑOS : 10 EDAD: 5 años
- 1.3. DURACIÓN DEL JUEGO : 25 minutos
- 1.4. PROFESORA DEL AULA : SOCORRO ORIHUELA ALEJO
- 1.5. INVESTIGADORAS : CASAVILCA LOPEZ SARELLA YOVANA
: GOMEZ PALOMINO ANA ROSA
- 1.6 FECHA : 23-12-2017

II. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- 2.1. Tema: Encantados

OBJETIVO : Fomentar a los niños y niñas el respeto.		
MATERIALES : Moneda		
REGLA: Un compañero debe tocar y encantar a todo los demás jugadores que tratan escapar delante de él, una vez encantado por un compañero el jugador debe quedar como estatua (sin moverse) hasta que su compañero que es libre lo ha desencantado con el toque de su mano entonces va corriendo y escapando delante del elegido, el juego termina cuando todo los jugadores son encantados por un compañero.		
INICIO (5 minutos)	PROCESO (15 minutos)	CIERRE (5 minutos)
Las niñas y niños y las educadoras se ubican en el espacio adecuado se da a conocer las reglas del juego a tener en cuenta para desarrollar el juego, para ello se les motivará con una canción titulado: El bugui bugui	Las educadoras explican la ejecución del juego donde los niños y niñas forman un círculo, y después empiezan a caminar cuando la educadora dice encantados, y todos los niños se quedan como unas estatuas sin moverse y cuando dice: desencantado y todos empiezan a caminar. Después un niño pasa a tocar a alguien este debe quedarse parado, "encantado" hasta que otro jugador lo vuelva a tocar y lo desencante. El juego termina cuando todos los jugadores están encantados.	Las niñas y niños se ubican en un lugar adecuado para realizar ejercicios de relajamiento. Como que todos los niños se imaginan que son ranas y hacer movimientos que hace la rana



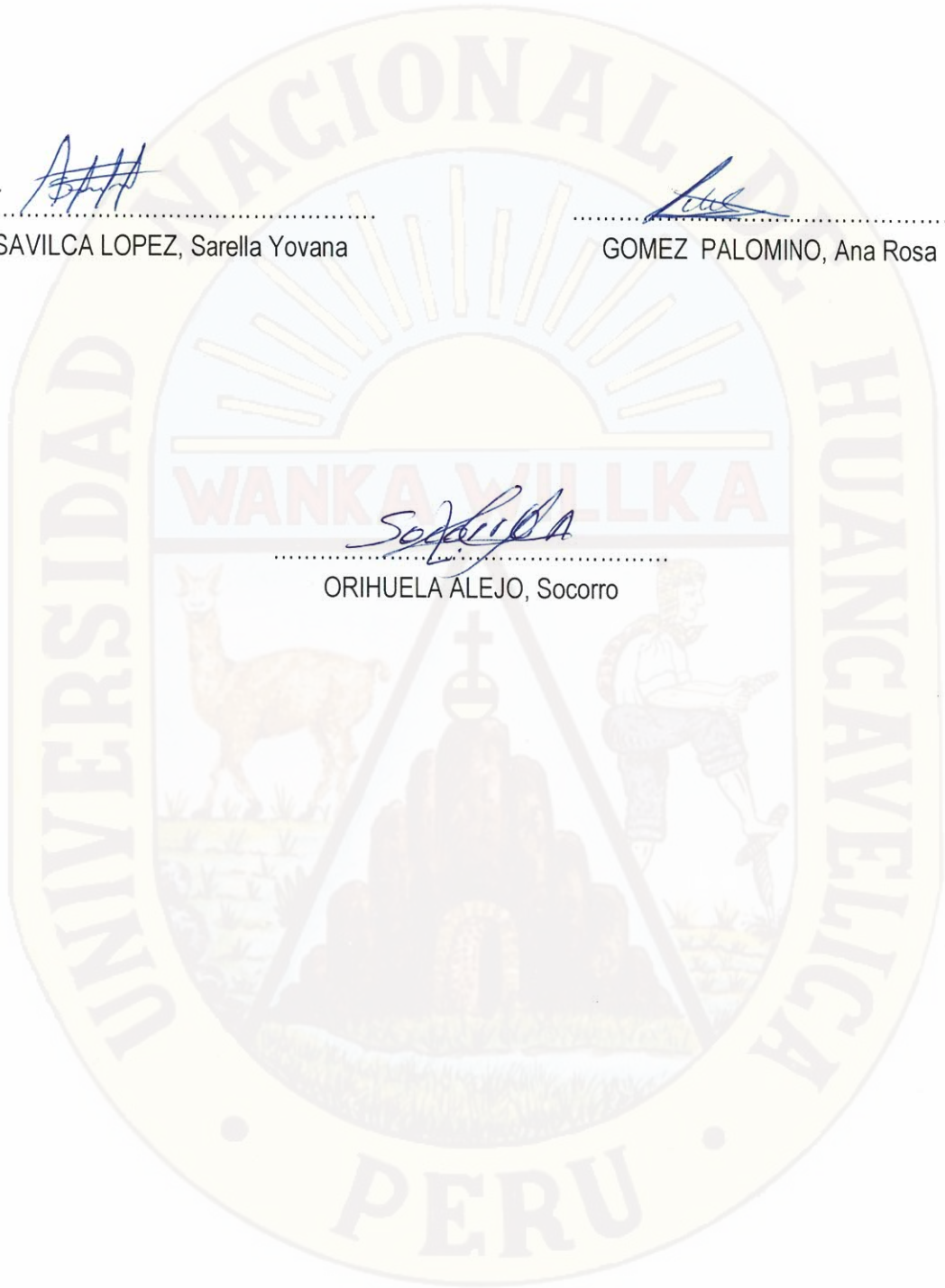
CASAVILCA LOPEZ, Sarella Yovana



GOMEZ PALOMINO, Ana Rosa



ORIHUELA ALEJO, Socorro



ACTIVIDAD N°9

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. I.E. DE PRÁCTICA : INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA ANTACCOCHA
- 1.2. N° DE NIÑOS : 10 EDAD: 5 años
- 1.3. DURACIÓN DEL JUEGO : 25 minutos
- 1.4. PROFESORA DEL AULA : SOCORRO ORIHUELA ALEJO
- 1.5. INVESTIGADORAS : CASAVILCA LOPEZ SARELLA YOVANA
: GOMEZ PALOMINO ANA ROSA
- 1.6 FECHA : 27-12-2017

II. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- 2.1. Tema: Gallinita ciega

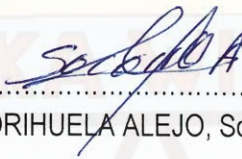
OBJETIVO: promueve a los niños y niñas la honradez y el respeto		
MATERIALES: Pañuelo o Chalina		
REGLA: Si la gallinita ciega localiza a alguien, este permanecerá inmóvil mientras intenta adivinar quién es, si alguien sale del espacio establecido para el juego pasa ser la nueva gallina de la siguiente ronda.		
INICIO (5 minutos)	PROCESO (15 minutos)	CIERRE (5 minutos)
Las niñas y niños y las educadoras se ubican en el espacio formando una media luna y se da a conocer las reglas del juego, para ello se les motivará con una canción titulada: La vaca lola.	Las educadoras explican la ejecución del juego y los niños y niñas forman un círculo y se escoge a una niña para que sea de la gallinita ciega, el resto de los jugadores lo hacen girar y van cantando alguna canción similar a esta: Coro: Gallinita ciega, que se te ha perdido. Gallina: Una aguja y un dedal. Coro: Da la media vuelta y lo encontrarás. La gallina intenta tocar con la mano, a alguno de los jugadores y adivina el nombre. Cuando un jugador es tocado y adivinado su nombre pasa a ocupar el lugar de la gallina.	Las niñas y niños se ubican en un lugar adecuado para realizar ejercicios de relajamiento. Ponemos música tranquila y comenzamos a pedirles que respiren de manera pausada y tranquila, hablando de manera suave y pausada.



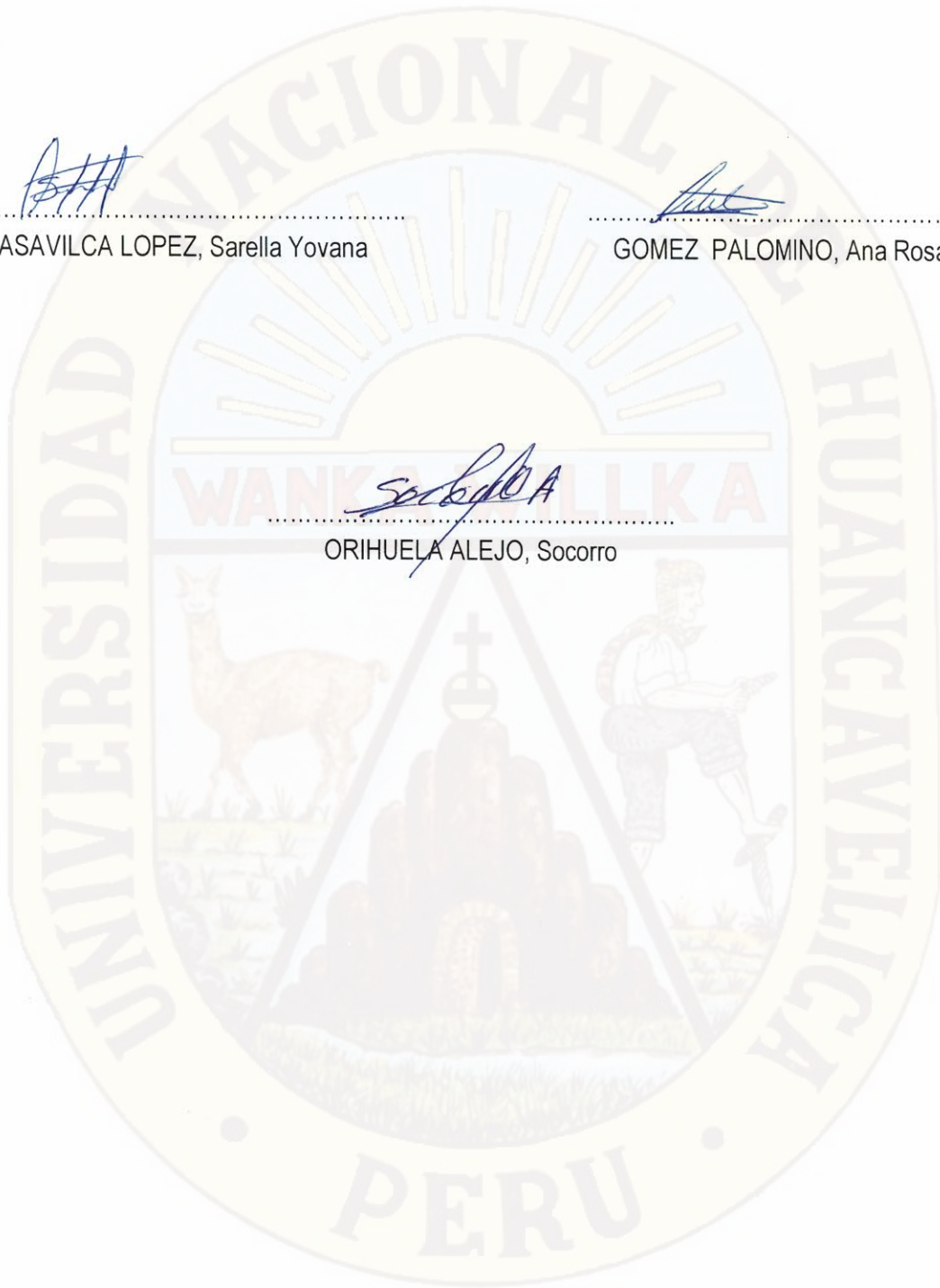
CASAVILCA LOPEZ, Sarella Yovana



GOMEZ PALOMINO, Ana Rosa



ORIHUELA ALEJO, Socorro



ACTIVIDAD N°10

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. I.E. DE PRÁCTICA : INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA ANTACCOCHA
- 1.2. N° DE NIÑOS : 10 EDAD: 05 años
- 1.3. DURACIÓN DEL JUEGO : 25 minutos
- 1.4. PROFESORA DEL AULA : SOCORRO ORIHUELA ALEJO
- 1.5. INVESTIGADORAS : CASAVILCA LOPEZ SARELLA YOVANA
: GOMEZ PALOMINO ANA ROSA
- 1.6 FECHA : 27-12-2017

II. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- 2.1. Tema : Las escondidas

OBJETIVO : Los niños y niñas desarrollan la solidaridad y la tolerancia.		
MATERIALES: Ninguno		
REGLA : No esconderse muy lejos o fuera del espacio destinado, si son encontrados por el que la queda debe salir, no se puede esconder detrás del que cuenta, ni del poste. Si son encontrados y el que estaba contando dice el lugar equivocado "quemala olla" y vuelve a contar y buscar, solo se necesita un espacio que tenga lugares para esconderse bien.		
INICIO (5 minutos)	PROCESO (15 minutos)	CIERRE (5 minutos)
Las niñas y niños y las educadoras se ubican en el espacio adecuado y se les da a conocer las reglas del juego a tener en cuenta para desarrollar el juego, para ello se les motivará con una canción titulada: Saco las manos.	Las educadoras explican el desarrollo del juego para jugar Las escondidas consiste en un grupo de personas por lo general de 5-10, de los cuales se escoge un niño o niña que es la que va a contar y posteriormente buscar a los que se escondieron, esta deberá contar del 1 al 20, con los ojos cerrados y apoyándose contra un muro, mientras los otros se esconden. Al terminar la cuenta, debe ir a buscar a cada uno; al encontrar a alguien debe decir ampay y correr hasta al lugar donde estaba contando y gritar un, dos, tres y el nombre de la persona que haya	Las niñas y niños se ubican en un lugar adecuado para realizar ejercicios de relajamiento. Movimientos de vaivén, bien sea hacia los lados, hacia adelante y después hacia atrás

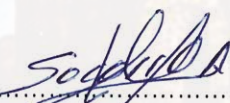
	encontrado y decir dónde estaba escondido. Para liberarse los jugadores deben llegar a la base, mientras el que estaba contando no está y liberarse diciendo un, dos, tres y su nombre. El jugador que sea encontrado de primero y no sea liberado deberá contar en la próxima ronda. El propósito es encontrar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



CASAVILCA LOPEZ, Sarella Yovana



GOMEZ PALOMINO, Ana Rosa



ORIHUELA ALEJO, Socorro



CONSTANCIA

CONSTANCIA

Mediante la presente, la Directora de la I.E. Inicial N° 557 ANTACCOCHA – HUANCVELICA Profesora Edith VÁSQUEZ HUAYLLANI deja expresa la constancia que las bachilleres; CASAVILCA LOPEZ, Sarella Yovana con DNI N° 76610905 y GOMEZ PALOMINO, Ana Rosa: con DNI N° 70861463, ejecutaron la aplicación de la 10 sesiones programadas en el proyecto titulado “JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE VALORES MORALES EN NIÑAS Y NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN PÚBLICA-ANTACCOCHA”.Que se llevó a cabo desde la fecha 11 /12/2017 hasta 08/01/2018, que se expide la siguiente constancia para los fines que consideren pertinentes a las bachilleres.

Huancavelica, 09 de Enero del 2018




Edith Vásquez Huayllani
DIRECTORA



RESOLUCIONES



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCABELICA

(CREADA POR LEY N° 25265)
Ciudad Universitaria Paturpampa – Telef. (067) 452456
FACULTAD DE EDUCACIÓN
SECRETARÍA DOCENTE



"Año Del Buen Servicio Al Ciudadano"

RESOLUCIÓN DE DECANATURA

Resolución N° 1277-2017-D-FED-UNH

Huancavelica, 11 de setiembre del 2017.

VISTO:

Solicitud de CASAVILCA LOPEZ, Sarella Yovana y GOMEZ PALOMINO, Ana Rosa, Oficio N° 0360-2017-EPEI-FED-VRAC/UNH (07.09.17) Proyecto de Investigación Titulado: "JUEGOS TRADICIONALES Y EL DESARROLLO DE LOS VALORES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 557 – ANTACCOCHA · HUANCABELICA". En cuatro ejemplares: hoja de trámite de Decanato N° 3004 (08.09.17) y;

CONSIDERANDO:

Que, de conformidad con los Arts. 25°; 30°; 31°; 32°; 33° y 34° del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional de Huancavelica, el trabajo de investigación se inicia con la presentación del proyecto de investigación por triplicado, a la Escuela Profesional Correspondiente, solicitando su aprobación, designando del docente Asesor y jurado. El Director de la Escuela designará al docente asesor teniendo en cuenta el tema de investigación, en un plazo no menos de cinco días hábiles. La Escuela Profesional, designará a un docente nombrado como Asesor, tres jurados titulares y un suplente, comunicará a la Decana para que este emita la resolución de designación correspondiente. El asesor y los jurados después de revisar el proyecto emitirán el informe respectivo aprobando o desaprobandando el proyecto, esto es un plazo máximo de diez (10) días hábiles, según formato sugerido. Los que incumplan serán sancionados de acuerdo al Reglamento Interno de la Facultad. La Escuela Profesional, podrá proponer a un docente como Coasesor nombrado o contratado, cuando la naturaleza del trabajo de investigación lo amerite. Los proyectos de investigación que no sean aprobados, serán devueltos, a través de la Dirección de la Escuela a los interesados con las correspondientes observaciones e indicaciones para su respectiva corrección. El proyecto de investigación aprobado, será remitido a la Decanatura, para que esta emita resolución de aprobación e inscripción; previa ratificación del consejo de facultad.

Que, las egresadas CASAVILCA LOPEZ, Sarella Yovana y GOMEZ PALOMINO, Ana Rosa, de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de Huancavelica, y la Directora, con Oficio N° 360-2017-EPEI-FED-VRAC/UNH (07.09.17) propone a la Asesora y a los Miembros del Jurado, por lo que resulta pertinente emitir la resolución correspondiente.

En uso de las atribuciones que le confieren a la Decana, al amparo de la Ley Universitaria N° 30220 y el Estatuto de la Universidad Nacional de Huancavelica;

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO. - DESIGNAR como Asesora a la Dra. ZEIDA PATRICIA HOCES LA ROSA y a los miembros del Jurado Evaluador, del Proyecto de Investigación Titulado: "JUEGOS TRADICIONALES Y EL DESARROLLO DE LOS VALORES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 557 – ANTACCOCHA · HUANCABELICA". Los miembros del jurado evaluador estará integrado por:

PRESIDENTA	: Mg. ROSARIO MERCEDES AGUILAR MELGAREJO
SECRETARIA	: Mg. MILAGROS PIÑAS ZAMUDIO
VOCAL	: Lic. MARIA CLEOFE YALLICO MADGE
ACCESITARIA	: Mg. JESUS MERY ARIAS HUANUCO

ARTÍCULO SEGUNDO. - DISPONER el cumplimiento del cronograma de actividades del Proyecto de Investigación, hasta la presentación del Informe Final en diciembre del 2017.

ARTÍCULO TERCERO. - NOTIFICAR con la presente a los miembros del jurado y a las interesadas de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Facultad de Educación, para los fines que estime conveniente.

"Regístrese, Comuníquese y Archívese".



Mg. Jesús Mery ARIAS HUÁNUCO
Decana de la Facultad de Educación

CLTA/jvv*



Lic. Christian Luis TORRES ACEVEDO
Secretario Docente de la Facultad de Educación



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA

(CREADA POR LEY N° 25265)
Ciudad Universitaria Paturpampa – Teléf. (067) 452456



FACULTAD DE EDUCACIÓN SECRETARÍA DOCENTE

“AÑO DEL DIÁLOGO Y LA RECONCILIACIÓN NACIONAL”

RESOLUCIÓN DE CONSEJO DE FACULTAD

Resolución N° 0094-2018-D-FED-UNH

Huancavelica, 29 de enero del 2018.

VISTO:

Fichas de Evaluación de los Jurados Evaluadores del Proyecto de Investigación: copia de Resolución N° 1277-2017-D-FED-UNH (11.09.17) de designación de la Asesora y Jurados: Solicitud de CASAVILCA LOPEZ, Sarella Yovana y GOMEZ PALOMINO, Ana Rosa, egresadas de la Escuela Profesional de Educación Inicial, Informe N° 024-2017-ZH-FED-UNH (27.12.17) presentado por la asesora Dra. ZEIDA PATRICIA HOCES LA ROSA, para la aprobación del Proyecto de Investigación: Oficio N° 0033-2018-EPEI-FED-VRAC/UNH (24.01.18); Hoja de Trámite N° 0282 (24.01.18) y;

CONSIDERANDO:

Que, de conformidad con los Arts. 36°, 37° y 38° del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional de Huancavelica, una vez elaborado el informe y aprobado por el docente asesor, el informe de investigación, será presentado en tres ejemplares anillados a la Escuela Académico Profesional correspondiente, pidiendo revisión y declaración apto para sustentación, por los jurados. El jurado calificador designado por la Escuela Académico Profesional estará integrado por tres docentes ordinarios de la especialidad o a fin con el tema de investigación. El jurado será presidido por el docente de mayor categoría y/o antigüedad. La Escuela comunicará a la Decana de la Facultad para que este emita la resolución correspondiente. El jurado nombrado después de revisar el trabajo de investigación dictaminará en un plazo no mayor de 10 diez días hábiles, disponiendo su: Pase a sustentación o devolución para su complementación y/o corrección.

Que, las Bachilleres CASAVILCA LOPEZ, Sarella Yovana y GOMEZ PALOMINO, Ana Rosa, de la Escuela Profesional de Educación Inicial solicitan la aprobación y modificación del título del proyecto de investigación, adjuntando el informe de la asesora y las fichas de evaluación de los jurados. La Directora de la Escuela, conforme al Reglamento de Grados y Títulos de la UNH y en cumplimiento de la misma, con Oficio N° 0033-2018-EPEI-FED-VRAC/UNH (24.01.18); solicita a la Decana de la Facultad emisión de resolución de aprobación y modificación del título del proyecto de Investigación remitido. La Decana de la Facultad dispone al Secretario Docente emisión de la resolución respectiva.

Que, con cargo a dar cuenta al Consejo de Facultad, se aprueba el Proyecto de Investigación titulado: “JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE VALORES MORALES EN NIÑAS Y NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN PÚBLICA - ANTACCOCHA” Presentado por CASAVILCA LOPEZ, Sarella Yovana y GOMEZ PALOMINO, Ana Rosa.

En uso de las atribuciones que le confieren a la Decana, al amparo de la Ley Universitaria, Ley N° 30220 y el Estatuto de la Universidad Nacional de Huancavelica.

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO. APROBAR la modificación del título del proyecto de “JUEGOS TRADICIONALES Y EL DESARROLLO DE LOS VALORES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 557 - ANTACCOCHA - HUANCAMELICA” por JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE VALORES MORALES EN NIÑAS Y NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN PÚBLICA - ANTACCOCHA” presentado por CASAVILCA LOPEZ, Sarella Yovana y GOMEZ PALOMINO, Ana Rosa.

ARTÍCULO SEGUNDO. APROBAR el Proyecto de Investigación titulado JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE VALORES MORALES EN NIÑAS Y NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN PÚBLICA - ANTACCOCHA”, presentado por CASAVILCA LOPEZ, Sarella Yovana y GOMEZ PALOMINO, Ana Rosa.

ARTÍCULO TERCERO. APROBAR el cronograma del Proyecto de Investigación presentado por CASAVILCA LOPEZ, Sarella Yovana y GOMEZ PALOMINO, Ana Rosa, debiendo de sustentar en el mes de junio de 2018.

ARTÍCULO CUARTO. NOTIFICAR con la presente, a las interesadas de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Facultad de Educación, para los fines que estime conveniente.



Mg. Jesús Mery ARIAS HUÁNUCO
Decana de la Facultad de Educación

CLTA/ hrc*



Mtro. Christian Luis TORRES ACEVEDO
Secretario Docente de la Facultad de Educación

“Regístrese, Comuníquese y Archívese”.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA

(Creada por Ley N° 25265)
Ciudad Universitaria Paturpampa
FACULTAD DE EDUCACIÓN
SECRETARÍA DOCENTE



"Año del Dialogo y La Reconciliación Nacional"

RESOLUCIÓN DE DECANATURA

Resolución N° 1178-2018-D-FED-UNH

Huancavelica, 28 de agosto del 2018.

VISTO:

Solicitud de CASAVILCA LOPEZ, Sarella Yovana y GOMEZ PALOMINO, Ana Rosa, solicitan ampliación de cronograma de actividades del proyecto de investigación por primera vez, con Informe N° 022-2018-Z.H-EPEI-EPEI-FED-UNH, de la asesora Dra. ZEIDA PATRICIA HOCES LA ROSA, pidiendo ampliación de cronograma de actividades de proyecto de investigación; con Oficio N° 373-2018-EPEI-FED-VRAC/UNH (21.08.18); hoja de trámite de Decanato N° 3494 (22.08.18) y;

CONSIDERANDO:

Que, la Universidad Nacional de Huancavelica fue creada mediante ley N° 25265, del 20 de junio de 1990 con sus Facultades de Ciencias de Ingeniería, Educación y Enfermería las cuales funcionan en la capital y provincias del departamento de Huancavelica.

Que, mediante resolución N° 149-2001-R-UNH, se autoriza a los señores decanos de las diferentes facultades la emisión de resolución de aprobación del plan de tesis y designación del profesor asesor del graduado.

Que, las bachilleres CASAVILCA LOPEZ, Sarella Yovana y GOMEZ PALOMINO, Ana Rosa, de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de Huancavelica, adjunta el Informe de la asesora Dra. ZEIDA PATRICIA HOCES LA ROSA, pidiendo ampliación de cronograma de ejecución del proyecto de investigación. La Directora de la Escuela Profesional de Educación Inicial conforme con el Reglamento de Grados y Títulos de la UNH y en cumplimiento de la misma, con Oficio N° 373-2018-EPEI-FED-VRAC/UNH (21.08.18), solicita a la Decana de la Facultad emisión de resolución de ampliación de cronograma de actividades del proyecto de investigación. La Decana de la Facultad, dispone al Secretario Docente emisión de la resolución respectiva.

En uso de las atribuciones que le confieren a la Decana, al amparo de la Ley Universitaria N° 30220 y el Estatuto de la Universidad Nacional de Huancavelica;

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO: AMPLIAR por primera vez el cronograma de actividades del Proyecto de Investigación titulado: "JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE VALORES MORALES EN NIÑAS Y NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN PÚBLICA - ANTACCOCHA" presentado por las bachilleres CASAVILCA LOPEZ, Sarella Yovana y GOMEZ PALOMINO, Ana Rosa, debiendo de sustentar en el mes de octubre 2018.

ARTÍCULO SEGUNDO: DISPONER el cumplimiento de la presente resolución, a través de la Escuela Profesional de Educación Inicial y a las interesadas para los fines que estime conveniente.



Mg. Jesús Mery ARIAS HUÁNUCO
Decana de la Facultad de Educación

CLTA/yvv*

"Regístrese, comuníquese y archívese".



Mtro. Christian Luis TORRES ACEVEDO
Secretario Docente de la Facultad de Educación



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA
(CREADA POR LEY N° 25265)
Ciudad Universitaria Paturpampa
FACULTAD DE EDUCACIÓN
SECRETARÍA DOCENTE



"Año del Dialogo y La Reconciliación Nacional"

RESOLUCIÓN DE DECANATURA

Resolución N° 1206-2018-D-FED-UNH

Huancavelica, 10 de setiembre del 2018.

VISTO:

Solicitud de CASAVILCA LOPEZ, Sarella Yovana y GOMEZ PALOMINO, Ana Rosa, del Informe Final de la Tesis Titulado: "JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE VALORES MORALES EN NIÑAS Y NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INTITUCIÓN PÚBLICA - ANTACCOCHA", presentado en cuatro anillados; Oficio N° 0390-2018-EPEI-FED-VRAC-UNH (03.09.18); Informe de la asesora Dra. ZEIDA PATRICIA HOCES LA ROSA, hoja de trámite de Decanato N° 3634 (04.09.18) y;

CONSIDERANDO:

Que, de conformidad con los Arts. 36°; 37° y 38° del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional de Huancavelica, una vez elaborado el informe y aprobado por el docente asesor, el informe de investigación, será presentado en tres ejemplares anillados a la Escuela Profesional correspondiente, pidiendo revisión y declaración apto para sustentación, por los jurados. El jurado calificador designado por la Escuela Profesional estará integrado por tres docentes ordinarios de la especialidad o a fin con el tema de investigación. El jurado será presidido por el docente de mayor categoría y/o antigüedad. La Escuela comunicará a la Decana de la Facultad para que este emita la resolución correspondiente. El jurado nombrado después de revisar el trabajo de investigación dictaminará en un plazo no mayor de 10 diez días hábiles, disponiendo su: Pase a sustentación o devolución para su complementación y/o corrección.

Que, las bachilleres CASAVILCA LOPEZ, Sarella Yovana y GOMEZ PALOMINO, Ana Rosa, de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de Huancavelica, el Director, con Oficio N° 0390-2018-EPEI-FED-VRAC-UNH (03.09.18); propone expedir resolución para aprobación de Informe Final y declarar apto para sustentación de informe final de tesis.

Que, con Resolución N° 1277-2017-D-FED-UNH de fecha (11.09.17), se designa como asesora a la Dra. ZEIDA PATRICIA HOCES LA ROSA, y a los miembros del jurado evaluador, de las bachilleres CASAVILCA LOPEZ, Sarella Yovana y GOMEZ PALOMINO, Ana Rosa, de la Facultad de Educación Inicial.

Que, con Resolución N° 0094-2018-D-FED-UNH de fecha (29.01.18), se aprueba el Proyecto de Investigación Titulado: "JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE VALORES MORALES EN NIÑAS Y NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INTITUCIÓN PÚBLICA - ANTACCOCHA", de las bachilleres CASAVILCA LOPEZ, Sarella Yovana y GOMEZ PALOMINO, Ana Rosa.

En uso de las atribuciones que le confieren a la Decana, al amparo de la Ley Universitaria N° 30220 y el Estatuto de la Universidad Nacional de Huancavelica.

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO. - RATIFICAR a la asesora Dra. ZEIDA PATRICIA HOCES LA ROSA, y los miembros del jurado para aprobar y declarar apto para sustentación, de la tesis titulado: "JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE VALORES MORALES EN NIÑAS Y NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INTITUCIÓN PÚBLICA - ANTACCOCHA", presentado por: las bachilleres CASAVILCA LOPEZ, Sarella Yovana y GOMEZ PALOMINO, Ana Rosa; y jurado integrado por:

PRESIDENTA	: Mg. ROSARIO MERCEDES AGUILAR MELGAREJO
SECRETARIA	: Mg. MILAGROS PIÑAS ZAMUDIO
VOCAL	: Mg. MARIA CLEOFE YALLICO MADGE
ACCESITARIA	: Mg. JESUS MERY ARIAS HUANUCO

ARTÍCULO SEGUNDO. - NOTIFICAR con la presente a la asesora, a los miembros del jurado evaluador y a las interesadas de la Escuela Profesional de Educación Inicial, para los fines que estime conveniente.

"Regístrese, comuníquese y archívese".



Mg. Jesús Mery ARIAS HUÁNUCO
Decana de la Facultad de Educación



Mtro. Christian Luis TORRES ACEVEDO
Secretario Docente de la Facultad de Educación



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA

(Creada por Ley N° 25265)
Ciudad Universitaria Paturpampa
FACULTAD DE EDUCACIÓN
SECRETARÍA DOCENTE



"Año del Dialogo y La Reconciliación Nacional"

RESOLUCIÓN DE DECANATURA

Resolución N° 1233-2018-D-FED-UNH

Huancavelica, 17 de setiembre del 2018

VISTO:

Solicitud de CASAVILCA LOPEZ, Sarella Yovana y GOMEZ PALOMINO, Ana Rosa, de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Facultad de Educación, para fijar Fecha y Hora de Sustentación de Tesis, presentado en 03 anillados del Informe Final de Tesis; copia de Grado de Bachiller de las interesadas, Copia de Resolución N° 1206-2018-D-FED-UNH (10-09-18), de apto para sustentación de la tesis titulado "JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE VALORES MORALES EN NIÑAS Y NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INTITUCIÓN PÚBLICA - ANTACCOCHA" copia de acta de declaración de apto para sustentación de los jurados evaluadores, copia de DNI de las bachilleres, hoja de trámite de decanatura N° 3773 (13.09.18) y;

CONSIDERANDO:

Que, de conformidad con los artículos: 39°, 40°, 42°, 44°, 46° 47° y 43° inciso c) del Reglamento de Grados y Títulos de la UNH. Sobre el graduado, Si el graduado es declarado Apto para sustentación (por unanimidad o mayoría), solicitará a la Decana de la Facultad para que fije lugar, fecha y hora para la sustentación. La Decanatura emitirá la Resolución fijando fecha, hora y lugar para la sustentación, asimismo entregará a los jurados el formato del acta de evaluación. El graduando, con fines de tramitar su diploma de título profesional presentara cinco ejemplares de la tesis sustentada, debidamente empastados y un ejemplar en formato digital. La sustentación consiste en la exposición y defensa del Informe de Investigación ante el Jurado examinador, en la fecha y hora aprobada con Resolución. Se realizará en acto público en un ambiente de la Universidad debidamente fijados. Las sustentaciones se realizarán sólo durante el periodo académico aprobado por la UNH. La calificación de la sustentación del Trabajo de Investigación se hará aplicando la siguiente escala valorativa: Aprobado por unanimidad, Aprobado por mayoría y Desaprobado. El graduado, de ser desaprobado en la sustentación del Trabajo de Investigación, tendrá una segunda oportunidad después de 20 días hábiles para una nueva sustentación. En caso de resultar nuevamente desaprobado deberá realizar un nuevo Trabajo de Investigación u optar por otra modalidad. El Presidente del Jurado emitirá a la Decanatura el Acta de Sustentación en un plazo de 24 horas. Los miembros del Jurado plantearán preguntas sobre el tema de investigación realizado, que deben ser absueltos por el graduado, única y exclusivamente del acto de sustentación. La participación del asesor será con voz y no con voto, en caso de ser necesario.

Que, mediante Resolución N° 1277-2017-D-FED-UNH de fecha (11.09.17), se designa como asesora a la Dra. ZEIDA PATRICIA HOCES LA ROSA, y a los miembros del jurado evaluador integrado por:

PRESIDENTA	: Mg. ROSARIO MERCEDES AGUILAR MELGAREJO
SECRETARIA	: Mg. MILAGROS PIÑAS ZAMUDIO
VOCAL	: Mg. MARIA CLEOFE YALLICO MADGE
ACCESITARIA	: Mg. JESUS MERY ARIAS HUANUCO

Que, con Resolución N° 0094-2018-D-FED-UNH de fecha (29.01.18), se aprueba el Proyecto de Investigación Titulado: "JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE VALORES MORALES EN NIÑAS Y NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INTITUCIÓN PÚBLICA - ANTACCOCHA", de las bachilleres CASAVILCA LOPEZ, Sarella Yovana y GOMEZ PALOMINO, Ana Rosa.

En uso de las atribuciones que le confieren a la Decana, al amparo de la Ley Universitaria, Ley N° 30220 y el Estatuto de la Universidad Nacional de Huancavelica.

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO. - FIJAR fecha y hora para la sustentación de tesis, para el día lunes 24 de setiembre de 2018, a horas 04:40 p.m. en el Auditorio de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de Huancavelica, para el acto público de Sustentación de Tesis Titulado: "JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE VALORES MORALES EN NIÑAS Y NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INTITUCIÓN PÚBLICA - ANTACCOCHA". Presentado por las Bachilleres: CASAVILCA LOPEZ, Sarella Yovana y GOMEZ PALOMINO, Ana Rosa.

ARTÍCULO SEGUNDO. - NOTIFICAR con la presente a la asesora, a los miembros del jurado evaluador y a las interesadas de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Facultad de Educación, para los fines pertinentes.



Mg. Jesús Mery ARIAS HUÁNUCO
Decana de la Facultad de Educación

CLTA/yvv*



Mtro. Christian Luis TORRES ACEVEDO
Secretario Docente de la Facultad de Educación

Regístrese, comuníquese y archívese"



FOTOS





NIÑOS Y NIÑAS INTERACTUANDO EN EL JUEGO SAN MIGUEL



NIÑOS Y NIÑAS INTERACTUANDO EN EL JUEGO DEL LOBO



NIÑOS Y NIÑAS INTERACTUANDO EN EL JUEGO GATO Y RATON



NIÑOS Y NIÑAS INTERACTUANDO EN EL JUEGO GALLINITA CIEGA