

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Juegos cooperativos en la formación del valor de la solidaridad en los  
estudiantes de 5 años del nivel inicial

Autora.

Trabajo académico presentado para optar el Título Profesional de  
Segunda Especialidad de Educación Inicial

Yuri Elizabeth Flores Peña.

PIURA - PERÚ

2018

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Juegos cooperativos en la formación del valor de la solidaridad en los  
estudiantes de 5 años del nivel inicial

Los suscritos declaramos que la monografía es original en su contenido  
y forma.

Yuri Elizabeth Flores Peña. (autora)

Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)

PIURA - PERÚ



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO.

En Piura, a los cuatro días del mes de agosto del dos mil dieciocho, se reunieron en la I.E.P Pontificie, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Segundo Alburquerque Silva, coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "*Juegos cooperativos en la formación del valor de la solidaridad en los estudiantes de 5 años del nivel inicial*", para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial a la señora YURI ELIZABETH FLORES PEÑA.

A las ONCE horas VEINTE minutos y de acuerdo a lo estipulado por el Reglamento respectivo, el Presidente del Jurado dio por iniciado el acto.

Luego de la exposición del trabajo, la formulación de preguntas y la deliberación de jurado lo declararon APROBADO por UNANIMIDAD con el calificativo QUINCE.

Por tanto, YURI ELIZABETH FLORES PEÑA, queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Siendo las ONCE horas con CINCUENTA minutos, el Presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad todos los integrantes del jurado.

  
Dr. Segundo Alburquerque Silva  
Presidente del Jurado

  
Dr. Andy Kid Figueroa Cárdenas  
Secretario del Jurado

  
Mg. Ana María Javier Alva.  
Vocal del Jurado

A Dios porque es quien me ilumina y me da sabiduría  
para poder lograr mis objetivos trazados

A mi madre Magdalena Peña Cordova por ser mi fortaleza,  
compañía y darme la valentía de luchar día a día.

A los profesores de la universidad de Tumbes por su guía  
en la investigación.

## ÍNDICE

<b>RESUMEN</b> .....	5
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	6
CAPÍTULO I	
OBJETIVOS GENERALES Y ESPECIFICOS.....	8
CAPÍTULO II	
MARCO TEÓRICO DE LA MONOGRAFÍA .....	9
2.1 Los juegos cooperativos en la enseñanza .....	9
CAPÍTULO III	
LOS VALORES EN LA EDAD DE INICAL ,SOLIDARIDAD.....	20
3.1.1 Significado de valor .....	20
3.2 La educacion en valores .....	20
3.3 Los valores en el juego .....	21
3.4 La Educación en valores en la educación Infantil .....	22
3.5 Los Valores en el aula .....	22
3.6 Solidaridad en los estudiantes.....	23
3.7 Valores en los juegos cooperativos .....	24
<b>CONCLUSIONES</b> .....	27
<b>REFERENCIAS CITADAS</b> .....	282

## **RESUMEN**

Los juegos cooperativos es una estrategia que se utiliza para ir formando valores en los estudiantes de inicial para prepararlos y puedan ser personas de bien en la sociedad. El estudio realizó con el objetivo de determinar la influencia de juegos cooperativos en la formación del valor de la solidaridad de los estudiantes de 5 años. Se pretendió establecer la relación entre los variables juegos cooperativos y actitudes de solidaridad en los niños de 5 años. Las conclusiones y los contenidos apoyarán a los profesionales de la educación a mejorar sus objetivos educativos.

**Palabras claves:** Juego, valor, solidaridad

## **INTRODUCCIÓN**

Los valores son de carácter muy importantes en la formación de los estudiantes que permiten el desarrollo de otros; la solidaridad es un valor que se puede detallar como la toma de conciencia de las necesidades de los demás y el anhelo de contribuir y de sostener para su satisfacción.

Con lo descrito, se destaca la importancia de crear un escenario propicio para la sana convivencia, fraternidad, unión, pasividad, etc., que le brinde a los estudiantes la coyuntura de interactuar en nuevas oportunidades de aprendizaje.

En educación inicial la formación es prioritaria y estratégica para posibilitar la máxima alineación y expresión de todas las potencialidades físicas y psíquicas de los estudiantes en esta edad inicial.

En este sentido, existiendo el juego como una de las actividades humanas que está vigente en toda sociedad y cultura que permite proveer un armonioso crecimiento de la inteligencia, de la afectividad, de la creatividad y de la sociabilidad; se maneja como una de las estrategias principales para desarrollar los diferentes tipos de aprendizajes en los estudiantes. Los juegos instruyen una fuente de desarrollo para la vida adulta y adecuan ensayar situaciones divertidas, intolerantes que quizá se vayan a experimentar en la vida. Gracias a la flexibilidad que demuestran los juegos, estos pueden manipularse con diferentes objetivos y de diversas formas, pero sin duda, todos ellos transfieren algún valor significativo.

Las dificultades se manifestaban en los criterios de los estudiantes para hablarse, se jalonean, empujones entre ellos para usar los materiales o sus pertenencias. Les cuesta proporcionar ayuda.

La problemática descrita es la realidad del contexto no solo de nuestro país, si también en nuestra región Piura para tal se propone el desarrollo de la monografía.

La investigación es notable al abordar el juego cooperativo como estrategia lúdica para suscitar los valores de la solidaridad, ya que los juegos cooperativos son

muy usados en la infancia por los docentes en lo cual los utilizan como estrategias para superar aprendizajes en los estudiantes con dificultades para ello podemos decir que: según (Trukeme, 2012, pág. 8) “Los juegos cooperativos son transmisores de un sin número de valores fundamentales en la construcción de la solidaridad”.



## **CAPITULO I**

### **OBJETIVOS**

#### **1.1 Objetivo general**

- Identificar la influencia de juegos cooperativos en la formación del valor de la solidaridad de los estudiantes de 5 años de inicial.

#### **1.2. Objetivos específicos**

- Conocer el marco teórico del juego y los valores
- Identificar la influencia los juegos cooperativos para la formación de los valores.

## CAPÍTULO II

### **MARCO TEÓRICO DE LA MONOGRAFÍA**

En este capítulo tiene el propósito de abordar, fundamentar orientar sobre los juegos cooperativos y el valor de la solidaridad. La enseñanza y formación de los docentes en los estudiantes de inicial se debe promover los valores mediante juegos cooperativos en el aula así como en el sistema educativo peruano. La reflexión sobre las mismas constituye un momento imprescindible de la formación en los estudiantes, que no solo orientan conscientemente el desempeño profesional en el trabajo que puede orientar al docente en diversas trayectorias no precisamente coincidentes con los fines formulados de modo consciente.

#### **2.1 Los juegos cooperativos en la enseñanza**

##### **2.1.1 Definición de los juegos**

Hay varias definiciones de diferentes autores sobre el juego sabemos que el juego es hacer algo todo niño ,niña le encanta jugar en diferentes lugares ocaciones,etc para ello el autor nos afirma sobre la definición del juego lo siguiente:

Caba (2004),nos habla de que el jugar en el niño y la niña, es una manera innata de explorar su mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos. (...)Para el pequeño infante la vida es una acontecimiento de aventura lúdica y creativa; desde el nacimiento siente la necesidad de obtener conciencia del mundo que lo rodea y, al mismo tiempo extraño al que se enfrenta fuera del seno de la madre. “A principio no es fácil

lograrlo porque en su etapa de evolución no encuentra estrategias necesarias, por lo que hay esa frustración con horas de sueño, que le es placentero. Cuando el tiempo va pasando y crece, comienza a rodearse con el afuera por el afecto materno a través de los primeros juegos, empezando a sostener estados de calma y a generar la capacidad creadora del ser humano” (Caba, 2004).

“Entonces se puede decir, que el juego en una primera etapa está ligado primeramente al amor de madre, relacionándolo con actividades corporales, de voces, los primeros juguetes blandos, con mirada, con sonrisa, las experiencias lúdicas y creativas en la infancia van a formar artísticamente las futuras posibilidades adultas, desde nuestra vida laboral, hasta la personal y familiar. Las situaciones de juego, se posibilita construir conductas nuevas, para enfrentarnos a cada problema, experimentar una serie de sentimientos y sensaciones, resolver conflictos, cambiar realidades con imaginación, potenciar nuestras capacidades, entre otros. Es decir que, en cada etapa del desarrollo, la capacidad lúdica y creativa, adquiere nuevas posibilidades que podemos potenciar, cultivar, posibilitar o aceptar” (Huaman, 2015, pp. 16- 17).

“El juego es denominado un alegato contra la comunidad que rodea como maquinaria normativa. La persona reconquista con las palabras, el milagro instantáneo de su camino. Ese paso, pasar y pasaje es el juego como la actividad más seria y rigurosa es el juego. Porque en la naturaleza del juego, la variación permanente es el comienzo. De uno a otro nombre, se impone la gratuidad de un mapa del juego. El concepto de juego no agota el significado de la obra artística sino que aporta nuevos matices (también el sentido del humor) para remitir a un sofisticado universo lúdico y acaso infantil”. (Abad, 2009, pág. 25)

“Asimismo reafirma que el juego es un estilo innata del individuo y representa por paradigma el movimiento y la libertad como ejecución y visualización de mundos de posibilidades. El juego es un arte primordial en la vida de la persona. Cuando se juega por cualquier origen o finalidad y en

cualquiera de las formas del juego, se incluye la razón y el talento, ordenando y disciplinando los movimientos y los ritmos, pudiendo repetirse este acto tantas veces se quiera, y así, lograr distintos logros. El asistente también participa, completando el juego con la interpretación, ligada a su Íntimo lúdico”. (Abad, 2009, pág. 3)

“El juego contribuye a desarrollar de manera lúdica la expresión y la comunicación en los estudiantes, tanto la verbal como la gestual o corporal. Así pues, mientras se divierte, está trabajando indirectamente en aquellas facetas personales en las que presenta más dificultades. No olvidemos que la comunicación es un elemento necesario e imprescindible para la convivencia entre el contexto que nos rodea” (Trukeme, 2012, pág. 4)

A los mencionado podemos afirmar que el juego se considera un conjunto de operaciones de convivencia o interacción en un momento dado, por las que el individuo logra satisfacer sus necesidades transformando objetos y hechos de la realidad por una parte y de la fantasía por otras. Los juegos nos ayudan a salir de una rutina vivida siempre como si estas fueran nuevas.

### **2.1.2 Los juegos didácticos**

Para los juegos didácticos hay varios autores que afirman lo siguiente:

“El juego es una de las actividades humanas que está presente en toda sociedad y cultura. El juego permite y facilita un armonioso crecimiento de la inteligencia, de la afectividad, de la creatividad y de la sociabilidad” (Consejo de la juventud, s.f. párr. 1).

“Los juegos instruyen un principio de introducción para la vida adulta y posibilitan probar situaciones divertidas, conflictivas que posiblemente se vayan a distinguir en la vida. Gracias a la resistencia que presentan los juegos, estos pueden utilizarse con diferentes metas y de diversas formas, todos ellos transmiten algún valor” (Trukeme, 2012, pág. 2)

Como nos manifiesta Gross(1902), “el juego de la naturaleza es biológico e autonomo y que al niño lo prepara para la evolucion sus actividades en la etapa de adulto”

“Un juego es una actividad de recreación en lo cual sirve de medio para prosperar capacidades mediante una intervención activa y afectiva de los infantes, en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia eficaz”. (Gross, 1902, pág. 181).

“El juego se revela desde muy pequeños (dos meses) de edad los primeros movimientos del niño son impulsivos, se efectúa de un modo brusco e irregular desde los 60 días los movimientos se realizan reidamente y en la misma forma son de una forma placentera el niño se interesa más por ellos. Los juegos favorecen el desarrollo biológico; respalda la transmisión total, llena a la acción; beneficia el progreso de la inteligencia, del epejismo; y adsuelve temor aspiración, seguridad” (Olarategui, 2008, pag.143).

### **2.1.3 El juego, un mecanismo de aprendizaje para los niños**

El aprendizaje para los educandos hay diferentes mecanismos para llegar al desarrollo y en este sentido podemos afirmar:

“El deporte fomenta la evolución de habilidades que son valoradas por el mercado laboral. Asimismo, los participantes deben resolver los problemas dentro de un conjunto de parámetros estrictamente definidos, con base en reglas y procedimientos es preciso que se impongan medidas, por adelantado, que permitan asegurar que estas actividades beneficien al 100% de los educandos”. (Verdisco, 2011)

Surgen varias implicaciones: integrar juegos a la labor escolar no debe ser un lujo de escuelas o educandos privilegiados. Existe un plan académico que se obtiene al practicar algunos deportes, juegos, aquellos que se encuentran entre los más baratos que se pueden practicar. Debemos dejar que los niños corran, troten, salten, jueguen al fútbol, entre otros juegos., con la mínima interrupción para ofrecer instrucciones detalladas o insistir en secuencias complicadas. En las escuelas de la región se orienten hacia una incorporación más formal de la

educación en el juego en el horario escolar, pareciera que hay poca necesidad de quedar atascados en los detalles del plan de estudios .

#### **2.1.4 El juego en la educación de niños y niñas en edad escolar**

En la edad escolar el juego es una gran estrategia utilizada por los docentes tal como manifiesta En su artículo: *El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad* .

Bautista (2002), “que es necesario admitir que la comprensión del juego como método y recurso didáctico, como medio y fin en sí mismo, se constituye como el resultado de establecer una creencia que se evidencia en la experiencia relativo la conducta de niños y niñas en sus primeros años de edad educando”.

“Para admitir esto, no solamente en su sentido más superficial, al estudio del significado del juego, su definición y características, de los supuestos lúdicos que aparecen en el comportamiento de los niños (as) y reconceptualizando todo lo lúdico, agrandar el estudio de la actividad del juego en torno a sus referencias y su explicación histórica” (Bautista, 2002, pág. 69)

Siguiendo a Bautista también nos manifiesta que (...)el sentido y el significado del juego como método didáctico en ello, recurso y estrategia para la atención a la diversidad, nos proponemos a continuación recoger las características fundamentales del juego infantil (muchas de ellas válidas para referirnos también al juego de niños y niñas en la Educación Primaria), de manera que tengamos mejores argumentos para entender la utilidad de éstos juegos en el caso de una atención educativa a la diversidad. Así, si nos adentramos en las características del juego infantil, en un intento de dar una visión descriptiva e integradora (analizando concordancias y divergencias) que nos facilite una aproximación a la categorización del juego, tenemos las siguientes particularidades” (Bautista, 2002, págs. 70-72)

El juego es un método, recurso y estrategia que se utilizan para captar la atención en los educandos.

El juego es una tarea placentera, fuente de júbilo. “La actividad lúdica procura agradar, es una actividad divertida que generalmente suscita excitación, hace aparecer signos de júbilo y siempre es elevada positivamente por quien la realiza. El juego es una tarea espontánea, voluntaria y libre de elegir, no admite imposiciones externas, el niño y niña debe sentirse libre para actuar como quiera, libre para elegir el personaje a representar, los medios con los que realizarlo”. (Bautista, 2002, pág. 73)

“Lo que caracteriza al juego es el hacer «como si» y tener conciencia de ficción. Esta expresión es especialmente significativa en el desarrollo de juegos con niños pequeños, de manera que el universo de ficción llega a representar una constante en el volumen de sus conductas lúdicas. Por ello, cualquier actividad puede ser convertida en juego y cuanto más pequeño es el niño, mayor será su tendencia a convertir cada actividad en juego” (Vallejo, s.f. p. 3)

“El juego guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego. Se refiere a la vinculación del juego con el desarrollo humano en general (creatividad, solución de problemas, desarrollo del lenguaje o papeles sociales, etc.). El juego tiene lugar en la vida de los seres humanos y, por tanto, es una actividad que desde un punto de vista holístico está impregnada y conectada con la persona entera, creando un vínculo, por ello mismo, con todas las otras actividades que la propia persona hace realidad. El juego, así, aparece conectado con todo lo previo y con todo lo posterior a la actividad personal. El deseo de ser mayor como motor del juego. El deseo subyacente a toda actividad lúdica es el deseo de ser mayor, de hacerse grande, de ser adulto y tener capacidades, funciones y privilegios del adulto que el niño desearía tener(...) En el juego el niño expresa su personalidad integral, pero no sólo es una oportunidad de autoexpresión para él, también es una actividad significativa de las posibilidades de descubrimiento, de exploración y experimentación con las sensaciones, con los movimientos, con las relaciones, a través de las cuales el niño descubre y se descubre a sí mismo.” (Vallejo, s.f. pp. 3-4)

“El juego debe ser utilizado ya no solo en la educación formal, si no también en la no formal de la que forma parte el educador social” (Del toro, 2012, párr. 3).

### **2.1.5 El juego para educar**

El juego no ha sido considerado por la pedagogía tradicional, en la educación y el juego no se especulaban buenos aliados. Pero esta generación de hoy en día es sabido y reconocido que un niño /a aprende jugando ya que hacen de la vida misma un juego permanente. Pues, esta acción lúdica es un mecanismo metodológico excelente para dotar a los niños y niñas de una alineación integral. “Jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando, el niño aprende a entender el mundo social que le rodea” (Ortega, 1990).

“En el juego el niño hace ensayos de conductas más complejas (...) se enfrenta a las tareas y problemas que en muchas ocasiones no están presentes en su vida y a resolverlos de manera más idónea posible, sin el apremio de sufrir las consecuencias que se podrían derivar de la solución errónea a semejantes tareas en la actividad seria” (Rincon, 2018, p. 47)

Se puede obtener esta actividad lúdica como un medio formativo, que junto con otras actividades o disciplinas artísticas, ayudan a mejorar la personalidad creadora, social, emocional, motriz e intelectual del escolar, por lo que se le está contribuyendo en su formación.

Del juego se dice que es un medio transmisor y dinamizador de rutinas y conductas sociales y puede ser un medio esencial para preparar de manera integral a los y las estudiantes para la vida. “Sería ideal que el objetivo máximo de la educación fuera la felicidad, y entonces el juego tendría un papel predominante” Delgado, (1991), citado por (Bautista, 2002).



Desde el punto de vista educativo nos interesa trabajar, y no sólo disfrutar a través de juegos para que desarrollen diferentes capacidades, habilidades. Es importante enseñarles a jugar con otros niños y niñas en un ambiente de afecto y aceptación mutua entre ambos, donde se fomenten los valores sociales y fundamentales para convivir adecuada y correctamente en su entorno escolar, social y familiar.

No olvidar que los valores son adquiridos a través de los procesos de socialización y de transmisión entre los seres humanos.

### **2.1.6 Juegos cooperativos**

Los juegos cooperativos son muy usados en la infancia por los docentes en lo cual los utilizan como estrategias para superar aprendizajes en los estudiantes con dificultades para ello podemos afirmar que: “Los juegos cooperativos son transmisores de un sin número de valores fundamentales en la construcción de la solidaridad” (Trukeme, 2012, pág. 8)

“ Juegos cooperativos todos los jugadores participan, nadie sobra; nunca hay separados, nadie pierde, se integran por el placer de jugar, cooperan para lograr un fin común, ordenando sus diferentes habilidades y uniendo sus esfuerzos, compiten contra elementos no humanos en lugar de competir entre ellos, tratando de conseguir entre todos una meta, perciben el juego como una actividad colectiva lo que potencia un sentimiento de éxito grupal y se divierten más porque desaparece la “amenaza” de perder y la “tristeza” por perder” (Pozas, 2010, p. 2)

En educación inicial como bien sabemos mayormente se trabaja con diferentes tipos de juegos en este caso nos enfocamos en los juegos cooperativos .

“Los juegos cooperativos eliminan el miedo al fallo y la angustia por el fracaso (porque el objetivo no es ganar), y reafirman la confianza de los jugadores en sí mismos, como personas aceptables y dignas,

sentimientos que están en la base de una elevada autoestima (...) el valor de los niños no es destruido por la puntuación, y ello promueve que tanto la actividad como los compañeros sean vistos más positivamente.” (Pozas, 2010, p. 2)

A lo mencionado el juego cooperativo ayudan a mantener la confianza en la persona eliminando el miedo , al fracaso en si mismo.

Los autores que se manifiestan sobre el juego cooperativo en tal sentido nos explica el autor lo siguiente:

“Se entiende que los juegos cooperativos son transmisores de una serie de valores y principios fundamentales en la construcción de la solidaridad, la integración frente a la exclusión de cualquier índole siendo más participes dentro de un grupo, el escucha, loa comunicación, reconocimiento personal y por parte del grupo, la imaginación, la creatividad ya que estas nos ayudan a superar el desafío y pequeños paradigmas” (Orovajo, 2001, pág. 25)

“Los juegos cooperativos son los juegos en sí, y cualquier valor formativo tiene término en su estructura. Existen juegos cooperativos para cualquier instante evolutivo del conjunto que quiere jugar: juegos de distensión (para liberar energías, reírse, divertirse sin más, relajarse o sentirse a gusto), juegos de presentación y conocimiento (para facilitar el conocimiento de los/as demás), juegos de confianza/afirmación (para fortalecer tanto la autoestima como la familiaridad en el grupo), juegos de comunicación (para progresar o mejorar las habilidades comunicativas), juegos de valor de conflictos (para ser creativos en la investigación de nuevos caminos de regulación de situaciones difíciles, sentir empatía hacia el otro/a), etc.” (Trukeme, s.f. p. 4)

### **2.1.7 Tipos de juegos cooperativos**

Con respecto a los juegos cooperativos se ha tomado en cuenta algunos como tales a continuación mencionaremos creemos que son de gran importancia ponerlos en la práctica con nuestros estudiantes.

- **Corazón de piña**

Se trata de cooperar todos profesora,estudiantes compartir con muchísimo cuidado el espacio con nuestros compañeros que se encuentran involucrados en el juego, como los trocitos de la piel de una piña, que encajan para construir .

**¿Como realizar el juego de corazón de piña?** ,Se puede realizar mediante un dibujo de una rodaja de piña para de tal manera los estudiantes conozcan el corazón,u tengan idea .Luego en un papelote se presenta el espiral que se de ha de realizar en torno al ultimo estudiante de la fila, que tiene el rol de moverse. Hacemos espacios en el aula pa realizar todos de pié en una el aula sin muebles, y nos posicionamos todas en forma de tren colocando las manos encima de los hombros del estudiante que va delante, menos el primer estudiante porque no hay nadie adelante para cantamos la poesía de manera rítmica a si mismo el primer estudiante camina despacio con pasos breves para adelante dando vueltas con torno al ultimo estudiante que estará sin moverse. La iremos envolviendo como capas de manera diferentes de una piña.,se trata de formar formar la piña con los estudiantentes.

“Ya formada la piña con el ultimo estididante, nos quedamos juntitos poniendo la cabeza al centro supuniendo que escuchamos al corazón de la piña. Todos los estudiantes se van despegando, se van despeando, del corazón de piña”. (Arranz, 1993).

- **Galletas sobre la cabeza;**es un juego tan útil para promover el valor de solidaridad con personas pequeñas y mayores. En ese sentido se les

pide que imaginen que lo que llevan sobre la cabeza es dinero , comida , agua o algo de mucha importancia para ellos.

**¿Cómo se realiza el juego de galletas sobre la cabeza?** Junto a los estudiantes se prepara una variedad de “galletas” elaboradas con plastilina. También se puede usar bloques , libritos, llaves, piezas de rompecabezas, paquete de pañuelos, goma de borrar.

Se les empieza a contar algo como una historia “Mi mamá hacía galletas en el pueblo donde vivía y cada mañana se las ponía sobre la cabeza e iba donde las personas cercanas a repartir las galletas. Todas las personas cercanas tenían mucho cuidado para que no se le cayeran las galletas de la cabeza si sucedía que se le caían la ayudaban a colocarlas sobre la cabeza.

Pues en el aula se les pone una galleta sobre la cabeza de cada estudiante se indica que se pasee por el aula tratando que no se le caiga. Si sucede que se cae se queda tranquilo imitando una estatua sin hasta que otro estudiante recoge la galleta de plastilina del piso y se la pone sobre la cabeza. Luego prosigue a seguir moviéndose sigue caminando y se va colocando más “galletas” sobre las cabezas de los otros estudiantes que caminan intentando que no se caigan las galletas. Si se cae alguna, se queda como estatua hasta que alguien ayude a colocar de nuevo.

“Cuando todos los estudiantes tengan una galleta sobre la cabeza, los mismos estudiantes que tienen galleta sobre la cabeza ayudarán a quienes se les cae recogiéndosela del piso y colocándosela bien” .(Schiller, s.f. p 101)

## CAPITULO III

### LOS VALORES EN LA EDAD DE INICAL ,SOLIDARIDAD

#### 3.1Significado de valor

Según el autor nos manifiesta que la palabra valor tiene un significado muy sinificativo en tonces nos manifiesta .

“La palabra viene de latin valor, valere(fuerza ,salud,estar sano,ser fuerte).cuando decimos cuando algo tiene valor afirmamos que es bueno,digno de aprecio y afecto.Los valores son actitudes que se encuentra nuestra sociedad que nos rodea” ( Valores y su clasificacion 29, s.f. pàrr. 1).Si tenemos valores entonces llevaremos una vida alegre y en armonia con nosotros mismos y con los que nos rodea ,una vida que vale la pena ser vivida\_y en la que podamos desarrollarnos plenamente como personas.”

“Los valores se identifican como preferencias conscientes que tienen vigencia para la mayoría de los integrantes de una sociedad que están socialmente reguladas” (Taviez000053, 2013, pàrr. 5).

Los valores es lo que cada persona demuestra ante una sociedad en sus principios ,actitudes etc.

#### 3.2 La educacion en valores

Los autores manifiestan Casals & Trave, (2000),que

“la educación con Valores se cree como un proceso que ayuda a las personas a hacer racional y autónomamente sus valores. Sea,

favorecer en las personas el desarrollo de aquellos mecanismos cognitivos y afectivos ayudan a convivir con la equidad y la comprensión necesaria para la integración social y como personas únicas, en el mundo que les rodea”. (Galindez & Galindez, 2016, p. 59)

Por lo tanto, los valores se construyen en interacción con el entorno por ejemplo: a partir de lo que podemos percibir en los medios de comunicación, “en las situaciones personales en donde participamos en definitiva de los modelos que nos van conformando como tales, son susceptibles de imitar” (Segura, 2006, p. 4).

### **3.3 Los valores en el juego**

Manifiestan los autores (Devries & Zan, 1994), que “los niños y las niñas aprenden jugando. El jugar permite realizar un proceso de autonomía a partir de la interacción con las demás personas. Se vivencian los valores cuando: se aprende a tomar la perspectiva de la otra persona. Por ejemplo durante las dramatizaciones el niño o la niña se sitúa en lugar del otro. Se aprende a autorregularse y autocontrolarse, por ejemplo una niña o un niño puede tener muchas ganas de tirarse por el tobogán, pero tiene que hacer fila y esperar su turno. Se aprende a valorar positivamente a la otra individuo, porque para divertirse, reír, compartir, comunicarse y otras actividades se necesita de la otro individuo. Se desarrolla integralmente. Se realizan estudio de reglas para poder coordinarse en grupo, se resuelven conflictos, se encuentran soluciones y alternativas a los conflictos. Se dan a conocer los valores de la civilización a la que pertenecen. Favorece la aceptación de la diversidad de las demás personas: de ritmos, de tiempos, de propuestas, de formas de proceder, de formas de ser, de gustos, de emociones y otras”.

“Los valores se configuran mediante la práctica de la persona concreta que está en formación y progreso, lo que está determinado por el sistema de relaciones que establece con sus coetáneos, con la familia, y

el medio que lo rodea y por el ambiente de las actividades que realice y el protagonismo que desempeñe en éstas” (Guerrero, 2002, p. 14).

### **3.4 La Educación en valores en la educación Infantil**

Estamos convencidos que la educación es la herramienta con la cual se enfrenta el hombre en la sociedad, la educación debe estar de la mano con los valores desde la etapa infantil.

Desde el momento del nacimiento, el niño y la niña se inician en el proceso de socialización que supone la construcción de los “valores, normas, costumbres, roles, conocimientos y conductas que la sociedad a la que pertenecen les transmite y les exige” (Arias, 2012, p. 36). “La construcción de los valores se inicia antes de los dos años; aunque aún no comprendan las normas sociales, su verdadero desarrollo moral se iniciará a partir de esta edad, que se caracteriza por la necesidad de reconocimiento del adulto. Desde muy infantes, educandos tienen la necesidad de un resultado con un comportamiento social, si los modelos y las relaciones que establecen con las figuras de apego (familia, maestra o maestro) se basan en unos valores positivos y les transmiten la sensación de ser querido. Es a partir de la interacción afectiva entre el medio social y la niña o niño cuando se irá conformando este proceso socializador” (Neus, 1998, págs. 41-45).

### **3.5 Los Valores en el aula**

Todo profesor busca ayudar, inculcar valores en el aula con los estudiantes para ello

Montessori (1934), alega lo siguiente:

En el trabajo cotidiano los docentes del aula deben poder lograr algunos valores terminales, en el nivel primario estos serían:

“Mostrar respeto y aceptación así mismo y auto reflexionar los propios comportamientos, ser personas dialogantes, respetuosas, tolerantes al mismo tiempo que críticos interesados por los acontecimientos y hechos cotidianos; Aceptar las normas consensuadas sobre el

funcionamiento del aula, el centro educativo y colaborar en el cumplimiento de las mismas. Valorar el espíritu de colaboración por encima del espíritu de competición; Responsabilizarse de mantener el orden, la limpieza, el cuidado de los materiales, de la infraestructura del centro educativo” (Institución educativa el rosario de bello, 2018, p. 19)

; Utilizar los conceptos con un lenguaje preciso y correcto en cualquier intervención. (pág. 372)

“La acción educativa es totalmente formadora de crear una persona más humana, capaz de favorecer el desarrollo de valores en los que el centro debe educar. El reglamento interno el PDI debe estar adecuado de acuerdo al contexto del centro educativo, incorporar a las programaciones del aula los valores, es una doble presencia (educación basada en valores). En el Diseño Curricular Nacional Señala los valores a trabajar en el aula”. (Montessori, 1934, pág. 375)

Para lo mencionado sabemos que la labor educativa es formar una persona que sea capaz de demostrar valores en la sociedad que lo rodea.

### **3.6 Solidaridad en los estudiantes**

El valor de la solidaridad se practica con los estudiantes. Consiste en un impresión de comunidad, de afecto hacia el necesitado, de atenciones compartidas, de acciones comunes, pues gracias a ella no vació ha alcanzado los más altos grados de civilización y progreso tecnológico a lo extenso de su tradición, acaso que ha conseguido sobrevivir y salir adelante luego de los más terribles desastres (guerras, pestes, incendios, terremotos, inundaciones, etc.).

“La solidaridad está más cerca de las actitudes, que forma particulares, y la igualdad más próxima a la ley, que forma en frecuente. La solidaridad ha de verse como un socorro, un apoyo, la ayuda de todos en el camino hacia la justicia” (Inclan, 2014).

Los autores Ortega & Jose (2006), nos manifiestan que “la Solidaridad constituye otro de los valores que en los centros educativos debe cultivarse. Esta se hace día a día más perentoria, dado los graves problemas



sociales que a nivel planetario nos amenazan. Su razón fundamental radica en que cada individuo tome conciencia de que vive en un contexto compartido y, por lo tanto, cualquier acción individual tiene una incidencia colectiva. “La solidaridad implica adherirse a la causa o a la empresa de otros. Es la relación entre personas o grupos sociales que participan con el mismo interés en una empresa común”.

“ El compromiso formativo que corresponde desarrollar a partir de las aulas en los primeros años de existencia, para la labor y cultivo del valor de la solidaridad, debe proceder de una labor sistemática que conlleve a que los estudiantes interioricen y hagan suyo éste y otros valores. Por supuesto, fuera de deshacer esta labor del medio físico-social en que se desenvuelven, luego ello los descontextualizaría de su universo real descartando de esta modo aportes relevantes que el medio próximo ofrece . Para ello, la generación de un tiempo de confianza y respeto recíproco entre los docentes y alumnos es importante, y puede lograrse a través del diálogo abierto y de un proceso de comunicación extenso que garantice espacios para la meditación” (Ortega & Jose, 2006)

### **3.7 Valores en los juegos cooperativos**

“Los juegos cooperativos indican a una dupla motivación: por las acciones lúdicas y por los valores y destrezas educativas que estimulan. Los juegos cooperativos son emisores de una serie de valores fundamentales en la construcción de la solidaridad”. (Raco, s.f. p. 96).

#### **a) La integración frente a la exclusión.**

Diversos juegos, sin ser adecuadamente cooperativos, promueven la reunión a partir de un contexto primero de división. El “juego de la silla”, en su versión cotidiana, elimina a las personas que no logran sentarse y las sillas correspondientes para frecuentar la exclusión de personas. Es exponer, está fundado en la exclusión. Una variante cooperativa es darle un giro y a basarlo en la inclusión: eliminar sillas pero no personas. Las personas

disfrutan imaginando cómo crear sitio a cada individuo para que ninguna se quede fuera, o transformando un pedazo de ficha en una silla imaginaria

**b) La escucha y la comunicación.**

“A las personas nos cuesta oír como sucede que mientras habla la otra persona estamos preparando nuestra respuesta, o preocupados por otros intereses o esperando una única forma de expresión, universalmente la palabra y sin embargo, podemos comunicarnos de mil modos diferentes, muestra que nuestra sociedad ha reprimido. Los juegos que favorecen la comunicación gestual y corporal invitan a facilitar más atención a la fortuna de todas las personalidades del conjunto y a beneficiarnos de ellas” (Aguirre, 2010)

**c) La afirmación de si-mismo.**

“Ratificarse físicamente es meterse en una zona al que tenemos justo. Para mucha gente esto no representa ninguna dificultad, pero para otras personas es un poco más complejo; necesitan atreverse y valorar el efecto, indagar si ganan algo, confiar. En el juego, esto es más potencial que en la vida cotidiana. Representando un rol, puedo tomar noción del papel que ocupo en el conjunto, de que mi pequeño tesoro es significativo para el conjunto, de que para sobrevivir tengo que atreverme a ciertos gestos audaces liberadores de energía” (Aguirre, 2010).

**d) La creatividad y la imaginación.**

“En nuestra humanidad, muchas veces la fantasma de las otras personas constituye un ataque; gracias a ella, el otro o la otra demuestran que es superior que yo y recibe la aprobación que a mí me gustaría apropiarse. En los juegos cooperativos, la fantasía de las demás personas es un obsequio del que sacar partido y enriquecerse. Creatividad para buscar estrategias que nos hagan resaltar el desafío, imaginación para canjear las reglas de juego. Pero no hay creatividad sin una busca íntimo y sin sueños. Soñar es encontrarse consigo mismo es enriquecerse con proyectos, es ver la vida de otra modo. Algunos juegos, con su palabra simbólico, ayudan a decir lo inexpresable de la vida, a esperar el minuto adecuado, a expresar nuestros deseos más queridos” (Aguirre, 2010)

**e) La negociación y el diálogo.**

“Una de las ventajas de los juegos cooperativos es que podemos ponernos de alianza relativo las reglas de recreación, modificándolas y adaptándolas a quienes juegan. Al destruir las reglas estamos afirmando que se puede vivir de otro modo particular y socialmente. Afrontando las reglas, cuestionándolas o inventando otras, estamos haciendo un serio aprendizaje de libertad”. (Raco, s.f. p. 97)

## CONCLUSIONES

**PRIMERA:** En la investigación se estableció que el juego cooperativo en los estudiantes de 5 años de edad nivel inicial reconoce identificar fases y niveles correspondientes a valores importantes como la solidaridad que de estilo significativo compensan el perfil egocentrista, tan típico en esta etapa del desarrollo humano.

**SEGUNDA:** Con referencia a las actitudes de solidaridad quedaron de manifiesto, con mayor calidad de influencia en la dinámica relacional con sus semejantes o pares, ya que generan conductas de liderazgo y trabajo en equipo, habilidades comunicativas, colectividad y demás como faenas a cumplir en el juego.

**TERCERA:** En el juego cooperativo, admite identificar las actitudes de los actores educativos, en total servicios de las acciones y de los propósitos que planteaban las reglas.

## REFERENCIAS CITADAS

- Valores y su clasificacion 29. (s.f.). *Los valores y su clasificacion*. Obtenido de Valores y su clasificacion 29 blogspot: <http://valoresysuclasificacion29.blogspot.com/2014/08/lapalabra-valor-viene-del-latin-valor.html>
- Arias, E. (2012). *Análisis comparativo de los procesos de socialización y su relación con las competencias sociales de los niños y las niñas en la ciudad de Medellín*. Manizales: Centro de estudios avanzados en niñez y juventud alianza de la universidad de manizales.
- Consejo de la juventud. (s.f.). *Otro juego es posible*. Obtenido de Consejo de la jventud de españa: <http://www.cje.org/es/publicaciones/novedades/otro-juego-es-posible2/>
- Del toro, V. (2012). *El juego como herramienta educativa del educador social en actividades de animación sociocultural y de ocio y tiempo libre con niños con discapacidad*. Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5360177>
- Galindez, F., & Galindez, D. (2016). *fortalezco la vivencia de valores desde el trabajo pedagogico escolar* . Popayan: Fundacion universitaria los libertadores.
- Guerrero, H. (2002). *¿Cuándo y cómo educar en valores?* La habana: Ministerio de educacion.
- Huaman, R. (2015). *Aplicación de un programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la i.e n° 82318 de calluan, distrito de cahachi, provincia de cajabamba – 2015*. Trujillo: Universidad catolica de los angeles de chimbote.
- Institucion educativa el rosario de bello. (2018). *Formando estudiantes con valores para el futuro*. Bello: Institucion educativa el rosario de bello.
- Pozas, D. (2010). *El juego cooperativo como medio de fomento de valores en las clases de educación física en primaria en las escuelas profesionales sagrada familia* . II congreso internacional de didacticas .

- Raco. (s.f.). *Experiencias de intered euskal herria en la relacion con la potencialidad del juego cooperativo*. Obtenido de Raco: file:///C:/Users/Hp/Downloads/165538-394227-1-PB.pdf
- Rincon, K. (2018). *El juego y el diseño universal de aprendizaje (dua) como propuesta pedagógica para el desarrollo del pensamiento matematico*. Bogota: Universidad distrital francisco jose de caldas.
- Schiller, F. (s.f.). *Juegos cooperativos y sin competicion*.
- Segura, G. (2006). *¿Cómo favorecer la educación en valores en la educacion preescolar?* San jose: Ministerio de educscion publica.
- Taviez000053. (2013). *Lectura: una perspectiva teórica para el estudio de los valores*. Obtenido de Club ensayos: file:///C:/Users/Hp/Downloads/722746.html
- Trukeme. (s.f.). *Los juegos coopertaivos "sentirse libres para jugar"*. Obtenido de Trukeme: <http://www.trukeme.org/docs/trukeme-juegos.pdf>
- Vallejo, J. (s.f.). *El juego didáctico como estrategia*. Montevideo: Universidsd de huelva.

## Juegos cooperativos en la formación del valor de la solidaridad en los estudiantes de 5 años del nivel inicial

### INFORME DE ORIGINALIDAD



### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>11%</b>
<b>2</b>	<b>www.researchgate.net</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>3</b>	<b>Submitted to Universidad de Cádiz</b> Trabajo del estudiante	<b>2%</b>
<b>4</b>	<b>www.eltiempo.com</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>5</b>	<b>www.oel.es</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>mep.janium.net</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>Submitted to Universidad Internacional Isabel I de Castilla</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>claudia-educacionenvalores.blogspot.com</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>

9	<a href="http://www.redalyc.org">www.redalyc.org</a> Fuente de internet	1%
10	<a href="http://udea.edu.co">udea.edu.co</a> Fuente de internet	1%
11	<a href="http://tesis.ucsm.edu.pe">tesis.ucsm.edu.pe</a> Fuente de internet	1%
12	<a href="http://uvadoc.uva.es">uvadoc.uva.es</a> Fuente de internet	<1%
13	<a href="http://www.eduso.net">www.eduso.net</a> Fuente de internet	<1%
14	<a href="http://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de internet	<1%

---

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo