

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE HUMANIDADES
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA

**"JUEGO EDUCATIVO COMO HERRAMIENTA PARA FORTALECER LA TOLERANCIA
(Estudio realizado en el Instituto de Estudios Avanzados de Occidente, IEA)".
TESIS DE GRADO**

ESMERALDA CELESTINA MORALES ALVARADO
CARNET 4705-02

QUETZALTENANGO, MAYO DE 2015
CAMPUS DE QUETZALTENANGO

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE HUMANIDADES
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA

"JUEGO EDUCATIVO COMO HERRAMIENTA PARA FORTALECER LA TOLERANCIA

(Estudio realizado en el Instituto de Estudios Avanzados de Occidente, IEA)".

TESIS DE GRADO

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE
HUMANIDADES

POR

ESMERALDA CELESTINA MORALES ALVARADO

PREVIO A CONFERÍRSELE

EL TÍTULO DE PEDAGOGA EN EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADA

QUETZALTENANGO, MAYO DE 2015
CAMPUS DE QUETZALTENANGO

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

RECTOR:	P. EDUARDO VALDES BARRIA, S. J.
VICERRECTORA ACADÉMICA:	DRA. MARTA LUCRECIA MÉNDEZ GONZÁLEZ DE PENEDO
VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PROYECCIÓN:	DR. CARLOS RAFAEL CABARRÚS PELLECCER, S. J.
VICERRECTOR DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA:	P. JULIO ENRIQUE MOREIRA CHAVARRÍA, S. J.
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO:	LIC. ARIEL RIVERA IRÍAS
SECRETARIA GENERAL:	LIC. FABIOLA DE LA LUZ PADILLA BELTRANENA DE LORENZANA

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE HUMANIDADES

DECANA:	MGTR. MARIA HILDA CABALLEROS ALVARADO DE MAZARIEGOS
VICEDECANO:	MGTR. HOSY BENJAMER OROZCO
SECRETARIA:	MGTR. ROMELIA IRENE RUIZ GODOY
DIRECTORA DE CARRERA:	MGTR. HILDA ELIZABETH DIAZ CASTILLO DE GODOY

NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN

MGTR. SHENY JUDITH CORDERO ORELLANA

TERNA QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN

LIC. JUANITA MARISOL PÉREZ MARTÍNEZ DE RUÍZ

LIC. LUIS FERNANDO AGUILAR ALVARADO

LIC. MANFIELD FRANCISCO CASTAÑÓN DE LEON

AUTORIDADES DEL CAMPUS DE QUETZALTENANGO

DIRECTOR DE CAMPUS: P. MYNOR RODOLFO PINTO SOLIS, S.J.

SUBDIRECTOR DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA: P. JOSÉ MARÍA FERRERO MUÑIZ, S.J.

SUBDIRECTOR ACADÉMICO: ING. JORGE DERIK LIMA PAR

SUBDIRECTOR ADMINISTRATIVO: MGTR. ALBERTO AXT RODRÍGUEZ

SUBDIRECTOR DE GESTIÓN GENERAL: MGTR. CÉSAR RICARDO BARRERA LÓPEZ

Quetzaltenango 25 de agosto de 2012.

A:

Ing. Derick Lima Par

Coordinador Académico

Universidad Rafael Landívar

Campus Quetzaltenango.

Respetable Ingeniero:

Le saludo atentamente deseándole bendiciones de nuestro Creador en todas sus actividades diarias.

El motivo de la presente es informarle que serví como asesora de la estudiante: **Esmeralda Celestina Morales Alvarado** que se identifica con carné 470502 de la Facultad de Humanidades de esta Universidad, quien ha concluido satisfactoriamente el trabajo de investigación, en su tesis titulada: "**JUEGO EDUCATIVO COMO HERRAMIENTA PARA FORTALECER LA TOLERANCIA**" (Estudio realizado en el Instituto de Estudios Avanzados de esta ciudad), previo a conferírsele el título de **LICENCIADA EN PEDAGOGÍA**.

Durante el proceso de elaboración de la tesis, la estudiante en mención demostró, responsabilidad y dedicación por lo que a mi juicio el trabajo de investigación cumple con los requisitos exigidos por nuestra casa de estudios y está concluido. Por lo tanto solicito que se le asigne revisor (a) de fondo a esta investigación, para que se le emita el dictamen correspondiente.

Sin otro particular y agradeciéndole nuevamente la confianza depositada en mi persona para servir como asesora de tesis, me despido de usted quedando a sus respetables órdenes.

Atentamente,



Licda. Sheny Judith Cordero Orellana

Asesora.



Universidad
Rafael Landívar
Tradición Jesuita en Guatemala

FACULTAD DE HUMANIDADES
No. 05119-2013

Orden de Impresión

De acuerdo a la aprobación de la Evaluación del Trabajo de Graduación en la variante Tesis de Grado de la estudiante ESMERALDA CELESTINA MORALES ALVARADO, Carnet 4705-02 en la carrera LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA, del Campus de Quetzaltenango, que consta en el Acta No. 05546-2013 de fecha 28 de junio de 2013, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado:

**"JUEGO EDUCATIVO COMO HERRAMIENTA PARA FORTALECER LA TOLERANCIA
(Estudio realizado en el Instituto de Estudios Avanzados de Occidente, IEA)".**

Previo a conferírsele el título de PEDAGOGA en el grado académico de LICENCIADA.

Dado en la ciudad de Guatemala de la Asunción, a los 6 días del mes de mayo del año 2015.



Irene Ruiz Godoy

**MGTR. ROMELIA IRENE RUIZ GODOY, SECRETARIA
HUMANIDADES
Universidad Rafael Landívar**

Agradecimientos

A Dios: Por todas las bendiciones que me ha brindado y permitirme culminar mi carrera universitaria.

A mi Familia: Por el apoyo y acompañamiento que me han brindado durante este tiempo.

**A la Coordinadora
de la Carrera**

Licenciada Bessy Ruíz: Por su apoyo incondicional.

A mi Asesora

Licenciada Shený

Judith Cordero Orellana: Por su paciencia, tiempo y dedicación y calidad de trabajo.

A la Terna Evaluadora: Por su tiempo y profesionalismo.

A mis Amigos

y Amigas:

Que siempre me dieron palabras de aliento y estuvieron conmigo en momentos difíciles.

A mis Catedráticos:

Que compartieron sus conocimientos y que además han sido ejemplo para mi formación académica y moral.

También a todas aquellas personas que han dejado huella en mí y que me han brindado su ayuda, cariño y orientación oportuna.

Dedicatoria

A Dios: Porque toda sabiduría proviene de él, a quien ofrezco este Título Universitario con todo el corazón porque sin su ayuda nada habría sido posible.

A mis Padres: Maximiliano Morales de León y Olegaria Alvarado Xiloj, con mucho respeto, cariño y agradecimiento por su apoyo incondicional y comprensión.

**A mis Hermanas
y Hermano:** Karina, Magda, Celestina, Yessica y Elmer con cariño.

**A Fernando Antonio
Morales Alvarado (+)** Con mucho amor para ti hermanito, siempre estarás en mi corazón.

**A Juan Carlos
Alvarado (+)** Como un homenaje a tu memoria querido primo.

A mis Abuelos: Con mucho respeto y admiración.

**A mis Amigas
y Amigos:** Por todas sus muestras de cariño, oración, colaboración y palabras de ánimo para mi persona.

Índice

	Pág.
I. INTRODUCCIÓN	1
1.1 Juego educativo.....	10
1.1.1 Definición del juego	10
1.1.2 Características del Juego	10
1.1.3 El Juego herencia cultural.....	12
1.1.4 El juego como instrumento educativo	13
1.1.5 Áreas que fortalece el juego educativo	13
1.1.6 El juego y los objetivos educativos	14
1.1.7 Lineamientos generales para explicar un juego.....	15
1.1.8 Función del juego en la infancia	16
1.1.9 Características del juego en el desarrollo infantil.....	17
1.1.10 El juego y los niños con necesidades especiales	19
1.1.11 Pautas para comenzar un juego	20
1.1.12 Los niños que no quieren jugar.....	20
1.1.13 La agresividad en el juego	21
1.1.14 Rol del docente.....	22
1.1.15 El juego y su clasificación	22
1.2 La tolerancia	30
1.2.1 Definición de valor	30
1.2.2 La formación de valores.....	30
1.2.3 El valor de la tolerancia	31
1.2.4 Para qué enseñar tolerancia.....	31
1.2.5 La educación en valores y la familia	31
1.2.6 El papel de los padres	32
1.2.7 La enseñanza de la tolerancia en los centros educativos.....	32
1.2.8 Tipificación de la persona tolerante	34
1.2.9 La intolerancia	35
1.2.10 La tolerancia con relación con otros valores.....	35

1.2.11	La pirámide de los niveles lógicos del pensamiento	36
1.2.12	La educación en el siglo XXI: el informe de Delors.....	37
1.2.13	Las cuatro direcciones convergentes del Informe de Delors aplicado a la tolerancia	38
II	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	40
2.1	Objetivos.....	41
2.1.1	General.....	41
2.1.2	Específicos	41
2.2	Hipótesis	41
2.3	Variables de estudio	41
2.4	Definición de variables.....	42
2.4.1	Definición conceptual.....	42
2.4.2	Definición operacional	42
2.5	Alcances y límites	43
2.5.1	Alcances	43
2.5.2	Límites	43
2.6	Aporte	43
III	MÉTODO.....	45
3.1	Sujetos.....	45
3.2	Instrumentos.....	45
3.3	Procedimiento.....	46
3.4	Diseño.....	44
3.5	Metodología estadística	49
IV.	PRESENTACIÓN DE RESULTADOS.....	51
V.	DISCUSIÓN DE RESULTADOS	61

VI.	PROPUESTA	65
VII.	CONCLUSIONES.....	71
VIII.	RECOMENDACIONES.....	72
IX.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	73
X.	ANEXOS.....	76

Resumen

El presente trabajo de tesis titulada, Juego Educativo como Herramienta para mejorar la Tolerancia, es una investigación de diseño casi experimental, su objetivo principal fue establecer si la práctica del juego educativo en el aula mejora el nivel de tolerancia en los niños de primero primaria.

La fundamentación teórica se basó en fuentes secundarias de información como libros, enciclopedias, revistas, tesis, páginas web, periódicos, de bibliografía reciente, para así arraigar la información de las variables de estudio.

El estudio se realizó en un establecimiento del sector privado de la ciudad de Quetzaltenango, ubicado en la Avenida Jesús Castillo 1-81 de la zona 3. Y para la realización del trabajo de campo se contó con una población de 36 alumnos, comprendidos entre los seis a siete años de edad, de ambos sexos, que se dividieron en dos grupos de 18 alumnos, llamados así: Grupo Control, el cual no realizó juegos educativos y Grupo experimental el cual si practicó juegos educativos.

Los instrumentos para recolectar la información fueron una entrevista dirigida a docentes de primer grado primaria, también se utilizó una escala de rango al inicio y al final del cuasi experimento, para evaluar los niveles de tolerancia que ambos grupos poseían al inicio, sin ser manipulados y para evaluar los niveles de tolerancia al final del proceso, para comparar al grupo control y al grupo experimental. Lo cual permitió constatar que el juego educativo contribuye a mejorar la relación afectiva entre niños de primer grado, elevando así sus niveles de tolerancia.

I. INTRODUCCIÓN

El comportamiento humano está regido por valores que son el pilar de la sociedad. Sin embargo se puede observar que se vive y se sufre a diario la falta de tolerancia, y que de ella surgen varios problemas de índole social.

La semilla de la tolerancia debe plantarse a edades tempranas, cuando todavía los valores están en desarrollo, y es preciso que sus raíces arraiguen fuerza, y que mejor manera que a través del juego. El juego es una actividad necesaria para los seres humanos, tiene suma importancia en la esfera social puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; a su vez es herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras y afectivas, todo esto se debe realizar de forma gustosa, sin sentir obligación de ningún tipo y como todas las actividades se requiere disponer de tiempo y espacio para poder realizarlas. Así mismo representa una actividad agradable para los niños, porque se sienten libres, dueños de hacer todo aquello que espontáneamente desean, a la vez que desarrollan sus cualidades, se pueden inculcar muchos principios y valores: generosidad, dominio de si mismo, entusiasmo, fortaleza, valentía, autodisciplina, capacidad de liderazgo, altruismo lo que revela al educador su genuino carácter, sus defectos y virtudes. Uno de los factores más importantes del juego son las reglas y el respeto al adversario lo que promueve el aprendizaje de la tolerancia de forma indirecta.

El juego constituye verdaderamente una herramienta que permite a los docentes conseguir sus objetivos, de hecho pocos recursos didácticos pueden igualar la eficiencia educativa del juego ya que permite a los educandos desarrollar su imaginación, pensar en numerosas alternativas para solucionar un problema, descubrir diferentes modos y estilos de pensamiento, favorecer el cambio de conducta y el intercambio grupal.

Por lo anterior esta investigación tiene como objetivo principal analizar de qué forma el juego educativo fortalece la tolerancia y beneficiará a instituciones que se dedican a la

educación, docentes, padres de familia y la sociedad en general. Debido a su importancia muchos autores comparten los siguientes puntos de vista.

Abreu, (2005). Escribe el artículo titulado La importancia del juego recreativo en el contexto de la animación turística, publicado en www.region.com.ar/animacion, donde hace referencia que el juego es una conducta intrínsecamente motivada, nadie puede jugar si de verdad no lo desea, de ahí que no se pueda imponer, con violencia el sentido del juego a nadie. El juego espontáneo hace que cualquier elemento se convierta en juguete y se vaya delineando un juego que puede ser abandonado en cualquier momento y cuando se retoma es otro.

Ciertamente el juego es una actividad espontánea dirigida a provocar placer en el niño y que al mismo tiempo suscita la socialización, la tolerancia entre los demás jugadores a aprender a ganar sanamente y a perder sin resentimientos, el juego nunca debe emplearse si el niño no lo desea así, y según:

Jiménez, (2006), en la revista titulada Investigación y Educación, número 26, publica el artículo La Importancia del juego, donde afirma: Si hay algún principio relacionado con el desarrollo y el aprendizaje de la infancia que nadie cuestiona es precisamente la importancia del juego. Sin embargo cuando se habla de juego, no todos entienden lo mismo pues junto a concepciones muy amplias de esta actividad humana, coexisten otras, reduccionistas, que la limitan excesivamente. El juego se define como una actividad humana en general y particularmente infantil.

La actividad lúdica fue la herramienta que llevó al hombre primitivo a desarrollar su inteligencia, lo cual significa que el juego contribuye al desarrollo de la inteligencia del niño siendo una herramienta ventajosa para cualquier docente, tal como afirma el siguiente autor:

Jorge, (2006), en la Tesis titulada Efectos del juego didáctico en el desarrollo del cociente intelectual en niños, propuso como objetivo específico determinar los efectos de los

juegos didácticos en el desarrollo del cociente intelectual [CI] de los niños; el estudio lo realizó los siguientes municipios y departamentos del sur occidente de Guatemala: San Cristóbal y Momostenango, Totonicapán; Cabricán y San Mateo Quetzaltenango; San Miguel Ixtahuacán, Tejutla, Tajumulco, y San Cristóbal Cucho, San Marcos; Santa Catarina Ixtahuacán y Nahualá, Sololá; San Martín Jilotepeque, Chimaltenango; Huehuetenango y San Antonio Huista, Huehuetenango, dadas las características descriptivas de la investigación se desarrolló como un estudio de campo, ex post factum, de comprobación de hipótesis. Para la investigación de campo se seleccionaron aleatoriamente a 26 escuelas, tanto de Autogestión como oficiales rurales y urbanas. 13 escuelas son representativas del grupo que trabajaron los juegos didácticos [Rincones Pedagógicos]. Las otras 13 son escuelas que no trabajaron la metodología en cuestión, y fueron evaluadas en parejas. En total fueron 703 niños y niñas, se seleccionó a los alumnos y alumnas de cuarto grado porque en promedio son quienes ejecutaron el proyecto en las cuatro fases o años de duración de la actividad. La población total de alumnos y alumnas de cuarto grado primaria, quienes vivenciaron aproximadamente 238 juegos didácticos en la actividad de Rincones Pedagógicos. La muestra tomada fue de 1,485, sin distinción de sexo, cuyas edades oscilaron entre 9 a 14 años, y dentro de sus principales conclusiones están: Que a través de la investigación se comprobó, por medio de datos estadísticos significativos y fiables, la incidencia de los juegos didácticos en el desarrollo del cociente intelectual en los niños y que además el juego es aprendizaje, como tal, modifica la capacidad para realizar tareas o acciones como fruto de la interacción con el medio. Simultáneamente provoca un cambio permanente a través de la experiencia en el ser, sentir, pensar y actuar del niño en desarrollo, por lo que recomienda actualizar las prácticas pedagógicas en el aula, para aprovechar los primeros años, que es cuando el cerebro presenta mayor plasticidad y flexibilidad, además fomentar el juego como un factor educativo de enorme importancia que modifica la inteligencia, y no sólo como un ejercicio físico, el juego enseña a medir las propias fuerzas, a dominarse, a actuar con provecho sobre el mundo externo. Así mismo:

Trezza, (2006) en el artículo titulado La importancia del juego en los niños publicado en [hpt://espaciofamiliar.net/articulo.asp?id=5562](http://espaciofamiliar.net/articulo.asp?id=5562), argumenta que el juego es fuente

esencial e inagotable de experiencias y aprendizajes para los niños y las niñas. Brinda la oportunidad de crecer, experimentar nuevas emociones, compartir ideas, comunicarse, competir sanamente, convivir en armonía sin normas y horarios, por lo tanto, es fundamental e importante brindarle al niño un tiempo para jugar, para hacer lo que le gusta, tal vez, ante este vacío, muchos niños de hoy expresan sentirse aburridos; ello se debe a que no se fomenta espacios para el ocio, tiempo libre y diversión; no se le permite ser, son expuestos a todo tipo de estimulaciones extremas (juegos de videos, internet, televisión) y por supuesto, después de estas exposiciones, el resto resulta poco estimulante. En este sentido, se hace imperioso que el niño aprenda a ocupar su tiempo libre, no simplemente a vivir como un robot, sino que realizar muchas actividades, que desarrollen su creatividad e inteligencia, porque el precio que se paga es no aprender a vivir y escuchar su corazón.

Lamentablemente en los últimos años los videojuegos y la internet han tenido un fuerte impacto en los niños, haciéndose más populares entre ellos, lo que ha provocado que se deje a un lado los juegos tradicionales, convirtiendo a muchos niños en seres poco sociables y sedentarios. También:

Guzmán, (2007), en la Revista Papeles de la Educación, número 2, página 75, publica el artículo titulado La importancia del juego en educación infantil, donde expresa que el juego infantil es una actividad que puede abordarse desde muchos puntos de vista, uno de ellos es el educativo, con el juego el niño y la niña ponen en marcha los mecanismos de su imaginación, expresan su manera de ver y transformar el mundo que les rodea, de transformarlo, desarrolla su creatividad y le da la posibilidad de abrirse a los demás. El juego tiene un papel muy importante en el desarrollo armonioso de la personalidad de cada niño y niña, tanto en la escuela como en el ámbito familiar, los niños y las niñas emplean parte de su tiempo en jugar, según sus edades y preferencias, ya sea individualmente o en grupo, dirigidos por personas mayores o libremente, con una intencionalidad pedagógica en unos casos o en otros simplemente lúdica y de relación espontánea con los demás.

El juego permite al niño desempeñar variedad de roles que desarrollan su personalidad y al mismo tiempo su imaginación y creatividad, de ello la importancia de su práctica en la familia y escuela, tal como lo indica el siguiente autor:

García (2009), Cuadernos de Educación y Desarrollo, revista académica semestral, volumen 1, Número 10, publica el artículo La importancia del juego y desarrollo en educación infantil; hace énfasis que el juego es una actividad fundamental en la educación infantil ya que todo educador tiene que educar a los niños a través del juego, estimular el aprendizaje, fomentar en el niño actitudes de respeto, de participación, de tolerancia y socialización, el juego forma parte de la vida del niño porque es lo que le ayuda a hacerse y a descubrir el entorno que le rodea, por eso hay que potenciarlo desde edades muy tempranas.

El juego se utiliza en actividades didácticas, que permiten alcanzar un objetivo académico, también permite la aplicación de valores fundamentales para fomentar una cultura de paz, en tanto que:

Sánchez, (2009), en su artículo titulado La importancia del juego en el desarrollo infantil, Revista Carrusel publicado en.

http://roro.facebook.com/note.php?note_id=122167850461, explica que cada niño vive en una realidad única y propia, donde la primera relación que establece es con sus papás o quienes cuidan de él o ella. El ambiente, las creencias, las costumbres, tradiciones, hábitos y roles se moldean cada día, uno de los factores que ayudan a modelar este desarrollo físico, cognitivo y afectivo es el juego, cuando los niños juegan e imaginan situaciones, aplican lo que han aprendido de las relaciones que han establecido con sus padres. Comienzan a mostrar su temperamento y crean soluciones a situaciones reales o ficticias, así desarrollan su capacidad de decisión y creación. El modo en que los niños juegan es una respuesta a los cambios biológicos y emocionales que se producen en ellos, de forma que el juego evolucionará al igual que el niño. Muy importante en la etapa preescolar es el desarrollo del lenguaje, el cual se enriquece con cada interacción que el niño tiene con otras personas, ya sean adultos, de los cuales aprenderá palabras nuevas

y más complejas, al igual que como hilar las palabras para formar una oración coherente, y de sus pares, con los cuales crea una alianza, donde se complementan y desarrollan el lenguaje. Esta socialización los ayuda a formar su identidad y personalidad, diferenciarse como niño o niña y ver cuáles son sus capacidades.

Con relación a la variable La Tolerancia son importantes los aportes de:

Méndez, (2002). Revista la GUIA. Com, Portal en español para el oeste de la Florida, en el artículo titulado Tiempo de Tolerancia, publicado en www.laguia.com explica que Tolerancia es la capacidad de una persona para aceptar una cosa con la que no está de acuerdo. Tiene que ver con la actitud de un individuo frente a lo que es diferente de sus valores. Tolerancia no es hacer concesiones, pero tampoco es indiferencia. Tolerancia es conocer al otro. Es el respeto mediante el entendimiento mutuo. El miedo y la ignorancia son las raíces que causan la intolerancia. La tolerancia no sólo es un valor moral, debe estar garantizado política y legalmente por la acción de los gobiernos. Los dirigentes tienen la obligación de propiciar un ambiente donde prevalezca la igualdad de oportunidades y no exista discriminación, vivir en un país y en una sociedad tolerante significa crear un ambiente que despeje resentimientos y facilite la armonía.

Muy pocas personas conocen el verdadero significado de la tolerancia, si en los centros educativos se fortalecieran valores elementales como la tolerancia el país cambiaría radicalmente, debido a que la falta de ella provoca una sociedad llena de violencia, de incomprensión, racismo y odio hacia los demás

Ministerio de Educación MINEDUC, (2004), en el artículo titulado Estrategia de educación en valores y formación ciudadana 2004-2008, disponible en la página de web: www.cnb.prim/educ, indica que busca concretizar su visión de coadyuvar a formar ciudadanos con carácter, capaces de aprender por sí mismos; dispuestos a obtener su desarrollo integral con principios, valores y convicciones que fundamentan su conducta. Así también, la educación en valores y la formación ciudadana, deben alcanzar los principios y fundamentos según la transformación curricular que propone el Ministerio de Educación. También considera la educación en valores como un valor fundamental del

ser humano en el proceso educativo. Al trabajar en el desarrollo de competencias ciudadanas, se toma la decisión de hacer la democracia en el país, entendida como una forma de vida basada en el respeto la tolerancia y la dignidad humana, la libertad responsable, y los derechos de todos los miembros de la comunidad.

El Ministerio de Educación realiza esfuerzos por formar ciudadanos con calidad en conocimientos y también en valores, que permitan una mejor convivencia social, en tanto que:

Editorial, El Periódico, (2005), 12 de diciembre, Tolerancia, sinónimo de respeto, opina que la tolerancia es el respeto a las ideas, creencias o prácticas de los demás cuando son diferentes a las propias. Por el contrario, la intolerancia es el desprecio por las opiniones, planteamientos y criterios de los demás que se oponen a los propios.

La tolerancia es un valor que debe ser practicado por todos los ciudadanos, fomentándola a los niños desde temprana edad, lo que permitiría una sociedad con igualdad en género y etnia, logrando así una cultura de paz, como lo expresa la siguiente investigación:

Mérida, (2007), en la tesis titulada Valores Morales y su Incidencia en Conductas Violentas, expresó como objetivo general determinar si la formación de valores en el aula, es una base que minimice las conductas violentas y fortalece conductas positivas en estudiantes de sexto grado primaria; el estudio se realizó en el municipio de Quetzaltenango, en las cuatro escuelas de varones del sector oficial del área urbana, se aplicaron dos encuestas, una estructurada con 15 preguntas de respuesta cerrada dirigida a docentes y otra con 20 interrogantes aplicada a estudiantes de sexto grado, El estudio de investigación fue de tipo descriptivo; los sujetos de investigación fueron una muestra de 33 maestros del universo de 36; presupuestados o por contrato y 178 alumnos de sexto grado del nivel primario del total de 325, una de sus principales conclusiones fue : Es innegable que hace falta fortalecer y cimentar ciertos valores morales, por lo que maestros y padres de familia, deben empeñarse por lograr que los adolescentes mejoren cada vez su comportamiento, por lo que sus recomendaciones indican: Que los padres

de familia propicien momentos de sano esparcimiento con sus hijos, de modo que estas actividades acrecienten la confianza y comunicación entre ambos al momento de presentarse situaciones difíciles y además que el docente se documente y actualice constantemente sobre formas de enseñanza de valores morales.

Huitz, (2008), en la tesis titulada Educación para la Paz y Fortalecimiento de Valores, expresó como objetivo general analizar cómo el fortalecimiento de valores contribuye a la educación para la paz; el estudio se realizó en el municipio de San Cristóbal, Totonicapán, en tres establecimientos privados y uno por cooperativa del área urbana, en el trabajo de campo se utilizaron dos boletas de encuesta una para docentes y otra para estudiantes, las cuales se estructuraron para obtener datos generales de información de los sujetos. La investigación fue de tipo descriptivo; el estudio estuvo conformado por ochocientos treinta y cinco estudiantes de primero, segundo y tercero básico se estableció como muestra real y representativa a doscientos sesenta y tres estudiantes, dentro de sus principales conclusiones están: Los valores que más practican los estudiantes a favor de la educación para la paz son el respeto, la tolerancia, la cooperación entre otros, coincidiendo con los valores que los docentes aseguran fomentan en sus estudiantes, por lo que se recomienda que los docentes se preocupen por informarse acerca de cómo es que debe ser implementada la educación para la paz para empezar desde ya a formar a sus estudiantes y de esta manera comenzar con el cambio, el estilo de vida de cada uno de los estudiantes dentro de las aulas y así reflejar el cambio desde el exterior de las instituciones educativas . Así mismo:

Díaz, (2009), en el artículo titulado Tiempos para la tolerancia, publicado en http://www.conmishijos.com/articulolargo/La_tolerancia_en_los_ninos/30/30, comenta que hay que empezar a educar para la tolerancia desde la primera infancia, proporcionando modelos y relaciones basados en la empatía, cuando los adultos están psicológicamente disponibles para el niño y responden con empatía a sus demandas de atención, contribuyen a que desarrolle la confianza básica, para desarrollar la tolerancia hay que enseñar desde edades tempranas a afrontar la incertidumbre y el conflicto, estableciendo contextos en los que los niños y adolescentes puedan plantear y resolver

sus dudas e inquietudes, ayudándolos a entender y a expresar lo que piensan y lo que sienten, así como lo que piensan y sienten los demás.

La empatía que propicia la tolerancia, lo que implica una gran importancia en el ambiente en donde se desarrollen los niños, especialmente en la familia, que es el primer lugar en donde aprende a socializarse y aprende valores que llevará toda su vida, y según

López, (2009), en la tesis titulada Educación en Valores y su Repercusión en las Relaciones Interpersonales, propuso como objetivo específico establecer la manera en que la educación en valores mejora la calidad de vida del estudiante y le permite adaptarse a su entorno; el estudio se realizó los institutos oficiales del área urbana del municipio de Quetzaltenango, en el trabajo de campo se aplicó una encuesta a estudiantes constituida de diez preguntas y una a catedráticos de estudios sociales constituida de once preguntas, la investigación fue de tipo descriptivo; se tomó en cuenta una población de 1,500 estudiantes de segundo básico y 10 docentes, de los cuales se extrajo una muestra de 285 estudiantes y 10 docentes, según la tabla de Krejcie y Morgan (1970), la edad promedio de los estudiantes es de 14 años y la edad típica es de +/- 1 años, de sexo masculino en un 47% y femenino en un 53%. Dentro de sus principales conclusiones están: que la educación en valores mejora la calidad de vida del estudiante porque le permite sentirse en armonía con él mismo, con su familia y con la sociedad y los valores que los estudiantes practican en la familia, la escuela y la sociedad se identificaron el respeto, responsabilidad, honestidad, cooperación y tolerancia, recomienda al docente que siempre fomente la práctica de los valores para que el estudiante pueda desarrollar sus actitudes, habilidades y conductas de manera apropiada, lo que afirma el siguiente autor:

Instituto Superior de Formación y Recursos en Red para el Profesorado (2009) en su artículo titulado Los padres se tienen que enfrentar al reto de educar a los niños en la tolerancia, publicado en <http://www.baobabparents.com/padres/articulo/educar-tolerancia-mundo-diversidad-familia/978/#art>, comenta que en el ámbito familiar, los padres desean que sus hijos crezcan libres de estereotipos, sin prejuicios. En la sociedad

actual se ve gran variedad de culturas, personas de distintas razas y los hijos comparten aulas, vecindad con niños cuyo aspecto físico, idioma o costumbres son muy diferentes a las suyas, la familia es la primera escuela en la que se aprende la tolerancia porque siempre hay que hacer reajustes para que todos los miembros tengan cabida en la misma. La escuela es la segunda entidad en importancia donde inculcar el espíritu de la tolerancia. En ocasiones los padres se enfrentan al reto de hablar con los hijos de diversidad cuando ellos tienen aún dudas al respecto.

El hecho de haber crecido en una sociedad que está llena de prejuicios de los cuales no es fácil librarse y que constituyen parte de la personalidad y que determina la forma actuar. El reto para los padres de familia es examinar sus inclinaciones y sus limitaciones lo que contribuirá para educar a sus hijos en la tolerancia La semilla de la tolerancia, se planta con efusión y cuidado. Cuanto más cordial se vuelve uno y más comparte ese amor, mayor es la fuerza en ese amor. Cuando hay carencia de amor, hay falta de tolerancia.

1.1 Juego Educativo

1.1.1 Definición

Océano (2004), define que el juego es una actividad voluntaria ejecutada con ciertos límites fijos de tiempo y lugar, de acuerdo con las reglas libremente aceptadas.

El juego representa una actividad física o pasiva, libre o voluntaria, pura, improvisada, intrínseca o espontánea y placentera, practicada durante el tiempo libre y que se lleva a cabo con el propósito final de divertirse o entretenerse.

1.1.2 Características del Juego.

A pesar de todos los rasgos que definen el juego, éste sólo puede ser descrito por el propio jugador, ya que se establece por tantos factores internos (motivación, relación con los demás participantes, simbolismos y otros) que la realidad externa supone sólo un punto de partida.

- a) El juego produce placer: Una de las principales características del juego es que sus participantes disfrutan. En este sentido, se puede dar el hecho de que una misma propuesta produzca placer al grupo y a otro le suponga una obligación, por esta razón, el educador debe prestar una especial atención a la presentación de los juegos ya que, de esta forma, predispondrá a los niños una actitud positiva del juego.

- b) El juego contiene y debe contener un marco normativo: Efectivamente, las normas constituyen un elemento esencial para cualquier juego ayuda a interiorizar las pautas de comportamiento social. Tanto el niño que crea simbólicamente su propio mundo como la persona que debe construir un rompecabezas, o los jugadores que deciden cómo esconderse y atraparse entre ellos, siguen determinadas pautas. Para muchos educadores y educadoras éste es el verdadero trabajo a realizar con los juegos: Aprender a asimilar normas, a consensuarlas (autorregulación) y a utilizarlas.

- c) El juego es una actividad espontánea, voluntaria y escogida libremente: El juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano, desde que nace hasta que tiene uso de razón. El hecho de que todo juego conjeture unas normas impuestas externamente o bien pactadas entre los jugadores no está reñido con la adhesión voluntaria a estas normas. Se debe tener en cuenta que obligar a jugar puede desarrollar un sentimiento de tarea totalmente opuesto al espíritu del juego.

- d) El juego es una finalidad en sí mismo: Los jugadores no persiguen un objetivo concreto, sino que su principal finalidad la constituyen las acciones propias de la actividad.

- e) El juego es acción y participación activa: Los participantes deben estar siempre activos, sobre todo mentalmente, para dar respuesta a todos los retos que supone la práctica del juego.

- f) El juego es autoexpresión: El juego infantil se caracteriza por ser una actividad divertida y seria a la vez. Cuando el niño juega se divierte, pero por otro lado se toma el juego muy en serio porque para él es una forma de afirmar su personalidad y mejorar su autoestima. El juego, en un sentido amplio, es una expresión de los valores y la cultura de la sociedad en la que se nace y se desarrolla. Pero, además durante el juego se ponen en manifiesto los diferentes comportamientos y las actitudes de sus participantes. Por ello, constituye una fuente de información sobre la personalidad de los jugadores.

1.1.3 El Juego herencia cultural

Océano (2004), afirma que la práctica de las actividades lúdicas es tan antigua como la historia de la humanidad, las antiguas civilizaciones fabricaban juguetes y practicaban juegos en su tiempo de ocio; en la antigua Roma solían elaborarse muñecas articuladas de marfil y era habitual jugar con dados y tabas; algunas vasijas griegas de cerámica pintadas reproducen escenas de juegos de azar y el hallazgo de juguetes de barro es habitual en yacimientos arqueológicos de culturas dispares o de continentes distintos.

El juego pertenece a la herencia cultural de todos los pueblos de la tierra, y no es sólo una práctica vinculada al mundo infantil. Sino que también los adultos los practican en todos los lugares del mundo y con diferentes significados: desde la celebración festiva o la apuesta. El juego sirve para la transmisión de los valores propios de un pueblo.

Desde la perspectiva de la educación, el juego se convierte en una poderosa herramienta para el trabajo de los conceptos, valores y procedimientos del proceso de aprendizaje. Esto supone que el educador analiza el juego y descubre las capacidades que se desarrollan en su práctica.

1.1.4 El juego como instrumento educativo

Lemus (2001), considera que los juegos es una herramienta muy válida que puede utilizar el educador en consecución de determinados objetivos. Dentro de las fortalezas del juego está el desarrollo y la puesta en práctica de competencias educativas.

Agallo, (2002), comenta que el juego como instrumento educativo es un recurso valioso y un aliado para el docente porque:

- Desarrolla los sentidos.
- Contribuye a la ampliación de horizontes culturales.
- Desarrolla el raciocinio y hace reaccionar rápidamente al discente.
- Desarrolla la capacidad de expresión.
- Estimula la convivencia y
- Humaniza las actitudes instintivas

1.1.5 Áreas que fortalece el juego educativo

Océano (2004), plantea que el juego dentro de un proceso educativo, debe tener en cuenta todos aquellos elementos estructurales que sirven para el desarrollo de un aspecto determinado en el discente tales como:

a) Interacción. Se hace referencia a la manera en que un jugador percibe a sus compañeros de juego. Se establecen las siguientes interacciones:

- Juego de acciones individuales: el jugador no se relaciona ni se compara a nadie.
- Juegos de Oposición: El jugador sólo tiene oponentes. En la partida no puede buscar la alianza de otro jugador en ningún momento.
- Juegos de cooperación-oposición: El jugador tiene compañeros y se opone a otro grupo de jugadores.
- Juegos de cooperación: El jugador sólo tiene compañeros y, con ellos, debe ser capaz de superar el reto que supone el juego.

b) Recursos para ejercitar: Hace referencia a aquellos aspectos educativos que tienen una vinculación más estrecha con los contenidos curriculares, como:

- Velocidad.
- Flexibilidad.
- Fuerza.
- Saltos.
- Lanzamiento.
- Percepciones corporales: Espacio – tiempo y ritmo.
- Coordinación motriz: Equilibrio, coordinación óculo-segmentaria.
- Atención.
- Operaciones lógico – matemáticas y estrategia.
- Lenguaje.
- Control emocional y descarga de tensiones.
- Espontaneidad.
- Autoconcepto.
- Cohesión del grupo.
- Distensión y relajación.

c) Los valores: Uno de los principales aspectos que se trabajan través del juego son los valores, ya que desarrollan en el niño los siguientes aspectos:

- Aceptación, respeto hacia si mismo y hacia los demás, así mismo cumplir con las normas básicas de convivencia.
- Relación del grupo.
- Mostrar autonomía, decisión y autosuperación en el desarrollo de diferentes tareas.
- Entender el diálogo como una fuente de enriquecimiento personal.
- Ser crítico con las propias actuaciones y la de los demás.

1.1.6 El juego y los objetivos educativos

Océano (2004), expone que el juego se plantea como una mera diversión, sin buscar otra finalidad, que no sea más que pasar un buen rato. Pero los juegos también son una herramienta que utiliza el educador para conseguir determinados objetivos. Desde esta

última perspectiva el educador debe tener en cuenta la naturaleza caleidoscópica del juego, ya son múltiples los aspectos que se trabajan en la práctica de una actividad lúdica.

Tradicionalmente la educación siempre se ha visto y se piensa como una obligación fundamental, donde el orden, la rigidez y la disciplina, son compañeros de lucha para los denominados hijos del rigor. Los juegos educativos son luz de que se pueden alcanzar objetivos concretos, tanto en el aprendizaje como en la estimulación del mismo. La mente de los alumnos es mucho más receptiva cuando presentan un interés mayor que el forjado por el sentido de la obligación inducida. Tanto es así, que el alumno en vez de sentirse bien por cumplir con sus obligaciones, las disfruta, contribuye a una mente sana y alegre. Aquello es vital. Los juegos educativos, dados sus excelentes resultados, también cuentan con la participación de personas adultas. Hay juegos de todo tipo, diseñados para generar un desarrollo educativo, con la finalidad de divertir al niño mientras aprende.

1.1.7 Lineamientos generales para explicar un juego.

A la hora de explicar un juego se deben tener en cuenta varios puntos:

- La disposición de los jugadores: Normalmente la mejor disposición para explicar un juego es en un semicírculo, con el conductor del juego delante de todo el grupo. Es necesario que todos los participantes le vean bien para que éste pueda acompañar con gestos la explicación
- El terreno de juego: Todos los jugadores tienen que conocer los límites entre los que pueden mover, así como la penalización en caso de salir de ellos.
- Las normas del juego: Las normas del juego deben quedar claras para todos, así como la penalización a las faltas.
- El objetivo del juego: En algún momento de la explicación hay que decir cómo se acaba el juego.
- La puntuación: En algunos juegos existe una puntuación determinada. Es necesario asegurarse de que todos los jugadores entienden cómo funciona.

- El ensayo o el ejemplo: A menudo los juegos requieren de una pequeña demostración para que los jugadores puedan comprender los roles que se llevan a cabo.
- La formación de los equipos: Este paso suele distorsionar la dinámica del grupo. Por ello, resulta práctico formar los equipos antes de explicar como se desarrolla el juego.
- El uso del gesto como refuerzo visual: El docente debe marcar con expresividad todos los elementos del juego.
- No permitir que se interrumpa la explicación: Si el grupo interrumpe al educador mientras explica un juego, no deja que se asimilen las normas. Se debe explicar todo el juego sin interrupciones y, cuando se finalice las instrucciones, se puede dar paso a la aclaración de dudas.
- Asegurarse de que todos comprendan las reglas: El éxito o el fracaso de un juego, depende en gran medida, de que todos los jugadores logren interpretar adecuadamente las normas establecidas.

Pero la tarea del educador no finaliza con la presentación del juego. A lo largo de su desarrollo él debe estar y si es necesario, lo interrumpirá para regular algunos aspectos que no funcionen correctamente o que necesiten ser resaltados.

1.1.8 Función del juego en la infancia

López, (2008), señala que el juego es útil y necesario para el desarrollo del niño en la medida en que éste sea el protagonista.

La importancia de la utilidad del juego puede llevar a los adultos a robar el protagonismo al niño, al querer dirigir el juego. La intervención del adulto en los juegos infantiles debe consistir en:

- Facilitar las condiciones que permitan el juego.
- Estar a disposición del niño
- No dirigir ni imponer el juego. El juego dirigido no cumple con las características de juego, aunque el niño puede acabar haciéndolo suyo.

El juego permite al niño:

- Mantener una diferencia de las exigencias y limitaciones de la realidad externa.
- Explorar el mundo de los mayores sin estar ellos presentes.
- Interactuar con sus iguales.
- Actuar de forma autónoma.

El juego siempre hace referencia implícita o explícita a las relaciones entre infancia, diversión y educación.

1.1.9 Características del juego en el desarrollo infantil

Océano (2004), detalla las características principales de los niños de 6 a 11 años de edad que coinciden con la educación primaria.

a) Niños de 6-7 años

Los niños de esta edad aún tienen poca fuerza y por lo tanto no la usan en sus juegos. Sin embargo, la flexibilidad es una de las principales características y se manifiestan con frecuencia en muchas de sus prácticas lúdicas.

En esta etapa el juego simbólico llega a su fin, y la necesidad de que todo tenga un referente con la realidad, hace que en sus juegos aparezcan personajes y lugares determinados.

Tipos de juegos

Los juegos que se recomiendan para niños de seis a siete años de edad, son cortos, variados y con pocas normas, suelen incluir personajes y referentes de la realidad que sirven, a la vez, de motivación. Las normas no deben cambiarse en un mismo juego. Para introducir una variante es preciso que se presente con una nueva motivación. Es la época dorada de los juegos para esconderse, de perseguir y del uso de canciones y retahílas, (Frasas o versos que se recitan o cantan, cuando se juega, acompañado de movimientos).

Se introduce progresivamente el concepto de equipo. Muchos de los juegos son individuales aunque en algunos momentos puede existir una cooperación esporádica entre un pequeño número de jugadores. A través del juego se pueden desarrollar muchas capacidades físicas, el pensamiento más abstracto y la percepción espacial.

b) Niños de 8-9 años

Características principales: El pensamiento de los niños de estas edades empieza a evolucionar hacia una mayor abstracción y aumenta su capacidad de atención, en cuanto al aspecto motriz, se mejora la velocidad.

Se produce un avance en las relaciones sociales y a causa de ello aparecen los grupos estables donde hay una separación de sexos. El educador debe estar atento a los conflictos que se producen por éste motivo. No obstante, se debe prestar atención a las necesidades de los niños de recurrir al adulto para practicar ciertos juegos. Aunque en menor grado, se mantiene todavía la idea de norma como algo permanente e inmutable, sólo la ausencia del adulto o no ser visto por otros jugadores permite transgredirlas.

Tipos de juegos

Los juegos que se practican a estas edades pueden ser largos e incluir normas más complejas que presenten relaciones de cooperación y de cooperación – oposición. Se pueden pactar las normas e introducir variantes a un juego, también proponer juegos que contemplen una actividad física y de diálogo.

c) Niños de 10 – 11 años.

Características principales: Es estas edades el pensamiento es abstracto, y empieza a gustar las actividades que suponen una prueba para su intelecto. La actividad física de los jugadores es significativa y en ella aparece la velocidad, la resistencia y la fuerza.

Sus relaciones sociales son intensas. Los grupos suelen estar establecidos y la separación de sexos suele provocar problemas de relación.

Al fin, se siente la necesidad y se vive la experiencia de las reglas como acuerdos entre iguales, a partir de un consenso. Se empieza a vislumbrar, pues la meta de autoregulación del propio juego ante las nuevas situaciones lúdicas propuestas.

Tipos de juegos

Los juegos que se practican a estas edades ya son complejos, con muchas normas y variantes. Se puede introducir la indiferenciación de roles y la estrategia en un mismo juego. Y en ellos se suele combinar el uso de la actividad física con la inteligencia. En estos juegos pueden aparecer prácticas deportivas, se debe procurar que los grupos que se forman en el juego no sean los mismos que los que se forman de manera natural.

1.1.10 El juego y los niños con necesidades especiales.

Cada vez es más habitual la integración de niños que tienen ciertas disminuciones en el mismo grupo de otros que no las tienen, por ello, el educador debe utilizar las herramientas necesarias para conseguir que todos los jugadores participen en iguales condiciones. Se debe partir de la base de que la mejor adaptación es la que no se percibe y que permite que cualquier jugador pueda asumir todos los roles propuestos.

a) Discapacidades físicas: En el caso de tener en el grupo a alguien con alguna discapacidad física, se debe delimitar el espacio para compensar las dificultades de movilidad e introducir algunos lugares en que el jugador no pueda ser atrapado. Los materiales deben ser blandos para solucionar los problemas de presión, se puede modificar la forma de desplazamiento de los adversarios directos del jugador que tiene problemas de movilidad.

b) Discapacidades visuales: Se debe tener en cuenta que el espacio tiene que estar preparado para dar orientaciones sonoras para los jugadores. Se debe dar a conocer

las diferentes texturas del suelo y de las paredes, con los participantes de visión limitada, se tiene que dar referencias en cuanto a los y puntos de luz, deben estar familiarizados con el material.

- c) Discapacidades psíquicas: Resulta básico transmitir las normas utilizando un lenguaje claro, sencillo y comprensible. Se debe usar pocos objetos de juego para evitar la dispersión. Estos deben ser grandes y de movimientos lentos para facilitar su manipulación. Antes de empezar a jugar, se tiene que dejar un tiempo para que los jugadores manipulen los objetos y experimenten con ellos. Los juegos deben ser cortos, con pocas normas, pocos elementos de decisión y sistemas de puntuación muy sencillos.

1.1.11 Pautas para comenzar un juego.

Agallo, (2002), indica que los juegos deben seguir el siguiente orden para iniciarlos:

- Debe comenzarse con los juegos más sencillos, a fin de lograr la participación e interacción del grupo.
- Formar equipos mixtos.
- Transmitir de manera clara y concisa las instrucciones o consignas.
- Verificar que las instrucciones hayan sido asimiladas.
- No se debe explicar antes de qué actividad se trata para evitar que los estudiantes se nieguen a participar posteriormente.
- Ya organizada la actividad entonces deben quedar claros los procedimientos para que los estudiantes no se confundan y se produzcan conflictos.
- Aclarar siempre las dudas que tenga el grupo.

1.1.12 Los niños que no quieren jugar.

Océano, (2004), señala que se debe atender a la libertad de los jugadores como una de las características que definen un juego, se presenta un problema cuando alguien no

quiere jugar. No existe ninguna receta mágica que permita resolver dicha dificultad, pero algunas reflexiones pueden ayudar al educador a tomar una postura determinada.

- La motivación: Dedicar un tiempo a la motivación de un juego mediante una historia, un decorado o unos disfraces es un buen método para estimular a los participantes.
- Dejar que intervengan en la adaptación o elección del repertorio de juegos: Un estilo directivo que permite la adaptación y la modificación de los juegos resulta un elemento motivador para algunos grupos, especialmente a partir de la preadolescencia, igualmente se puede integrar a un niño o niña al juego con un cambio de rol, de participante a dirigente esto producirá atracción por el juego.
- Provocar al grupo para que sea éste quien demande la incorporación al juego: Con esta medida se evita que se trate a veces de una simple oposición a las propuestas del adulto. Si se consigue plantear la situación de alguien que no quiere jugar como un problema, es muy posible que el grupo pueda influir más y mejor que el propio educador.
- Conseguir que el niño ayude al educador: De esta forma, se puede llegar a establecer algunos vínculos entre el educador y los jugadores para lograr dar confianza al niño.
-

Una repetida actitud de no querer participar puede esconder un problema de relación o de sociabilidad que debe ser tratado por un experto.

1.1.13 La agresividad en el juego

Uno de los problemas que se presentan en algunos juegos es el alto nivel de agresividad que se despierta en la práctica. En algunos ámbitos del deporte se establecen normas para evitar directamente un posible conflicto. Sin embargo, es precisamente el trabajo del contacto físico lo que permite prevenir la agresividad.

Las luchas y los juegos de contacto físico suponen el valor y el respeto por el adversario, la reflexión posterior a un juego de este tipo y el refuerzo de los valores concretos que se asocian al mismo, constituyen una buena forma de control de la agresividad.

Con grupos de niños agresivos se pueden practicar juegos de contacto, dejando claros los límites, las reglas y los impedimentos para evitar que los problemas dificulten la práctica del juego.

1.1.14 Rol del docente

Agallo, (2002), afirma que en los diferentes niveles de la educación exige características específicas a los docentes, entre las que resaltan las siguientes:

- Participa activamente en los juegos.
- Con simpatía y comprensión debe disculpar los errores que surjan en la actividad.
- Promueve el saber, enseñar a aprender.
- Crea responsabilidad compartida.
- Enseña a tomar decisiones, a escuchar, y hablar.
- Se preocupa por el proceso grupal.
- Evalúa junto al grupo.
- Trabaja con el grupo.

1.1.15 El juego y su clasificación

a) Juegos para empezar a jugar

Océano (2004), opina que escoger a alguien para una tarea o función determinada es a menudo causa de conflicto en el grupo, un conflicto que el educador puede evitar al convertir la elección en una actividad lúdica. La riqueza lingüística y musical es parte esencial de tareas. En la mayoría de juegos es necesario decidir quien inicia el juego o

cómo empezar a formar equipos antes de comenzar a jugar o cuál es el orden de participación.

Algunas veces se nombran capitanes que escogen a los jugadores de su equipo, que suelen elegir de último lugar a los participantes menos capacitados en la práctica motriz. Debido a ello estos niños y niñas acaban sintiéndose poco aceptados por el grupo. Para no tener que utilizar este método, se puede recurrir a retahílas, canciones o dinámicas de grupo, que forman parte del repertorio tradicional. Estos juegos suelen ser de corta duración los niños pueden incorporar rápidamente su repertorio. Por otra parte, dentro de una dinámica de grupo, se producen situaciones en que se debe escoger a alguien. Además de su función lúdica estos juegos y canciones tienen un valor por si mismos, puesto que proporcionan elementos enriquecedores en diferentes aspectos que el educador debe tener en cuenta.

En primer lugar, la riqueza lingüística, los juegos suelen acompañarse de canciones y retahílas son muy ricos en expresiones, y el aprendizaje del léxico y de su significado refuerza y amplía el trabajo de las áreas curriculares. El uso de onomatopeyas y de expresiones sin sentido remite a un trabajo de creación lingüística a partir de expresiones ricas en sonoridad.

En segundo lugar, su riqueza musical, como ya se sabe, la música está en la base de muchas de estas formas electivas.

En tercer lugar, aprender a negociar y aceptar las normas, ya que el docente debe dejar que los discentes tengan libertad para modificar y transformar el juego según sus necesidades.

- Las Retahílas: Juego de palabras típicamente infantil que beneficia la fluidez verbal, así como también la atención y la memoria.
- Dinámicas: Juegos breves que permiten la rápida integración de un grupo al azar o por afinidad.
- Canciones: Composición musical para la voz humana (comúnmente acompañada por otros instrumentos musicales) y con letra.

b) Juegos para ocasiones especiales.

La vida escolar esta llena de momentos en que las relaciones de interacción y la convivencia adquieren una particular intensidad. El conocimiento mutuo, la comunicación, la espontaneidad y el bloqueo de las inhibiciones son algunos de los grandes beneficios que aporta el juego, al estimular la expresión personal, la maduración y la integración armónica del grupo.

- Juegos al comienzo de un curso: El inicio de un nuevo curso o un nuevo ciclo escolar, son ocasiones excelentes para realizar juegos relacionados con la interacción del grupo, generalmente conocida como dinámicas de grupos. Este momento de cambio, con un nuevo tutor o con nuevos compañeros, precisa una toma de contacto que facilite las relaciones y apacigüe las primeras ansiedades. Conocerse exige aprender los nombres de los demás, del mismo modo hablar de si mismo frente al resto del grupo requiere cierto grado de confianza respecto a sus miembros, por lo tanto, la elección de de los juegos empleados para hacer que los integrantes del grupo se vayan conociendo entre si debe seguir una progresión. En este sentido el educador debe tener en cuenta lo siguiente: Siempre debe respetar el ritmo y los deseos de integración de cada uno de los miembros del grupo. No se debe obligar a compartir desde un principio todo lo que demande a los participantes que no dan muestra de apertura frente al grupo, el educador debe participar activamente en la mayoría de estos juegos, como un miembro más del colectivo, ya que si ayuda a interiorizar a los jugadores lo que se les pide. Por otra parte, su participación es coherente con el

propósito de estas actividades: facilitar el conocimiento mutuo y, a través del mismo, generar un clima de confianza que favorezca el buen funcionamiento del grupo durante el curso.

- Juegos para fiestas: Fiestas y juego van de la mano, son escasas las fiestas populares donde el elemento lúdico no está presente. Sin embargo, y al igual que sucede con el juego, aún se debe defender la fiesta como una propuesta de elevado contenido educativo frente a la percepción que se tiene en algunos ámbitos de la misma como un tropiezo en la programación o un entretenimiento banal sin frutos. Defender la fiesta dentro de la escuela significa referirse a una visión de la fiesta como un elemento que cuenta con un importante potencial para motivar a los alumnos y alumnas y alimentar el sentimiento de grupo y de comunidad. La escuela puede acoger a una amplia variedad de fiestas y celebraciones, que se pueden clasificar en diferentes tipologías: según la época del año en que se desarrollan (fiestas de primavera o verano) según su origen (populares, tradicionales, institucionales y nuevas). La celebración de una fiesta en la escuela es una excelente oportunidad para realizar grandes juegos.
- Juegos para excursiones: Para los educadores, los juegos constituyen durante las salidas un excelente elemento de ruptura de la actividad realizada hasta el momento, un mecanismo de relajación o una excusa para favorecer las relaciones entre sus miembros

Durante las salidas los jugadores ya se trate de niños o de adolescente, se encuentren en un espacio desconocido: un río, un bosque u otros, los organizadores deben cerciorarse de la validez de ese espacio como terreno de juego y deben tener en cuenta el grado de autonomía de los participantes a la hora de desenvolverse en esa ubicación. Por tal razón, la exploración previa del entorno y la adopción de medidas de control o seguimiento de la actividad deben formar parte de la programación de este tipo de actividades.

- **Actividades Nocturnas:** Estas actividades se componen de juegos de noche o veladas, el juego de noche es básicamente un juego exterior cuyo elemento fundamental es una acción que se ejecuta en la oscuridad (escondarse, buscar), en un espacio que puede ser muy amplio. Por lo contrario la velada es la mayoría de veces una actividad pausada, por lo general de carácter estático y no requiere un espacio amplio para su realización. La velada, además, suele participar de un clima de recogimiento y acercamiento entre los miembros de un grupo, lo que entraña un referente afectivo, mientras que el juego de noche tiene que ver sobre todo aspecto físico (velocidad, agudeza visual o auditiva).

c) Juegos en el aula

A largo del curso escolar en el aula, pueden darse breves momentos de tiempo libre. En estos paréntesis docentes se puede realizar juegos sencillos y que, pese a requerir material, permiten que los alumnos trabajen diferentes objetivos en grupos tales como: aprender a organizarse, trabajar en grupos tareas comunes y familiarizarse con un amplio repertorio de juegos sencillos que puedan incorporar fácilmente a su tiempo libre.

- **Juegos de mesa:** Los juegos que se realizan alrededor de una mesa son ideales para momentos en que el grupo no puede salir al exterior a causa de la lluvia o de cualquier imprevisto. Se trata de juegos muy tranquilos que pueden llevarse a cabo con material muy sencillo, como el dominó, lotería, laberintos, cerrar cuadros y otros.
- **Juegos de tablero:** Es un juego de mesa que utiliza uno o más tableros como soporte. Los tableros pueden desplegarse desde el comienzo de la partida, como en el ajedrez, la oca o el Monopoly.
- **Juegos con dados:** Habitualmente, los dados se asocian con las apuestas, el azar y otros juegos de adultos. Por este motivo, en algunas escuelas se eliminaron. Sin embargo existe un componente matemático en muchos de estos juegos que el educador puede tener en cuenta como recurso curricular.

d) Juegos en el patio.

El patio de una escuela es el punto de encuentro lúdico para los alumnos de diferentes grados, quizás el único espacio que proporciona un contexto de juego libre. Los juegos que habitualmente se practican en un patio escolar reúnen las siguientes características:

Los alumnos son de edades diferentes, no hay intervención del adulto, se utiliza un material muy simple. Se tiende a utilizar todo el espacio disponible.

- Juegos con pelota: Todos los juegos con pelota tienen una serie de características comunes que son ideales para su práctica en el patio. Tienen pocas normas, de manera que los jugadores pueden jugar libremente en cuanto las conocen y requieren poco material.
- Juegos con canicas: Tradicionalmente, para jugar con canicas se utiliza materiales diversos como bolas cristal, de barro cocido y piedras redondas. El juego con canicas suele ser muy rico en nomenclatura y presentan variedad de lanzamientos, se lanzan las canicas con la mano y también con los dedos.
- Juegos con trompos: En el mundo existen una gran variedad de trompos (peonzas); sus formas son distintas y con ello se realizan diferentes lanzamientos, para niños pequeños se debe utilizar trompos de dedo, ya que resultan muy sencillos de lanzar.
- Rayuelas: Son juegos tradicionales de todo el mundo. Se pueden inventar y diseñar nuevos diagramas, sobre los que hay que saltar.

e) El juego y el teatro.

Los juegos de expresión teatral ayudan a vencer el miedo al ridículo, ejercitan el autocontrol, desarrollan la espontaneidad y la capacidad de improvisación, enriquecen la expresión y la comunicación emocional, mejoran la confianza en uno mismo y la

seguridad personal, fortalecen la coordinación biorrítmica, la capacidad de concentración y así mismo fortalecen la relación entre los miembros del grupo.

- Juegos de expresión: Bajo el nombre de juegos de expresión se agrupan todas aquellas propuestas en las que los jugadores expresan con el cuerpo (mimo, danza libre, rítmica) o con las palabras algún sentimiento o alguna narración o historia. Se trata, en general, de juegos muy sencillos, idóneos para trabajar personajes de características dispares y representar situaciones concretas.

f) Juegos de ritmo

Alins, S. y Ros J. (2010), manifiestan que el ritmo es un fenómeno innato en el niño. A los pocos meses de su nacimiento, ya agita objetos con movimientos más o menos regulares. Después, empieza a emitir sonidos con alternancia regular. Y, a partir del año, descubre el ritmo motor en el campo de los desplazamientos, los saltos y otros.

Jugar con elementos rítmicos permite que el niño desarrolle experiencias perceptivas motrices que amplían su conocimiento global de la expresión corporal. Una educación rítmica bien orientada favorece la adquisición paulatina del sentido del tiempo, de la velocidad, del espacio y de la duración de los movimientos. Si se trabaja con una noción de ritmo amplia, el niño puede aprender a enriquecer su entorno sonoro, a aumentar su expresión gestual, a tomar conciencia de sus posibilidades rítmicas y corporales, y a ampliar las relaciones con sus compañeros y aprovechar el juego para expresarse y comunicarse.

Los juegos en los que interviene el ritmo contribuye a lograr los objetivos previstos en el área de identidad y autonomía personal de la Educación Infantil, pues permiten el conocimiento del cuerpo y ayudan a su desarrollo armónico, a la vez que facilitan que el niño asuma una autonomía no sólo en lo referente al movimiento, sino también en su relación con los otros y en el medio en el que desarrolla.

Las expresiones rítmicas del cuerpo, con o sin ayuda de la manipulación de objetos (pelotas, instrumentos musicales y otros) deben ser experimentadas por el niño, quien

mediante movimientos corporales marcados y ritmos pautados podrá lograr un óptimo aprendizaje psicomotor.

En definitiva, la integración del ritmo y el movimiento corporal en la Educación Infantil constituyen una fuente educativa de gran valor para la formación global del niño.

g) Juegos de ritmo con consignas sonoras y numéricas

Estos juegos están diseñados para desarrollar la percepción del tiempo inmediato y para aprender a establecer una organización espontánea e intuitiva de hechos sucesivos. Paralelamente, introducen al niño en el campo de la memoria auditiva y del sentido del ritmo, tanto a nivel auditivo como corporal. Los juegos con consignas sonoras permiten trabajar diferentes tipos de frases rítmicas expresadas mediante sonidos artificiales o vocales, resulta interesante combinar ritmos producidos a partir de consignas sonoras (golpes de un instrumento de percusión u otros), con desplazamientos por el espacio. Los juegos de ritmo con consignas numéricas están pensados para trabajar sucesiones numéricas ordenadas o series de elementos, objetos cotidianos o movimientos.

h) Los Videojuegos

Océano, (2004), no todos los videojuegos son adecuados para su uso como herramienta educativa, en este sentido se deben de conocer los principales tipos de videojuegos y las cualidades que posee cada uno de ellos. Según el tipo de interactividad y los objetivos del juego, se pueden clasificar en:

- Juegos de acción: El jugador usa sus reflejos para abatir a sus enemigos, suelen ser juegos con alta presencia de violencia, por este motivo se desaconseja su uso en ámbitos educativos.
- Juegos de simulación: El jugador controla una organización y el objetivo es hacerla crecer. Existen juegos que simulan la dirección de una ciudad, de un hotel o de una civilización, sin embargo las partidas son muy largas y por esto resultan poco aconsejables para la escuela.

- Juegos de aventura: Se plantea un enigma a resolver relacionando los diferentes personajes que aparecen en el juego, suelen ser muy deductivos, en el mercado existen muchos videojuegos con estas características y constituyen una gran herramienta educativa.
- Simuladores de deporte: Suelen simular que el jugador se encuentra en el campo de juego, desarrollan capacidades de motricidad y espacialidad.
- Rompecabezas y juegos de tablero: Son simuladores de este tipo de juegos, su indicación en el uso educativo es la misma que la de los juegos reales.

1.2 La tolerancia

1.2.1 Valor

López, (2008), manifiesta que un valor es un rasgo positivo en una persona; es una actitud que da validez y firmeza a algún acto y es capaz de producir efectos en su vida y en la de los demás.

1.2.2 La formación de valores

La convicción la reflexión de los docentes y el deseo de autosuperación son indispensables en la transmisión de valores. El niño incorpora los valores y actitudes que observa, el adulto es el modelo a partir del cual el niño internaliza los valores y pautas de conducta. Para que el niño construya valores debe conocer, discernir y optar por el bien; o sea, entender los valores, adherirse efectiva y emocionalmente a los mismos y fundamentalmente, manifestarlos en acciones. El trabajo de los valores debe ir acompañado del ejemplo del docente, de la coherencia entre lo que propicia mediante las situaciones de enseñanza-aprendizaje y sus propias actitudes.

1.2.3 El valor de la tolerancia

Se define como tolerancia al respeto de las ideas, opiniones o las acciones de los demás aunque sean contrarias o diferentes a las propias.

Se dice que una persona tolerante es aquella que no intenta imponer sus ideas ni su manera de actuar a los demás, escucha sus razonamientos e incluso es capaz de cambiar de opinión si lo cree conveniente. Todo lo contrario de una persona intolerante, que se cierra ante cualquier idea ajena y que reprueba las costumbres diferentes a las propias.

La intolerancia y el fanatismo son dos de los grandes problemas de la sociedad actual, ambos se deben a la falta de flexibilidad y de hábito de negociación en un medio sociocultural determinado. Así, a menudo se constata la presión que unos grupos ejercen sobre otros para tratar de imponer sus ideas políticas o sus creencias religiosas.

1.2.4 Para qué enseñar tolerancia

Aguiló, (2002), El fundamento de la enseñanza de la tolerancia está en formar seres humanos más preparados para cohabitar en un mundo cada vez más diverso; para proteger contra la discriminación y evitar así conflictos, y para abrir caminos hacia la civilidad y el respeto.

1.2.5 La educación en valores y la familia

Océano, (2007), apunta que cuando el niño ingresa a la escuela, ingresa con él su familia, sus valores, sus costumbres, su historia. La familia es la primera escuela de la vida, los padres transmiten sus valores y creencias que han elegido para formar una persona buena, integra, coherente y capaz de vivir en sociedad.

Océano, (2004), manifiesta que los adultos deben tener en cuenta que cualquier vivencia o experiencia cotidiana abre un amplio abanico de posibilidades en el campo del aprendizaje, la educación y la transmisión de los valores. Se trata, pues de sacar el máximo partido posible a las pequeñas incidencias y anécdotas diarias.

De hecho la familia transmite los valores día tras día aunque, sin duda, el modo en que actúan los mayores en las situaciones excepcionales y en los momentos especiales significativos calan también profundamente en la personalidad el niño y la niña, que no tardan en incorporar a su identidad las experiencias aprendidas en su convivencia familiar.

1. 2.6 El papel de los padres

Aguiló, (2002), La familia se reconoce siempre como elemento socializador primario de los niños y niñas y en tal sentido juega un papel fundamental en los aprestamientos sociales iniciales, tan necesarios y enriquecedores para la vida presente y futura de los hijos. Entre las sugerencias más reconocidas para inducir tolerancia en los hijos están: hablar sobre ella, identificar actitudes intolerantes en los hijos, analizarlas y confrontarlas serenamente con ellos, apoyar a los niños que son víctimas de intolerancia dentro de un claro concepto educativo de opción por el débil y, por último, alentar a los niños, en consenso con el sistema educativo, a participar en actividades comunitarias que les enseñarán en primer lugar a apreciar lo que tienen y a mirar compadecidamente a quienes tienen menos oportunidades en su diario vivir. El ejemplo vuelve a constituirse aquí como determinante para impactar favorablemente el comportamiento infantil.

1.2.7 La enseñanza de la tolerancia en los centros educativos.

La selección de los valores que explícita o implícitamente se trabaja con los alumnos es uno de los aspectos que más claramente distingue a un centro educativo de otro. Un centro educativo que tenga como valores preferentes la eficacia, la calidad y el liderazgo se diferencia claramente de otro que prioriza los valores la empatía, la solidaridad y la

esperanza, con esta puntualización no se insinúa que un centro sea mejor que el otro, simplemente se señala que ambos centros presentan grandes diferencias educativas y que la concepción que uno y otro tienen de la persona y del mundo difiere en gran medida.

Lo más importante es que toda la comunidad educativa se involucre en el trabajo de unos mismos valores y que el equipo docente encauce en idéntica dirección las incidencias cotidianas. Un claustro coherente y cohesionado es el que programa un mutuo acuerdo los mismos valores y los lleva a la práctica de forma eficaz gracias a un fecundo trabajo en equipo. Por lo contrario, en un centro educativo en los que existe criterios y cada docente defiende y aplica valores distintos, impera la ineficacia, se generan conflictos y se confunde a los discentes.

Nunca se insistirá lo suficiente en la gran importancia que tiene el ejemplo que los educadores pueden y deben ofrecer a sus alumnos. En educación, al igual que en todo el proceso de crianza, el buen ejemplo arrastra y constituye un bastión generador de comportamientos deseables entre los cuales está la tolerancia. Es fundamental el pleno ejercicio de la convivencia intergrupala, Cuando se permite la plena expresión de la cultura regional en un contexto de respeto, se está fomentando actitudes tolerantes que serán muy enriquecedoras para el bagaje social de los niños y niñas. Como bien se afirma, que disponemos de un mundo para todos los seres humanos, y el escenario educativo debe constituirse en un pilar fundamental de la sana convivencia.

.Pero para llegar a ella debe tomarse en cuenta lo siguiente:

- Debe hacerse compatible el respeto y la libertad de los demás, es ahí donde entra el juego de la tolerancia.
- Estar realmente disponible a escuchar a los demás.
- Es preciso hacer una valoración moral, atender con rectitud el bien común, que es la única causa legitimadora de la tolerancia.
- El respeto a la diversidad, debe considerarse globalmente como un importante progreso social.

- Inculcar eficazmente en las nuevas generaciones las convicciones que sustentan el respeto por la dignidad de la persona humana.
- La tolerancia es más segura al nutrirse de convicciones firmes.
- La tolerancia religiosa constituye un importante avance social.
- Aprender a encontrar un equilibrio sensato entre opinión, libertad y autoridad.

1.2.8 Tipificación de la persona tolerante.

La persona tolerante es aquella que se entusiasma y vive con pasión un ideal, pero acepta a los que viven otros ideales. Aquella que no ve en los demás contrarios opuestos, sino contrastes suplementarios, y que entiende que vivir en paz, más que carecer de enfrentamientos, implica generar armonía y colaboración.

En la génesis de la persona tolerante juega un papel importante el desarrollo gradual y progresivo de un buen nivel de autoestima, habida cuenta de que quien se quiere a sí mismo es capaz de querer a los demás. El proceso de desarrollo de la autoestima se inicia desde los idearios afectivos preconceptionales de los padres que se van enriqueciendo una vez ocurre la fecundación y a través de todo el período prenatal, y que se va a expresar ya de manera vivencial con el fortalecimiento de la vinculación afectiva, una vez el niño nace, donde la cercanía con sus padres y el proceso de amamantamiento constituyen elementos fundantes de ese proceso.

La vinculación afectiva se convertirá entonces en el fundamento del llamado apego seguro, mediante el cual el niño percibirá que el mundo al que llegó le es favorable y que hay personas que lo quieren y que lo atienden a su alrededor. Posteriormente aparecerá, al final del primer año, la noción de confianza básica, fundamental en la génesis del autoconcepto que se transformará después en la autoestima como bastión de las metas del desarrollo infantil. Hay que resaltar enfáticamente la importancia que tiene la formación de una buena autoestima para la salud mental de los seres humanos, basada en los elementos primordiales del amor incondicional y el desarrollo creciente

de competencias y capacidades, apoyada de manera inteligente por los acompañantes de la crianza.

1.2.9 La intolerancia

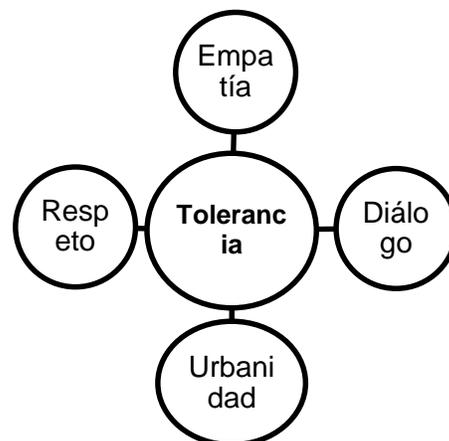
La intolerancia tiene su origen en la ignorancia y el temor a lo desconocido, al otro, a otras culturas o religiones. Con mucha frecuencia conduce al fanatismo. Entre las expresiones graves de intolerancia están:

- La inequidad de género (sexismo).
- La discriminación racial (racismo), el odio y discriminación al extranjero (xenofobia).
- La explotación en cualquiera de sus perversas expresiones (laboral, sexual y otros).

1.2.10 La tolerancia con relación a otros valores.

Océano (2007), expresa que la multiculturalidad es una realidad social en muchos países del mundo. Debido a las grandes emigraciones que se producen a escala plantearla como consecuencia de conflictos económicos o políticos, es un fenómeno en expansión. En estas condiciones, la semilla de la tolerancia debe plantarse a edades tempranas, cuando todavía los valores están desarrollándose. Y es preciso que sus raíces arraiguen con fuerza, alimentadas por el agua del respeto, por las sales minerales de la comprensión y por el sol del diálogo.

El resultado será, mediante la función clorofílica de la empatía, una planta fuerte y sana que conseguirá la comunión de los diferentes pueblos del mundo. Los valores que se pueden cultivar a través de la tolerancia son:



1.2.11 La pirámide de los niveles lógicos del pensamiento

Océano (2007), expone que el modelo de la Pirámide de los Niveles Lógicos del pensamiento fue propuesto por el antropólogo Gregory Bateson (1904-1980), y perfeccionado posteriormente por Robert Dilts, uno de los impulsores de la Programación Neuro Lingüística, en el modelo se secuencia un aprendizaje que se puede llevar a cabo a través de cinco niveles perfectamente jerarquizados.

- Nivel 1. El entorno: todo individuo forma parte de diversos entornos: la escuela, la familia, el barrio, el ámbito laboral, el social y otros. El ambiente tiene un papel detenidamente en el modo en que se recibe la educación.
- Nivel 2. Las actividades: En los centros educativos se llevan a cabo múltiples actividades (explicar, escuchar, jugar, trabajar en equipo, planificar, evaluar y entre otros), la tarea de los docentes consiste, precisamente en encauzar estas actividades para que se conviertan en vías eficaces de aprendizaje. El aprendizaje activo fomenta la participación, es decir, las conductas activas y participativas de los alumnos, y promover la imitación y repetición rutinaria de lo que se aprende. Para saber si un alumno asimila plenamente el aprendizaje, basta con observar si su actitud concuerda con él.
- Nivel 3. Las capacidades: Las capacidades o habilidades permiten alcanzar la maestría en determinados campos. La educación integral pretende que las capacidades de los distintos ámbitos formativos (intelectual, social, emocional, físico, espiritual) permanezcan en equilibrio.
- Nivel 4. Las creencias y los valores: Toda las personas albergan determinadas creencias sobre ellos mismos y los demás en función de sus valores. Una creencia es una generalización sobre las acciones, actitudes, capacidades y ciertas conductas de una persona. El concepto de valor es muy complejo, por ello, no existe una

definición aceptada universalmente, sin embargo, se acepta que un valor marca las actitudes y conductas individuales e influye en la relación con los demás.

- Nivel 5. La identidad: La identidad o personalidad es la manera de ser de cada persona, eso hace de cada quien único e irreplicable. La identidad de un centro educativo queda definida en su proyecto educativo institucional, en el plasma sus principales objetivos del centro y los valores que promueve.

1.2.12 La educación en el siglo XXI: el informe de Delors

Océano, (2007), afirma que uno de los referentes para la educación en valores es el informe Delors, así llamado por Jacques Delors, político francés que presidió la Comisión Internacional de la Unesco para la educación cuando se redactó el informe. El Informe de Delors destaca que la educación es un factor indispensable para lograr la paz e inculcar el respeto a la vida, defiende la consecución de una sociedad educativa como alternativa a las concepciones de educación básica y permanente. El reto consiste en conseguir que en el siglo XXI la educación sea un patrimonio para todos y se lleve a cabo a lo largo de toda la vida y no sólo durante un período formativo concreto. El informe también plantea el papel que desempeña el docente, que dejaría de ser un transmisor del conocimiento y se convierta en un mediador, ello sin duda, modifica la relación que se establece entre docente y alumno.

Esta nueva concepción de la educación considera básico que las familias se involucren en la educación de sus hijos y que se estrechen los vínculos entre la familia y el centro educativo. El Informe de Delors orienta el aprendizaje y la educación en cuatro direcciones convergentes: Conocer, Hacer, Convivir y Ser.

- Aprender a Conocer: Significa adquirir una cultura general amplia y al mismo tiempo profundizar en un número determinado de materias, supone también aprender a aprender, es decir, aprender a sacar conclusiones de las experiencias vividas.

- Aprender a Hacer: significa aprender a desenvolverse con éxito (En la familia en el trabajo, en la sociedad) y a operar con los demás para realizar un eficaz trabajo de equipo.
- Aprender a Convivir: Significa saber desarrollar la empatía y la colaboración, es decir, saber relacionarse con los demás. Para ello es imprescindible aprender a comprender, saber participar en proyectos colectivos, intentar gestionar los conflictos de manera que nadie se sienta perdedor o maltratado.
- Aprender a Ser: Significa lograr un crecimiento personal que consolide la personalidad, incremente capacidades, permita asumir y aprender aquellos valores que ayudan a ser mejor y más feliz.

El Informe de Delors considera el potencial educativo de la vida diaria y defiende una concepción de la educación como un todo que se define como sociedad educativa.

1.2.13 Las cuatro direcciones convergentes del Informe de Delors aplicado al valor de la tolerancia:

a) Se aprende a conocer la tolerancia cuando:

- Se puede identificar una conducta tolerante.
- Se tiene relación con personas tolerantes.
- Se comprende el significado de la tolerancia.
- Al reflexionar sobre las consecuencias de la intolerancia.

b) Se aprende a actuar con tolerancia cuando:

- La persona escucha el razonamiento de los demás.
- Se reconoce que la manera de comportarse depende de los valores que se tienen.
- Mostrar respeto y comprensión hacia las personas que discrepan.

c) Se aprende a convivir con tolerancia cuando:

- Se aprende a respetar la forma de pensar de los otros.
- Comprender que los demás actúen de acuerdo a sus opiniones.
- Comprender la importancia de las normas de convivencias de otras culturas y adaptarse a ellas.
- Hacer todo lo posible por crear una atmosfera de tolerancia.

d) Se aprende a ser una persona tolerante cuando:

- Se procura empatizar con los demás
- Se tiene el cuidado de no ofender a nadie por sus creencias
- Se comprende las costumbres de los demás
- Al interesarse por conocer las opiniones de los demás

II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El juego favorece la socialización del niño en la escuela como en el hogar, es la herramienta que permite a los docentes y padres de familia inculcar la semilla de la tolerancia que debe plantearse a edades tempranas, cuando todavía los valores están en desarrollo, y es preciso que sus raíces arraiguen fuerza, y que mejor manera que a través del juego. La tolerancia es el valor que normaliza las relaciones humanas de los individuos en la familia, el vecindario o la escuela ser tolerantes permite aceptar a los otros con sus virtudes y defectos.

La tolerancia se forma durante el proceso de aprendizaje, y para ello las actividades lúdicas se convierten en una herramienta estratégica, el niño no sólo aprende a relacionarse con los demás, sino que también aprende a ser, conocer, y convivir con otros sin importarle su estatus económico, etnia a la que pertenece o color de tez, lo que claramente lo encaminará hacia el respeto de creencias, ideales, formas de pensar y de actuar de los demás. La ausencia del juego provoca la poca socialización del niño con otros de su misma edad y las personas que le rodean, así mismo el niño no aprende a respetar reglas, a expresar lo que siente, a ser asertivo, no descubre nuevas facetas de su imaginación, tampoco puede pensar en numerosas alternativas para resolver un problema y mucho menos a ser tolerante con los demás.

La falta de tolerancia en la escuela encubre los errores y predispone a los estudiantes a no aprender de sus errores. La educación debe ser un proceso que forme niños en la tolerancia, para que quien se forme bajo esa línea, sea un ciudadano respetuoso de las diferencias, aprenda a desaprender constantemente, y que tome como rutina el cambio continuo. Es por ello, que la labor de un educador en un aula de clase debe estar enmarcada en un margen de tolerancia en el que se permita construir consensos y disensos. Por tal circunstancia surge la siguiente interrogante: ¿Cómo el juego educativo fortalece la tolerancia?

2.1 Objetivos

2.1.1 General

Establecer si la práctica del juego educativo en el aula mejora el nivel de tolerancia en los niños de primero primaria.

2.1.2 Específicos

- a. Determinar si la realización de juegos en el aula estimula el valor de la tolerancia.
- b. Establecer la importancia que tiene la aplicación del juego educativo en el aula, para mejorar los niveles de tolerancia entre un grupo de estudiantes de primera grado primaria.
- c. Proponer el juego educativo como una herramienta que fortalezca el valor de la tolerancia en el aula.

2.2 Hipótesis

H_1 El juego educativo es una herramienta para fortalecer la tolerancia.

H_0 El juego educativo no es una herramienta para fortalecer la tolerancia.

2.3 Variables de Estudio

1. Juego educativo
2. La tolerancia

2.4 Definición de variables

2.4.1 Definición conceptual

- **Juego Educativo:**

Océano (2004), define que el juego es una actividad voluntaria ejecutada con ciertos límites fijos de tiempo y lugar, de acuerdo con las reglas libremente aceptadas. El juego representa una actividad física o pasiva, libre o voluntaria, pura, improvisada, intrínseca o espontánea y placentera, practicada durante el tiempo libre y que se lleva a cabo con el propósito final de divertirse o entretenerse.

- **Tolerancia**

Océano, (2007), define como tolerancia al respeto de las ideas, opiniones o las acciones de los demás aunque sean contrarias o diferentes a las propias.

Se dice que una persona tolerante es aquella que no intenta imponer sus ideas ni su manera de actuar a los demás, escucha sus razonamientos e incluso es capaz de cambiar de opinión si lo cree conveniente. Todo lo contrario de una persona intolerante, que se cierra ante cualquier idea ajena y que reprueba las costumbres diferentes a las propias.

2.4.2 Definición Operacional

- **Juego educativo**

La variable juego educativo se operacionalizó mediante una entrevista dirigida a docentes que tienen a su cargo el grado de primero primaria (control y experimental) que se manipularon para el trabajo de campo y la aplicación de varios juegos en el aula y patío orientados a un grupo de alumnos de primero primaria (experimental) como parte del trabajo de campo, para verificar si efectivamente el juego educativo incide en el fortalecimiento del valor de la tolerancia.

- **Tolerancia:**

La variable tolerancia se operacionalizó mediante la aplicación de una evaluación por observación, específicamente una escala de rango al inicio del proceso cuando ambos

grupos estaban intactos, es decir que ninguno había sido manipulado. Al finalizar la aplicación de los veinticinco juegos educativos que se seleccionaron, se realizó otra evaluación a ambos grupos, al que se manipuló (grupo experimental) y al que se mantuvo intacto (grupo control), esto con el fin de verificar si la aplicación de juegos educativos inciden en el fortalecimiento del valor de la tolerancia en niños de primero primaria.

2.5 Alcances y límites

2.5.1 Alcances

El estudio se realizó en el Instituto de Estudios Avanzados de Occidente, (IEA), Campus Central, en el grado primero primaria sección A, (grupo experimental) y primero primaria sección C, (grupo control), el establecimiento se ubica en la Avenida Jesús Castillo 1-81 de la zona 3 de Quetzaltenango, con niños en edades comprendidas entre los seis y siete años.

2.5.2 Límites

- El tiempo estipulado para la aplicación de cada juego ya que algunos se extendieron por la emoción de los niños.
- La apatía de algunos discentes, en cuanto a participar en los juegos propuestos para el cuasiexperimento.
- Poca bibliografía y estudios actualizados para dicho tema.

2.6 Aporte

El tema de estudio es de mucha importancia, ya que a través de el, se puede constatar la incidencia positiva que tiene el juego educativo al ser sistematizado en el aula con el propósito de fomentar el valor de la tolerancia y cultivar otros valores como el respeto y la asertividad que le permite al niño convivir con los demás de una manera sana y atenta.

El presente trabajo beneficiará a docentes, padres de familia y a personas que laboren con la niñez, debido a que es un tema interesante y novedoso aplicable a la formación de un valor muy importante como lo es la tolerancia de una manera creativa y enriquecedora, ya que la aplicación provechosa de los juegos posibilita cambios de conductas observables y verificables en un niño o niña como se constata en el presente trabajo de estudio. También servirá como una fuente bibliográfica actualizada que podrán consultar los estudiantes de la carrera de Pedagogía y Psicología de la Universidad Rafael Landívar y personas en general, que deseen obtener información sobre las variables de estudio. .

III. MÉTODO

3.1 Sujetos

El estudio se realizó en el Instituto de Estudios Avanzados de Occidente (IEA) en el nivel primario del Campus Central, ubicado en la Avenida Jesús Castillo 1-81 de la zona 3, de Quetzaltenango del área urbana, dicha institución educativa es de carácter laico y pertenece al sector de colegios privados de Quetzaltenango; para la realización del trabajo de campo se contó con una población de 36 alumnos de primero primaria divididos de la siguiente manera: Sección A con 18 alumnos y sección C con 18 alumnos, ambos grupos poseen discentes de sexo masculino y femenino, en edades comprendidas de 6 y 7 años, de los cuales no hay repitentes, la mayor parte de la población pertenece al grupo étnico ladino y la minoría al grupo étnico maya.

3.2 Instrumentos

Los instrumentos para recolectar la información fueron una entrevista dirigida a docentes de primer grado y dos evaluaciones por observación (diagnóstica y final), a través de una escala de rango, (ver en anexos), dichas evaluaciones se aplicaron para comparar dos grupos de estudiantes de primero primaria: Un grupo control el cual no realizó juegos educativos y un grupo experimental el cual si practicó juegos educativos; esto para constatar cual de los dos grupos presentó un desarrollo significativo en relación al valor de la tolerancia; si el primero que no practicó juegos educativos o el segundo que practicó juegos educativos.

3.3 Procedimientos

3.3.1 Elección y aprobación del tema a investigar.

La elección y aprobación del tema a investigar se realizó de manera individual; cada estudiante propuso un tema que le llamó la atención y el cual estaba interesado en investigar.

3.3.2 Fundamentación teórica

La investigación se basó en fuentes secundarias de información como libros, enciclopedias, revistas, tesis, páginas web, periódicos, de bibliografía reciente, los cuales poseen información importante acerca de las variables de estudio y la problemática que se da.

3.3.3 Selección del área de investigación

Debido a que la investigación fue cuasi-experimental, se realizó en el Instituto de Estudios Avanzados de Occidente, (IEA), Campus Central, el establecimiento se ubica en la Avenida Jesús Castillo 1-81 de la zona 3 de Quetzaltenango. La investigación se realizó en dicho establecimiento, por la razón de contar con un programa de valores y con los juegos se implementaría una nueva herramienta para fortalecer el valor de la tolerancia en los discentes de primero primaria, así mismo posee tres secciones por grado.

3.3.4 Discusión de resultados

Los resultados del trabajo de campo, se compararon con el contenido del marco teórico, la entrevista realizada a docentes y la evaluación por observación de los juegos que se utilizaron.

3.3.5 Propuesta

Se realizó en base a la discusión de resultados, con la finalidad de brindar una nueva opción de solución para mejorar y reforzar la formación del valor de la tolerancia en niños de primero primaria.

3.3.6 Conclusiones

A través del trabajo de campo se determinaron los resultados obtenidos, al comparar las diferencias de una educación pasiva y la aplicación de juegos educativos y su efecto en la formación del valor de la tolerancia en alumnos de primero primaria.

3.3.7 Recomendaciones.

Se realizaron al finalizar el trabajo de campo para dar a conocer sugerencias que contribuyan significativamente en el trabajo del docente en el aula para lograr una educación integral y de calidad para el alumno.

3.4 Diseño

Este trabajo de investigación es un diseño cuasi experimental y según Segura, (2003), son una derivación de los estudios experimentales, en los cuales la asignación de los sujetos no es aleatoria aunque el factor de exposición es manipulado por el investigador.

Los diseños que carecen de un control experimental absoluto de todas las variables relevantes debido a la falta de aleatorización ya sea en la selección aleatoria de los sujetos o en la asignación de los mismos a los grupos experimental y control, que siempre incluyen una preprueba para comparar la equivalencia entre los grupos, y que no necesariamente poseen dos grupos (el experimental y el control), son conocidos con el nombre de cuasiexperimentos.

El método cuasiexperimental es particularmente útil para estudiar problemas en los cuales no se puede tener control absoluto de las situaciones, pero se pretende tener el mayor control posible, aún cuando se utilicen grupos ya formados. Es decir, el cuasiexperimento se utiliza cuando no es posible realizar la selección aleatoria de los sujetos participantes en dichos estudios. Por ello, una característica de los cuasiexperimentos es el incluir grupos intactos, es decir, grupos ya constituidos.

Para realizar el trabajo de campo se seleccionó el grado de primero primaria, del Instituto de Estudios Avanzados de Occidente, Campus Central, dicho grado cuenta con tres secciones A, B y C, para realizar el cuasiexperimento se escogió a la sección A y C, por contar con la misma cantidad de estudiantes, ambos grupos oscilan entre los seis y siete años, no hay repitentes, su nivel socioeconómico es similar, ambos grupos están integrados por niños de la etnia ladina en su mayoría y una minoría maya, en ambos grupos no hay padres divorciados, los niños residen en el casco urbano de la ciudad de Quetzaltenango.

Después de haber seleccionado a los dos grupos se toma a la sección A como el grupo que se manipulará (grupo experimental) y la sección C como el grupo que permanecerá intacto (grupo control), al grupo experimental se le aplicó veinticinco juegos educativos, los cuales fueron practicados durante los meses de agosto y septiembre, los juegos se seleccionaron con mucha precisión, adecuados a la escala de rango (ver en anexos), herramienta que se utilizó para evaluar el proceso. Al grupo control no se le aplicó ningún juego. De esta manera se pudo constatar que el juego permitió el mejoramiento de la tolerancia en grupo que si le aplicó juegos.

La escala de rango que se utilizó para evaluar el cuasiexperimento, cuenta con diez criterios propios de un niño tolerante que oscile entre los seis y siete años de edad. Se realizó una evaluación diagnóstica y una final, obteniendo así los datos de ambos grupos para ser analizados.

3.5 Metodología estadística

Diferencia de medias con datos independientes

Devore (2000) Cuando se trabaja con datos cuantitativos y se desea saber si existen diferencias entre dos grupos se emplea el contraste conocido como diferencia de medias. Con esta comparación de las medias lo que se trata es comprobar es si ambas muestras proceden de una misma población, y por lo tanto las diferencias observadas a nivel muestral son debidas al azar, o si las muestras proceden de dos poblaciones diferentes.

Considerar dos grupos como independientes cuando los sujetos han sido asignados al azar a cada uno de los grupos y por tanto no hay motivo para pensar que entre ellos puede haber alguna relación (correlación nula).

A la hora de comparar las medias de dos grupos independientes ha de determinar previamente si las varianzas de dichos grupos son iguales o distintas, empleando para ello, por ejemplo, la prueba de Levene. Que depende del resultado obtenido en el contraste de varianzas se empleará dos diferentes formulaciones en el contraste de medias.

Varianzas iguales

$$T = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)\hat{S}_1^2 + (n_2 - 1)\hat{S}_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Donde...

\bar{X}_1 : es la media aritmética del grupo 1.

\bar{X}_2 : es la media aritmética del grupo 2.

\hat{S}_1^2 : es la varianza encestada del grupo 1.

\hat{S}_2^2 : es la varianza encestada del grupo 2.

n_1 : tamaño del grupo 1.

n_2 : tamaño del grupo 2.

La distribución de este estadístico es una t con $n_1 + n_2 - 2$ grados de libertad.

Varianzas distintas

$$T' = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{\hat{S}_1^2}{n_1} + \frac{\hat{S}_2^2}{n_2}}}$$

Este estadístico se distribuye según t con grados de libertad calculados de acuerdo a la siguiente expresión:

$$g.l. = \frac{\left(\frac{\hat{S}_1^2}{n_1} + \frac{\hat{S}_2^2}{n_2}\right)^2}{\frac{\left(\frac{\hat{S}_1^2}{n_1}\right)^2}{n_1 - 1} + \frac{\left(\frac{\hat{S}_2^2}{n_2}\right)^2}{n_2 - 1}}$$

IV PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

Los datos que se exponen en el presente capítulo son el resultado del trabajo de campo que se realizó mediante la aplicación de juegos educativos para mejorar el nivel de tolerancia en niños y niñas de primero primaria, la cual fue calculada mediante una evaluación diagnóstica y una final; con la cual se pudo comprobar la hipótesis (H1) planteada.

Tabla No. 1

Resultados de la evaluación diagnóstica.

Sujeto	Notas Sección C Grupo control	Notas Sección A Grupo experimental.
1	10	34
2	10	20
3	13	20
4	21	20
5	22	22
6	25	23
7	25	24
8	36	27
9	38	29
10	40	31
11	40	32
12	41	38
13	41	44
14	47	45
15	49	46
16	50	48
17	50	50
18	50	50

Fuente: Datos obtenidos del trabajo de campo.

Los datos que se presentan se obtuvieron al evaluar a los discentes cuando ambos grupos experimental y control permanecían intactos, ambos en ausencia de la aplicación de juegos educativos. La evaluación fue por observación por medio de una escala de rango (ver en anexos), la cual contenía diez criterios, cada criterio tenía un valor de 1 punto a 5, dando un total de 50 puntos, la nota mínima 10 puntos y la nota máxima 50 puntos. Utilizando la siguiente escala: 1= Muy pobre/No esfuerzo 2= Deficiente 3= Aceptable 4= Bien 5 = Excelente.

Tabla No. 2

Resultados de la evaluación Final.

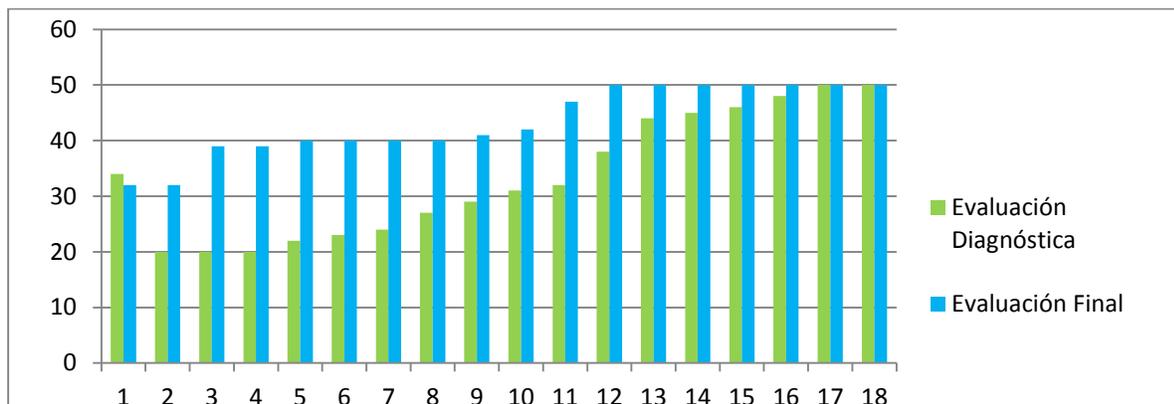
Sujeto	Notas Sección C Grupo control	Notas Sección A Grupo experimental.
1	10	32
2	10	32
3	13	39
4	21	39
5	22	40
6	25	40
7	25	40
8	36	40
9	38	41
10	40	42
11	40	47
12	41	50
13	42	50
14	47	50
15	49	50
16	50	50
17	50	50
18	50	50

Fuente: Datos obtenidos del trabajo de campo.

Los datos que indica la tabla representan los datos que se obtuvieron al finalizar el trabajo de campo, lo cual permitió observar la incidencia positiva que tuvo el juego educativo en los niños que si lo practicaron. Se utilizó la misma escala de rango del diagnóstico

Gráfica No 1

Comparación de resultados de la evaluación diagnóstica y final del grupo experimental.

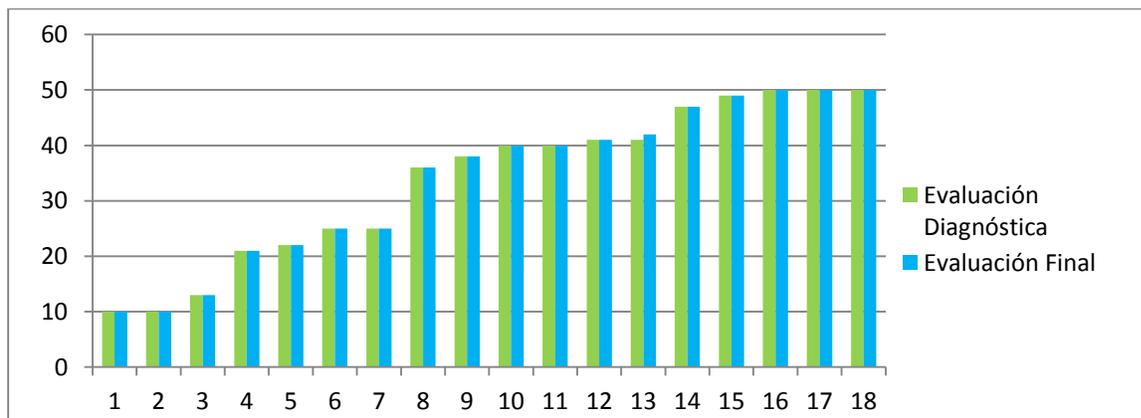


Fuente: Datos obtenidos del trabajo de campo.

Con la presente gráfica se constata que el grupo experimental al ser estimulado con juegos educativos, se pudo elevar los niveles de tolerancia que se obtuvieron al inicio del cusiperimento.

Gráfica No 2

Comparación de resultados de la evaluación diagnóstica y final del grupo Control.



Fuente: Datos obtenidos del trabajo de campo.

En está grafica se puede observar que el grupo control, al ser evaluado al final del proceso, mantiene el mismo nivel de tolerancia que en el diagnóstico, esto a causa de la ausencia del juego educativo como estímulo para elevar los niveles de tolerancia en niños de primer grado primaria.

Tabla No 3

Comparación de grupo control y experimental antes de la aplicación de juegos educativos

Comparación de evaluación diagnóstica	Tamaño	Promedio	Diferencia de medias	t	Grados de libertad (v)	T(0.01, v)	Diferencia significativa
Grupo control	18	33,5	-0.3	-0.012	33.70	-2,42	No
Grupo experimental	18	33.83					

Fuente: Elaboración propia, basada en el trabajo de campo realizado.

Los resultados obtenidos en la metodología estadística demuestran que antes de la aplicación de juegos educativos para mejorar la tolerancia en dos grados de primero primaria (grupo control y experimental) y teniendo como instrumento una evaluación diagnóstica, se muestra un promedio de tolerancia del grupo control de 33.50% y un promedio de tolerancia del grupo experimental de 33.80%; estos datos al indagarlos dentro del nivel de comparación ($T=0.01$) da como resultado que los dos grupos tienen el mismo nivel de tolerancia original, es decir, que no existe diferencia significativa entre uno y otro, esto representa que al inicio del trabajo de campo ambos grupos mantenían un mismo nivel de tolerancia, por lo tanto no hay discrepancia alguna entre las características de tolerancia entre alumnos de primer grado.

Tabla No. 4

Comparación de grupo control y experimental después de la aplicación de juegos educativos.

Entre el resultado de comparación del pre y post test del grupo experimental y el grupo control se encuentra la diferencia de 9.5, este dato al averiguarlo dentro del nivel de comparación ($T=0.01$) da un resultado de -9.94 el cual quiere decir que si existe una diferencia significativa entre ambos grupos, el grupo experimental durante el proceso de trabajo de campo se le aplicó juegos educativos, dirigidos a mejorar el valor de la tolerancia como indicador principal de la comprobación de la hipótesis (H_1), la cual se observó los cambios de actitudes interpersonales de los alumnos del grupo experimental al aplicárseles juegos. Como resumen, se detalla en el cuadro comparativo siguiente:

Comparación de evaluación final	Tamaño	Promedio de la diferencia	Diferencia de medias	% de diferencia	T	Grados de libertad (v)	T(0.01, v)	Diferencia significativa
Grupo Control	18	33.5		8	-2.32	0.0012	-2.32	No
Grupo experimental	18	43	9.5	92	-9.94	33.94	-2.52	Si

Fuente: Elaboración propia, basada en el trabajo de campo realizado.

Resultados de la entrevista dirigida a docentes de primer grado primaria.

Tabla 1

1. ¿Cree que el juego es una herramienta útil necesaria para mejorar la interacción de los niños en el aula?

Respuesta	Frecuencia Absoluta	Porcentaje (%)
Si	3	100%
No	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Datos obtenidos del trabajo de campo.

Tabla 2

2. ¿Cree que el juego puede fomentar valores en los niños?

Respuesta	Frecuencia Absoluta	Porcentaje (%)
Si	3	100%
No	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Datos obtenidos del trabajo de campo.

Tabla 3

3. ¿Aplica juegos en el aula?

Respuesta	Frecuencia Absoluta	Porcentaje (%)
Si	3	100%
No	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Datos obtenidos del trabajo de campo.

Tabla 4

4. ¿Considera importante el valor de la tolerancia?

Respuesta	Frecuencia Absoluta	Porcentaje (%)
Si	3	100%
No	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Datos obtenidos del trabajo de campo.

Tabla 5.

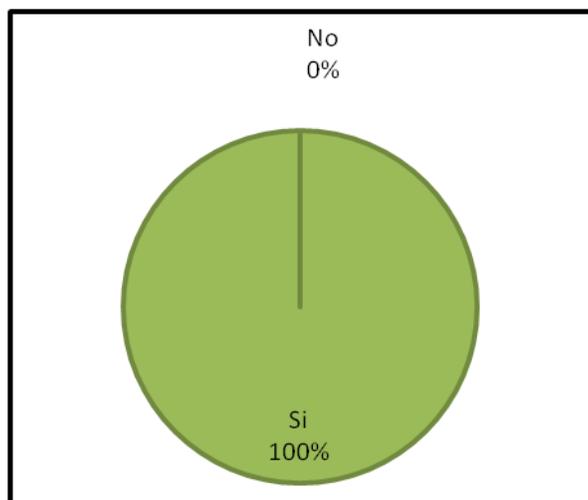
5. ¿Considera que el juego puede utilizarse como una herramienta para fortalecer la tolerancia en niños de primer grado primaria?

Respuesta	Frecuencia Absoluta	Porcentaje (%)
Si	3	100%
No	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Datos obtenidos del trabajo de campo.

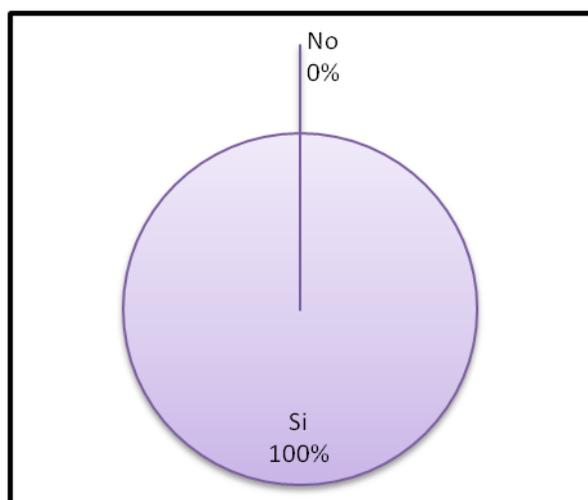
Resultados de la entrevista dirigida a docentes de primer grado primaria.

Gráfica 1



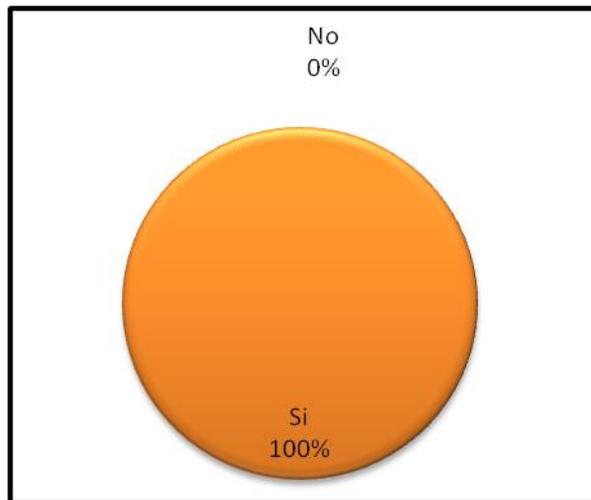
Fuente: Datos obtenidos del trabajo de campo.

Gráfica 2



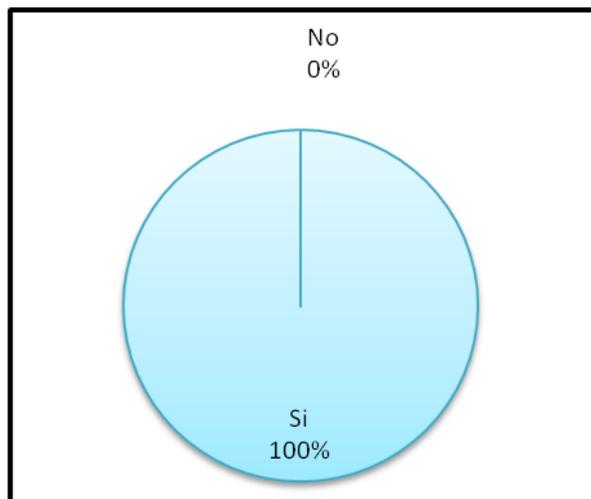
Fuente: Datos obtenidos del trabajo de campo.

Gráfica 3



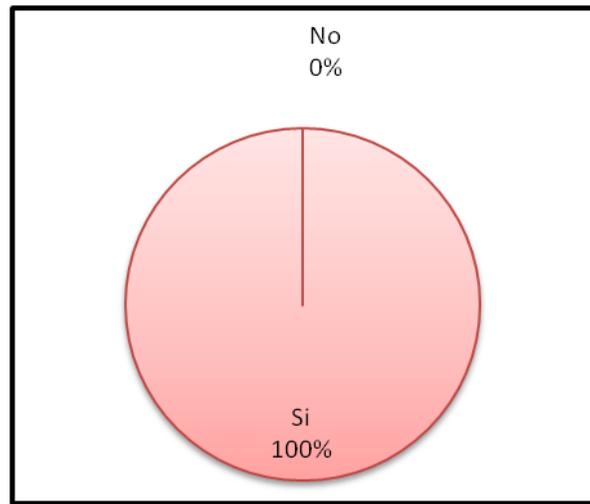
Fuente: Datos obtenidos del trabajo de campo.

Gráfica 4



Fuente: Datos obtenidos del trabajo de campo.

Gráfica 5



Fuente: Datos obtenidos del trabajo de campo.

V DISCUSIÓN DE RESULTADOS

El presente estudio se realizó con niños de primer grado de primaria comprendidos en entre los seis y siete años de edad, del área urbana del municipio de Quetzaltenango, departamento de Quetzaltenango, evidencia el bajo nivel de tolerancia que existe en la interacción entre iguales, lo que es preocupante ya que dicho valor es la simiente de otros valores como el respeto, la asertividad, la empatía, el diálogo, la urbanidad y otros.

En esta investigación se establece de qué forma el juego educativo es una herramienta para fortalecer la tolerancia. Se tuvo la participación de dos grupos uno control y otro experimental. Destaca el uso del juego por ser la primera variable de estudio también porque propicia de manera significativa la interacción entre pares lo que permite observar la personalidad auténtica del niño y mejorar aquellas conductas negativas, el propósito del trabajo del campo es infundir el valor de la tolerancia a través del juego. Ya que los valores deben ser siempre infundidos a corta edad para aprovechar la candidez de los niños.

Tal como lo señala Océano (2007), la semilla de la tolerancia debe plantarse a edades tempranas, cuando todavía los valores están desarrollándose. Y es preciso que sus raíces arraiguen con fuerza, alimentadas por el agua del respeto, por las sales minerales de la comprensión y por el sol del diálogo. El resultado será, mediante la función clorofílica de la empatía, una planta fuerte y sana que conseguirá la comunión de los diferentes pueblos del mundo.

La tolerancia es uno de los valores más importantes que un niño debe enganchar desde muy temprana edad porque lo formará como una persona sosegada e inteligente ante cualquier situación que no le parezca y además conseguirá resolver conflictos de manera en la que defienda sus derechos sin que agreda ni sea agredido. Una de las razones por la cual la gente es poco tolerante, es debido a que piensan que siempre tienen la razón. En este sentido, la instrucción hacia la tolerancia no consiste en convertir personas sumisas en quejicas y acusadoras, sino a enseñar que la gente tiene derecho a defender sus derechos ante situaciones que a todas luces son injustas.

De las tres secciones de primer grado se elige a la sección “A” como grupo experimental y a la sección “C”, como grupo control, debido a que ambos grupos muestran características similares (edad, misma cantidad de alumnos, nivel socioeconómico sus intereses son similares) para poder ejecutar el trabajo de campo, se realiza un acopio de 25 juegos que permiten la interacción entre grupos pequeños y el grupo completo, así mismo son sencillos, juegos que en cierta época fueron comunes y que ahora no se conocen, atractivos, y que requieran poco material, el proceso duró siete semanas, los juegos fueron determinantes para lograr la formación del valor de la tolerancia en los estudiantes, ya que es una actividad aceptada y placentera para ellos. Entre lo que enfatiza:

Océano (2004), explica que el juego se plantea como una mera diversión, sin buscar otra finalidad, que no sea más que pasar un buen rato. Pero los juegos también son una herramienta que utiliza el educador para conseguir determinados objetivos. Desde esta última perspectiva el educador debe tener en cuenta la naturaleza caleidoscópica del juego, ya son múltiples los aspectos que se trabajan en la práctica de una actividad lúdica. Tradicionalmente la educación siempre se ha visto y se piensa como una obligación fundamental, donde el orden, la rigidez y la disciplina, son compañeros de lucha para los denominados hijos del rigor. Los juegos educativos son luz de que se pueden alcanzar objetivos concretos, tanto en el aprendizaje como en la estimulación del mismo. El juego sirve para la transmisión de los valores propios de un pueblo. Desde la perspectiva de la educación, el juego se convierte en una poderosa herramienta para el trabajo de los conceptos, valores y procedimientos del proceso de aprendizaje. Esto supone que el educador analiza el juego y descubre las capacidades que se desarrollan en su práctica.

Inicialmente se elabora una escala de rango (evaluación por observación) con criterios que refieren a un sujeto tolerante, dicho instrumento se estandarizo a la edad de los discentes, su propósito fue medir el nivel de tolerancia de cada niño, al inicio y al final del cusiexperimento para verificar el nivel de tolerancia que propiciarían los juegos, entre un grupo que si practica juegos (grupo experimental) y otro que no los practica (grupo control). En la tabla No 3, se demuestra que en ausencia del juego educativo ambos

grupos (Control y experimental) de primero primaria muestra el siguiente promedio de tolerancia, del grupo control de 33.50% y del grupo experimental de 33.80%; estos datos al indagarlos dentro del nivel de comparación ($T=0.01$) da como resultado que los dos grupos tienen el mismo nivel de tolerancia original, es decir, que no existe diferencia significativa. Los dos grupos evidencian un nivel bajo de tolerancia.

Al iniciar la manipulación con los juegos con el grupo experimental se pudo observar que a pesar de que la mayor parte del grupo se conocía desde la preprimaria su relación no era afectuosa, se rechazaban, por su apariencia y sexo, al principio fue un tanto dificultoso lograr la interacción, existía mucha apatía por parte de los niños al ser invitados a participar en los juegos, sólo el tiempo y la atracción hacia los juegos mejoraron el nivel de tolerancia que existía en la clase y por supuesto la interacción mejoró de manera notoria, poco a poco se pueden valorar los cambios favorables de conducta tales como: un aumento de respeto a las opiniones de los demás, mejor comunicación, la aceptación de los demás con sus cualidades y defectos, la integración del grupo y la asimilación del valor de la tolerancia como parte ineludible de su personalidad.

Por su parte Aguiló, (2002), expresa que la persona tolerante es aquella que se entusiasma y vive con pasión un ideal, pero acepta a los que viven otros ideales. Aquella que no ve en los demás contrarios opuestos, sino contrastes suplementarios, y que entiende que vivir en paz, más que carecer de enfrentamientos, implica generar armonía y colaboración. En la génesis de la persona tolerante juega un papel importante el desarrollo gradual y progresivo de un buen nivel de autoestima, habida cuenta de que quien se quiere a sí mismo es capaz de querer a los demás. La tolerancia es uno de los valores que toda persona debe poseer, su importancia radica en la creación de una cultura de paz que permita una convivencia armónica y sana, pero se alcanza con la integración de otros valores como el de la autoestima que es la valoración de sí mismo, y que propicia la aceptación de sí mismo y los demás. La escuela, la familia y el ambiente juegan un papel muy importante en la formación del carácter de un individuo.

Al finalizar el proceso se puede verificar que el juego contribuye a mejorar la relación afectiva entre niños de primer grado tal como lo indica la tabla No. 4 que presentó los siguientes datos: el resultado de comparación del pre y post test del grupo experimental y el grupo control se encuentra la diferencia de 9.5, este dato al averiguarlo dentro del nivel de comparación ($T=0.01$) da un resultado de -9.94 el cual quiere decir que si existe una diferencia significativa entre ambos grupos y al hacer un porcentaje de diferencia se obtienen los siguientes datos; el grupo control un 8% que es equivalente a que uno de dieciocho estudiantes cambio por factores muy apartados del juego, mientras que el grupo experimental presento un 92% equivalente a que diecisiete de dieciocho estudiantes mejoraran su nivel de tolerancia adjudicado a los juegos educativos aplicados en el aula.

Cabe mencionar que al finalizar el Cusi experimento, se elaboró una propuesta para la implantación de juegos educativos en el aula para mejorar la tolerancia, como sugerencia para los docentes de los demás grados del nivel primario, y como un aporte al Proyecto de valores con el que cuenta el establecimiento en el que se ejecutó el estudio.

Al final se comprobó la hipótesis (H_1), El juego educativo es una herramienta para fortalecer la tolerancia, en niños de primero primaria del área urbana del municipio de Quetzaltenango, departamento de Quetzaltenango.

VI PROPUESTA

Taller de juegos “Aprendamos valores”

6.1 Introducción.

El juego posibilita un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad. Es un medio de socialización, expresión y comunicación, con el que el niño establece relaciones sociales con sus iguales y aprende a aceptar puntos de vista diferentes al propio, se caracteriza por ser una actividad divertida y seria a la vez. Cuando el niño juega se divierte, pero por otro lado se toma el juego muy en serio porque para él es una forma de afirmar su personalidad y mejorar su autoestima. Y el docente juega un papel protagónico ya que va descubriendo tal cual es la personalidad del niño, descubre sus fortalezas y debilidades, a la vez logra a través del juego un cambio de actitudes negativas y mejorar la convivencia en el aula y en cualquier lugar en donde se desenvuelva.

6.2 Justificación.

El juego es un elemento idóneo para que un grupo crezca y para crecer con el grupo, también constituye una herramienta fundamental en el trabajo del docente y más aún si se sistematiza. Por tal motivo, y luego de realizar el respectivo trabajo de campo en donde se pudo afirmar que el juego educativo sirve como herramienta para fortalecer el valor de la tolerancia, se presenta una guía de trabajo como propuesta a la comunidad educativa, en la que se describe variedad de juegos muy sencillos pero muy enriquecedores ya que promueven la interacción de los discentes.

6.3 Objetivos.

Objetivo general:

- Proporcionar a docentes una guía de juegos que permita al niño aprender a interactuar de manera tolerante con sus iguales.

Objetivos específicos:

- Utilizar el juego educativo como un instrumento de enseñanza en valores.
- Promover el valor de la tolerancia a través del juego en el aula.
- Presentar a los docentes una gama de juegos que se pueden utilizar en el aula con pocos recursos.

6.4 Descripción de la Propuesta.

La capacitación va dirigida a docentes del nivel primario, del área urbana del municipio de Quetzaltenango.

La capacitación o actualización docente está planificada de manera sistematizada de acuerdo a los objetivos que se pretenden alcanzar, al mismo tiempo que se busca fomentar el juego como una herramienta útil y sencilla que no solo permite la enseñanza de contenidos sino que al mismo tiempo impulsa a la aprehensión de valores en el aula para ser aplicados toda la vida y mejorar la convivencia.

Dicha capacitación se ejecutará en dos fases:

La primera consiste en brindar una información teórica, que validen la utilización del juego y una recopilación de juegos y su descripción.

La segunda fase consiste en llevar a la práctica juegos que anteriormente se brindaron por escrito y evaluar la experiencia con una escala de rango.

El tiempo determinado para la capacitación consiste en un período de tres días, en jornada matutina (08:00 a 13:00 hrs.) lo cual será suficiente para brindar información y aplicar los juegos al grupo de docentes.

Los responsables directos de la capacitación son: La auxiliar de dirección del nivel Primario y la facilitadora estudiante de Licenciatura en Pedagogía Esmeralda Morales.

Cronograma del taller

Facilitadora: PEM. Esmeralda Morales **Horario:** De 8:00 a 1:00 Hrs.

Establecimiento: IEA, Campus Central **Fecha:** 10 al 12 de enero de 2011

Dirección: Avenida Jesús Castillo 1-81

Zona 3

LUNES 10 DE ENERO

Hora	Actividades	Desarrollo	Recursos	Evaluación
8:00 8:15	*Bienvenida *Oración ecuménica	*Palabras de *Bienvenida a cargo de Profa. Lucrecia de Luna *Oración a cargo de un participante voluntario.	*Humano	*Participación
8:15 9:00	*Clase expositiva "EL Juego educativo como herramienta para fortalecer la tolerancia"	*Motivación *Presentación del tema. "El juego Educativo como herramienta para fortalecer la tolerancia" *Participación de los oyentes. *Resolución de posibles dudas Conclusiones	*Humano *Multimedia *Repetitivo	*Preguntas a la general.
9:00 10:20	*Aplicación de Juegos: 1. Pobre gatito 2. La botella 3. Diana 4. Camino a la meta 5. Dreidel	*Presentación de los juegos a realizar *Explicación *Resolución de dudas *Ensayo *Aplicación	*Humano *Repetitivo *Una botella *Un tablero con números del 1 al 10, 2 fichas *Una perinola, 10 frijolitos, un recipiente para cada jugador	*Una puesta en común sobre la experiencia.
10:20 11:00	RECESO			
Hora	Actividades	Desarrollo	Recursos	Evaluación
11:00 13:00	*Aplicación de Juegos: 1. Simón dice... 2. Cambio de pareja 3. Aguanta globos 4. Turbo pases	*Presentación de los juegos a realizar *Explicación *Resolución de dudas *Ensayo *Aplicación	*Humano *Radio *Globos *Una pelota de hule	*Una puesta en común sobre la experiencia.

MARTES 11 DE ENERO

Hora	Actividades	Desarrollo	Recursos	Evaluación
8:00 8:15	*Bienvenida *Oración ecuménica	*Palabras de *Bienvenida a cargo de Profa. Sarahí Loarca *Oración a cargo de un participante voluntario.	*Humano	*Participación
8:15 10:20	*Aplicación de Juegos: 1. Dara 2. Doce de un dado 3. El escarabajo 4. Baloncesto con dados 5. Los botones	*Presentación de los juegos a realizar *Explicación *Resolución de dudas *Ensayo *Aplicación	*Humano *Un tablero con agujeros de 5 *6 dados *Una hoja de papel, lápiz *Una lámina de un escarabajo. *Plato *Botones	*Una puesta en común sobre la experiencia.
10:20 11:00	RECESO			
Hora	Actividades	Desarrollo	Recursos	Evaluación
11:00 13:00	*Aplicación de Juegos: 1. El gato y la rata 2. Canario, cangrejo y canguro 3. La rana verde 4. Puntos cardinales 5. Fútbol chino	*Presentación de los juegos a realizar *Explicación *Resolución de dudas *Ensayo *Aplicación	*Humano *Dos pelotas de plástico *1 pelota de hule *Una rana de peluche.	*Una puesta en común sobre la experiencia.

MIÉRCOLES 12 DE ENERO

Hora	Actividades	Desarrollo	Recursos	Evaluación
8:00 8:15	*Bienvenida *Oración ecuménica	*Palabras de *Bienvenida a cargo de Prof. Óscar López *Oración a cargo de un participante voluntario.	*Humano	*Participación
8:15 10:20	*Aplicación de Juegos: 1. La semana. 2. Pañuelo volador. 3. Botones de colores. 4. Nimbi.	*Presentación de los juegos a realizar. *Explicación. *Resolución de dudas. *Ensayo. *Aplicación.	*Humano *Radiograbadora *Pañuelos de colores. *Botones de colores *Tarjetas de colores.	*Una puesta en común sobre la experiencia.
10:20 11:00	RECESO			
Hora	Actividades	Desarrollo	Recursos	Evaluación
11:00 13:00	*Aplicación de Juegos: 1. Tierra, mar y aire. 2. Todo a revés. *Evaluación del taller *Palabras de agradecimiento por parte de la facilitadora.	*Presentación de los juegos a realizar *Explicación *Resolución de dudas *Ensayo *Aplicación * Dar instrucciones sobre como se evaluará el taller.	*Humano *Lapicero	*Una puesta en común sobre la experiencia. *Una escala de rango.

Evaluación del taller:
“APRENDAMOS VALORES”

Instrucciones: Lea cada criterio y utilice la siguiente escala para evaluar el taller.

1= Muy pobre
4= Bien

2= Deficiente
5 = Excelente

3=Aceptable

No	Criterio	1	2	3	4	5
1	La pareció idónea la parte teórica del taller.					
2	Enriqueció sus conocimientos respecto al juego.					
3	Considera necesario la implementación de juegos de este tipo en el aula, para fortalecer valores.					
4	El taller le permitió interactuar de manera espontanea.					
5	Por medio del juego pudo identificar fortalezas de sus compañeros.					
6	El juego dio lugar a trabajar en grupo, con personas con las que casi no se relaciona.					
7	El juego promovió su participación activa dentro de las actividades asignadas.					
8	El juego le permitió ser más tolerante con los demás.					
9	Se ha divertido y la experiencia ha sido satisfactoria en relación a la aplicación de los juegos y el fomento de la tolerancia.					
10	En general el taller lleno sus expectativas.					
Punteo						

VII CONCLUSIONES

1. A través del estudio se verificó que el juego educativo es una herramienta útil en el aula para el fortalecimiento del valor de la tolerancia porque aumenta en los discentes su capacidad de interacción con otros.
2. Se estableció que la práctica de juegos en el aula mejora el nivel de empatía en los estudiantes a causa de permitirse conocer las cualidades y fortalezas de los demás a través de la interacción que propicia el juego y así mismo a aceptar sus propias limitaciones y la de los demás.
3. Se determinó que la realización de juegos en el aula estimula el mejoramiento del intercambio de ideas, puesto que se convierte en un instrumento que propicia una interacción espontánea entre los discentes.
4. La importancia de la aplicación del juego educativo, radica en que a través de este se elevan los niveles de tolerancia y se mejoran las relaciones interpersonales entre estudiantes de la misma edad.
5. La actividad lúdica, no es sólo una herramienta para que el niño socialice con otros, sino que es un principio fundamental para que el niño o niña se familiarice con las pautas del comportamiento social, lo que le permitirá actuar de manera correcta en su entorno inmediato.

VIII RECOMENDACIONES

1. Que el juego no debe ser sólo una herramienta que se utilice en el aula para motivar una clase, sino que debe ser sistematizado por los docentes para ser manipulado con un propósito específico como el de arraigar valores.
2. Deben buscarse actividades agradables para los discentes en el aula para infundir valores, el docente debe ser creativo para descubrir los valores y antivalores que poseen sus discentes.
3. A través del juego en el aula se puede instruirse el valor de la tolerancia porque permite la interacción espontaneas entre los discentes.
4. Cuando se desea mejorar actitudes negativas en un grupo de discentes, puede utilizarse el juego como un arma ya que éste propicia de manera significativa la convivencia y la asimilación de reglas.
5. Que los docentes deben estimular el juego en el aula, no solo como mera diversión para sus estudiantes, sino como herramienta que les permita expresar sus sentimientos, emociones, a revelar su personalidad y les enseñe valores que le permitan desenvolverse adecuadamente durante toda su vida.

IX REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Abreu, P. (2005), Importancia del juego Creativo en el contexto de la animación turística, www.region.com.ar/animacion
2. Agallo, A. (2002), Dinámica de Grupos, Colección Didáctica Contemporánea, 2ª edición, Guatemala, Editorial Piedra Santa.
3. Aguiló, A. (2002), La tolerancia, Colección Hacer Familia, 4ª edición, España, Editorial Palabra.
1. Devore, J. (2000), Probabilidad y estadística para ingeniería y ciencias, México, Editorial THOMSON.
2. Díaz, M. (2009), artículo Tiempos para la Tolerancia, http://www.conmishijos.com/expertosfamilia/la_tolerancia_en_los_ninos/30/30
3. Editorial El Periódico. (2005), 12 de diciembre, Tolerancia sinónimo de respeto Guatemala.
4. Editorial Instituto Superior de Formación y Recursos en Red para el Profesorado. (2009), Los Padres se tienen que enfrentar al reto de educar a los niños en la tolerancia, www.baobabparents.com/padres/articulo/educar-tolerancia-mundo-diversidad-familia/978/#art
5. García, A. (2009) Cuadernos de Educación y desarrollo, revista académica semestral, Volumen I, No 10, La importancia del juego y su desarrollo en la educación Infantil.
6. Guzmán, S. (2007), Revista Papeles de la Educación No 2.. La importancia del juego en educación infantil, España.

7. Huitz, G. (2008), Tesis Educación para la Paz y fortalecimiento de Valores, Guatemala. Universidad Rafael Landívar.
8. Jiménez, E. (2006) Revista Investigación y Educación No 26, La importancia del juego, España.
9. Jorge, E. (2006) Tesis Efectos del Juego didáctico en el desarrollo del cociente intelectual (CI) de los niños, Guatemala, Universidad Rafael Landívar.
10. Lemus, L. (2001), Pedagogía, Temas fundamentales. Guatemala, Editorial Piedra Santa.
11. López, E. (2009), Tesis Educación en valores y su Recuperación en las relaciones Interpersonales, Guatemala, Universidad Rafael Landívar.
12. López, P. (2008), Formación de valores en los niños, 3ª Edición, México, Editores Mexicanos Unidos.
13. Méndez, T. (2002), Revista La Guía. com, Tiempo de Tolerancia, artículo, www.laguia.com
14. Mérida, M. (2007), Tesis Valores morales y su incidencia en conductas violentas, Guatemala. Universidad Rafael Landívar.
15. MINEDUC. (2004), Estrategias de educación en valores y formación ciudadana 2004-2008, artículo, www.cnb.prim/edu.
16. Océano. (2004), Manual de Juegos, España, Grupo Editorial Océano.
17. Océano. (2007), Cómo Educar además de Enseñar, Tomo No III, España, Grupo Editorial Océano.

18. Océano. (2007), Manual de la Maestra de Preescolar, España, Grupo Editorial Océano.
19. Sánchez, J. (2009), Revista Carrusel, La importancia del Juego en el desarrollo infantil, , http://roro.facebook.com/note.php?note_id=122167850461
20. Segura, M. (2003), Diseños Cuasiexperimentales, Facultad Nacional de Salud Pública, Colombia, Universidad de Antioquia.
21. Trezza, F. (2006), en artículo titulado, La importancia del Juego en los niños, disponible en: <http://espaciofamiliar.net/articulo.asp?id=5562>



X ANEXOS

ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTES DE PRIMERO PRIMARIA DEL INSTITUTO DE ESTUDIOS AVANZADOS DE OCCIDENTE AVENIDA JESÚS CASTILLO.

A Continuación se le hará una serie de interrogantes a las cuales debe responder “Si o No” de acuerdo a su criterio y experiencia, además de hacer las sugerencias que crea pertinentes al caso. La presente entrevista se utilizará exclusivamente para llevar a cabo un trabajo de campo de la Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango. Todas sus respuestas serán altamente confidenciales.

1. ¿Cree que el juego es una herramienta útil necesaria para mejorar la interacción de los niños en el aula?

SI _____ NO _____

¿Por qué? _____

2. ¿Cree que el juego puede fomentar valores en los niños?

SI _____ NO _____

Si la respuesta es “Sí”, indique que valores

3. ¿Aplica juegos en el aula?

SI _____ NO _____

Si la respuesta es “Sí”, indicar que juegos aplica.

4. ¿Considera importante el valor de la tolerancia?

?

SI _____ NO _____

¿Por qué? _____

5. ¿Considera que el juego puede utilizarse como una herramienta para fortalecer la tolerancia en niños de primer grado primaria?

SI _____ NO _____

¿Por qué? _____



Instituto de Estudios Avanzados de Occidente (IEA)
 Primero Primaria
 Sección "A"
 Grupo Experimental

Valor 50 pts.

Nombre del discente: _____ Punteo: _____

Fecha: _____

1= Muy pobre/No esfuerzo
 4= Bien

2= Deficiente
 5 = Excelente.

3=Aceptable

No	CRITERIO	MP/ NE	D	A	B	E	Subtotal
1	Se manifiesta sociable						
2	Cumple con las normas de convivencia básicas acordadas en clase.						
3	Acepta con tolerancia sus propias limitaciones y la de los demás						
4	Evita imponer sus ideas ante los demás						
5	Evita perturbarse por las opiniones diferentes que se hacen en clase.						
6	Respeto el punto de vista de otras personas aunque sean diferentes al de él o ella.						
7	Maneja adecuadamente el enojo con otro u otra compañero (a)						
8	Se interesan por tratar a los demás con tolerancia y respeto.						
9	Se sensibiliza ante alguna situación de un compañero						
10	Realiza trabajos en equipo satisfactoriamente						
PUNTEO TOTAL							

OBSERVACIONES: _____



Instituto de Estudios Avanzados de Occidente (IEA)
 Primero Primaria
 Sección "C"
 Grupo Control

Valor 50 pts.

Nombre del discente: _____ Punteo: _____
 Fecha: _____

1= Muy pobre/No esfuerzo
 4= Bien

2= Deficiente
 5 = Excelente.

3=Aceptable

No	CRITERIO	MP/ NE	D	A	B	E	Subtotal
1	Se manifiesta sociable						
2	Cumple con las normas de convivencia básicas acordadas en clase.						
3	Acepta con tolerancia sus propias limitaciones y la de los demás						
4	Evita imponer sus ideas ante los demás						
5	Evita perturbarse por las opiniones diferentes que se hacen en clase.						
6	Respeto el punto de vista de otras personas aunque sean diferentes al de él o ella.						
7	Maneja adecuadamente el enojo con otro u otra compañero (a)						
8	Se interesan por tratar a los demás con tolerancia y respeto.						
9	Se sensibiliza ante alguna situación de un compañero						
10	Realiza trabajos en equipo satisfactoriamente						
PUNTEO TOTAL							

OBSERVACIONES: _____

JUEGOS EDUCATIVOS

POBRE GATITO

Edad: a partir de 7 años

Duración: 20 minutos

Espacio: pequeño (aula)

Material: Ninguno

Participantes: de 10 a 20

Interacción: Sensorial

Recurso para ejercitar: control emocional

Valores: sociabilidad y tolerancia

Descripción

1. Todos los participantes se sientan en el suelo formando un círculo, excepto un voluntario, que hace de gato.
2. El gato, a cuatro patas se acerca a alguien y, sentándose sobre su falda, intenta hacerle reír mediante maullidos y carantoñas.
3. La persona que está sentada debe acariciarlo y decir tres veces “pobre gatito”, sin reír.
4. Si ríe, pasa a ser gato; si no ríe, el gato lo abandona para ir en busca de otra víctima

LA BOTELLA

Edad: a partir de 5 años

Duración: 15 minutos

Espacio: reducido (aula)

Material: botella de plástico u otro objeto que pueda dar vueltas y sea susceptible de acabar den punta.

Participantes: de 4 a 20

Interacción: acción individual

Recurso para ejercitar: control emocional y/o descarga de tensiones

Valores: aceptación de si mismo y por los demás

Descripción

1. Los jugadores se colocan formando un círculo, en cuyo centro un voluntario hace girar la botella o el objeto que la reemplaza.
2. Cuando la botella se detiene, su cuello señala a la persona del círculo que debe pagar prenda.
3. Si el cuello de la botella o la punta del objeto no señala claramente a una persona, se la hace girar de nuevo.
4. Tras cada ronda el jugador del centro es reemplazado por otro voluntario.

TIERRA, MAR Y AIRE

Edad: a partir de 5 años

Duración: 15 minutos

Espacio: reducido (aula)

Material: tiza o hilo resistente para marcar el terreno.

Participantes: de 10 a 25

Interacción: acción individual

Recurso para ejercitar: atención

Valores: relación del grupo

Descripción:

1. Se dibujan en el suelo, separadas por 2 ó más metros. Las líneas definen tres zonas. tierra, el espacio situado a la izquierda de la primera línea; mar, el espacio comprendido entre ambas líneas; aire, el espacio que queda a la derecha de la segunda línea.
2. Para empezar, todos los participantes excepto uno se coloca en el terreno marcado como tierra.
3. La persona que está fuera del espacio dominado tierra grita una de las tres opciones: tierra, mar o aire. El grupo corre a colocarse en el espacio que se ha mencionado
4. Los jugadores que se equivocan pagan prenda.

TODO AL REVÉS

Edad: a partir de 5 años

Duración: 20 minutos

Espacio: reducido (aula)

Material: ninguno.

Participantes: de 10 a 30

Interacción: acción individual

Recurso para ejercitar: atención

Valores: autonomía y tolerancia

Descripción:

1. Todos los participantes se colocan de manera que puedan seguir las órdenes de uno de ellos, el rey, situado en un lugar bien visible.
2. El rey va dando ordenes simples y sus súbditos – el resto de jugadores debe hacer lo contrario. Quien se equivoca, paga o cumple prenda.

SIMÓN DICE

Edad: a partir de 7 a 11 años

Duración: 20 minutos

Espacio: reducido (aula)

Material: ninguno.

Participantes: de 10 a 40

Interacción: acción individual

Recurso para ejercitar: atención

Valores: autonomía

Descripción

1. El conductor del juego Simón, se coloca en un sitio visible mientras los demás escuchan atentamente sus órdenes.
2. Cuando el conductor del juego da una orden empleando la frase con las palabras Simón dice..., todo el mundo debe ejecutarla, como hará el propio Simón. Pero solo se debe obedecer a Simón cuando empieza una orden con estas palabras.
3. Si alguien ejecuta una orden cuando no se ha empezado con las palabras Simón dice..., paga o cumple prenda.

CAMBIO DE PAREJA

Edad: a partir de 5 años

Duración: 5 minutos

Espacio: reducido (aula)

Material: equipo de música

Participantes: grupo-clase

Interacción: acción individual

Recurso para ejercitar: atención

Valores: autonomía

Descripción:

1. Antes de empezar el baile se da el aviso de que habrá un cambio de pareja. Para ello se advierte a los participantes de que ante determinada señal debe dejar a su pareja y buscar un nuevo compañero de baile.
2. Empieza el baile y se van produciendo los cambios de pareja; para dar mayor animación puede jugarse con la velocidad con que se ordenan los cambios

AGUANTA GLOBOS, NARANJAS, PELOTAS...

Edad: a partir de 5 años

Duración: 5 minutos

Espacio: reducido (aula)

Material: equipo de música, un objeto por pareja (globo, una pelota, naranja o papa)

Participantes: grupo-clase

Interacción: cooperación

Recurso para ejercitar: coordinación motriz, desinhibición.

Valores: relación de grupo

Descripción:

1. Se forman las parejas y se da un determinado objeto a cada una de ellas.
2. Las parejas intentan bailar sosteniendo ese objeto según las instrucciones que se dan: con las frentes, con las espaldas, con las barrigas, con las narices o con otras partes del cuerpo.
3. Aquellos a quienes se les caer el objeto quedan eliminados o si se prefiere, pueden recoger el objeto y seguir bailando.

TURBO PASES

Edad: a partir de 7 años

Duración: 10 minutos

Espacio: amplio

Material: una pelota

Participantes: de 8 a 20

Interacción: cooperación

Recurso para ejercitar: espontaneidad; cohesión del grupo

Valores: relación de grupo y tolerancia

Descripción:

1. Los participantes, de pie, forman un círculo bastante amplio. Uno de ellos recibe la pelota.
2. El jugador que tiene la pelota grita en nombre de la persona a quien se la va a pasar, lo que efectivamente hace para correr inmediatamente hacia el lugar donde se encuentra aquélla.
3. Mientras quien recibe la pelota grita otro nombre, y la pasa rápidamente a la persona que ha mencionado, corriendo hacia donde está se encuentra para ocupar su lugar
4. De este modo se van sucediendo los pases, que deben hacerse lo más rápido posible de manera que cada participante encuentre vacío el lugar que ocupaba la persona a la que ha pasado la pelota.
5. No hay ganadores ni perdedores: el objetivo del juego es intentar encadenar el máximo número posible de pases

NIMBI

Edad: a partir de 7 años

Duración: 10 minutos

Espacio: reducido (aula)

Material: fichas

Participantes: de 2 jugadores o 2 equipos

Interacción: oposición

Recurso para ejercitar: operaciones lógico matemáticas; estrategia

Valores: relación de grupo y tolerancia

Descripción:

1. Se colocan todas las fichas en la mesa formando filas y columnas.
2. Por turnos, cada jugador seca el número que quiere de fichas consecutivas de una misma fila o columna (no se pueden sacar fichas si hay un hueco dejado por otra ficha).
3. Gana el jugador que retira la última ficha.

DARA

Edad: a partir de 6 años

Duración: 10 minutos

Espacio: reducido (aula)

Material: 1 tablero con 5 hileras de 6 agujeros cada una; 12 fichas del mismo color para cada jugador.

Participantes: de 2 jugadores.

Interacción: oposición

Recurso para ejercitar: operaciones lógico – matemáticas

Valores: mostrar aceptación y decisión en las propias iniciativas.

Descripción:

1. Se empieza con el tablero vacío.
2. Los jugadores colocan, por turnos, una ficha en un agujero vacío, hasta que están todas las fichas en el tablero.
3. Las fichas se mueven en sentido horizontal o vertical hasta una posición adyacente.
4. Cada vez que un jugador coloca 3 fichas en línea, extrae del tablero 1 ficha del contrario.
5. Gana el que deja a su contrincante con solo dos fichas.

DOCE DE UN DADO

Edad: a partir de 6 años

Duración: 20 minutos

Espacio: reducido (aula)

Material: 1 dado

Participantes: de 2 a 6

Interacción: oposición

Recurso para ejercitar: operaciones lógico – matemáticas; estrategia; coordinación óculo-segmentaria

Valores: mostrar autonomía y decisión en las propias iniciativas.

Descripción:

1. Cada jugador tira 1 dado un máximo de 3 veces y luego suma los resultados.
2. Un jugador puede plantarse cuando quiere y no efectuar las 3 tiradas propuestas inicialmente.
3. El jugador que, después de las 3 tiradas, se aproxima más a 12 sin rebasar esta cifra, se anota un punto
4. Los jugadores cuya puntuación sea más de 12 quedan eliminados
5. Si dos jugadores llegan a 12 o se aproximan a esa cifra con la misma cantidad, desempatan en una nueva partida.
6. Gana el primero que consigue cinco puntos.

EL ESCARABAJO

Edad: a partir de 6 años

Duración: 10 minutos

Espacio: reducido (aula)

Material: 1 dado, 1 hoja de papel, un lápiz para cada jugador.

Participantes: de 2 a 6

Interacción: oposición

Recurso para ejercitar: operaciones lógico – matemáticas

Valores: aceptación y respeto hacia uno mismo y hacia los demás.

Descripción:

1. Cada jugador escoge un número diferente.
2. Por turnos, se lanza 1 dado. Cada vez que saque el número escogido por un jugador, éste dibuja en su papel una parte del cuerpo del escarabajo, según modelo propuesto por el educador
3. Gana el primer jugador que consigue dibujar el escarabajo entero.

BALONCESTO CON DADOS

Edad: a partir de 6 años

Duración: 10 minutos

Espacio: reducido (aula)

Material: 2 dados.

Participantes: 2 jugadores o 2 equipos

Interacción: oposición

Recurso para ejercitar: operaciones lógico – matemáticas

Valores: aceptación y respeto hacia uno mismo y hacia los demás.

Descripción:

1. Se juegan 4 tiradas por partida
2. Cada jugador tira dos dados cuatro veces y suma su puntuación.
3. Gana el jugador que consigue una puntuación más alta al final de las cuatro tiradas
4. Si al final de la partida hay un empate, se hace una nueva tirada para desempatar.

LOS BOTONES

Edad: a partir de 6 años

Duración: 20 minutos

Espacio: reducido (aula)

Material: 1 dado, 5 botones y un plato.

Participantes: de 4 a 8

Interacción: oposición

Recurso para ejercitar: control emocional descarga de tensiones.

Valores: cumplir las normas básicas de convivencia.

Descripción:

1. Se coloca el plato en el centro de la mesa y cada jugador recibe cinco botones.
2. Por turnos, cada jugador lanza el dado.
 - Si sale un 1, deja un botón en el plato
 - Si sale un 2, entrega un botón al vecino de la derecha.
 - Si sale un 3, da un botón al vecino de la izquierda.
 - Si sale un 4, no pasa nada.

- Si sale un 5, deja 2 botones en el plato
 - Si sale un 6, recoge todos los botones que hay en el plato.
3. El jugador que se queda sin botones continúa jugando, ya que en cualquier momento puede recibir botones de otro jugador
 4. Al final de un número de rondas determinadas, se cuentan los botones que tiene cada jugador. Gana el jugador que tiene mas botones

EL GATO Y LA RATA

Edad: a partir de 6 años

Duración: 10 minutos

Espacio: reducido (aula)

Material: objetos

Participantes: de 10 a 30

Interacción: acción individual

Recurso para ejercitar: control emocional, descarga de tensiones.

Valores: aceptación y respeto hacia uno mismo y hacia los demás.

Descripción:

1. Los jugadores se sientan en círculo
2. El conductor del juego da las pelotas a dos jugadores que se encuentran alejados entre sí.
3. Los jugadores que reciben la pelota pueden actuar de tres maneras:
 - Devolviendo la pelota al jugador que se la pasado
 - Dando la pelota al siguiente jugador
 - Reteniendo la pelota
4. El jugador que recibe las dos pelotas al mismo tiempo queda eliminado del juego
5. Ganan los tres últimos jugadores que continúan en el juego.

CANARIO, CANGREJO Y CANGURO

Edad: a partir de 6 años

Duración: 10 minutos

Espacio: reducido (aula)

Material: ninguno

Participantes: de 2 a 30

Interacción: acción individual

Recurso para ejercitar: atención

Valores: aceptación y respeto hacia uno mismo y hacia los demás.

Descripción

1. Los jugadores se dividen en 2 equipos de igual número. Todos los jugadores del mismo equipo se sientan juntos.
2. Un equipo está formado por los canarios y el otro, por los canguros.
3. El conductor del juego dice en voz alta uno de estos nombres: canarios, cangrejos o canguros.
4. Cuando dice el nombre de un equipo, sus miembros se levantan a saludar
5. Cuando dice cangrejos, nadie se mueve.
6. El jugador que se mueve cuando no le corresponde o que se queda quieto cuando nombran a su equipo queda eliminado
7. Pierde el equipo que se queda antes sin jugadores.

DIANA

Edad: a partir de 6 años

Duración: 10 minutos

Espacio: reducido (aula)

Material: 5 canicas o bolitas para cada jugador.

Participantes: de 2 a 6

Interacción: oposición

Recurso para ejercitar: percepción corporal, como espacio - tiempo y ritmo

Valores: entender el diálogo como una fuente de enriquecimiento en las relaciones personales.

Descripción:

1. Se traza un círculo de unos 30 cm de diámetro en el suelo.
2. Todos los participantes colocan una bolita en el centro del círculo y se sitúan de pie a su alrededor.
3. Cada jugador, en su turno, deja caer una bolita desde la altura del pecho. Si choca con otra y la hace salir del círculo, el jugador gana esa bolita.
4. Siempre se recupera la bolita que se ha dejado caer.
5. El juego acaba cuando no quedan bolitas en el círculo.

CAMINO A LA META

Edad: a partir de 6 años

Duración: 10 minutos

Espacio: reducido (aula)

Material: 1 tablero confeccionado según el docente, 2 fichas, 1 moneda con una pegatina de una G en cara y la de una P en la otra.

Participantes: de 2

Interacción: oposición

Recurso para ejercitar: operaciones lógico matemáticas.

Valores: aceptación y respeto hacia uno mismo y hacia los demás cumpliendo las normas básicas de convivencia.

Descripción:

1. Se juega en un tablero previamente elaborado, de acuerdo al modelo indicado. Cada jugador coloca su ficha en la casilla azul.
2. Por turnos los participantes lanzan la moneda, si sale la cara marcada con G, avanzan una casilla (en horizontal o vertical) que contenga el número mayor.
3. Si sale la cara marcada con una P, avanza a la casilla que contenga el número menor.
4. Gana el primer jugador que llega a la casilla roja.

1	2	9	3	9	6
7	5	4	8	5	10
3	8	3	7	6	4
10	4	2	9	5	8
2	6	7	6	10	3
5	9	8	2	4	1

RANA VERDE

Edad: a partir de 6 años

Duración: 20 minutos

Espacio: reducido (aula)

Material: ninguno

Participantes: de 10 a 30

Interacción: acción individual

Recurso para ejercitar: la deducción m clasificación discriminación por características.

Valores: mostrar autonomía, decisión y autosuperación en el desarrollo de diferentes tareas.

Descripción:

1. Todos los jugadores se sientan en círculo
2. Se escoge un participante que actúe como detective y se aleja del círculo.
3. El resto del grupo decide qué jugador tiene la rana verde.
4. Cuando entra el detective, todos gritan: ¿Quién tiene la rana verde?
5. El detective señala a uno de los jugadores. Si éste no tiene la rana comunica una característica. Por ejemplo: usa gafas.
6. El juego se acaba cuando el detective descubre quién tiene la rana.

PUNTOS CARDINALES

Edad: a partir de 6 años

Duración: 10 minutos

Espacio: reducido (aula)

Material: ninguno

Participantes: de 2 a 30

Interacción: acción individual

Recurso para ejercitar: percepciones corporales, como espacio – tiempo y ritmo

Valores: mostrar autonomía, decisión y autosuperación en el desarrollo de diferentes tareas

Descripción:

1. Los jugadores se distribuyen libremente en el espacio. El jugador adjudica un punto cardinal a cada una de las paredes
2. Los jugadores cierran los ojos
3. El jugador nombra en voz alta un punto cardinal y los jugadores se colocan frente a la pared que lo representa.
4. Los jugadores que se equivocan se sientan en su sitio
5. El juego acaba cuando solo queda dos jugadores

FÚTBOL CHINO

Edad: a partir de 6 años

Duración: 15 minutos

Espacio: amplio

Material: 1 pelota

Participantes: de 8 a 15

Interacción: acción individual

Recurso para ejercitar: lanzamiento atención

Valores: mostrar autonomía, decisión y autosuperación en el desarrollo de diferentes tareas

Descripción:

1. Todos los jugadores forman un círculo: se colocan de pie y con las piernas abiertas tocándose los pies unos con otros.
2. Un jugador cualquiera del círculo intenta con las manos hacer pasar una pelota blanda por entre las piernas de otro participante.
3. Además cada jugador intenta con las manos que no pase por debajo de sus piernas y que, por el contrario, pase por entre las piernas de los otros participantes.
4. El jugador que no puede evitar que le pase la pelota se coloca de espaldas y la próxima vez que falla queda eliminado.
5. El juego continúa hasta que sólo quedan 3 jugadores; éstos son los ganadores.

LA SEMANA

Edad: a partir de 6 años

Duración: 15 minutos

Espacio: aula

Material: equipo de música

Participantes: grupos de 6

Interacción: acción individual

Recurso para ejercitar: sociabilidad

Valores: mostrar autonomía, decisión y autosuperación en el desarrollo de diferentes tareas

Descripción:

1. Se da a cada niño el nombre de un día de la semana.
2. Para el domingo se reserva una acción colectiva
3. El educador empieza a dar las instrucciones:

¡Lunes de Pie!

¡Martes de Salto!

¡Miércoles agachados!

¡El jueves que levante el brazo!

¡Viernes a Gritar!

¡Sábados a cantar una canción!

Y domingo... Cantemos la canción del sábado

EL PAÑUELO VOLADOR

Edad: a partir de 6 años

Duración: 15 minutos

Espacio: aula

Material: equipo de música, pañuelos de colores.

Participantes: grupo - clase

Interacción: acción individual

Recurso para ejercitar: movimientos corporales y la manipulación de objetos

Valores: mostrar autonomía, aprender a compartir con los demás.

Descripción:

1. Se dispersa a los niños en toda la clase
2. Al ritmo de la música los niños deben moverse por el espacio, bailando con los pañuelos.
3. Cuando la música deje de sonar, y todos los niños que bailaban se sientan en el suelo colocándose el pañuelo en la cabeza para esconderse
4. Suena otra vez la música y levantándose vuelven a bailar y se intercambian los pañuelos.

BOTONES DE COLORES

Edad: a partir de 6 años

Duración: 15 minutos

Espacio: aula

Material: equipo de música, botones de colores, 1 pandereta.

Participantes: grupos de 4

Interacción: acción grupal

Recurso para ejercitar: movimientos corporales y la manipulación de objetos

Valores: mostrar autonomía, aprender a compartir con los demás.

Descripción:

1. Los cuatro niños que forman cada grupo deben tener seis botones, cada uno de un distinto color.
2. Deben dibujar un círculo en el suelo y colocar de manera dispersa sus botones,
3. Cuando el educador toca pandereta con un ritmo rápido, cada niño recoge sus botones, intentando no pisarlos.

DREIDEL

Edad: a partir de 6 años

Duración: 20 minutos

Espacio: reducido (aula)

Material: 1 perinola, 10 frijolitos o maicitos, y un recipiente para cada jugador

Participantes: de 2 jugadores o 2 equipos

Interacción: oposición

Recurso para ejercitar: control emocional; descarga de tensiones

Valores: aceptación y respeto hacia uno mismo y hacia los demás

Descripción:

1. A cada una de las caras cuatro caras del dreidel le corresponde un texto

- Cara 1: no pasa nada
- Cara 2: toma cinco
- Cara 3: deja la mitad
- Cara 4: deja una

Desarrollo:

1. Los jugadores se colocan en el círculo. En el centro se coloca un recipiente con los granos y cada jugador toma 5.
2. Por turnos, se hace bailar la perinola y se cumple la orden que corresponde a la cara que ha salido de la perinola.
3. Cuando un jugador se queda sin legumbres puede seguir jugando, ya que en cualquier momento la suerte le puede proporcionar otras
4. El juego se puede acabar de diferente forma
 - Cuando un jugador consigue quedarse todos los granos del recipiente, gana la partida.
 - Cuando hay un número determinado de jugadores (3 por ejemplo) que ya no tiene ninguna legumbre, gana quien ya no tiene ninguna legumbre en ese momento.
 - Después de un número de rondas pactadas anteriormente, gana el jugador que tiene más legumbres en ese momento.







Instituto de Estudios Avanzados de Occidente (IEA)

Filosofía Institucional

En cuanto a aspectos filosóficos la entidad se rige por lo siguiente elementos.

- Se inspira en los principios cristianos, con la salvedad que es un colegio no denominacional, pero promueve los principios básicos de la cultura cristiana.
- La educación es mixta es decir, hombres y mujeres, bajo el entendido que ello permite la socialización desde los primeros años.
- La filosofía institucional es procurar la interacción entre diferentes grupos étnicos sin hacer diferenciaciones y procura la convivencia intercultural con los entendimientos que deben existir entre personas con igual dignidad.
- El Instituto procura siempre promover la capacitación de sus maestros y colaboradores, para lo cual diseña programas que permitan una mejora continua, como también procurar el servicio de contratación de empresas especializadas en asesoría para coadyuvar a esa mejora indicada.
- Promueve la formación del pensamiento lógico, y ello a través de la matemática y las ciencias afines, bajo la premisa que de que el pensamiento lógico permite a la persona desenvolverse mejor en la vida futura.
- En resumen, los socios fundadores del Instituto son personas que por su experiencia están convencidos que el futuro y el desarrollo de una persona y de un país depende básicamente de la educación; por ello es el interés de estar en el tema, de proveer una educación lo más adecuada para que los jóvenes, hombres y mujeres se inserten debidamente en su vida profesional después de haber concluido una carrera universitaria.

Principios educativos

El Instituto de Estudios Avanzados se rige por los siguientes principios.

- Promoción de estudiantes de una postura crítica y activa ante el entorno, que le capacite para la comprensión de si mismo y del medio.

- Desarrollo en los estudiantes de autonomía y potenciar su responsabilidad.
- Educar en base al trabajo activo del alumnado, fomentar la búsqueda personal de información y de investigación.
- Potencializar el liderazgo de cada estudiante
- Formación en el respeto y defensa del medio ambiente
- Formación personalizada, que propicie una educación integral en conocimientos, destrezas y valores morales de los alumnos y alumnas en todos los ámbitos de la vida, personal, familiar, social y profesional.

Proyecto de Valores como un área complementaria

a) Historia: El programa de valores se inserto como un eje transversal en los programas de todos los cursos de nivel primario, básico y diversificado. A mediados del ciclo escolar 2004 se dieron las capacitaciones respectivas y se implemento en el año 2005 para el nivel primario y en el 2006 en el nivel básico.

b) Actividades

- Alumnos: Cada docente en su curso inserta el valor y lo trabaja dentro del pensum de estudios, además se realizan actividades extraaula como: Entrevistas, juegos, murales, campañas, etc.
- Padres de familia: Se realizan cuatro reuniones al año, casi siempre al finalizar la unidad, donde se involucra al padre de familia para que sea ente activo en la aplicación del valor y reforzar el trabajo de valores en dos vías (hogar-colegio) por medio de conferencias.
- Maestros: Capacitaciones constantes, en las cuales se les enseña a utilizar técnicas apropiadas para insertar los valores en sus planificaciones. Trabajo basado en los ejes transversales. Una o dos veces al año participan en estas capacitaciones los Asesores Pedagógicos de la ciudad capital.

c) Lineamientos metodológicos y apuntes de evaluación.

- Se utilizan los planificadores mensuales del valor en pre primario y primario. records anecdóticos, lista de control, listas de cotejo, bitácoras de la clase, otras técnicas como la observación y el trabajo en equipo, con parámetros establecidos según el grupo, edad y las necesidades del alumno.
- Se utilizan técnicas y recursos variados que permiten el desarrollo de la capacidad crítica y creativa así como de la motivación.
- Se propicia la autoevaluación y la coevaluación, como manera de aprender a enjuicia