

Del juego simbólico — a la práctica del valor de respeto: una mirada desde la virtualidad

Ana de Jesús Herrera Valeriano
Milagros de Fátima More Zeña
Laura Isabel Altamirano Delgado
Lilian Roxana Paredes López
Katherine Carbajal Cornejo
Lydia Mercedes Morante Becerra

Del juego simbólico a la práctica del valor de respeto: una mirada desde la virtualidad

Ana de Jesús Herrera Valeriano

Milagros de Fátima More Zeña

Laura Isabel Altamirano Delgado

Lilian Roxana Paredes López

Katherine Carbajal Cornejo

Lydia Mercedes Morante Becerra

El presente libro es producto de la tesis titulada: “Juego simbólico para la iniciación de la práctica del valor de respeto en niños del nivel inicial, Chiclayo – 2021” de Herrera, A. y More, M. (2022). (Repositorio Institucional UNPRG) [Tesis para optar el Título Profesional de Licenciadas en Educación Inicial, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Lambayeque]. <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/10654>

Título original: Del juego simbólico a la práctica del valor de respeto: una mirada desde la virtualidad/ Autoras: Ana de Jesús Herrera Valeriano, Milagros de Fátima More Zeña, Laura Isabel Altamirano Delgado, Lilian Roxana Paredes López, Katherine Carbajal Cornejo, Lydia Mercedes Morante Becerra — Ciudad de Querétaro: Editorial Transdigital, 2023. — 97 páginas.

ISBN: 978-607-59719-0-2

DOI: <https://doi.org/10.56162/transdigitalb13>

Clasificación DEWEY. Materia: 372.2 – Educación preescolar. Tipo de Contenido: Libros universitarios.

Clasificación tema JNT: J - Sociedad y ciencias sociales, N – Educación, T- Destrezas y técnicas de enseñanza

Tipo de soporte: libro digital descargable.

Formato: PDF

Tamaño: 1.9 Mb



Este libro es una publicación de acceso abierto con los principios de Creative Commons Attribution 4.0 International License, que permite el uso, intercambio, adaptación, distribución y transmisión en cualquier medio o formato, siempre que dé el crédito apropiado al autor, origen y fuente del material gráfico. Si el uso del material gráfico excede el uso permitido por la normativa legal deberá tener permiso directamente del titular de los derechos de autor.

D.R. Ana de Jesús Herrera Valeriano.

D.R. Milagros de Fátima More Zeña.

D.R. Laura Isabel Altamirano Delgado.

D.R. Lilian Roxana Paredes López.

D.R. Katherine Carbajal Cornejo.

D.R. Lydia Mercedes Morante Becerra.

Corrección de estilo y redacción: Alexandro Escudero-Nahón.

Diseño editorial y de cubierta: Rosalba Palacios Díaz.

Transdigital
editorial

D.R. Editorial Transdigital, 2023.

Sociedad de Investigación sobre Estudios Digitales, S.C.

Circuito Altos Juriquilla 1132. Condominio Atia. Colonia Altos Juriquilla. C.P. 76230, Juriquilla, Querétaro, México.

Tel. (52) 442 301 32 38. aescudero@editorial-transdigital.org www.editorial-transdigital.org

Registro en el Padrón Nacional de Editores como agente editor Sociedad de Investigación sobre Estudios Digitales, S.C., con el Dígito Identificador 978-607-99594.

 <https://www.linkedin.com/company/transdigital-mx/>

 <https://twitter.com/TransdigitalMx>

 <https://www.facebook.com/transdigital.mx/>

 <https://www.instagram.com/transdigital.mx>

 <https://www.youtube.com/@transdigitalmx>

Sugerencia de referencia en APA 7ª. edición:

Herrera Valeriano, A. de J., More Zeña, M. de F., Altamirano Delgado, L. I., Paredes López, L. R., Carbajal Cornejo, K., Morante Becerra, L. M. (2023). *Del juego simbólico a la práctica del valor de respeto: una mirada desde la virtualidad*. Editorial Transdigital. <https://doi.org/10.56162/transdigitalb13>

Índice de contenido

Dedicatoria.....	9
A modo de resumen.....	10
Introducción.....	11
Capítulo 1: Antecedentes teóricos	13
1.1. Teoría estructuralista del juego según Jean Piaget.....	15
1.1.1. Breve reseña del juego simbólico	16
1.1.2. Dimensiones	17
1.1.3. Tipos de juego	19
1.2. Teoría del desarrollo moral según Piaget.....	21
1.2.1. Etapas del desarrollo moral.....	22
Capítulo 2:	25
La axiología en la Educación Inicial.....	25
2.1. El valor de respeto, ¿constructo teórico o necesidad en la infancia?.....	27
2.2. Caracterización de la propuesta para el desarrollo del valor del respeto.....	32
Escenario 01.....	33
Escenario 02.....	33
Escenario 03.....	33
2.3. Importancia del valor de respeto en la formación de los niños.....	35
Capítulo 3: <i>Aprender quiero, jugar deseo y respetar debo</i>	39
3.1. Beneficios de los talleres en el nivel inicial	40
3.2. Elaboración de la propuesta.....	41
3.3. Objetivos.....	41
3.4. Evaluación de la propuesta	42
3.5. Propuesta de talleres	44
Taller de aprendizaje 01	44
Taller de aprendizaje 02.....	46
Taller de aprendizaje 03.....	48
Taller de aprendizaje 04.....	50
Taller de aprendizaje 05.....	52
Taller de aprendizaje 06.....	54
Taller de aprendizaje 07.....	56
Taller de aprendizaje 08.....	58
Taller de aprendizaje 09.....	60
Taller de aprendizaje 10.....	62
Taller de aprendizaje 11.....	64
Taller de aprendizaje 12.....	66

Taller de aprendizaje 13	68
Taller de aprendizaje 14	70
Taller de aprendizaje 15	72
Taller de aprendizaje 16	74
Taller de aprendizaje 17	76
Taller de aprendizaje 18	78
Taller de aprendizaje 19	80
Taller de aprendizaje 20	83

Referencias	85
--------------------------	-----------

Anexos	88
---------------------	-----------

Semblanzas	92
-------------------------	-----------

Otros títulos en editorial Transdigital	95
--	-----------

Índice de tablas

Tabla 1 <i>Caracterización del juego según dimensiones</i>	18
Tabla 2 <i>Resultado de la observación sobre las características de comportamiento en la práctica del valor de respeto en los niños de cinco años – Aula azul en la dimensión: hacia uno mismo</i>	28
Tabla 3 <i>Resultado de la observación sobre las características de comportamiento en la práctica del valor de respeto en los niños de cinco años – Aula azul en la dimensión: hacia los demás</i>	30

Índice de figuras

Figura 1 <i>Características de comportamiento en la práctica del valor de respeto en los niños de cinco años – Aula azul en la dimensión: hacia uno mismo.....</i>	29
Figura 2 <i>Características de comportamiento en la práctica del valor de respeto en los niños de cinco años – Aula azul en la dimensión: hacia los demás.....</i>	31
Figura 3 <i>Caracterización de la propuesta para el desarrollo del valor del respeto.....</i>	32

Dedicatoria

A los lectores, quienes nos brindan la oportunidad de compartir nuestro trabajo y conocimientos, quienes nos inspiran a seguir aprendiendo y creciendo como autores y como seres humanos.

A modo de resumen

El libro **“Del juego simbólico a la práctica del valor de respeto, una mirada desde la virtualidad”**, es el resultado de nuestra experiencia como autoras, asesoras e investigadoras externas en el campo de las ciencias sociales específicamente en el campo de la educación infantil. Surge de la tesis “Juego simbólico para la iniciación de la práctica del valor de respeto en niños del nivel inicial, Chiclayo – 2021”, cuyas autoras son las docentes Ana de Jesús Herrera Valeriano y Milagros de Fátima More Zeña, quienes trabajaron de manera conjunta con sus asesoras de especialidad Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado y metodológica Dra. Lilian Roxana Paredes López y partir de los resultados obtenidos iniciaron un proceso de trabajo profundo, riguroso y de una amplia reflexión conjuntamente con docentes especialistas en el tema Dra. Katherine Carbajal Cornejo y Dra. Lydia Mercedes Morante Becerra que permitieron complementar el trabajo realizado enfocándolo desde el contexto de la virtualidad y que nos llevó a obtener el presente texto.

La presente investigación tuvo como objetivo proponer talleres de juegos simbólicos para la iniciación de la práctica del valor del respeto en niños de cinco años. Metodológicamente, la investigación es de enfoque cuantitativo de diseño no experimental, con tipo de investigación descriptiva-propositiva.

La muestra de estudio estuvo conformada por 22 alumnos de cinco años. La técnica de recolección de datos fue la observación y los instrumentos las guías de observación. Se identificaron las características del comportamiento en la práctica del valor de respeto mediante la guía de observación, donde se registraron conductas inadecuadas, ya que los niños no seguían normas dadas por la docente, no utilizaban palabras de cortesía como *por favor* y *gracias*, no escuchaban la opinión de sus compañeros, etc., lo que evidencia la falta de práctica de valores especialmente el de respeto.

La propuesta *Aprender quiero, jugar deseo y respetar debo* consta de 20 talleres. Está sustentada en la teoría estructuralista de Jean Piaget con el objetivo de iniciar al niño en la práctica del valor de respeto. Posteriormente, esta propuesta fue validada mediante una ficha de análisis por especialistas considerándola innovadora, creativa y aceptándola como una propuesta aplicable. Finalmente se pone a disposición de las docentes del nivel inicial de la edad de cinco años, la presente propuesta de aplicar como estrategia didáctica los talleres basados en juegos simbólicos, siendo una alternativa eficaz y motivadora donde los niños podrán iniciarse en la práctica del valor de respeto de una manera lúdica manteniendo su interés dentro de las actividades planificadas.

Introducción

En la actualidad, los valores son fundamentales en la vida de las personas, ya que son principios que toda persona necesita para poder vivir en armonía y alcanzar el bienestar colectivo. Recordemos que el proceso de formación de valores es complejo, por lo que es necesario emplear estrategias, métodos, actividades variadas y eficaces desde la más temprana edad. Resaltamos que es primordial que los valores se desarrollen de una manera íntegra; ya que hoy en día, existe la ausencia de práctica de valores o, en su defecto, no es perceptible alguna jerarquización.

Rescatamos como un valor fundamental el respeto, puesto que éste es una forma de reconocimiento, de aprecio y de valoración de las cualidades del otro a partir del autoconocimiento. Verduzco (en la interpretación de Cortés Manzano, 2012) afirma que:

Si en la familia los marcamos adecuadamente estaremos trabajando para enseñarles a los pequeños una manera de vivir adecuadamente con otras personas y sobre todo que ellos también pueden ponerle límites a los demás, lo cual le será de mucha utilidad cuando sean adultos. (p. 28)

La sentencia y análisis de la importancia del marco axiológico es preeminente para el desarrollo humano, las marcas que definen los adultos son definitivos desde siempre y, por lo tanto, la formación humana desde la escuela es una responsabilidad. En Perú, tal y como afirmó Hernán Lanzara (2020, párr. 1), “La ausencia de valores es una suerte de pandemia que viene desde hace tiempo generando muchos de los males que enfrentamos como sociedad: la insensibilidad, la falta de respeto, la ausencia de honestidad y la falta de justicia”. Por ello, resaltamos que es primordial que los valores se trabajen desde la infancia promoviendo principalmente el valor de respeto.

En el transcurso de 2018 y 2019 (etapa anterior a la pandemia). Se observó que niños y niñas de cinco de años de edad de la I.E.I N° 004 “Angelitos de María”, de la ciudad de Chiclayo, Lambayeque -Perú, no evidencian la práctica del respeto de los turnos, no les gusta seguir reglas establecidas, incumplen normas de convivencia, no saludan al ingresar a su aula, se burlan de sus compañeros y no esperan su turno al momento de hablar. Lo que demuestra que, si estos niños no son formados en valores, se verá reflejado en el futuro. Por lo que se evidencia la necesidad de fomentar y fortalecer especialmente el valor de respeto. Siendo esta la realidad problemática, despertó el interés de proponer talleres basados en el juego simbólico, siguiendo la teoría estructuralista de Piaget (Herrera, A. y More, M., 2022).

El objetivo de esta investigación fue iniciar al niño en este valor, por lo cual se consideraron dos dimensiones principales: respeto a sí mismo y hacia los demás, enfocándonos en la Teoría del

desarrollo moral, según Piaget. El estudio tuvo como objetivo general proponer talleres de juegos simbólicos para la iniciación de la práctica del valor del respeto en niños de cinco años. Los objetivos específicos fueron: a) identificar las características del comportamiento en la práctica del valor de respeto en los niños de cinco años; b) determinar la estrategia que realiza la docente en relación al juego simbólico; c) diseñar talleres de juegos simbólicos para la iniciación de la práctica del valor de respeto según la teoría de Jean Piaget en niños de cinco años; y, d) validar la propuesta de los talleres de juegos simbólicos para la iniciación de la práctica del valor de respeto en niños de cinco años.

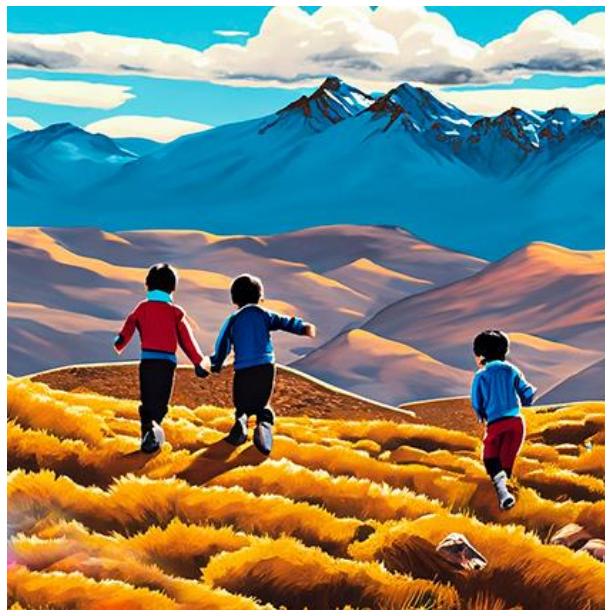
Finalmente, los talleres de juegos simbólicos propiciarán en el niño su desarrollo individual, además de ser un medio para su socialización. A través de ello, se fomentará su iniciación en la práctica del valor de respeto. El diseño de los talleres estuvo enfocado en la *teoría estructuralista del juego*, propuesta también por Jean Piaget.

En el primer capítulo del libro se discuten algunos antecedentes teóricos para darle un contexto académico a la importancia del estudio de los valores en función del aporte de Piaget. La valoración de la teoría estructuralista es importante en la medida que valora el juego como *un saber natural* dentro del proceso evolutivo y formativo del niño. Se valoran las diferentes posturas del juego como ejercicio funcional, de ficción y el de carácter simbólico. Además de ello, se trata también la importancia de las reglas de juego. Este ejercicio académico no es aislado del desarrollo moral de los niños, considerando que una vez que las reglas se direccionan, puede ser que las reglas afecten el comportamiento de algunos o simplemente refuercen lo aprendido.

El segundo capítulo del libro se centra en la axiología en la Educación Inicial. Se parte de dar respuesta al cuestionamiento acerca del valor de respeto como constructo o necesidad en la infancia, al considerarlo como un proceso complejo. Más aun, se pretende incorporarlo a una edad tan temprana, donde varios entendidos en la materia consideran complicado que los niños pequeños se desarrollen mediante conceptos abstractos como son los valores. Pero es justamente aquí donde entra a tallar el juego como una alternativa que puede cambiar este panorama y es aquí donde la escuela tiene un rol fundamental al incorporarlo. Además, se plantea la caracterización de la propuesta para el desarrollo del valor del respeto. Finalmente, se explica la importancia del valor de respeto en la formación de los niños.

En el tercer capítulo del libro se plantea el taller como estrategia orientada al desarrollo de la axiología considerando el respeto como valor. Se destacan sus beneficios, se premune de una base teórica, y se desarrolla la propuesta, misma que se basa en dimensiones e indicadores que orientaron la investigación. Se plantea el diseño de 20 talleres con sus propias características. Cada taller está planificado para 45 minutos aproximadamente, con el fin de enfatizar la importancia del valor del respeto.

Capítulo 1: Antecedentes teóricos



Carire Ccarhuas & Quispe Ccasani (2018) demostraron de qué forma favorecen los valores morales el fortalecimiento de la convivencia en los niños de 04 años. Su investigación fue preexperimental en una población fue de 80 niños con tres, cuatro y cinco años. La muestra se compuso con 20 niños. La confiabilidad del instrumentó arrojó un alfa de Cronbach de 0.737. Llegaron a cinco conclusiones. En la primera se afirma que los valores morales fortalecen la convivencia en forma positiva y significativa en los niños de cuatro años; en la segunda, se afirma que el valor de respeto ayudó a fortalecer la convivencia por lo que se deduce que dicho valor fortaleció positivamente la convivencia de los niños; en la tercera, se afirma que el valor de tolerancia ayudó a los niños a ser más tranquilos; en la cuarta, se afirma que el valor de la responsabilidad enseñó a los niños a ser responsables y a trabajar en equipo; en la última, se afirma que, si se inculcan valores desde tempranas edades, los niños a futuro serán hombres de bien dentro de la sociedad. La investigación afirma que los valores morales, no solo ayudan a fortalecer la convivencia, sino que también son esenciales para la formación positiva y significativa de los futuros ciudadanos.

Por otro lado, Quispe Bornas (2018) se propusieron determinar el nivel de los valores morales en los niños (as) de cinco años de dicha institución. Presentaron una metodología de investigación perteneciente al enfoque cuantitativo con el tipo de estudio descriptivo, trabajando con una población de 300 niños(as); el muestreo no probabilístico se conformó solo de 150 niños(as) de cinco años. Utilizaron la técnica de observación y, como instrumento, una guía de observación de 27 ítems. Llegaron a la conclusión que los niños y niñas de cinco años de la institución se ubican en el nivel deficiente respecto a los valores morales, ya que el 57% (85 niños y niñas) se ubican en un nivel medio, teniendo como consecuencia una falta de práctica de valores morales. Por consiguiente, lograron determinar que sí existe una ausencia de práctica de valores en los niños de cinco años del nivel inicial.

Asimismo, Valle Rondoy (2018) realizó una investigación con el objetivo de determinar la influencia de un taller de juegos simbólicos en el desarrollo de la autonomía en los niños de cinco años. Trabajó con una muestra de 48 niños de esa edad, tanto del género masculino como femenino. Utilizó una lista de cotejo para evaluar la autonomía de ambos grupos, para luego proceder con la aplicación de un taller con 20 actividades basadas en los juegos simbólicos. La investigación llegó a cuatro conclusiones. La primera afirma que la autonomía de los niños de cinco años antes de la aplicación de la propuesta de un taller de juegos simbólicos era bajo; la segunda asegura que este proyecto permitió la organización de 20 talleres aplicados a los niños: tres talleres a la semana durante 14 semanas; en la tercera, la autonomía del aula mejoró en el grupo experimental, pasando del nivel bajo a bueno; y, en la última conclusión señala que el taller de juegos simbólicos influyó significativamente en el progreso de la autonomía en los niños de cinco años de la I.E 10153 “Virgen de la Medalla Milagrosa” de Motupe – 2018.

Por último, Laura Arenas & Arenas Delgado (2017), se plantearon como objetivo determinar los efectos de la aplicación de los juegos simbólicos para estimular la sociabilización de niños de cinco años en una institución educativa. Presentaron una investigación empírico deductivo – experimental, trabajando con una población de manera censal conformada por 20 niños de cinco años de la institución educativa y una lista de cotejo para la toma de los datos. Llegaron a la conclusión que la aplicación de los juegos simbólicos ha estimulado la socialización en los niños y niñas.

Cabe resaltar que el juego se convierte en una estrategia didáctica de suma importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje para los niños y niñas, el cual no solo permite el trabajo en equipo, socialización y autonomía, sino también la enseñanza de los valores, ya que es fundamental en su proceso de formación.

1.1. Teoría estructuralista del juego según Jean Piaget

El pedagogo Jean Piaget “entiende el concepto de juego como un hacer o una participación del sujeto en el medio que le permite asimilar e incorporar la realidad” (1961, como se citó en Lull & García, 2009, p.10). El juego nace como algo innato desde la temprana edad, se considera una actividad lúdica importante e imprescindible en la vida de los niños ya que, a través de él exploran el mundo que les rodea generándoles placer y alegría. Piaget propuso la teoría estructuralista, donde toma en cuenta la madurez cognitiva de los niños y su edad cronológica. Estableció unos estadios evolutivos en los que predomina una determinada forma de juego. En el estadio sensorio motor (0 - 2 años) predomina el juego de ejercicio o funcional; en el estadio preoperacional (2 – 6 años) predomina el juego simbólico; en el estadio de las operaciones concretas (7 – 12 años) predomina el juego de reglas; y, por último, existe el estadio de las operaciones formales (adolescencia). Cabe resaltar que ningún tipo de juego desaparece, al contrario, el juego que le antecede se incrementa y se perfeccionan. El orden siempre es el mismo, pero varía según la edad de los niños.

Se toma en cuenta el juego simbólico perteneciente al estadio preoperacional ya que abarca la edad de los niños de esta investigación. Este tipo de juego inicia a partir de los dos años dando lugar a la ficción y fantasía mediante cosas, juguetes y representaciones que van a actuar a manera de símbolos; puesto que cuando el niño domina lo simbólico el juego evoluciona de lo individual a lo grupal; es por eso que se considera el juego más típico y representativo de la infancia. Este tipo de juego aporta múltiples beneficios dentro del desarrollo de los niños, resaltando el aprendizaje de hábitos y el inicio en la práctica de valores.

Asimismo, Guerra Guerra propone cuatro dimensiones en el juego simbólico, las cuales son: Integración, Sustitución, Descentración y Planificación, “que aparecen según un orden cronológico, esto es así porque requieren distinta madurez cognitiva” (2010, p.12). Se reafirma así la teoría de Jean

Piaget, ya que él toma en cuenta la madurez cognitiva y la edad cronológica en cada tipo de juego propuesto.

1.1.1. Breve reseña del juego simbólico

Evolución del juego simbólico. Es necesario resaltar que los niños muestran conductas a lo largo de la evolución de este tipo de juego durante los primeros 6 años de vida. Jean Piaget considera que existe una etapa anterior al juego simbólico que denomina “Etapa: Juego pre-simbólico”, que se da antes de los 18 meses. Alrededor de esta edad emerge la función simbólica, tal y como afirma Carol Westby: es la capacidad de los niños y las niñas de pensar con imágenes y símbolos. Ocurre cuando son capaces de representar objetos concretos usando su imaginación a través de imágenes, palabras, gestos o el juego. El pensamiento simbólico permite reemplazar algo que está ausente por algún objeto que hace las veces de éste (Dirección Regional de Educación de Apurímac, 2022, p. 2).

De lo anterior, podemos afirmar que los niños empiezan desarrollando la función simbólica, siendo esta la capacidad para crear imágenes mentales de experiencias diarias u objetos que luego se pueden representar a través de los dibujos o el juego. A esta edad el bebé se relaciona con el mundo a través de los sentidos y de la acción. Explora los objetos y juguetes, los chupa, los rueda, los lanza, los muerde, golpea los juguetes para que produzcan sonido y con su propio cuerpo se balancea, empuja y gatea para lograr un equilibrio de una nueva postura al desplazarse solo de un lugar a otro (caminar).

Para dar continuidad a la evolución del juego simbólico, aún presentes en el estadio sensorio motor, se hace referencia a la edad de 19 a 24 meses donde el pequeño prefiere jugar solo, propone juegos en relación a la vida cotidiana, crea acciones desde su propia vivencia cotidiana, por ejemplo: agarrar un teléfono y hacer como si llamara. Finalmente, hace participe a objetos y muñecos dándoles animismo.

Por otra parte, ubicándonos en el estadio preoperacional, es preciso afirmar que entre las edades de 2 a 3 años predomina el *juego paralelo*, que realiza el niño individualmente, pero en compañía de otros niños. Los niños pueden aparentar estar jugando juntos, pero una observación detenida nos hará ver que, aunque realicen juegos similares o con juguetes parecidos, no hay interacción entre ellos y simplemente juegan unos junto a otros sin compartir el juego (Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía, 2011, p. 5).

Asimismo, los niños reemplazan objetos de forma creativa para representar distintas situaciones. Por ejemplo: usan un palo para representar una cuchara. Son capaces de construir con bloques y piezas, novedosas creaciones. Seguidamente, entre las edades de tres y cuatro años, los niños comienzan a desarrollar la capacidad de incluir objetos irreales en su juego. Asimismo, incluir juegos

de objetos ensamblables, como bloques de madera, bloques de construcción u otros materiales aptos para los pequeños, ampliará la imaginación ofreciendo posibilidades ilimitadas, teniendo en cuenta que a estas edades los niños tienen la capacidad de construir estructuras tridimensionales.

Posteriormente, para las edades de cuatro y cinco años el juego que predomina es el simbólico, el cual “consiste en que el niño es capaz de combinar hechos reales e imaginarios, los niños recrean situaciones ficticias como si estuvieran pasando realmente, ellos se convierten en personajes y los objetos cobran vida a su imaginación” (Integratek, 2016, párr. 6). En tal sentido, el juego simbólico es la capacidad que tiene el niño de imitar una situación de la vida cotidiana donde va a representar, a fantasear a través de los juguetes, o una imitar una conducta de juego. Para que sea más entendible, es hacer como si fuese un doctor, un bombero, un policía, etc. A esta edad los pequeños se relacionan con otros niños, prefieren jugar en conjunto y usan distintos objetos dándoles vida.

Finalmente, a la edad de cinco años el juego simbólico toma un rol más importante ya que los niños en su juego grupal son capaces de mostrar empatía por sus pares, incluir a otros participantes, sean personas o no. En el contexto de la virtualidad, el desarrollo de las sesiones siempre estuvo detrás de la pantalla, el proceso de enseñanza aprendizaje durante la pandemia no permitía estar cerca de los estudiantes; es así que se pudo apreciar el comportamiento de los alumnos en relación con los propósitos de la investigación. Es decir, el cultivo y desarrollo del valor del respeto. La observación y atención al comportamiento humano dependió mucho de la cámara y de las buenas intenciones del docente.

1.1.2. Dimensiones

Álvarez et al. (2020), sostienen claramente que el desarrollo del juego posee tres dimensiones:

Descentración, el niño comparte lo que dispone (materiales), utiliza juguetes que lo conducen a valorar situaciones reales.

Sustitución, el niño empieza a remplazar estos objetos reales por otros utensilios sin utilidad específica. Por ejemplo, un palo para utilizarlo como una cuchara. Esta etapa es muy evolucionada, ya que será capaz de utilizar objetos diferentes a los reales con los que únicamente comparte alguna semejanza para realizar la misma actividad. Por lo expuesto anteriormente, deducimos que los niños son capaces de usar su creatividad ya que asignan nuevos significados a los objetos de acuerdo con sus intereses y, sumado a ello, son capaces de crear escenas irreales.

Integración, los niños interpretan acciones siguiendo una combinación de secuencias, siendo capaces de ordenarlas al escenificar diversos personajes. Emplean la improvisación y crean múltiples voces usando su fantasía.

Planificación, los niños muestran madurez para preparar y organizar previamente el juego; son capaces de anticiparse a la situación del juego de modo que pueden organizar y seleccionar los materiales a utilizar. También se resalta que ya son capaces de indicar roles o funciones a sus compañeros durante el juego; así como también crear juegos nuevos mediante objetos de su entorno y, a su vez, proponer nuevas normas y reglas para su ejecución. Por todo lo expuesto anteriormente, “El juego simbólico genera el desarrollo de diversos aprendizajes; es una oportunidad para que el pensamiento se desarrolle y logre su máximo potencial” (Minedu, 2019a, p.16). El desarrollo de la propuesta, en función de las dimensiones se muestra en la tabla 1.

Tabla 1
Caracterización del juego según dimensiones

Variable	Dimensiones	Indicadores	Actividades
Juego Simbólico	Descentración	Los juegos seleccionados permiten que los niños compartan materiales con respeto hacia sus compañeros.	- Nos divertimos creando nuestra orquesta musical.
		Los juegos seleccionados permiten que los niños empleen objetos y/o juguetes para representar situaciones reales o imaginarias.	- Creamos máscaras de los animales. - Imitando a nuestros abuelitos. - Soy feliz creando a los integrantes de mi familia.
	Sustitución	Los juegos seleccionados permiten que los niños representen una acción con diferentes objetos de su entorno asignándoles nuevos significados.	- Imitamos oficios. - Un día en el hospital.
		Los juegos seleccionados permiten que los niños aporten ideas originales con seguridad y respeto a los demás.	- Cuidamos de nuestra madre Tierra. - Somos veterinarios.
		Los juegos seleccionados permiten que los niños sean capaces de interpretar más de 3 acciones, siguiendo una combinación de secuencias.	- Creamos una historia. - Jugamos a representar escenas.

Tabla 1

Caracterización del juego según dimensiones

Variable	Dimensiones	Indicadores	Actividades
	Integración	Los juegos seleccionados permiten que los niños reconozcan las acciones que realizan sus compañeros dándoles interpretación. Los juegos seleccionados permiten que los niños sean capaces de escenificar con alegría diferentes personajes. Los juegos seleccionados permiten que los niños sean capaces de crear juegos nuevos mediante objetos de su entorno.	- Hábitos de higiene personal. - Yo cuido mis dientes. - Adivina lo que hago. - Dramatizamos a nuestro superhéroe favorito. - La fiesta de los animales.
	Planificación	Los juegos seleccionados permiten que los niños sean capaces de organizar los materiales que utilizarán. Los juegos seleccionados permiten que los niños sean capaces de indicar roles o funciones a sus compañeros durante su ejecución. Los juegos seleccionados permiten que los niños propongan normas para su realización.	- Nos divertimos haciendo delivery. - Un día en la juguetería. - La ruleta de los integrantes de mi familia. - El autobús del respeto. - El dado mágico.

Nota. Las dimensiones han sido recreadas a partir de la propuesta de Álvarez et. al. 2020, citado en Herrera, A. y More M. (2022. p.34.)

1.1.3. Tipos de juego

a. El juego de ejercicio funcional

En este tipo de juego prima la imaginación. Al jugar, los niños combinan tanto hechos reales como imaginarios. Aparece el pensamiento simbólico, puesto que la imagen se convierte ahora en un símbolo lúdico. El niño imita la imagen que tiene del objeto y lo representa. Una característica importante es que el niño va a *jugar por jugar*, sin especial carácter lúdico; también va a jugar por recreación, es decir, que no hay un objetivo en específico en el juego que está realizando.

Llull & García (2009), en referencia a Jean Piaget, consideran que en las etapas iniciales los niños desarrollan esquemas motores utilizando objetos y el propio cuerpo durante el juego. Al ejercitarlos, con independencia de las propiedades específicas de cada objeto, el niño va reconociendo la realidad al mismo tiempo que interioriza el mundo y lo interpreta. La función de este juego de ejercicio es consolidar los esquemas motores, y su coordinación, a medida que se adquieren.

Es propio de este juego de ejercicio funcional que el niño realice acciones motoras para la exploración de diversos objetos y responda a ciertos estímulos que recibe. Cabe resaltar que este tipo de juego promueve el desarrollo sensorial, la coordinación motriz fina y gruesa, ya que el niño realiza diferentes acciones, sea con el propio cuerpo, donde se domina el lugar gracias a los movimientos que realiza el niño; con objetos, donde manipula y exploran los diferentes objetos que están a su alrededor; y con personas, donde favorece su proceso de socialización.

b. El juego simbólico o de ficción

Guerra Guerra (2010), manifiesta que el juego simbólico comienza en el segundo año de vida del niño. Durante este periodo se desarrolla la representación y el lenguaje, por lo que se postula la aparición de una función semiótica o simbólica. El hito más importante es que el niño sea capaz de trascender la realidad en sus aspectos temporales, y sea capaz de hablar de objetos que no están presente: capacidad de representar.

Este juego supone la representación de la imagen mental, puesto que, al jugar, los niños ya representan realidad. Por eso se considera el juego más típico y representativo de la infancia. Este juego aporta múltiples beneficios dentro del desarrollo de los niños: entienden y captan el entorno que les rodea, con las diferentes acciones que representan; aprenden y practican conocimientos sobre los roles establecidos en la edad adulta; aprenden hábitos y a relacionarse mejor con sus compañeros fortaleciendo y fomentando la iniciación de la práctica de valores; respetan turnos, cooperan, desarrollan el lenguaje y así se favorece la imaginación y la creatividad.

c. El juego de reglas

Aparece el juego de reglas, porque a medida que los juegos se van complicando, requieren de normas y estructura que, en ocasiones son imprescindibles para que el juego sea jugable. Ello requiere la representación simultánea y abstracta de las acciones de los distintos jugadores. El juego, la edad de los que juegan, y la situación, hace que las reglas que regulan las interacciones lúdicas sean más o menos complejas (Llull y García, 2009, p. 19). Detrás de la cámara existen diversas manifestaciones que oscilan entre la inocencia y la experiencia de aprender. En el contexto de la virtualidad: ¿se produjo el juego dentro de su concepción general? La generación de nuevas reglas por medio de *Meet* tuvo

otras connotaciones que no siempre alcanzaron el desarrollo axiológico de los niños. La visualización del rostro solo indica un estado emocional, pero no se conoce la realidad que lo rodea, por lo tanto, no se puede juzgar que ciertas características tengan que ver con los valores, aunque con el juego fue muy tolerable. Y es justamente esto lo que se constató al apreciar ciertos comportamientos que permiten muchas interpretaciones, porque la atención del niño no es necesariamente una evidencia que se logre detrás de la pantalla.

Entendiendo que en este tipo de juego la regla va a reemplazar al símbolo, hay que tener en cuenta que empieza con un periodo más simple, entre las edades de 4 a 6 años. Le sigue un periodo más complejo, entre los seis a 11 años. Siendo propias de este juego las reglas, pues sin ellas no sería de utilidad. En este tipo de juego los niños van a integrar y combinar todas las destrezas adquiridas con el añadido de la competitividad, siguiendo reglas establecidas, pero siempre teniendo en cuenta que las reglas pueden ser más o menos sencillas, dependiendo de la edad del pequeño.

1.2. Teoría del desarrollo moral según Piaget

Piaget propuso la teoría del desarrollo moral, donde los pequeños involucran las formas en que llegan a entender y seguir o no las reglas de su mundo social. Piaget se interesó principalmente en cómo piensan los niños. Es decir, en el razonamiento moral. Esta teoría fue establecida con base en una metodología donde trata de averiguar qué reglas tiene el niño y por qué se siente unido u obligado a seguir las reglas ya establecidas. Su punto de inicio es que “Toda moral consciente es un sistema de reglas y la esencia de cualquier moralidad hay que buscarla en el respeto que el individuo adquiere hacia estas reglas” (Piaget, 1932, p. 9). Hace énfasis en que, para conocer la moralidad del niño no sólo hay que saber qué reglas morales tiene ya establecidas, sino tratar de averiguar y profundizar qué noción tiene el niño con respecto a la regla (Wasilewska Banach, 2016, p.18).

Para dichos estudios, Piaget realizaba entrevistas clínicas abiertas en las que mostraba a niños de diferentes edades acciones de otros personajes y les pedía su opinión. La gran diferencia de sus estudios con otros realizados anteriormente, fue que Piaget no se centró en las valoraciones morales que hacían los niños, sino en su razonamiento moral. Es decir, en los criterios que utilizaban para juzgar las conductas y cómo razonaban acerca de dichas conductas.

De acuerdo con lo anterior, Piaget utilizó como estrategia el juego y presentación de diversas historias con la intención de evaluar diversos aspectos según su punto de vista de acuerdo con su grado de bondad y maldad, identificando así cómo era su forma de pensar y de actuar. Es evidente que el desarrollo moral está ligado a la interacción que tiene el sujeto con las personas que lo rodean, teniendo en cuenta que existen factores que influyen en el desarrollo moral de los niños.

Como primer factor tenemos a la familia, ya que siendo el pilar de la sociedad, cumplen un rol muy importante. La familia es el ejemplo y el modelo de imitación de los hijos; ellos buscarán ser aprobados para no recibir un castigo y ser premiados. El segundo hogar de los niños es la escuela. El maestro también es el modelo a seguir de los pequeños, quien debería iniciar y fomentar a la práctica de valores. Además, si queremos que los aprendizajes morales en el niño se desarrollen de manera óptima, se debe trabajar en conjunto (escuela y hogar), ya que esto se verá reflejado en un futuro. Al hacerlos partícipes, los pequeños por sí solos, irán tomando conciencia de lo que está bien o mal en su manera de actuar.

Las actividades de juego son relevantes como tercer factor ya que al momento de jugar los niños se relacionan con sus compañeros, deben aprender a seguir reglas y normas, saber esperar turnos, compartir y organizar el material de juego. Con estas acciones el adulto puede explicar al niño, usando palabras acordes a su edad, que significado tienen los valores.

1.2.1. Etapas del desarrollo moral

Piaget propone en su teoría tres etapas de la moral, relacionadas con la edad cronológica de los individuos. Estas etapas son:

a. Heteronomía o moralidad de la prohibición

La primera etapa abarca las edades de 2 a 6 años, correspondientes al periodo de representación (estadio preoperacional). En esta etapa “Las reglas son de origen divino e inmutables y son transmitidas por el adulto” (Villegas de Posada, 1998, p. 4).

Fuentes et al. (2012, p.61) afirman que es la moral de las primeras etapas infantiles y se desarrolla en conjunto con la etapa preoperacional del desarrollo cognitivo. Se origina por la presión del adulto sobre el niño, al imponer aquellas normas. Impulsa así el avance al realismo moral: sí o no, bien o mal, justo o injusto. El niño cree que las reglas no pueden ser cambiadas, ya que son sagradas y vienen dadas por los mayores. Por lo mismo, el respeto es unilateral. No existe una conciencia de las reglas, sino más bien una práctica de estas.

De acuerdo con lo anterior, no solo los niños participan en una relación de respeto unilateral, es decir, hacia el adulto. Sino desde que ellos son muy pequeños ya participan de relaciones con sus pares basándose en el respeto mutuo (Barreiro, 2012, párr. 2). Entendiendo que la heteronomía es la ausencia de autonomía de la voluntad, es decir se rigen por un poder externo. Los niños piensan que las reglas son inmodificables y que las tienen que respetar por la autoridad de quien las promulga.

b. Etapa intermedia

Esta etapa pertenece al estadio de operaciones concretas, el cual abarca las edades de 7 a 12 años. Da paso de la heteronomía a la autonomía. Se conoce como la moral de solidaridad, ya que los niños comienzan a interiorizar el concepto de regla y las consignas, dando paso a la cooperación entre iguales. El respeto unilateral es sustituido por el respeto mutuo, ya que esa presión que ejerce el adulto se reduce y el niño busca la reciprocidad y la igualdad entre todos.

c. Autonomía o moralidad de cooperación

Abarca aproximadamente las edades de 12 años en adelante. En esta etapa surge la responsabilidad subjetiva, donde la persona es capaz de valorar las conductas y normas juzgándolas a partir de sus propios criterios. Se da una concientización de la regla, siendo juzgada en función de su forma de pensar. Crea su propio código de conducta y asume el control de ésta. Surge el altruismo, el cual “puede definirse como un comportamiento dirigido a procurar el bien ajeno de manera intencional, incondicional, y directa, aunque esto implique un posible sacrificio del bienestar del sujeto que incurre en una conducta semejante.” (Stiefken, 2014 p. 20). Entendiendo así el interés, la compasión que surge por el otro, ya que se es capaz de considerar y respetar las necesidades y la situación de cada uno.

Respecto al desarrollo moral de las personas, aún cuando se encuentran en contextos complejos, siempre existe la posibilidad de cambiar su propio destino. Si bien las teorías científicas ayudan a comprender la naturaleza humana, también consideran serias contradicciones y ello permite un mejor análisis de lo complejo que es el ser humano. Al relacionar el juego simbólico con el desarrollo de un sólo valor puede ser motivador porque el niño manifiesta una simple deducción; en caso contrario el aprendizaje puede tornarse diferente.

El ser humano no tiene el mismo comportamiento en cada circunstancia. En el contexto de la investigación ha sido evidente que los niños no usan ropa adecuada para escuchar sus clases virtuales, no demuestran seguridad al opinar, no saludan al iniciar las clases virtuales, no utilizan palabras de cortesía (por favor y gracias), no esperan su turno al hablar, no escuchan la opinión de sus compañeros y no escuchan con atención a la docente. Al mismo tiempo y, como todo proceso, el testimonio de la maestra es claro en cuanto al desarrollo de acciones como: respetar turnos, reglas de juegos, normas de convivencia y al desarrollo de su autonomía.

Estas posibilidades que se han manifestado solo dejan en claro que la virtualidad no ayudó a la consolidación de los valores y sus dimensiones consideradas. Por otro lado, es pertinente señalar que la teoría que propone Piaget ha sufrido cierta resistencia en cuanto a la aplicación de los talleres,

porque se ha entendido que el juego simbólico implica contacto físico entre dos personas y, es de suponerse, esta condición es muy favorable. Sin embargo, en estos tiempos las condiciones son otras.

Cualquier mecanismo de intervención siempre se sustenta en viejas teorías. Sin embargo, la pandemia trastocó el espíritu de la misma, puesto que el aprendizaje tuvo a los protagonistas divididos por una pantalla en el mejor de los casos ¿Y los niños que no tuvieron acceso a la virtualidad? El privilegio para algunos y desventajas para muchos tuvo que negar cualquier intención teórica, desde esta mirada: ¿cómo fue el comportamiento del docente en torno al valor del respeto? Pudo apreciarse la diversidad de gestos cuya simbología del estado de ánimo es más que evidente y subyace al poder de los valores.

Desde ya se comprende que la complejidad de la estructura cognitiva de los niños en relación con el juego simbólico como variables asociadas al constructo respeto permite seguir profundizando los estudios en contextos como la virtualidad, toda vez que los cambios son repentinos y los efectos son impredecibles para la humanidad. La propuesta *Aprender quiero, jugar deseo y respetar debo*, en un contexto presencial, debe ser llevada a la práctica por constar de actividades innovadoras y estar organizadas siguiendo los procesos didácticos y enfocados directamente a la iniciación del valor de respeto considerando las cuatro dimensiones del juego simbólico, donde se pondrá en práctica compartir material, desarrollar la creatividad, escenificar diferentes personajes, proponer normas para la realización del juego así como también organizarse de manera respetuosa.

Es posible asimilar que el juego simbólico utilizando los talleres como estrategia metodológica para así motivar y mantener el interés de los niños durante el desarrollo de sus actividades planificadas es importante, ya que facilitan el aprendizaje de manera lúdica permitiendo la expresión en diversos lenguajes y, lo más importante, que fomentan de un modo natural los buenos hábitos y, como nuestra investigación lo propone, inician en el niño la práctica del valor del respeto.

Capítulo 2:

La axiología en la Educación Inicial



El desarrollo del marco axiológico, es un proceso muy complejo no solo por lo que representa para la condición humana, sino porque en cada grupo social o comunidad existen patrones sociales cuyas reglas son distintas y cada individuo tiene una respuesta a ello. La conducta del ser humano se corresponde con una forma de crianza, con el estilo de aprendizaje, con lo que aporta la escuela y el mismo contexto. Desde ya, la aventura de incorporar la cultura de valores y sus acciones a tan temprana edad solo tendrá sentido cuando la madurez humana se manifieste. La colisión paradigmática o en todo caso los modelos de enseñanza no siempre son compatibles cuando se trata de la enseñanza a infantes. Para muchos teóricos resulta complicado que los niños se desarrollen mediante conceptos abstractos —es el caso de los valores—; sin embargo, con la ayuda del juego, los procesos pueden cambiar en la medida que la escuela se proponga.

Los valores son aquellas virtudes, principios que caracterizan a una persona, siendo de gran importancia para la formación del hombre. Arzate Hernández afirma que los valores

son principios que orientan las acciones de las personas hacia su realización plena y hacia una convivencia social armónica. Por ello son ideales que nos marcan retos para la vida diaria, en cada actividad que realizamos y en cada relación que establecemos con los demás. (2012, p. 18)

La literatura admite y plantea ciertas condiciones que permiten comprender la conducta o el comportamiento humano solo cuando se los observa en una situación real. De acuerdo con Arzate Hernández (2012), los valores son complejos y de varias clases, pero todos los valores apuntan hacia un mismo fin, el cual es mejorar la calidad de vida de cada persona. Dentro de su clasificación, encontramos la siguiente:

- Valores Biológicos: inculcados gracias al fomento de tres aspectos importantes. Siendo los más significativos: la alimentación, la salud e higiene.
- Valores Económicos: a lo largo de la historia, van cambiando. Proporcionan todo lo que nos es útil, tales como: bienes, riquezas, poder, negocios.
- Valores Estéticos: son virtudes que están relacionados a la belleza de las personas, objetos, arte, moda, etc. generando apreciaciones positivas o negativas frente a ellas.
- Valores Intelectuales: se les denomina a las virtudes que hacen que la persona aprecie la verdad, la razón y utiliza el conocimiento para confrontar lo que se le presente a lo

largo de su vida. Entre ellos tenemos: curiosidad, comprensión, capacidad de expresión, cultura e inteligencia.

- Valores Morales: son los más importantes, puesto que de nada sirve, que tengamos los otros valores antes mencionados como la salud, el dinero, la belleza; y ser malas personas, actuando de manera deshonesto e injusta. Dentro de los valores principales en este tipo de valor encontramos: Bondad, justicia, libertad, honestidad, respeto, responsabilidad, solidaridad, agradecimiento, lealtad, amistad, entre otros.

De acuerdo con lo anterior, es importante que desde pequeños se les inicie en la práctica de estos valores ya que traerá consigo que sean personas justas, tomando las decisiones correctas y puedan actuar con conciencia diferenciando entre el bien y el mal.

2.1. El valor de respeto, ¿constructo teórico o necesidad en la infancia?

Como afirman García Ramírez y Pereda Nonones (2013, p. 37): “el *respeto* o reconocimiento es la consideración de que alguien o incluso algo tiene un valor por sí mismo y se establece como reciprocidad: Respeto mutuo, reconocimiento mutuo”. Siendo el respeto la valoración que se le tiene a los demás, pero empezando por uno mismo, y también tomar en cuenta el respeto hacia el mundo. Es decir que el valor de respeto es la estima que el ser humano tiene, empezando desde un reconocimiento personal, posteriormente el aprecio y valoración hacia el prójimo destacando cualidades y virtudes que lo hacen un ser especial, y finalmente hablamos de un respeto hacia el mundo, actuando conscientemente con las acciones que realizamos a diario para su cuidado ya que nuestra madre tierra merece ser tratada con amor y respeto.

Hasta aquí se entiende que el cultivo del respeto se corresponde con el estado de madurez de las personas, entonces son imprescindibles algunos cuestionamientos con los cuales se abran las posibilidades de comprender cómo es que evoluciona el desarrollo y cultivo del respeto que, en la infancia, aún no se percibe de este modo. Sin embargo, los resultados son importantes en la medida que la fuerza del estímulo es constante. Pese a las condiciones de la virtualidad, el trabajo de investigación tuvo sus propias características con el fin de lograr que las familias tengan conocimiento de los procesos de investigación.

El aula estaba dividida en dos grupos en el turno de la mañana (1er. grupo 8:00 – 8:45 y el 2do. grupo 9:00 – 9:45). La observación a los niños se llevó a cabo de manera virtual mediante la plataforma *Zoom*, dos veces por semana (lunes y miércoles) con una duración de cuatro meses. La configuración del aula mediante la plataforma *Zoom* fue el privilegio para algunos y sus propias manifestaciones

naturales. En el desarrollo de las sesiones se evidenció la intervención de adultos, lo cual quiere decir que el aprendizaje no siempre fue individual.

Con la llegada de la pandemia, los sistemas educativos fueron parte de los cambios; los niños tuvieron acercamientos importantes a los padres de familia. Por eso, se presumía que la práctica de valores fuese diferente.

Se dio inicio a las observaciones tomando en cuenta las dimensiones del valor de respeto: hacia uno mismo y hacia los demás. Se evidenció que los niños no usaban el uniforme como parte de su presentación, la mayoría de veces al iniciar clases no saludaron a su docente, olvidaban utilizar palabras de cortesía como *por favor* y *gracias*, de la misma manera interrumpían al compañero manteniendo su micrófono encendido y no prestando atención a los mensajes dados por la docente, ocasionando que reiteradas veces preguntaran qué es lo que se tiene que hacer en clase (Tabla 2 y Figura 1).

Tabla 2

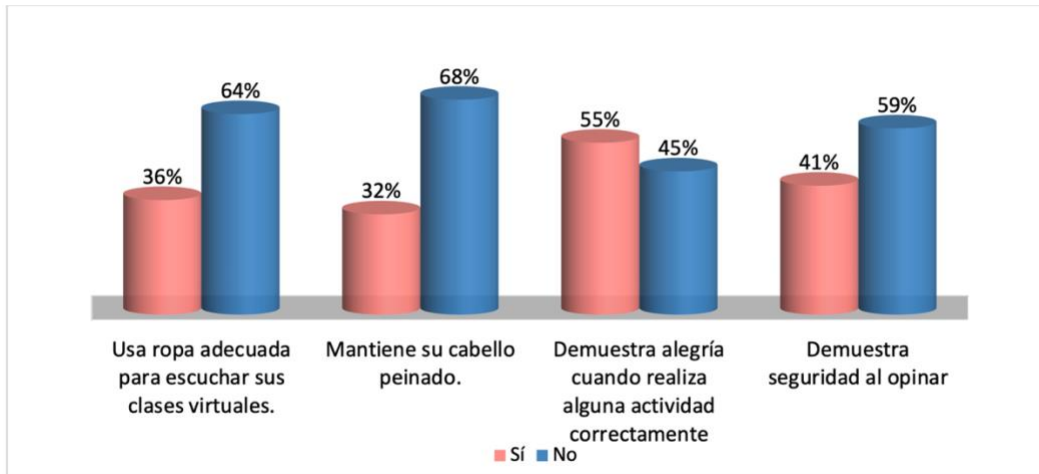
Resultado de la observación sobre las características de comportamiento en la práctica del valor de respeto en los niños de cinco años – Aula azul en la dimensión: hacia uno mismo

Ítems	Sí		No	
	f	%	f	%
Usa ropa adecuada para escuchar sus clases virtuales	8	36	14	64
Mantiene su cabello peinado	7	32	15	68
Demuestra alegría cuando realiza alguna actividad correctamente	12	55	10	45
Demuestra seguridad al opinar	9	41	13	59

Nota. Frecuencias (f) en cada ítem obtenidas de la Guía de Observación de Herrera, A. y More, M. (2022, p.26).

Figura 1

Características de comportamiento en la práctica del valor de respeto en los niños de cinco años – Aula azul en la dimensión: hacia uno mismo



Nota. Tomado de Herrera, A. y More, M. (2022, p. 27).

En la tabla 2 y figura 1 se observa los indicadores respectivos de la dimensión *hacia uno mismo*. El 64% de los niños no usaba la ropa adecuada (uniforme de la I.E) para escuchar sus clases virtuales; el 68% no se peinaba evidenciando un cabello desordenado; el 55% de los niños demostraba felicidad cuando realizaba alguna actividad correctamente, y el 59% de los niños mostró inseguridad al opinar. Considerando que el autorespeto es importante, los niños en esta dimensión muestran un bajo porcentaje. Se sabe que los padres son los principales responsables de inculcar este valor desde pequeños, ya que los niños aprenden por el ejemplo. Así como lo demuestran Carire Ccarhuas & Quispe Ccasani (2018) en su investigación afirmando que, si desde tempranas edades se inculcan valores, los niños a futuro serán hombres de bien dentro de la sociedad.

Si bien se trata del contexto de la pandemia, donde los patrones de cortesía o la demostración de ciertos hábitos deberían demostrarse directamente mediante las expresiones bastantes reconocidas en la presencialidad, parece que al utilizar la tecnología no estaban preparados para ello. Los cambios del contexto para el aprendizaje permitieron *desaprender* y *reaprender* para consolidar la utilidad o la pertinencia del valor del respeto.

La reciprocidad a través del *por favor* o del *gracias* fue invadido o impedido por el uso de la tecnología. Dentro de la presencialidad estaba como regla o norma de convivencia *levantar la mano* para evitar interrupciones. Sin embargo, olvidaban apagar el micrófono, estaban siempre expuestos a

cualquier eventualidad con la tecnología. En la tabla 3 y Figura 2 se puede evidenciar otro tipo de comportamiento.

Las acciones que puedan orientar el desarrollo del respeto como valor dentro de la presencialidad tuvieron en la cercanía el recurso fundamental para poder interactuar con los niños, incluso las normas de convivencia se interiorizaban de tal manera que el aprendizaje tenía muchas opciones. En la virtualidad, el juego de las expresiones no pasaba de ser la manifestación expresiva o simbólica o representativa de la maestra, tal vez un *emoción* resultó más directo para exhortar el cambio de comportamiento. Se evidenció que la libertad de los niños detrás de la cámara aún está procesando algunas indicaciones antes de vivenciar el poder del valor del respeto.

El uso del lenguaje mediante frases exhortativas fue siempre una recurrencia antes de pandemia, la diferencia fue el micrófono de la plataforma *Zoom*.

Tabla 3

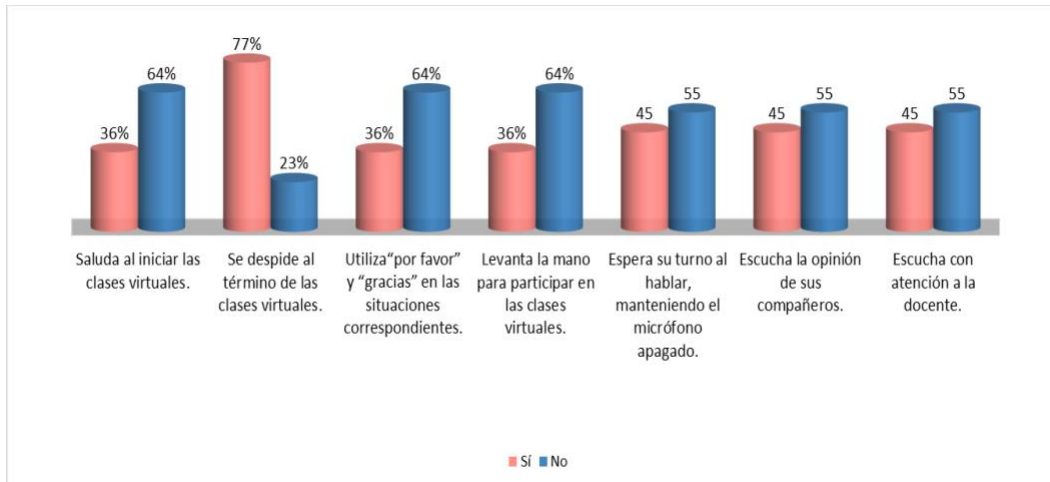
Resultado de la observación sobre las características de comportamiento en la práctica del valor de respeto en los niños de cinco años – Aula azul en la dimensión: hacia los demás

Indicador	Sí		No	
	f	%	f	%
Saluda al iniciar las clases virtuales	8	36	14	64
Se despide al término de las clases virtuales	17	77	5	23
Utiliza las palabras “por favor” y “gracias” en situaciones correspondientes	8	36	14	64
Levanta la mano para participar en las clases virtuales	8	36	14	64
Espera su turno al hablar, manteniendo el micrófono apagado	10	45	12	55
Escucha la opinión de sus compañeros	10	45	12	55
Escucha con atención a la docente	10	45	12	55

Nota. Frecuencias en cada ítem obtenidas de la Guía de Observación, de Herrera, A. y More, M. (2022, p.28).

Figura 2

Características de comportamiento en la práctica del valor de respeto en los niños de cinco años – Aula azul en la dimensión: hacia los demás



Nota. Tomado de Herrera, A. y More, M. (2022, p.28).

En la tabla 3 y en la figura 2 se observan los indicadores respectivos de la dimensión *hacia los demás*. El 64% de los niños no saludan a su docente ni a sus compañeros de clase; lo contrario sucede al momento de despedirse, siendo el 77% de los niños que sí se despiden puesto que por iniciativa de la docente todos juntos entonan una canción de despedida. El 64% de los niños no utilizan palabras de cortesía como *por favor* y *gracias*; el 64% de los niños intervienen dando su opinión sin levantar la mano; como consecuencia el 55% de los niños no esperan su turno al hablar manteniendo el micrófono encendido; el 55% de los niños no muestran interés por escuchar a sus compañeros, y el 55% no escucha con atención a su docente en el desarrollo de su clase. Los niños muestran conductas inadecuadas con respecto a esta dimensión. Se evidencia el poco cumplimiento de las reglas y normas que están establecidas dentro de su aula.

Piaget (1932) menciona en su teoría del desarrollo moral que si el niño aún no tiene noción, o no ha interiorizado el concepto de regla, no logrará identificar qué acciones son buenas o malas en su forma de comportarse. Por lo tanto, requiere la fortaleza del estímulo que ayude a desarrollar la noción o idea de *regla* para motivar el respeto. Lo más probable es que no exista relación entre el *gracias* como una acción de respeto. En el contexto de la pandemia resulta complicada, incluso para los adultos, estar con la cámara activada, lo que daría lugar a caracterizar ciertas formas de comportamiento relacionadas con algunos valores como el respeto al asumir que *detrás* de la cámara está la persona antes que el impostor/a. El saludo o despedida es una formalidad que se cultiva de tal manera que con el tiempo resulte parte de la formación humana.

El uso de las expresiones en cuestión (*por favor* y *gracias*), en cualquier situación, y no en circunstancias provocadas como las indicaciones de la maestra, debe ser la consecuencia lógica del aprendizaje. No obstante, las condiciones originadas por la pandemia, de cierto modo, condicionaron a los niños. Cuando Piaget creó su teoría, las circunstancias no fueron las mismas de estos tiempos. Por lo tanto, la caracterización de los valores como el *respeto* tiene otros atributos que no se pueden negar. Sin embargo, es posible hacerlo.

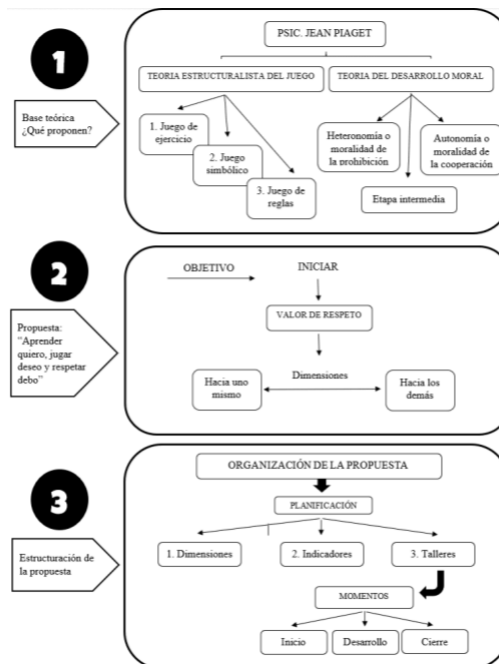
En paralelo con lo que significó la presencialidad algunas acciones cambiaron, mientras que el *cara a cara* permitía dibujarse alguna sonrisa o indiferencia y, de ello, deducir que el comportamiento humano no entiende la *naturaleza* del respeto. En la presencialidad *la manito* es un ícono que refleja ciertas expectativas y en algunas cosas son dirigidas por la maestra con el fin de comprender el rol de los niños en relación con el respeto y otros comportamientos. Se evidenció que el comportamiento es muy complejo, pero no deja de lado la naturaleza humana. La docencia, de modo general, y la palabra para persuadir a los niños. En cambio ellos y su naturaleza hacen evidente que el respeto aún está en proceso como valor en construcción.

2.2. Caracterización de la propuesta para el desarrollo del valor del respeto

La figura 3 presenta la propuesta para el desarrollo del respeto.

Figura 3

Caracterización de la propuesta para el desarrollo del valor del respeto



Nota. Tomado de Herrera, A. y More, M. (2022, p. 31).

Escenario 01

Las dos condiciones que se observan tienen cierta concomitancia y prolijas dimensiones planteadas por Piaget. ¿Cómo contribuye la teoría de Piaget? Este escenario se nutre de la valoración de la acción del juego visto como ejercicio físico-corporal, el papel del juego como símbolo y, al mismo tiempo, cómo es que el juego regula el comportamiento para asumir el valor del respeto. Estas tres dimensiones que plantea Piaget cobran sentido cuando se busca el tránsito de la heteronomía a la autonomía. En realidad, se trata del cultivo de ciertas condiciones para caracterizar la formación en sus procesos que emanan del juego y se incorporan al lado moral. Es decir, cómo es que el juego, siendo un acto de placer, provoca ciertas condiciones para notar el estado de madurez cuando la autonomía es evidente.

Escenario 02

En esta sección se plantea la propuesta, propiamente dicha, contemplando que el origen está en el objetivo, el mismo que empieza como el acto de autoconocimiento (hacia uno mismo). Esta capacidad se relaciona con el primer atisbo de la autonomía del niño antes de encarar su propio aprendizaje mediante el afianzamiento del valor del respeto. La direccionalidad o el sentido con el cual se vinculan el *uno mismo* con los *demás* tiene importancia en la formación axiológica, pero al mismo tiempo se puede cuestionar el rol de los niños cuando sus acciones vinculadas a la demostración del respeto no sean los mismos que se esperan.

Aquí se puede cuestionar el tránsito que vive cualquier persona cuando no se reconoce en su totalidad (autoconocimiento) las posibilidades para llegar a conocer o socializar a otra persona. Se trata de un proceso complejo que el mismo niño encara; por ende, tiene un *costo emocional* aprehender cuando es evidente que no tolera al interlocutor o en su defecto manifiesta cierto rechazo o indiferencia. De este modo se comprende que el valor del respeto es un anclaje al autoconocimiento, pero al mismo tiempo es un intrépido avatar al progresivo proceso de la autonomía.

Escenario 03

El desarrollo de la planificación mediante tres momentos: dimensiones, indicadores y talleres nos da una idea global de las pretensiones y lo que busca la propuesta. La base de la propuesta está sustentada en la naturaleza de los indicadores y la proyección hacia el desarrollo axiológico. Veamos el siguiente cuadro.

Indicadores	Proyecciones
Los juegos seleccionados permiten que los niños compartan materiales con respeto hacia sus compañeros.	Toma de decisiones Solidaridad Identificación de necesidades Identificación de habilidades
Los juegos seleccionados permiten que los niños empleen objetos y/o juguetes para representar situaciones reales o imaginarias.	Toma de decisiones Identificación de utilidad del juego Caracterización del objeto Características de la representación Capacidad de imaginación Valoración de la propuesta diferente
Los juegos seleccionados permiten que los niños representen una acción con diferentes objetos de su entorno asignándoles nuevos significados.	Toma de decisiones Creación o asociación de conceptos Relaciones con el valor del respeto Identificación de acciones relacionadas con los valores
Los juegos seleccionados permiten que los niños aporten ideas originales con seguridad y respeto a los demás.	Toma de decisiones Creatividad Condiciones para crear nuevas ideas Sentido de autonomía
Los juegos seleccionados permiten que los niños sean capaces de interpretar más de 3 acciones, siguiendo una combinación de secuencias.	Toma de decisiones Capacidad de análisis Capacidad de interpretación Capacidad de imaginación Sentido de autonomía para crear algo nuevo
Los juegos seleccionados permiten que los niños reconozcan las acciones que realizan sus compañeros dándoles interpretación.	Toma de decisiones Valoración cualitativa de lo ajeno Valoración axiológica mediante la interpretación Identificación de potencialidades para interpretar algo ajeno
Los juegos seleccionados permiten que los niños sean capaces de escenificar con alegría diferentes personajes	Toma de decisiones Asunción de otros valores Capacidad para interpretar Capacidad para relacionar elementos para escenificar

Indicadores	Proyecciones
Los juegos seleccionados permiten que los niños sean capaces de crear juegos nuevos mediante objetos de su entorno.	Toma de decisiones Sentido de creatividad Valoración cualitativa del trabajo ajeno Búsqueda de relaciones con el objeto nuevo Caracterización del objeto con fines de creación
Los juegos seleccionados permiten que los niños sean capaces de organizar los materiales que utilizarán	Toma de decisiones Cultivo de la autonomía Sentido de organización espacio-temporal Discriminación de la utilidad de los objetos Identificación de bondades de los objetos
Los juegos seleccionados permiten que los niños sean capaces de indicar roles o funciones a sus compañeros durante su ejecución.	Toma de decisiones Identificación de habilidades y destrezas Aceptación de nuevos roles Caracterización de sus funciones dentro del trabajo colectivo Reflejo de los valores desarrollados anteriormente
Los juegos seleccionados permiten que los niños propongan normas para su realización.	Toma de decisiones Sentido de creatividad para proponer normas Desarrollo del valor del respeto Sentido de identidad con las normas propuestas Desarrollo de la autonomía

Nota. Elaborado tomando como base los indicadores propuestos por Herrera, A. y More, M. (2022, pp. 22-23).

2.3. Importancia del valor de respeto en la formación de los niños

El valor del respeto es de gran importancia en la educación, siendo fundamental en la formación de los niños. Salazar Santiago (2018), afirma que el respeto es fundamental para que el individuo crezca a nivel personal y permita la convivencia en armonía en el aula. Con esto es posible que se formen personas con actitudes positivas que ayudan a mejorar su aprendizaje. Este valor es el reconocimiento de uno mismo, como también de los demás, en cuestión de iguales por sus derechos, alcanzando así su importancia de los valores, frenando así la violencia (social, moral, familiar y personal) (pp. 31-32).

Puede haber algunas discrepancias frente a la propuesta de Salazar Santiago en el sentido de entender que el respeto es el más importante de los valores para una persona. El estado de madurez personal depende mucho de los elementos que constituyen el contexto. De este modo y asumiendo que, dado un momento, las personas deciden jerarquizar y seleccionar su marco axiológico, el peligro de que el aprendizaje de los valores sea algo mecánico es evidente. No obstante, la escuela y otros escenarios orientados a la formación humana deben proponer estrategias que permitan el logro de estos propósitos. En la versión de Pestaña de Martínez (2004) se entiende que:

es significativo considerar, que cuando se pretende formar valores y actitudes, éstos deben incluirse explícitamente en la planificación y desarrollarse en la praxis diaria, mediante el diseño de actividades que promuevan dichos aprendizajes. Si bien es cierto que el modelaje conductual y social es un factor para el desarrollo de valores, pero no es el único. (p. 16)

Por lo tanto, no se subyace el accionar docente cuando plantea posibilidades para el desarrollo de los valores desde una mirada de la pedagogía sin excluir la importancia de la didáctica. Realmente, lo que se busca es que la formación humana tenga condiciones propias para lograr que los valores cumplan su propósito. Sin embargo, ello requiere de ciertas condiciones que surgen en la docente como evidencia palmaria del *saber hacer*, tanto como del *saber ser* dentro de un marco axiológico, independientemente de lo que se pueda hacer dentro de las aulas.

La pandemia, adversamente a las expectativas de millones de personas, fue una importante oportunidad para reflejarse como humanidad detrás de la pantalla; en realidad fue el único recurso. El desarrollo humano mediante la virtualidad tuvo sus límites, básicamente por un tema de adaptación.

Es necesario tener en cuenta que los niños deben saber que el respeto empieza por uno mismo, y después con las demás personas. Hay que enseñarles también a respetar a los animales, a la naturaleza, al medio ambiente, a las normas y a las reglas, tanto del hogar como de la escuela; con pequeñas acciones que ellos puedan realizar para así lograr vivir en ambiente de paz, respeto y armonía con el entorno surgiendo así una convivencia sana.

El respeto abarca todas las esferas de la vida, empezando por el que nos debemos a nosotros mismos y a todos nuestros semejantes. Hasta el que le debemos al medio ambiente, a los seres vivos y a la naturaleza en general, sin olvidar el respeto a las leyes, a las normas sociales, a la memoria de los antepasados y a la patria en que nacimos. Dentro de este valor hemos considerado las dimensiones: a) *hacia uno mismo* y b) *hacia los demás*.

- a. *Hacia uno mismo*, en esta dimensión se consideraron los siguientes indicadores: Usa ropa adecuada para escuchar sus clases virtuales, mantiene su cabello peinado, demuestra alegría cuando realiza alguna actividad correctamente, y demuestra seguridad al opinar.
- b. *Hacia los demás*, en esta dimensión se consideraron los siguientes indicadores: Saluda al iniciar las clases virtuales, se despide al término de las clases virtuales, utiliza palabras de cortesía *por favor* y *gracias* en las situaciones correspondientes, levanta la mano para participar en las clases virtuales, espera su turno al hablar, manteniendo el micrófono apagado, escucha la opinión de sus compañeros y escucha con atención a la docente en el desarrollo de su clase.

La constitución sociocultural de las personas desde la escuela sufre cambios porque ellos experimentan algunas transformaciones que parten de sí mismos. Por ejemplo, una mirada a sí mismo implica saber quiénes somos independientemente de quienes nos rodean. En la escuela, o cualquier otro escenario, esta vivencia exige que la persona sea consciente de cómo es él y sus rasgos individuales. Solo sabiendo reconocer ¿quién es? es posible que el niño no tenga problemas para reflejarse en otros sus mismas diferencias o semejanzas.

El desarrollo del respeto o el cultivo del valor se puede observar sólo cuando la persona interactúa con los demás. Por ello es la dimensión *hacia los demás*; es decir, el respeto. Entonces es la interrelación humana que considera los límites individuales de cada uno, todo lo que el niño haga o deje de hacer puede afectar “al otro”, ello implica haber desarrollado maduramente toda una gama de comportamientos que “guardan respeto”, de ahí que las normas de convivencia es solo un escenario en el cual se puede vivenciar todo lo posible.

En relación al juego simbólico y el planteamiento de Guerra Guerra (2010), “esto es así porque requieren distinta madurez cognitiva. Estas cuatro dimensiones están referidas a la estructura, el despegue del significante y el significado, la planificación y la descentración infantil.

- A) La *descentración* con sus respectivos indicadores: Los juegos seleccionados permiten que los niños compartan materiales con respeto hacia sus compañeros; permiten que los niños empleen objetos y/o juguetes para representar situaciones reales o imaginarias donde ellos demuestran respeto al escuchar con atención a sus compañeros. Este ejercicio o encuentro con ciertas estructuras u objetos manipulables permite desarrollar habilidades cognitivas, aprender a identificar, a discernir, a comparar características que luego les conduce a tomar decisiones o manifestar preferencias. Este encuentro social permite la puesta o exposición del valor del *respeto* desde este lado. Se entiende que el respeto es la consecuencia o es el producto del discernimiento frente a algo diferente. Las discrepancias entre niños son

normales desde todo punto de vista, básicamente por sus preferencias. Sin embargo, cuando uno de ellos es inducido o influenciado por el otro, el respeto es una evidencia de la buena convivencia.

- B) La *sustitución*: Los juegos seleccionados permiten que los niños representen una acción con diferentes objetos de su entorno asignándoles nuevos significados y permiten que los niños aporten ideas originales con seguridad y respeto a los demás. Si se relaciona con el *hacia uno mismo* se deja entrever que cada significado no es más que la propia autonomía del niño. Si se relaciona con *hacia los demás*, es obvio que la valoración es la demostración absoluta del respeto al admitir cualquier otro significado. La libertad que tienen los niños dentro de su mundo no se puede cuestionar por el rigor que requiere el cultivo de los valores. En realidad se trata de comprender que el respeto es un valor que se construye mediante acciones prácticas y no necesariamente mediante talleres expuestos a la virtualidad. El tránsito hacia la autonomía depende mucho de cómo se ha interiorizado una serie de conductas que se evidencian cuando una persona sabe respetar y exige lo mismo. El *hacia uno mismo* es una dimensión que debe trabajarse de modo anticipado para luego inculcar el valor del respeto.
- C) La *integración*: Los juegos seleccionados permiten que los niños sean capaces de interpretar más de tres acciones, siguiendo una combinación de secuencias. Estos juegos permiten que los niños reconozcan las acciones que realizan sus compañeros dándole interpretación. Además, permiten que los niños sean capaces de escenificar con alegría diferentes personajes, mostrando respeto hacia sí mismo, al estar adecuadamente presentable al momento de su escenificación. Esta dimensión es enriquecedora para el origen o fortalecimiento del respeto como valor, porque no solo se integran personas; ellas tienen muchos patrones sociales que compartir y evidenciarse como tal. De este modo se entiende que la convivencia se rige sólo por el cultivo de los valores cuyo origen es el respeto.
- D) La *planificación*: Los juegos seleccionados permiten que los niños sean capaces de crear juegos nuevos mediante objetos de su entorno; permiten que los niños sean capaces de organizar los materiales que utilizará antes del juego. Los juegos seleccionados permiten que los niños sean capaces de indicar roles o funciones a sus compañeros durante su ejecución y, para concluir, los juegos seleccionados permiten que los niños propongan normas para su realización del juego donde practican el valor de respeto al escuchar con atención y cumplir con las normas propuestas por sus compañeros. El desarrollo moral puede ser incipiente pero la fuerza de *hacia los demás* es contundente y refleja la naturaleza humana. Ha sido recurrente el estado en el que la toma de decisiones permite que el respeto tenga la suficiente capacidad de modelar el comportamiento humano. Se pudo apreciar que cada niño se conduce solo y su sentido común requiere de la atención de la maestra.

Capítulo 3:

Aprender quiero, jugar deseo y respetar debo



“El taller es una especie de aula de recursos, una estrategia metodológica, además de un método psicopedagógico operativo y eficaz” (Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía, 2011, p. 1). Se entiende así que el taller es una herramienta de enseñanza con un enfoque lúdico que le sirve a los docentes para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

“También se le asume como espacio de relación entre los conocimientos escolares y la vida cotidiana de los estudiantes, en la perspectiva de promover habilidades para la vida, mediante la experimentación, la creación y la expresión artística” afirma Rodríguez Luna (s/f, p.13). Lo cual significa que, empleando un taller, estaremos haciendo uso de un método eficaz, ya que usando esta estrategia se puede promover en los niños distintos objetivos planteados por la docente, como iniciarlos en la práctica de valores, el desarrollo de su creatividad, usar la experimentación, organización de juego, etc.

Tal y como se menciona en Minedu (2019b), dentro de la planificación curricular en el nivel inicial, la organización de los talleres puede darse de dos formas: a) Talleres a nivel de Institución Educativa, donde participan niños de diferentes edades junto con las docentes y la directora. Para ello, los niños son los que tienen el poder de elegir en qué taller van a participar; b) Talleres a nivel de Aula. Esta forma de taller es ejecutado para los niños de acuerdo con sus intereses y necesidades. Para ello, el niño es participe de la elección de los materiales que va a emplear dentro de la ejecución del taller preparado por la docente.

3.1. Beneficios de los talleres en el nivel inicial

Los talleres como estrategia didáctica dentro del nivel inicial traen consigo múltiples beneficios para los pequeños. Sobre la base de Torio López (1997, p. 6) afirma que:

Educar al niño desde una base de colectividad donde todo es de todos: no sólo el material, sino también el espacio. Ayudan de una forma natural a superar el egocentrismo, propio de estas edades y enseñar a basar la convivencia en el respeto a los demás.

Entendiendo así que, al aplicar como estrategia didáctica los talleres traerá diversos beneficios, entre ellos, poder iniciar a los pequeños en el valor de respeto. No solo en un respeto a sí mismo, sino también hacia los demás. Aparte de ello aprenderán a relacionarse con sus compañeros, compartiendo y organizando su material, pero a la vez formando parte de un mismo espacio, reforzando así aprender a trabajar en equipo. Entre otros beneficios, se afirma en Minedu (2019b), el uso de los talleres favorece y fomentan el desarrollo de la autonomía y la toma de decisiones. Facilitan un aprendizaje lúdico porque los niños tienen la posibilidad de manipular, observar y experimentar los materiales que va a utilizar, y promueven que ellos sean capaces de proponer nuevas normas dentro de sus actividades

de juego. Asimismo, favorece el desarrollo de la creatividad y pone en marcha su imaginación al permitir al niño explorar diversas técnicas de expresión. Finalmente, podemos recalcar que esta estrategia aporta muchos más beneficios, pero el más importante es que los talleres favorecen una educación innovadora y motivadora al jugar y variar con distintas actividades, lo cual permite que mantengamos el interés de los niños en clase y sobre todo potenciamos que estén en un descubrimiento constante, siendo partícipes de su propio aprendizaje.

3.2. Elaboración de la propuesta

Esta propuesta pedagógica de talleres denominada *Aprender quiero, jugar deseo y respetar debo* comprende un total de 20 talleres con cuatro dimensiones: Descentración, Sustitución, Integración y Planificación. Las dimensiones están basadas en el juego simbólico y sustentadas en la teoría estructuralista de Jean Piaget. La intención fue proponer cómo iniciar al niño de cinco años en la práctica del valor de respeto, con la participación en acciones de juego simbólico a través de los talleres siguiendo las dimensiones: *hacia uno mismo* y *hacia los demás*, en relación al valor del respeto. Para ello, los niños seguirán las normas de convivencia establecidas al saludar y despedirse, tener una presentación personal adecuada, utilizar palabras de cortesía (*por favor* y *gracias*), levantar la mano para pedir la palabra, esperar su turno y escuchar con atención a la docente y compañeros.

Al diseñar estos talleres, los niños compartirán y organizarán sus materiales; desarrollarán su imaginación y creatividad; escenificarán personajes; propondrán nuevas normas para la realización del juego; serán capaces de indicar roles o funciones a los compañeros durante su ejecución y crearán juegos nuevos.

3.3. Objetivos

- 3.1.1. Contribuir a la iniciación en la práctica del valor de respeto en los niños de cinco años de la I.E.I N°004 “Angelitos de María” por medio de los talleres de juegos simbólicos.
- 3.1.2. Diseñar los talleres de juego simbólico para la iniciación en la práctica del valor del respeto en los niños de cinco años en las dimensiones *hacia uno mismo* y *hacia los demás*.
- 3.1.3. Evaluar los talleres de juego simbólico para la iniciación en la práctica del valor del respeto en los niños de cinco años a través de la escala literal.

3.4. Evaluación de la propuesta

Para el desarrollo de cada uno de los talleres de juegos simbólicos se propuso realizar una valoración cualitativa con tipo de calificación literal y descriptiva, con una escala A (logro previsto), B (en proceso) y C (en inicio), siguiendo las dimensiones *hacia uno mismo* y *hacia los demás*.

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Dimensión: hacia los demás			
Indicador	Escala literal		
	A	B	C
Saluda al iniciar las clases			
Se despide al término de las clases			
Utiliza “por favor” y “gracias” en las situaciones correspondientes			
Levanta la mano para participar en las clases virtuales			
Espera su turno al hablar			
Escucha la opinión de sus compañeros			
Escucha con atención a la docente			

Nota. Tomado de Herrera, A. y More, M. (2021, p. 35).

Dimensión: hacia uno mismo			
Indicadores	Escala literal		
	A	B	C
Usa ropa adecuada para escuchar sus clases			
Mantiene su cabello peinado			
Demuestra alegría cuando realiza alguna actividad			
Demuestra seguridad al opinar			

Nota. Tomado de Herrera, A. y More, M. (2021, p. 35).

Escala de calificación nivel inicial

A	B	C
Logro previsto	En proceso	En inicio

3.5. Propuesta de talleres

Los talleres que se presentan a continuación constituyen la propuesta didáctica de Talleres de juegos simbólicos producto de la tesis: “Juego simbólico para la iniciación de la práctica del valor de respeto en niños del nivel inicial, Chiclayo – 2021”,

Taller de aprendizaje 01

Denominación de la actividad: “Nos divertimos creando nuestra orquesta musical”

Propósito del taller: Participar en acciones de juego simbólico a través del juego “Nos divertimos creando nuestra orquesta musical” iniciándose en la práctica del valor de respeto hacia sí mismo y hacia los demás.

Duración aproximada: 40 - 45 minutos.

Momentos	Estrategias	Medios y materiales
INICIO	<p>Asamblea o inicio</p> <p>-Se dan a conocer las normas de convivencia mediante imágenes, siendo las siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Saludo y despedida. 2. Presentación personal adecuada (vestimenta y peinado). 3. Utilizar palabras de cortesía “por favor y gracias”. 4. Levantar la mano para pedir la palabra. 5. Esperar su turno. 6. Escuchar con atención. 	
Planificación y organización	<p>Motivación</p> <p>-Se les invita a los niños y niñas a realizar un juego titulado “Creamos música”, el facilitador les menciona que realizaremos música con nuestro cuerpo (zapatear, aplaudir, silbar, tararear, etc.) lo realizarán primero sin música y después siguiendo el ritmo de una pista musical.</p> <p>-Se dialoga con los niños mediante las siguientes preguntas: ¿Solo se podrá crear música con</p>	<p>-Parlante.</p> <p>-Pista musical.</p>

Momentos	Estrategias	Medios y materiales
	nuestro cuerpo? ¿Con qué otros objetos podremos realizar sonidos?	
DESARROLLO	-Explicamos a los niños que realizaremos la decoración de instrumentos musicales, a base de material reciclado para ello exploran el material, tales como: tambores, panderetas y platillos, cajón, etc. Se les va a dividir en tres equipos, donde cada equipo tendrá que compartir su material con el compañero, con la finalidad de que elaboren todos juntos su instrumento musical designado.	-Témperas. -Tijeras. -Goma. -Plumones. -Cintas de colores. -Stickers.
Ejecución	-En 4 equipos, se llevará a cabo el juego titulado: “Nos divertimos creando nuestra orquesta musical”, para ello se les va a repartir por equipos sobres de acuerdo a la cantidad de integrantes, cada sobre tendrá una imagen referente a un miembro de la orquesta (director de orquesta, cantante, músico). Se les brinda un tiempo para que dialoguen y se organicen indicando el rol o función que van a cumplir los compañeros durante su representación, dónde tendrán que crear un nombre para su orquesta. - Se enfatiza a los niños el valor del respeto, mencionándoles que practicamos este valor, asumiendo el rol que les tocó, aceptando la opinión de sus compañeros y evitando burlarse.	-Sobres. -Imágenes.
CIERRE	Verbalización	
Diálogo y reflexión	Invitamos a los niños a que se expresen libremente y se reflexiona mediante las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron al representar a su orquesta? ¿Qué hubiera pasado si no aceptaban el rol que les tocó? ¿De qué forma hemos respetado a nuestros compañeros?	

Taller de aprendizaje 02

Denominación de la actividad: “Creamos máscaras de los animales”

Propósito del taller: Participa en acciones de juego simbólico a través del juego “Creamos máscaras de los animales” iniciándose en la práctica del valor de respeto hacia sí mismo y hacia los demás.

Duración aproximada: 40 - 45 minutos.

Momentos	Estrategias	Medios y materiales
INICIO	Asamblea o inicio -Se dan a conocer las normas de convivencia mediante imágenes, siendo las siguientes:	
Planificación y organización	1. Saludo y despedida. 2. Presentación personal adecuada (vestimenta y peinado). 3. Utilizar palabras de cortesía “por favor y gracias”. 4. Levantar la mano para pedir la palabra. 5. Esperar su turno. 6. Escuchar con atención.	
	Motivación -Se les invita a los niños y niñas a bailar al ritmo de la canción titulada “El baile de los animales”.	-Parlante. -Pista musical.
	-Se dialoga con los niños mediante las siguientes preguntas: ¿A quiénes mencionamos en la canción? ¿Cómo debemos tratar a los animales? ¿Será importante cuidarlos? ¿De qué manera lo podemos hacer? ¿Qué haces tú para cuidar a los animales? -Explicamos a los niños que realizaremos la decoración de máscaras de animales domésticos utilizando su creatividad (perro, gato, pájaro, vaca y conejo), para ello se les va a dividir en tres equipos. Cada equipo tendrá la oportunidad de explorar	-Témperas. -Moldes de máscaras.

Momentos	Estrategias	Medios y materiales
DESARROLLO	el material y de compartir su material con el compañero, con la finalidad de que elaboren todos juntos su máscara.	-Cartulinas de color. -Tijeras.
Ejecución	-Se enfatiza a los niños el valor del respeto, mencionándoles que es de suma importancia el cuidar y respetar a los animales, ya que al igual que los seres humanos, éstos tienen vida y merecen ser tratados con amor. -Se les brinda un tiempo para que dialoguen y se organicen indicando el rol o función que van a cumplir los compañeros para su representación acerca de lo hablado, podrán hacer uso de sus máscaras elaboradas por ellos mismos. -Los niños se comprometen a cuidar y respetar a los animales, dónde cada uno de manera simbólica firmará (colocarán su nombre y huella).	-Escarcha. -Goma. -Plumones. -Elástico. -Máscaras. -Papelote.
CIERRE	Verbalización	
Diálogo y reflexión	Invitamos a los niños a que se expresen libremente y se reflexiona mediante las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron al representar sobre el cuidado de los animales? ¿Qué pasaría si no cuidamos de ellos? ¿De qué otra forma podemos cuidar y respetar a los animales?	

Nota. Tomado de Herrera, A. y More, M. (2022, pp. 37-38).

Taller de aprendizaje 03

Denominación de la actividad: “Imitando a nuestros abuelitos”

Propósito del taller: Participa en acciones de juego simbólico a través del juego “Imitando a nuestros abuelitos” iniciándose en la práctica del valor de respeto hacia sí mismo y hacia los demás.

Duración aproximada: 40 - 45 minutos.

Momentos	Estrategias	Medios y materiales
INICIO	<p>Asamblea o inicio</p> <p>-Se dan a conocer las normas de convivencia mediante imágenes, siendo las siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Saludo y despedida. 2. Presentación personal adecuada (vestimenta y peinado). 3. Utilizar palabras de cortesía “por favor y gracias”. 4. Levantar la mano para pedir la palabra. 	
Planificación y organización	<ol style="list-style-type: none"> 5. Esperar su turno. 6. Escuchar con atención. 	
	<p>Motivación</p> <p>-Se les solicita con previa anticipación a cada niño que lleven al aula un objeto o prenda que represente a su abuelito(a).</p> <p>-Todos los niños deberán rotar sus objetos o prendas para poder explorarlos, luego se dialoga mediante las siguientes preguntas: ¿Qué objetos han traído? ¿A quiénes pertenecen estos objetos? ¿Cómo tratas a tu abuelito(a)? ¿Quieres mucho a tu abuelito(a)? ¿Qué lo hace ser especial?</p>	-Prendas u objetos.

DESARROLLO	<p>-Explicamos a los niños que imitaremos a nuestros abuelitos, utilizando los objetos o prendas que trajeron de casa. Se les brinda un tiempo para que exploren, dialoguen y organicen sus materiales (objetos o prendas) para su representación, también podrán hacer uso de algunos accesorios que les va a brindar el facilitador (pelucas, sombreros, bufandas, corbatas, chompa de lana, etc.).</p>	<p>-Prendas u objetos. -Accesorios.</p>
Ejecución	<p>-Se les menciona a los niños que es importante demostrar respeto con nuestras acciones hacia el adulto mayor, por ejemplo: dándoles amor, escucharlos cuando nos cuentan sus historias o vivencias, ayudándolos cuando necesitan algo, etc.</p> <p>-Por último, formados en equipos realizamos unos títeres a base de cuchara de palo con la temática de los abuelitos donde los niños tendrán que compartir material para su elaboración, para ello el facilitador irá explicándoles el paso a paso.</p>	<p>-Cucharas de palo. -Tijeras. -Silicona. -Ojitos móviles. -Lana. -Telas de colores.</p>
CIERRE	<p>Verbalización</p> <p>-Invitamos a los niños a que se expresen libremente y se reflexiona mediante las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron al representar a sus abuelitos? ¿Cómo se sentirían sus abuelitos si no son tratados con respeto? ¿Por qué? ¿De qué manera respetas a tus abuelitos?</p>	

Nota. Tomado de Herrera A. y More, M. (2022, pp.38-39).

Taller de aprendizaje 04

Denominación de la actividad: “Soy feliz creando a los integrantes de mi familia”

Propósito del taller: Participa en acciones de juego simbólico a través del juego “Soy feliz creando a los integrantes de mi familia” iniciándose en la práctica del valor de respeto hacia sí mismo y hacia los demás.

Duración aproximada: 40 - 45 minutos.

Momentos	Estrategias	Medios y materiales
INICIO	<p>Asamblea o inicio</p> <p>-Se dan a conocer las normas de convivencia mediante imágenes, siendo las siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Saludo y despedida. 2. Presentación personal adecuada (vestimenta y peinado). 3. Utilizar palabras de cortesía “por favor y gracias”. 4. Levantar la mano para pedir la palabra. 5. Esperar su turno. 6. Escuchar con atención. 	
Planificación y organización	<p>Motivación</p> <p>-Se les invita a los niños y niñas a realizar el juego titulado: “Encuentro las fotos de mi familia” dónde las fotos estarán colgadas del techo y cada niño tendrá que buscar y encontrar las fotos de cada miembro de su familia, para ello tendrá una canasta con la finalidad de que vaya colocando cada foto que va encontrando. Este juego se va a realizar con un fondo de una pista musical.</p> <p>-Se dialoga con los niños mediante las siguientes preguntas: ¿A quiénes hemos encontrado en las fotos? ¿Quiénes son ellos? ¿Cómo te trata tu familia? ¿Por qué? ¿Cómo crees tú que se le debería tratar a la familia?</p>	<p>-Pista musical.</p> <p>-Parlante.</p> <p>-Fotos.</p> <p>-Lana.</p> <p>-Cinta masking tape.</p> <p>-Canastas.</p>

Momentos	Estrategias	Medios y materiales
DESARROLLO	-Se les menciona a los niños que es importante que en una familia haya respeto, demostrándolo con nuestras acciones, por ejemplo: evitar gritar, escuchar cuándo nos hablan, obedeciendo, evitar pelear con los hermanos, etc.	-Fotos. -Tijeras. -Goma. -Tubos de papel higiénico.
	-Explicamos a los niños que crearemos títeres de los integrantes de su familia a base de tubo de papel higiénico y diversos materiales que serán explorados para luego ser compartidos para la elaboración. Pegarán en su títere la cara de su familia (foto del rostro).	-Lana. -Limpiapiipas.
Ejecución	-Formamos 4 equipos. Se les explica que tendrán que elegir a un miembro de su familia haciendo uso de uno de sus títeres para la creación de su historia en base al valor de respeto. Se les brinda un tiempo para que dialoguen y se organicen indicando el rol o función que van a cumplir los compañeros para su representación.	-Títeres.
CIERRE	Verbalización	
Diálogo y reflexión	-Invitamos a los niños a que se expresen libremente y se reflexiona mediante las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron al representar a su familia? ¿Por qué será importante respetarnos entre los miembros de la familia? ¿De qué manera respetas a tu familia? ¿Qué pasaría si tu familia no te tratara con amor?	

Nota. Tomado de Herrera, A. y More, M. (2022, pp. 40-41).

Taller de aprendizaje 05

Denominación de la actividad: “Imitamos oficios”

Propósito del taller: Participa en acciones de juego simbólico a través del juego “Imitamos oficios” iniciándose en la práctica del valor de respeto hacia sí mismo y hacia los demás.

Duración aproximada: 40 - 45 minutos.

Momentos	Estrategias	Medios y materiales
INICIO	<p>Asamblea o inicio</p> <p>-Se dan a conocer las normas de convivencia mediante imágenes, siendo las siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Saludo y despedida. 2. Presentación personal adecuada (vestimenta y peinado). 3. Utilizar palabras de cortesía “por favor y gracias”. 4. Levantar la mano para pedir la palabra. 	
Planificación y organización	<ol style="list-style-type: none"> 5. Esperar su turno. 6. Escuchar con atención. <p>Motivación</p> <p>-Se les solicita con previa anticipación a cada niño que lleven al aula un objeto o prenda que represente a algún oficio (carpintero, peluquero, barrendero, costurera, camionero).</p> <p>-Todos los niños deberán compartir sus objetos o prendas para poder explorarlos, luego se dialoga mediante las siguientes preguntas: ¿Qué objetos han traído? ¿A qué oficio pertenecen estos objetos? ¿Cómo debemos tratar a las personas que trabajan en estos oficios?</p> <p>-Se les menciona a los niños que es importante demostrar respeto a las personas que trabajan en cualquier oficio, ya que todo trabajo demanda un esfuerzo y sacrificio.</p>	-Prendas u objetos.

Momentos	Estrategias	Medios y materiales
DESARROLLO	-Invitamos a los niños a unirse en equipos para que dialoguen y se organicen indicando el rol o función que van a cumplir los compañeros al imitar los oficios utilizando la canción titulada: “Canción de los oficios”, para ello harán uso de sus objetos o prendas que se les pidió.	-Parlante. -Pista musical. -Prendas u objetos.
Ejecución	-Por último, se le reparte a cada niño una hoja dónde tendrán que dibujar el oficio que más les gustó y decorarlo a su gusto con los materiales de su elección, para que luego sean expuestos en el aula.	-Hojas bond. -Material para decorar
CIERRE	Verbalización	
Diálogo y reflexión	-Invitamos a los niños a que se expresen libremente y se reflexiona mediante las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron al imitar los oficios? ¿Cómo se sentirían esas personas si no los tratáramos con respeto? ¿Por qué? ¿Cómo te gustaría que te traten si tú fueras uno de esos trabajadores?	

Nota. Tomado de Herrera, A. y More, M. (2022, pp. 41-42).

Taller de aprendizaje 06

Denominación de la actividad: “Un día en el hospital”

Propósito del taller: Participa en acciones de juego simbólico a través del juego “Un día en el hospital” iniciándose en la práctica del valor de respeto hacia sí mismo y hacia los demás.

Duración aproximada: 40 - 45 minutos.

Momentos	Estrategias	Medios y materiales
INICIO	<p>Asamblea o inicio</p> <p>-Se dan a conocer las normas de convivencia mediante imágenes, siendo las siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Saludo y despedida. 2. Presentación personal adecuada (vestimenta y peinado). 3. Utilizar palabras de cortesía “por favor y gracias”. 4. Levantar la mano para pedir la palabra. 5. Esperar su turno. 6. Escuchar con atención. 	
Planificación y organización	<p>Motivación</p> <p>-Se les invita a los niños y niñas a observar el videoclip titulado “Pinocho en el hospital”.</p> <p>-Se dialoga con los niños mediante las siguientes preguntas: ¿Qué le pasó a Pinocho? ¿A dónde lo llevaron? ¿A quiénes encontramos en el hospital? ¿Qué objetos se utilizan en el hospital?</p> <p>-Se les menciona a los niños que es importante tener respeto hacia nosotros mismos cuidando de nuestra salud, por ejemplo: bañarnos diariamente, el lavado frecuente de manos, lavarnos los dientes y también alimentarnos saludablemente consumiendo muchas verduras y frutas para estar sanos y fuertes.</p>	<p>-Parlante.</p> <p>-Videoclip.</p>

Momentos	Estrategias	Medios y materiales
DESARROLLO	-A través del juego “Adivina adivinador”, se les presenta a los niños tarjetas de adivinanzas, dónde tendrán que descubrir diferentes objetos que se encuentran dentro de un hospital (termómetro, jeringa, mascarilla, aguja, pastillas, etc). Se les pide que propongan normas para la realización del juego y el facilitador irá anotando lo que proponen los niños en un papelote.	-Adivinanzas. -Papelote
Ejecución	-Se les presenta una “caja mágica” que contendrá diferentes objetos donde los niños tendrán la oportunidad de explorarlos (palitos de chupete, sogas, pañoletas, cuencas, hisopos, etc.) para luego compartir el material y podrán hacer uso de estos para su representación. Se les brinda un tiempo para que exploren los materiales presentados, dónde le asignarán un significado a cada uno de ellos referente a los objetos que se utilizan en un hospital.	-Caja. -Palitos de chupete. -Soga. -Pañoletas. -Cuencas. -Hisopos.
CIERRE	-Invitamos a los niños a realizar la representación denominada: “Un día en el hospital” haciendo uso de sus objetos. Verbalización	
Diálogo y reflexión	Invitamos a los niños a que se expresen libremente y se reflexiona mediante las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron al representar un día en el hospital? ¿Qué más les gustó de la representación? ¿Qué haces tú para cuidar de tu salud? ¿De qué otra manera lo podemos hacer?	

Nota. Tomado de Herrera, A. y More, M. (2022, pp. 42-43).

Taller de aprendizaje 07

Denominación de la actividad: “Cuidamos de nuestra madre Tierra”.

Propósito del taller: Participa en acciones de juego simbólico a través del juego “Cuidamos de nuestra madre Tierra” iniciándose en la práctica del valor de respeto hacia sí mismo y hacia los demás.

Duración aproximada: 40 - 45 minutos.

Momentos	Estrategias	Medios y materiales
INICIO	<p>Asamblea o inicio</p> <p>-Se dan a conocer las normas de convivencia mediante imágenes, siendo las siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Saludo y despedida. 	
Planificación y organización	<ol style="list-style-type: none"> 2. Presentación personal adecuada (vestimenta y peinado). 3. Utilizar palabras de cortesía “por favor y gracias”. 4. Levantar la mano para pedir la palabra. 5. Esperar su turno. 6. Escuchar con atención. 	
	<p>Motivación</p> <p>-Se les representa una escena con un títere marote, dónde se aprecia que el títere no desecha de manera correcta los papeles y los arroja en el piso.</p>	<p>-Títere marote. -Papel.</p>
	<p>-Se dialoga con los niños mediante las siguientes preguntas: ¿Será correcto lo que hizo el títere? ¿Por qué? ¿Qué sucede cuando botamos la basura en cualquier sitio? ¿A quién estaremos contaminando?</p> <p>-Se les menciona a los niños que es importante cuidar y respetar del lugar en dónde vivimos, realizando buenas acciones, por ejemplo: Botar la basura en el tacho, reciclar, reutilizar, cerrar la llave del agua, no arrancar ni pisar las plantas, apagar la luz, etc.</p>	

Momentos	Estrategias	Medios y materiales
DESARROLLO	-A través de un juego de memoria se les presenta a los niños diferentes escenas en dónde se observa el mal cuidado del lugar en dónde vivimos (niño pisando y arrancando las plantas, desperdicio del agua, arrojar basura, mal uso de la energía eléctrica). Conformados en 4 equipos irán descubriendo el par de imágenes y esta acción les tocará para su representación.	-Juego de memoria.
Ejecución	-Se les entrega por equipos un “baúl mágico” que contendrá diferentes objetos para ser explorados (cajas, botellas, arena, flores artificiales, tubos de papel higiénico, papeles, etc.) dónde los niños organizarán y compartirán material y podrán hacer uso de estos para su representación. Se les brinda un tiempo para que exploren los materiales presentados, dónde le asignarán un significado a cada uno de ellos referente a las acciones que van a realizar.	-Cajas. -Botellas. -Arena. -Flores artificiales. -Tubos de papel higiénico. -Papeles.
CIERRE	Verbalización	
Diálogo y reflexión	Invitamos a los niños a que se expresen libremente y se reflexiona mediante las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron al representar las acciones sobre el mal cuidado de la Tierra? ¿Qué otras acciones dañan al planeta Tierra? ¿Qué haces tú para cuidar del lugar dónde vives?	

Nota. Tomado de Herrera, A. y More, M. (2022, pp. 43-44).

Taller de aprendizaje 08

Denominación de la actividad: “Somos veterinarios”

Propósito del taller: Participa en acciones de juego simbólico a través del juego “Somos veterinarios” iniciándose en la práctica del valor de respeto hacia sí mismo y hacia los demás.

Duración aproximada: 40 - 45 minutos.

Momentos	Estrategias	Medios y materiales
INICIO	<p>Asamblea o inicio</p> <p>-Se dan a conocer las normas de convivencia mediante imágenes, siendo las siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Saludo y despedida. 2. Presentación personal adecuada (vestimenta y peinado). 3. Utilizar palabras de cortesía “por favor y gracias”. 4. Levantar la mano para pedir la palabra. 5. Esperar su turno. 6. Escuchar con atención. 	
Planificación y organización	<p>Motivación</p> <p>-Se les invita a los niños y niñas a bailar el videoclip titulado: “En la selva me encontré”.</p> <p>-Se dialoga con los niños mediante las siguientes preguntas: ¿A quiénes mencionaron en la canción? ¿A dónde los llevamos cuando se enferman? ¿Cómo deberíamos tratar a los animales?</p> <p>-Se les menciona a los niños que es importante cuidar y respetar a los animales, ya que estos merecen ser tratados con amor y que si ellos se enferman debemos de darles la atención necesaria llevándolos al veterinario para que les brinde el</p>	<p>-Parlante.</p> <p>-Pista musical.</p>

Momentos	Estrategias	Medios y materiales
DESARROLLO	cuidado y le recete la medicina que necesita para su recuperación.	-Tarjetas. -Parlante.
Ejecución	-A través del juego “Mímica de animales”, se les presenta a los niños tarjetas ocultas que estarán pegadas en la pizarra, dónde al azar cada niño tendrá la oportunidad de elegir una de estas para posteriormente de manera grupal realizar la mímica de acuerdo al animal que salió, utilizando una pista musical. -En el aula se colocarán diferentes objetos para ser explorados (sábanas, baja lenguas, peluches de animales, sogas, platos descartables, etc.) Se les dice que formen 4 equipos, dónde cada representante tendrá la oportunidad de elegir algunos objetos durante 1 minuto. -Se les brinda un tiempo para que por equipos exploren, compartan y organicen los materiales elegidos por su representante, dónde le asignarán un significado a cada uno de ellos referente a los objetos que utiliza un veterinario. -Los niños realizan la representación denominada: “Somos veterinarios” haciendo uso de sus objetos.	-Pista musical. -Sábanas. -Baja lenguas. -Peluches de animales. -Sogas. -Platos descartables.
CIERRE	Verbalización Invitamos a los niños a que se expresen libremente y se reflexiona mediante las siguientes preguntas:	
Diálogo y reflexión	¿Cómo se sintieron al representar a un veterinario? ¿Qué harías tú si fueras un veterinario? ¿Qué pasaría si no cuidamos a los animales?	

Nota. Tomado de Herrera, A. y More, M. (2022, pp. 45-46).

Taller de aprendizaje 09

Denominación de la actividad: “Creamos una historia”

Propósito del taller: Participa en acciones de juego simbólico a través del juego “Creamos una historia” iniciándose en la práctica del valor de respeto hacia sí mismo y hacia los demás.

Duración aproximada: 40 - 45 minutos.

Momentos	Estrategias	Medios y materiales
INICIO	<p>Asamblea o inicio</p> <p>-Se dan a conocer las normas de convivencia mediante imágenes, siendo las siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Saludo y despedida. 	
Planificación y organización	<ol style="list-style-type: none"> 2. Presentación personal adecuada (vestimenta y peinado). 3. Utilizar palabras de cortesía “por favor y gracias”. 4. Levantar la mano para pedir la palabra. 5. Esperar su turno. 6. Escuchar con atención. <p>Motivación</p> <p>-Se les invita a los niños y niñas a observar el videoclip titulado: “Las palabras mágicas”.</p> <p>-Se dialoga con los niños mediante las siguientes preguntas: ¿Qué palabras mencionaron en la canción? ¿En qué momento usamos estas palabras? ¿Al utilizar estas palabras que mostramos a los demás? ¿En tu familia emplean las palabras mágicas?</p> <p>-Se les menciona a los niños lo importante que es utilizar las palabras mágicas (Gracias, buenos días, por favor, perdón, permiso, etc.) ya que estas nos van a permitir tener una mejor convivencia en familia y en la escuela.</p>	<p>-Parlante.</p> <p>-Pista musical.</p>

Momentos	Estrategias	Medios y materiales
DESARROLLO	-Se les presenta un sombrero mágico el cual contendrá distintos personajes, para ello los niños deberán explorarlos ya que por equipos saldrán a escoger el personaje que más les gustó para la creación de una historia. El facilitador les recalca que dentro de la historia tendrán que hacer uso de las palabras mágicas que se mencionó en la canción.	-Sombrero mágico. -Personajes pegados en baja lenguas.
Ejecución	-Se les brinda un tiempo para que por equipos debatan los roles o funciones que van a cumplir y piensen el nombre que le colocarán a su historia, para luego dramatizarla y se la compartan a sus compañeros. -Por último, se le reparte a cada niño una hoja y diversos materiales para que compartan donde tendrán que dibujar y decorar el personaje que más les gustó, para que luego sean expuestos en el aula.	-Hojas bond. -Lápiz. -Material variado (pinceles, témperas, plumones, etc.)
CIERRE	Verbalización Invitamos a los niños a que se expresen libremente y se reflexiona mediante las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron al crear su historia utilizando las palabras mágicas? ¿Qué pasaría si no existieran las palabras mágicas? ¿Qué otras palabras mágicas conoces?	
Diálogo y reflexión		

Nota. Tomado de Herrera, A. y More, M. (2022, pp. 46-47).

Taller de aprendizaje 10

Denominación de la actividad: “Jugamos a representar escenas”

Propósito del taller: Participa en acciones de juego simbólico a través del juego “Jugamos a representar escenas” iniciándose en la práctica del valor de respeto hacia sí mismo y hacia los demás.

Duración aproximada: 40 - 45 minutos.

Momentos	Estrategias	Medios y materiales
INICIO	<p>Asamblea o inicio</p> <p>-Se dan a conocer las normas de convivencia mediante imágenes, siendo las siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Saludo y despedida. 2. Presentación personal adecuada (vestimenta y peinado). 3. Utilizar palabras de cortesía “por favor y gracias”. 4. Levantar la mano para pedir la palabra. 5. Esperar su turno. 6. Escuchar con atención. 	
Planificación y organización	<p>Motivación</p> <p>-Se les representa una escena con dos títeres de media (mamá e hijo) dónde se aprecia la falta de respeto del hijo hacia su mamá.</p> <p>-Se dialoga con los niños mediante las siguientes preguntas: ¿Qué pasó en la historia? ¿Cómo se comportaba el hijo? ¿Por qué se comportaba de esa manera? ¿Cómo deberíamos compórtanos con los demás?</p> <p>-Se les menciona a los niños lo importante que es respetar a los demás ya que todos debemos ser educados y aprender a tratar a las personas, puesto que muchas veces nuestras acciones los dañan haciéndolos sentir tristes.</p>	-Títeres de media.

Momentos	Estrategias	Medios y materiales
DESARROLLO	-Se les presenta un dado porta imágenes en los cuales se encontrarán distintas escenas sobre la falta de respeto hacia los demás y conformados en 6 equipos, un representante lanzará el dado y al azar le tocará la escena que tendrá que representar. Se les brinda un tiempo para que debatan los roles o funciones que van a cumplir y coordinen la escena, para luego compartírsela a sus compañeros.	-Dado porta imágenes. -Imágenes de escenas.
Ejecución	- Los equipos saldrán a representar, y el facilitador tomará una foto respectiva por cada equipo dónde se evidencia el valor del respeto hacia los demás. - A través de un periódico mural los niños plasman lo aprendido, para ello se les hace entrega de sus fotos y de diversos materiales a explorar los cuales tendrán que ser compartidos. Para la decoración pondrán en marcha su creatividad aplicando técnicas gráfico plásticas.	- Cámara fotográfica o celular -Cartulinas. -Fotos. -Goma. -Tijeras. -Papel crepé. -Material para decorar.
CIERRE	Verbalización Invitamos a los niños a que se expresen libremente y se reflexiona mediante las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron al representar escenas sobre la falta de respeto? ¿Qué pasaría si no existiera el respeto hacia los demás? ¿Qué acciones haces tú para respetar a los demás?	
Diálogo y reflexión		

Nota. Tomado de Herrera, A. y More, M. (2022, pp. 47-48).

Taller de aprendizaje 11

Denominación de la actividad: “Hábitos de higiene personal”.

Propósito del taller: Participa en acciones de juego simbólico a través del juego “Hábitos de higiene personal” iniciándose en la práctica del valor de respeto hacia sí mismo y hacia los demás.

Duración aproximada: 40 - 45 minutos.

Momentos	Estrategias	Medios y materiales
INICIO	<p>Asamblea o inicio</p> <p>-Se dan a conocer las normas de convivencia mediante imágenes, siendo las siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Saludo y despedida. 2. Presentación personal adecuada (vestimenta y peinado). 3. Utilizar palabras de cortesía “por favor y gracias”. 4. Levantar la mano para pedir la palabra. 5. Esperar su turno. 6. Escuchar con atención. 	
Planificación y organización	<p>Motivación</p> <p>-Se les invita a los niños y niñas a realizar un juego titulado: “Descubrimos la imagen” para ello se le entrega a cada niño un sobre enumerado que contiene una pieza del rompecabezas. El facilitador les indica que tendrán que bailar al ritmo de una pista musical y cuando pare la música el niño que tiene el sobre rotulado con el número 1 saldrá a armar el rompecabezas.</p> <p>Se les invita a los niños que propongan nuevas normas utilizando su creatividad para la continuación del juego.</p>	<p>-Imagen de rompecabeza.</p> <p>-Sobres.</p> <p>-Pista musical.</p> <p>-Parlante.</p>

Momentos	Estrategias	Medios y materiales
	<p>-Se dialoga con los niños mediante las siguientes preguntas: ¿Qué observamos en la imagen? ¿Ustedes realizan esas acciones? ¿Por qué? ¿Será importante tener hábitos de higiene?</p> <p>-Explicamos a los niños la importancia de cuidar y respetar nuestra higiene personal realizando hábitos de higiene, como lo es lavarse los dientes, usar ropa limpia, bañarse diariamente, peinarse y el lavado frecuente de las manos, ya que esto permitirá evitar enfermedades, infecciones o alergias, etc.</p>	
DESARROLLO		
Ejecución	<p>-Formados en 5 equipos, invitamos a los niños a realizar la representación de uno de los hábitos de higiene personal, el que ellos elijan, haciendo uso de algunos objetos que se les brindará para su exploración, los cuales tendrán que ser compartidos (pasta dental, cepillo de dientes, toalla, shampoo, tina, agua, peine, jabón, ropa, etc.)</p> <p>-Por último, se le reparte a cada equipo un papelote donde tendrán que dibujar y pintar los hábitos de higiene personal para luego compartírsela a sus compañeros.</p>	<p>-Objetos. -Papelotes. -Lápiz. -Colores. -Témperas.</p>
CIERRE	<p>Verbalización</p> <p>Invitamos a los niños a que se expresen libremente y se reflexiona mediante las siguientes preguntas:</p>	
Diálogo y reflexión	<p>¿Cómo se sintieron al representar los hábitos de higiene personal? ¿Qué haces tú para cumplir tus hábitos de higiene? ¿Crees tú que cumpliendo estos hábitos de higiene nos estamos respetando? ¿Por qué? ¿Cuál crees tú que será el más importante?</p>	

Nota. Tomado de Herrera, A. y More, M. (2022, pp. 49-50).

Taller de aprendizaje 12

Denominación de la actividad: “Yo cuido mis dientes”.

Propósito del taller: Participa en acciones de juego simbólico a través del juego “Yo cuido mis dientes” iniciándose en la práctica del valor de respeto hacia sí mismo y hacia los demás.

Duración aproximada: 40 - 45 minutos.

Momentos	Estrategias	Medios y materiales
INICIO	<p>Asamblea o inicio</p> <p>-Se dan a conocer las normas de convivencia mediante imágenes, siendo las siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Saludo y despedida. 	
Planificación y organización	<ol style="list-style-type: none"> 2. Presentación personal adecuada (vestimenta y peinado). 3. Utilizar palabras de cortesía “por favor y gracias”. 4. Levantar la mano para pedir la palabra. 5. Esperar su turno. 6. Escuchar con atención. 	
	<p>Motivación</p> <p>-Se les invita a los niños y niñas a realizar un juego titulado: “Atrapa el diente” se hará uso de una imagen (niño sin dentadura) el cual estará pegado en la pizarra. El facilitador al azar irá llamando a los niños para que logren saltar y agarrar la silueta de diente (dientes blancos y dientes manchados que simulan ser la caries), estos estarán colgados en el aula, para que luego las peguen donde corresponde.</p> <p>-Se dialoga con los niños mediante las siguientes preguntas: ¿Por qué en la imagen el niño no tiene dientes? ¿Qué pasa con los dientes que están manchados? ¿Cómo podemos cuidar nuestros dientes?</p>	<p>-Imagen.</p> <p>-Siluetas de dientes.</p> <p>-Lana.</p> <p>-Cinta masking tape.</p>

Momentos	Estrategias	Medios y materiales
	<p>¿Qué pasos debemos seguir para lavarnos los dientes correctamente?</p> <p>-Explicamos a los niños la importancia de cuidar y respetar nuestra higiene personal como lo es el lavado de dientes después de cada comida ya que esto permitirá evitar enfermedades y caries.</p> <p>-El facilitador les enseña el paso a paso de cómo debemos lavarnos los dientes correctamente. Luego llama a un representante de cada equipo para que elija un sobre el cual contiene uno de los pasos a seguir del correcto lavado de dientes.</p> <p>(Echar pasta dental al cepillo, cepillarnos los dientes de arriba abajo y de adentro hacia afuera, cepillar la lengua y enjuagar).</p>	
DESARROLLO		-Sobres. -Imágenes.
Ejecución		
	<p>-Invitamos a los niños a realizar la representación del correcto lavado de dientes, para ello explorarán, organizarán los materiales y harán uso de algunos objetos que les brindará el facilitador los cuales tendrán que ser compartidos (pasta dental, cepillo de dientes, vasos descartables, toalla, tina, agua, espejo, etc).</p> <p>Verbalización</p>	-Objetos.
CIERRE		
Diálogo y reflexión	<p>Invitamos a los niños a que se expresen libremente y se reflexiona mediante las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron al representar el correcto lavado de dientes? ¿Cómo se llama el médico que cuida nuestros dientes? ¿Crees tú que lavando nuestros dientes nos estamos respetando? ¿Por qué?</p>	

Nota. Tomado de Herrera, A. y More, M. (2022, pp. 50-51).

Taller de aprendizaje 13

Denominación de la actividad: “Adivina lo que hago”.

Propósito del taller: Participa en acciones de juego simbólico a través del juego “Adivina lo que hago” iniciándose en la práctica del valor de respeto hacia sí mismo y hacia los demás.

Duración aproximada: 40 - 45 minutos.

Momentos	Estrategias	Medios y materiales
INICIO	<p>Asamblea o inicio</p> <p>-Se dan a conocer las normas de convivencia mediante imágenes, siendo las siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Saludo y despedida 	
Planificación y organización	<ol style="list-style-type: none"> 2. Presentación personal adecuada (vestimenta y peinado) 3. Utilizar palabras de cortesía “por favor y gracias” 4. Levantar la mano para pedir la palabra 5. Esperar su turno 6. Escuchar con atención 	
	<p>Motivación</p> <p>-Se les invita a los niños y niñas a realizar un juego titulado “El invidente”, para ello tendrán que formarse en parejas, dónde uno de los participantes se vendará los ojos (simulando ser una persona ciega) el otro tendrá que llevarlo hacia el objetivo que estará ubicado en el centro del aula y este no tendrá que mencionar ninguna palabra, tan solo guiarlo.</p>	-Telas.
	<p>-Se dialoga con los niños mediante las siguientes preguntas: ¿Qué sentiste al realizar el juego con tus ojos vendados? ¿Fue fácil guiar a tu compañero? ¿Cómo podemos respetar a estas personas? ¿Qué harías si te</p>	

Momentos	Estrategias	Medios y materiales
DESARROLLO	<p>encuentras con una persona que necesita de nuestra ayuda?</p> <p>-Se les muestra imágenes de personas discapacitadas y se les explica a los niños la importancia de respetar a las personas que tienen alguna habilidad diferente y que debemos valorarlas ya que como seres humanos tenemos el mismo derecho de igualdad.</p> <p>- El facilitador dialoga con los niños, juntos opinan y brindan sus ideas de cómo debemos actuar de manera positiva y correcta con nuestro trato hacia estas personas, para ello lo escribirá en un papelote.</p>	<p>-Imágenes.</p> <p>-Papelote.</p>
Ejecución	<p>-Se les brinda un tiempo para por equipos compartan sus ideas e indiquen los roles o funciones que van a realizar en el juego titulado “Adivina lo que hago” dónde tendrán que representar alguna de las buenas acciones delante de sus compañeros para que ellos las reconozcan y le den su interpretación.</p> <p>-Por último, se le reparte una hoja de trabajo con la siguiente consigna: Decora el dibujo, realizando la técnica del collage.</p>	<p>-Hoja de trabajo.</p> <p>-Revistas.</p> <p>-Periódicos.</p> <p>-Tijeras.</p> <p>-Goma.</p>
CIERRE	<p>Verbalización</p> <p>Invitamos a los niños a que se expresen libremente y se reflexiona mediante las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron al representar buenas acciones hacia estas personas? ¿Cómo te sentirías tú si fueras una persona con alguna habilidad diferente? ¿Cómo te gustaría que te traten? ¿Por qué?</p>	
Diálogo y reflexión		

Nota. Tomado de Herrera, A. y More, M. (2022, pp. 51-53).

Taller de aprendizaje 14

Denominación de la actividad: “Dramatizamos a nuestro superhéroe favorito”

Propósito del taller: Participa en acciones de juego simbólico a través del juego “Dramatizamos a nuestro superhéroe favorito” iniciándose en la práctica del valor de respeto hacia sí mismo y hacia los demás.

Duración aproximada: 40 - 45 minutos.

Momentos	Estrategias	Medios y materiales
INICIO	<p>Asamblea o inicio</p> <p>-Se dan a conocer las normas de convivencia mediante imágenes, siendo las siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Saludo y despedida. 2. Presentación personal adecuada (vestimenta y peinado). 	
Planificación y organización	<ol style="list-style-type: none"> 3. Utilizar palabras de cortesía “por favor y gracias”. 4. Levantar la mano para pedir la palabra. 5. Esperar su turno. 6. Escuchar con atención. 	
	<p>Motivación</p> <p>-Se les invita a los niños y niñas a formarse en 4 equipos para realizar un juego titulado “Derrumbamos a los villanos”, para ello se hará uso de latas decoradas simulando ser “villanos” que estarán ubicadas en el aula. En este juego todos los niños serán héroes, la meta es derrotar a los villanos (latas) dónde tendrán que lanzar pelotas de tela hasta derrumbarlas.</p> <p>-Se dialoga con los niños mediante las siguientes preguntas: ¿A quiénes representan las latas? ¿Cómo crees tú que se comporta un villano? ¿Quién puede lograr derrotar a un villano? ¿Te gustaría ser un villano o un superhéroe? ¿Por qué?</p>	<p>-Latas decoradas.</p> <p>-Pelotas de tela.</p>

Momentos	Estrategias	Medios y materiales
	-Explicamos a los niños que los seres humanos también pueden ser superhéroes realizando acciones que demuestren amor, cuidado y ayuda a los demás. Por ello es importante que desde niños imitemos las buenas acciones respetándonos entre compañeros y con los demás, empezando desde casa.	
DESARROLLO	-Se les brinda un tiempo a los niños para que cada uno elija lo que cree necesario para la caracterización de su héroe favorito. El facilitador les brinda algunos objetos para su exploración y a su vez los puedan organizar y utilizar, tales como: telas, antifaces, máscaras, escudos, cintas de colores, etc., luego invitamos a los niños a realizar la representación de su héroe favorito dónde se refleje lo conversado anteriormente.	-Objetos.
Ejecución	- Por último, se le reparte a cada niño una hoja bond y diversos materiales dónde tendrán que dibujar y decorar a su héroe favorito realizando una buena acción hacia los demás.	-Hoja bond. -Lápices. -Materiales variados
CIERRE	Verbalización Invitamos a los niños a que se expresen libremente y se reflexiona mediante las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron al representar las buenas acciones de su héroe favorito? ¿Qué acciones haces tú que te convierten en un superhéroe? ¿Qué pasaría si en el mundo solo existieran los villanos?	
Diálogo y reflexión		

Nota. Tomado de Herrera, A. y More, M. (2022, pp. 53-54).

Taller de aprendizaje 15

Denominación de la actividad: “La fiesta de los animales”.

Propósito del taller: Participa en acciones de juego simbólico a través del juego “La fiesta de los animales” iniciándose en la práctica del valor de respeto hacia sí mismo y hacia los demás.

Duración aproximada: 40 - 45 minutos.

Momentos	Estrategias	Medios y materiales
INICIO	<p>Asamblea o inicio</p> <p>-Se dan a conocer las normas de convivencia mediante imágenes, siendo las siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Saludo y despedida. 	
Planificación y organización	<ol style="list-style-type: none"> 2. Presentación personal adecuada (vestimenta y peinado). 3. Utilizar palabras de cortesía “por favor y gracias”. 4. Levantar la mano para pedir la palabra. 5. Esperar su turno. 6. Escuchar con atención. 	
	<p>Motivación</p> <p>- Se les invita a los niños y niñas a observar el cuento titulado: “El elefante Bernardo”.</p> <p>-Se dialoga con los niños mediante las siguientes preguntas: ¿Qué personajes menciona el cuento? ¿Qué animal pedía ayuda? ¿Qué animales se burlaron del elefante? ¿Cómo se habrá sentido el elefante? ¿Qué hubieras hecho tú para que no se sienta de esa manera?</p> <p>-Junto con los niños se reflexiona el cuento mencionándoles que no debemos burlarnos de los demás, que cuando alguien está en problemas y necesita</p>	<p>-Laptop.</p> <p>-Cuento.</p>

Momentos	Estrategias	Medios y materiales
	ayuda debemos actuar de la mejor manera brindándole el apoyo necesario y hacer lo que esté a nuestro alcance.	
DESARROLLO	-El facilitador les presenta dentro de un baúl mágico diferentes objetos que se utilizan para una fiesta donde los niños tendrán la oportunidad de explorarlos (globos, serpentina, gorritos, matracas, pica pica, etc.) e inmediatamente formula la siguiente pregunta: ¿Qué otro final le podemos dar a nuestro cuento utilizando estos objetos?	-Objetos de fiesta.
Ejecución	- Se les brinda un tiempo a los niños para que cada uno organicen el material que van a emplear y se disfracen del animal que eligieron (vestuario traído desde casa). Después todos juntos representan la fiesta de los animales, y para ello todos bailarían al ritmo de una pista musical.	-Disfraces de animales. -Pista musical. -Parlante.
CIERRE	Verbalización	
Diálogo y reflexión	Invitamos a los niños a que se expresen libremente y se reflexiona mediante las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron al representar la fiesta de los animales? ¿Qué acción del cuento te disgustó? ¿Por qué? ¿Cómo te hubieras sentido si tú fueras el elefante?	

Nota. Tomado de Herrera, A. y More, M. (2022, pp. 54-55).

Taller de aprendizaje 16

Denominación de la actividad: “Nos divertimos haciendo delivery”.

Propósito del taller: Participa en acciones de juego simbólico a través del juego “Nos divertimos haciendo delivery” iniciándose en la práctica del valor de respeto hacia sí mismo y hacia los demás.

Duración aproximada: 40 - 45 minutos.

Momentos	Estrategias	Medios y materiales
INICIO	<p>Asamblea o inicio</p> <p>-Se dan a conocer las normas de convivencia mediante imágenes, siendo las siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Saludo y despedida. 2. Presentación personal adecuada (vestimenta y peinado). 3. Utilizar palabras de cortesía “por favor y gracias”. 4. Levantar la mano para pedir la palabra. 5. Esperar su turno. 6. Escuchar con atención. 	
Planificación y organización	<p>Motivación</p> <p>-Se les invita a los niños y niñas a realizar un juego de memoria donde el facilitador colocará en la pizarra 4 pares de tarjetas de imágenes al reverso (chef preparando la comida, cliente llamando al restaurante solicitando su pedido, repartidor en moto llevando el pedido y repartidor entregando el pedido en la casa del cliente), teniendo en cuenta que cada tarjeta estará enumerada en el reverso con la finalidad de que los niños logren identificar de manera rápida cada tarjeta.</p> <p>-Se dialoga con los niños mediante las siguientes preguntas: ¿Qué imágenes hemos descubierto? ¿Quién</p>	<p>-Juego de memoria.</p>

Momentos	Estrategias	Medios y materiales
	<p>lleva el pedido? ¿Si tu fueras repartidor cómo te gustaría que te traten? ¿Qué palabras mágicas deberíamos usar para demostrar respeto?</p> <p>- Explicamos a los niños lo importante que es utilizar las palabras mágicas (Gracias, buenos días, por favor, de nada, perdón, etc.) en las diferentes situaciones que nos encontremos, en este caso como lo es con el trato hacia la persona que hace el delivery, puesto que tener buenos modales nos ayudará a ser amables, respetuosos y a tener una mejor convivencia.</p>	
DESARROLLO		
Ejecución	<p>- Se les formula a los niños y niñas la siguiente pregunta: ¿Qué necesitamos para poder jugar a hacer delivery?, sus repuestas serán anotadas en un papelote. Luego se les dice que el día de hoy nos divertiremos haciendo delivery, para ello podrán explorar, organizar, compartir y hacer uso de los objetos o materiales que le brindará el facilitador.</p> <p>-Los niños podrán jugar de manera libre, simulando ser repartidores, y finalmente se les entrega una hoja a3 en dónde tendrán que dibujar la parte de la actividad que más les gusto y pintarla con témpera aplicando la técnica del moteado.</p>	<p>-Papelote. -Plumones. -Objetos.</p> <p>-Hojas a3. -Lápiz. -Témperas. -Esponja.</p>
CIERRE	<p>Verbalización</p> <p>Invitamos a los niños a que se expresen libremente y se reflexiona mediante las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron al ser repartidores? ¿Qué le dirías al repartidor si se hubiera confundido con tu pedido? ¿Estamos mostrando respeto al actuar de esa manera? ¿Por qué?</p>	
Diálogo y reflexión		

Nota. Tomado de Herrera, A. y More, M. (2022, pp. 55-57).

Taller de aprendizaje 17

Denominación de la actividad: “Un día en la juguetería”

Propósito del taller: Participa en acciones de juego simbólico a través del juego “Un día en la juguetería” iniciándose en la práctica del valor de respeto hacia sí mismo y hacia los demás.

Duración aproximada: 40 - 45 minutos.

Momentos	Estrategias	Medios y materiales
INICIO	Asamblea o inicio	
	-Se dan a conocer las normas de convivencia mediante imágenes, siendo las siguientes: 1. Saludo y despedida. 2. Presentación personal adecuada (vestimenta y peinado). 3. Utilizar palabras de cortesía “por favor y gracias”. 4. Levantar la mano para pedir la palabra. 5. Esperar su turno.	
Planificación y organización	6. Escuchar con atención.	
	Motivación	
	-Con previa anticipación se les pide a los niños que traigan de casa su juguete favorito.	-Juguetes.
	-Escuchamos junto con los niños la canción titulada “Compartir nuestros juguetes”, invitándolos a bailar y disfrutar junto a su juguete favorito.	
	-Se dialoga con los niños mediante las siguientes preguntas: ¿Qué lo hace especial a tu juguete favorito? ¿Qué mensaje nos brinda la canción? ¿De qué manera compartes con los demás? ¿Compartiendo con los demás, demostramos respeto?	-Parlante. -Pista musical.

Momentos	Estrategias	Medios y materiales
DESARROLLO	<p>- Explicamos a los niños lo importante que es el compartir ya sea vestimenta, alimento, juguetes, etc. ya que al cooperar o compartir con los demás, les brindamos nuestro respeto a sus necesidades. Siendo fundamental para ser niños de bien, demostrando acciones que ayuden día a día a las personas.</p> <p>- Se les formula a los niños y niñas la siguiente pregunta: ¿Qué necesitamos para poder crear nuestra propia tienda de juguetes?, sus repuestas serán anotadas en un papelote; luego se les dice que el día de hoy nos divertiremos en nuestra tienda de juguetes.</p>	
Ejecución	<p>-El facilitador les hace entrega a los niños diversos materiales u objetos que deberán explorar y compartir entre ellos, tales como: juguetes, monedas y billetes impresos, bolsas de papel, cajas de regalo, lazos de regalo, etc. Los niños previamente organizarán los materiales que van a utilizar en su juego. Se elegirá un espacio dentro del aula para poder ubicar la tienda de juguetes.</p> <p>-Los niños podrán jugar de manera libre, simulando ser vendedores, clientes, cajeros, etc. Finalmente, se les entrega una ficha de trabajo con la siguiente consigna: Decora la juguetería aplicando la técnica de dactilopintura.</p>	<p>-Objetos.</p> <p>-Fichas de trabajo.</p> <p>-Témperas.</p>
CIERRE	<p>Verbalización</p> <p>Invitamos a los niños a que se expresen libremente y se reflexiona mediante las siguientes preguntas:</p>	
Diálogo y reflexión	<p>¿Cómo se sintieron al jugar en su propia tienda de juguetes? ¿Cómo te sentiste al compartir tus juguetes con tus compañeros? ¿Será importante el compartir con los demás? ¿Por qué?</p>	

Nota. Tomado de Herrera, A. y More, M. (2022, pp. 57-58).

Taller de aprendizaje 18

Denominación de la actividad: “La ruleta de los integrantes de mi familia”

Propósito del taller: Participa en acciones de juego simbólico a través del juego “La ruleta de los integrantes de mi familia” iniciándose en la práctica del valor de respeto hacia sí mismo y hacia los demás.

Duración aproximada: 40 - 45 minutos.

Momentos	Estrategias	Medios y materiales
INICIO	<p>Asamblea o inicio</p> <p>-Se dan a conocer las normas de convivencia mediante imágenes, siendo las siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Saludo y despedida. 	
Planificación y organización	<ol style="list-style-type: none"> 2. Presentación personal adecuada (vestimenta y peinado). 3. Utilizar palabras de cortesía “por favor y gracias”. 4. Levantar la mano para pedir la palabra. 5. Esperar su turno. 6. Escuchar con atención. 	
	<p>Motivación</p> <p>-Se les invita a los niños y niñas a realizar un juego titulado “La ruleta de los integrantes de mi familia”, el facilitador les menciona que bailaremos al ritmo de la música, cuando se mencione la palabra “stop” todos se quedarán inmóviles y al azar se le invita a un niño a girar la ruleta.</p> <p>-Al terminar el juego, se dialoga con los niños mediante las siguientes preguntas: ¿Qué imágenes hemos descubierto? ¿Quiénes son ellos? ¿De qué manera le demostramos nuestro cariño?</p>	<p>-Parlante.</p> <p>-Pista musical.</p> <p>-Ruleta.</p>

Momentos	Estrategias	Medios y materiales
DESARROLLO	<p>- Explicamos a los niños lo importante que es, de que los integrantes de la familia se demuestren cariño, amor y cuidado con su actuar diario como, por ejemplo: evitando gritarse, escuchándose cuando hablan, obedeciendo, evitando pelear con los hermanos ya que con estas acciones se están demostrando el respeto que se tienen.</p> <p>- Formados en 5 equipos, el facilitador irá a cada equipo enseñándoles 6 tarjetas ocultas de los miembros de la familia (mamá, papá, abuelo, abuela, hija e hijo) les pedirá que de manera individual elijan su tarjeta al azar.</p>	<p>- Tarjetas de los miembros de la familia.</p>
	<p>Ejecución</p> <p>- Se les menciona los niños que el día de hoy simularemos ser una familia, dónde cada uno representará a un miembro de la familia de acuerdo a la tarjeta que le tocó, para ello se les brinda un tiempo para que dialoguen entre ellos sobre los roles y funciones que cumple cada integrante. Luego invitamos a los niños a realizar la representación frente a sus compañeros.</p> <p>- Por último, formados en equipos se les hace entrega de materiales para que sean explorados y compartidos; donde aplicando la técnica del modelado elaborarán a los miembros de su familia.</p>	<p>- Cerámica en frío. - Témperas. - Pinceles.</p>
CIERRE	<p>Verbalización</p> <p>Invitamos a los niños a que se expresen libremente y se reflexiona mediante las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron al representar a los integrantes de tu familia? ¿Qué acciones demuestran el respeto hacia los integrantes de tu familia? ¿Qué pasaría si en tu familia no se trataran con amor?</p>	
Diálogo y reflexión		

Nota. Tomado de Herrera, A. y More, M. (2022, pp. 58-59).

Taller de aprendizaje 19

Denominación de la actividad: “El autobús del respeto”

Propósito del taller: Participa en acciones de juego simbólico a través del juego “El autobús del respeto” iniciándose en la práctica del valor de respeto hacia sí mismo y hacia los demás.

Duración aproximada: 40 - 45 minutos.

Momentos	Estrategias	Medios y materiales
<p>INICIO</p> <p>Planificación y organización</p>	<p>Asamblea o inicio</p> <p>-Se dan a conocer las normas de convivencia mediante imágenes, siendo las siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Saludo y despedida. 2. Presentación personal adecuada (vestimenta y peinado). 3. Utilizar palabras de cortesía “por favor y gracias”. 4. Levantar la mano para pedir la palabra. 5. Esperar su turno. 6. Escuchar con atención. 	
	<p>Motivación</p> <p>-Se les invita a los niños y niñas a observar y a bailar el videoclip titulado “Las ruedas del autobús”.</p> <p>-Se dialoga con los niños mediante las siguientes preguntas: ¿A qué personas encontramos dentro de un autobús? ¿Si un adulto mayor sube al autobús y no encuentra un asiento libre, qué harías tú? ¿Qué pasaría si sube una señora embarazada y necesita ayuda? ¿Qué harías si te encuentras con una persona invidente que necesita de nuestra ayuda? ¿Cómo demostramos respeto hacia ellos?</p>	<p>-Laptop.</p> <p>-Video.</p>

Momentos	Estrategias	Medios y materiales
DESARROLLO	<p>-Se les explica a los niños la importancia de respetar a las personas en las diferentes situaciones que se nos presenten en el día a día. En este caso como lo es con el trato y la ayuda que deben recibir las personas, por ejemplo: la embarazada, los adultos mayores, invidentes, etc. Puesto que desde niños debemos ser amables, cuidadosos y serviciales con los demás.</p>	<p>-Papelote. -Sombrero. -Cajas. -Conos de papel. -Tapas. -Goma. -Hojas de colores.</p>
Ejecución	<p>-El facilitador les presenta dentro de un mágico sombrero gigante diferentes objetos para que los niños exploren el material y realicen un autobús a base de material reciclado, tales como: cajas largas y pequeñas, conos de papel, tapas, goma, hojas de colores, foami, témperas, etc.</p> <p>-Se les menciona a los niños que el día de hoy realizaremos un juego dónde imitaran lo conversado anteriormente, simulando ser conductores y pasajeros. Se les brinda un tiempo para que dialoguen y se organicen para su representación, para lo cual los niños:</p> <p>1º Proponen el título para su juego. 2º Proponen normas para la realización de su juego. Para ello el facilitador irá anotando lo que proponen los niños en un papelote.</p> <p>-Se les pide que comiencen a jugar respetando las normas que propusieron al inicio.</p>	<p>-Foami. -Témperas.</p>
CIERRE	<p>Verbalización</p> <p>Invitamos a los niños a que se expresen libremente y se reflexiona mediante las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cómo se sintieron al realizar su juego? ¿Cómo te gustaría que te traten si tú fueras uno de los pasajeros</p>	
Diálogo y reflexión		

Momentos	Estrategias	Medios y materiales
	que necesita ayuda? ¿En qué otras situaciones podemos demostrar respeto hacia los demás?	

Nota. Tomado de Herrera, M. y More, M. (2022, pp. 60-61).

Taller de aprendizaje 20

Denominación de la actividad: “El dado mágico”

Propósito del taller: Participa en acciones de juego simbólico a través del juego “El dado mágico” iniciándose en la práctica del valor de respeto hacia sí mismo y hacia los demás.

Duración aproximada: 40 - 45 minutos.

Momentos	Estrategias	Medios y materiales
INICIO	<p>Asamblea o inicio</p> <p>-Se dan a conocer las normas de convivencia mediante imágenes, siendo las siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Saludo y despedida. 	
Planificación y organización	<ol style="list-style-type: none"> 2. Presentación personal adecuada (vestimenta y peinado). 3. Utilizar palabras de cortesía “por favor y gracias”. 4. Levantar la mano para pedir la palabra. 5. Esperar su turno. 6. Escuchar con atención. 	
	<p>Motivación</p> <p>-Se les invita a los niños y niñas a realizar el juego “adivina-adivinator” con la temática de los trabajadores de la comunidad (carpintero, bombero, jardinero, policía, barrendero y zapatero).</p> <p>-Se dialoga con los niños mediante las siguientes preguntas: ¿A quiénes encontramos en nuestro juego? ¿Quiénes son ellos? ¿Qué trabajador de la comunidad te gustaría ser? ¿Por qué? ¿Cómo te gustaría que te traten si tú fueras uno de ellos? ¿Cómo les demostramos nuestro respeto?</p> <p>-Se les explica a los niños la importancia de respetar y valorar a las personas que trabajan dentro de nuestra comunidad, que nuestras acciones dicen mucho de</p>	-Adivinanzas.

Momentos	Estrategias	Medios y materiales
	<p>nosotros, es por ello que debemos tratar a los demás como nos gustaría que nos traten a nosotros.</p>	
DESARROLLO	<p>-Formados en 6 equipos, tendrán que representar a un trabajador de la comunidad, para ello un líder de cada equipo saldrá a lanzar el dado mágico, el cual tendrá en cada lado una imagen referente a los trabajadores de la comunidad (carpintero, bombero, jardinero, policía, barrendero y zapatero).</p>	<p>-Dado mágico. -Imágenes.</p>
Ejecución	<p>-Simulando ser trabajadores de la comunidad, se les brinda un tiempo para que dialoguen y exploren el material que les brindará el facilitador. Luego se organizan para su representación, para lo cual los niños:</p> <p>1° Proponen el título para su juego.</p> <p>2° Proponen normas para la realización de su juego.</p> <p>Para ello el facilitador irá anotando lo que proponen los niños en un papelote.</p> <p>-Se les pide que comiencen a jugar respetando las normas que propusieron al inicio.</p> <p>-Finalmente por equipos van a elaborar un periódico mural, decorándolo a su gusto con la técnica gráfico plástica de su elección sobre el respeto hacia los trabajadores de la comunidad.</p>	<p>-Papelotes. -Hojas de colores. -Imágenes. -Colores. -Tijeras. -Goma. -Témperas.</p>
CIERRE	<p>Verbalización</p> <p>Invitamos a los niños a que se expresen libremente y se reflexiona mediante las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron al realizar su juego? ¿Cómo te gustaría que te traten si tú fueras uno de los trabajadores de la comunidad? ¿Qué harías tú si alguien te falta el respeto?</p>	
Diálogo y reflexión		

Nota. Tomado de Herrera, A. y More, M. (2022, pp. 61-62).

Referencias

- Álvarez Ortiz, M. I., Botero Pineda, S., Díaz Varela, K. J., Montoya David, L. M., Uribe Giraldo, M. C., & Villegas Oquendo, K. (2020). *La función del juego simbólico en la construcción de las identidades y la participación de los niños y las niñas en la Educación Infantil* [Tesis de licenciatura, Institución universitaria Tecnológico de Antioquia]. <https://dspace.tdea.edu.co/handle/tdea/1189>
- Arzate Hernández, A. M. (2012). *Enseñando valores a niños*. [Informe de proyecto de innovación, Universidad Pedagógica Nacional Unidad 095 Azcapotzalco]. <http://200.23.113.51/pdf/28636.pdf>
- Barreiro, A. (2012). *El desarrollo del juicio moral*. Paidós.
- Carire Ccarhuas, A., & Quispe Ccasani, N. (2018). *Valores morales para fortalecer la convivencia en los niños de 04 años de la institución educativa inicial n° 06 Nuestra señora del Carmen, Abancay - 2017* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac]. Repositorio Institucional Digital Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac. http://repositorio.unamba.edu.pe/bitstream/handle/UNAMBA/609/T_0332.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cortés Manzano, R. (2012). *Educar con límites a niños de 3 a 6 años. Una forma de amar* [Tesina de Licenciatura, Universidad Pedagógica Nacional]. <http://200.23.113.51/pdf/28465.pdf>
- Dirección Regional de Educación de Apurímac (2022). *El juego simbólico en la "Hora del Juego Libre en los sectores"*. <https://www.dreapurimac.gob.pe/inicio/images/ARCHIVOS2017/a-educacional/JUEGO-SIMBOLICO.pdf>
- Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía (2011). Los talleres en el aula infantil. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 16(septiembre) <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8641.pdf?fbclid=IwAR1-dtS9OiS4JswqLP3mk58ucMDbYm5RpMihlGVAVWMQzW8hu7HKwMuKaD0U>
- Fuentes, R., Gamboa, J., Morales, K., Retamal, N., & San Martín, V. (2012). Jean Piaget, aportes a la educación del desarrollo del juicio moral para el siglo XXI. *Convergencia educativa*, 1(julio-diciembre), 55-69. <https://revistace.ucm.cl/article/view/262>
- García Ramírez E. P., & Pereda Nonones, F. M. (2013). *Influencia de los cuentos infantiles en el fortalecimiento de los valores: respeto y obediencia de los niños de la I.E.I n° 1520 "Rayitos de sol y luna" - moche en el 2013*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica]. <http://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/4091>

- Guerra Guerra, M. (2010). El juego simbólico. *Eduinnova*, 27. <https://studylib.es/doc/5457392/el-juego-simb%C3%B3lico>
- Herrera, A. & More, M. (2022). Juego simbólico para la iniciación de la práctica del valor de respeto en niños del nivel inicial, Chiclayo – 2021. (Repositorio Institucional UNPRG) [Tesis para optar el Título Profesional de Licenciadas en Educación Inicial, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Lambayeque]. <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/10654>
- Integratek (2016). La importancia del juego simbólico. *Blog Integratek*. <https://integratek.es/blog/2016/11/08/juego-simbolico/>
- Lanzara, H. (2020). La pérdida de valores se puede combatir con educación y ética. *La cámara. Revista digital de la Cámara de Comercio de Lima*. <https://lacamara.pe/hernan-lanzara-la-perdida-de-valores-se-puede-combatir-con-educacion-y-etica/>
- Laura Arenas, C. Y., & Arenas Delgado, G. L. (2017). *Aplicación de juegos simbólicos para estimular la socialización en niños de 5 años de la Institución Educativa Alto la Punta, Mollendo, Arequipa – 2017*. [Trabajo de Investigación de bachiller, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/6402/EDClaarcy3.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Llull, J., & García, A. (2009). *El modelo lúdico en la intervención educativa, el juego infantil y su metodología*. Editorial Editex, S.A.
- Minedu (2019a). *El juego simbólico en la Hora del Juego Libre en los Sectores* (1ª. ed.). Amauta. <https://repositorio.perueduca.pe/webs/2023/juego-simbolico.pdf>
- Minedu (2019b). *La planificación en la Educación Inicial*. (1ª.ed.). Amauta. <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/6518/La%20planificaci%C3%B3n%20en%20la%20Educaci%C3%B3n%20Inicial%20gu%C3%ada%20de%20orientaciones.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pestaña de Martínez, P. (2004). Aproximación conceptual al mundo de los valores. REICE. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 2(2), 67-82. <https://revistas.uam.es/reice/article/view/5549/5967>
- Piaget, J. (1932). *El criterio moral en el niño*. Fontanella.
- Quispe Bornas, S. M. (2018). *Valores morales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial n° 307 Conrado Kretz Lenz de Juliaca – 2018* [Tesis de Licenciatura, Universidad Peruana Unión]. <https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/20.500.12840/1761>

- Rodríguez Luna, M. E., (s.f). *El taller: Una estrategia para aprender, enseñar e investigar*. https://die.udistrital.edu.co/sites/default/files/doctorado_ud/publicaciones/taller_una_estrategia_para_aprender_ensenar_e_investigar_0.pdf
- Salazar Santiago, A. P. (2018). *Los cuentos para desarrollar el valor de respeto en los alumnos del Primer Grado de la Institución Educativa N° 33079 “Javier Heraud Pérez”, Amarilis, Huánuco, 2017*. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Huánuco]. <http://repositorio.udh.edu.pe/123456789/1221>
- Sorayda_Tesis_Licenciatura_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Stiefken Arboleda J.P. (2014). *Altruismo y solidaridad en el Estado de Bienestar*. [Tesis Doctoral, Universidad Autónoma de Barcelona]. <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/284047/jpsa1de1.pdf?sequence=1>
- Torio López, S., (1997). Talleres y rincones en Educación Infantil: Su vigencia psicopedagógica hoy. Congreso de Córdoba. <http://www.waace.org/biblioteca/pdfs/d077.pdf>
- Valle Rondoy, B. Y. (2018). *Taller de juegos simbólicos para desarrollar la autonomía en los niños de 5 años de la I.E. 10153 - Virgen de la Medalla Milagrosa de Motupe - Región Lambayeque, 2018* [Tesis de Maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio Institucional UNPRG. <https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/8086/BC-4476%20VALLE%20RONDOY.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Villegas de Posada, C. (1998). Influencia de Piaget en el estudio del desarrollo moral. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 30(2), 223-232. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80530202>
- Wasilewska Banach, E. (2016). *El desarrollo moral en la infancia*. [Trabajo de fin de grado, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/17764>

Anexos



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
GUÍA DE OBSERVACIÓN – VALOR DE RESPETO



Objetivo: Identificar las características del comportamiento en la práctica del valor de respeto en los niños de cinco años.

Indicación: Señalar con una “X” el cumplimiento de las acciones establecidas y escribir observaciones en el caso de ser necesario

DIMENSIÓN

Hacia uno mismo

INDICADORES										OBSERVACIONES
N°	Usa ropa adecuada para escuchar sus clases virtuales	Mantiene su cabello peinado.	Demuestra alegría cuando realiza alguna actividad correctamente.	Demuestra seguridad al opinar						
	SI NO	SI NO	SI NO	SI NO						
1										
...										

 DIMENSIÓN

 Hacia los demás

INDICADORES														OBSERVACIONES
N°	Saluda al iniciar las clases virtuales.	Se despide al término de las clases virtuales.	Utiliza “por favor” y “gracias” en las situaciones correspondientes.	Levanta la mano para participar en las clases virtuales	Espera su turno al hablar, manteniendo el micrófono apagado.	Escucha la opinión de sus compañeros.	Escucha con atención a la docente.							
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
1														
...														

Nota. Herrera y More, M. (2022).



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO



FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

JUICIO DE EXPERTOS – FICHA DE ANÁLISIS

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESPECIALISTA VALIDADOR. Lic./Dr./Mg.: _____
- 1.2. ESPECIALIDAD DEL VALIDADOR: _____
- 1.3. AÑOS DE EXPERIENCIA: _____

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

N°	DIMENSIONES / indicadores	SI	NO	Sugerencias
DIMENSIÓN 1: DESCENTRACIÓN				
1	Los juegos seleccionados permiten que los niños compartan materiales con respeto hacia sus compañeros.			
2	Los juegos seleccionados permiten que los niños empleen objetos y/o juguetes para representar situaciones reales o imaginarias.			
DIMENSIÓN 2: SUSTITUCIÓN				
1	Los juegos seleccionados permiten que los niños representen una acción con diferentes objetos de su entorno asignándoles nuevos significados.			
2	Los juegos seleccionados permiten que los niños aporten ideas originales con seguridad y respeto a los demás.			
DIMENSIÓN 3: INTEGRACIÓN				

Nº	DIMENSIONES / indicadores	SI	NO	Sugerencias
1	Los juegos seleccionados permiten que los niños sean capaces de interpretar más de 3 acciones, siguiendo una combinación de secuencias.			
2	Los juegos seleccionados permiten que los niños reconozcan las acciones que realizan sus compañeros dándole interpretación.			
3	Los juegos seleccionados permiten que los niños sean capaces de escenificar con alegría diferentes personajes.			
DIMENSIÓN 4: PLANIFICACIÓN				
1	Los juegos seleccionados permiten que los niños sean capaces de crear juegos nuevos mediante objetos de su entorno.			
2	Los juegos seleccionados permiten que los niños sean capaces de organizar los materiales que utilizarán.			
3	Los juegos seleccionados permiten que los niños sean capaces de indicar roles o funciones a sus compañeros durante su ejecución.			
4	Los juegos seleccionados permiten que los niños propongan normas para su realización.			

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable () Aplicable después de corregir () No aplicable ()

FIRMA DEL ESPECIALISTA VALIDADOR: _____
DNI:

Nota. Herrera y More, M. (2022).

Semblanzas



Ana de Jesús Herrera Valeriano

Licenciada de la especialidad de Educación Inicial de la Universidad Nacional Pedro Ruíz Gallo. Maestra certificada en Educación Especial e Inclusión Educativa, en Programa de Superación Docente y en el Primer Congreso Mundial de Neuroeducación para mejorar la calidad educativa. Trabajó dando talleres de juegos teatrales en “Casa Teatro Cussia” y en Instituciones privadas. Actualmente, maestra que emprende de manera independiente brindando clases a niños del I y II ciclo. Asimismo, dictando talleres en centros comerciales de la ciudad de Chiclayo.



Milagros de Fátima More Zeña

Licenciada en Educación Inicial egresada de la prestigiosa Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. Actualmente, estoy ampliando mis conocimientos y perspectivas estudiando la segunda carrera profesional de Psicología Organizacional en la Universidad Tecnológica de México, UTEL.

He adquirido conocimientos en marketing digital y diseño gráfico, disciplinas que me han permitido potenciar el crecimiento de las instituciones educativas en la era digital.

A lo largo de mi carrera, he desarrollado una valiosa experiencia laboral en el área administrativa del Colegio Particular *New People Kids*, donde he desplegado mis habilidades de gestión durante cuatro años y en la actualidad.



Laura Isabel Altamirano Delgado

Docente universitaria de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo-UNPRG (Perú). Con más de veinte años en el sector de Educación Superior. Doctora en Ciencias de la Educación, Maestra en Ciencias de la Educación con mención en Docencia Universitaria e Investigación Educativa, Especialista en Didáctica de la Educación Inicial, Administración Educativa y Atención integral al niño menor de 3 años. Con asesorías a nivel de pre grado y posgrado. Ha publicado: “Herramientas tecnológicas virtuales en la enseñanza-aprendizaje sincrónico y asíncrono”, textos universitarios: “Como realizar la Práctica Preprofesional Final en la Carrera de Educación” y “La práctica preprofesional en la Carrera de Educación Inicial de la FACHSE-UNPRG”.



Lilian Roxana Paredes López

Investigadora RENACYT, docente Principal de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo-UNPRG-Perú. Doctora en Estadística Matemática por la Universidad Nacional del Santa-Perú, Doctora en Ciencias de la Educación, Magister en Docencia Universitaria e Investigación Educativa, Licenciada en Estadística y Licenciada en Educación especialidad Matemática y Computación por la UNPRG. Docente de investigación en Pregrado y Posgrado en diferentes universidades de la región. Experiencia en Supervisión de Proyectos a Nivel Regional-INEI, en organización y ejecución de Proyectos de capacitación a estudiantes de EBR. Asesora de tesis de pre y posgrado, procesamiento y análisis de información para la toma de decisiones.



Katherine Carbajal Cornejo

Investigadora RENACYT, docente y asesora de tesis de pre y posgrado de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo Perú. Directora designada de la EBR.

Doctora en Educación, Magister en Docencia y Gestión educativa. Licenciada en Educación inicial. Con Segunda Especialidad en Comunicación y matemática para el I y II ciclo de Educación Básica Regular; con segunda Especialidad en Gestión educativa, con diplomatura en Investigación científica, docencia superior, estimulación temprana y gestión escolar con liderazgo pedagógico. Certificada en el manejo del instrumento de Rúbricas de Observación de aula por el Ministerio de Educación. Ponente en congresos nacionales e internacionales, Condecorada con las Palmas Magisteriales (2020), distinguido por el Congreso de la República (2018), premio expresión de oro (2023).

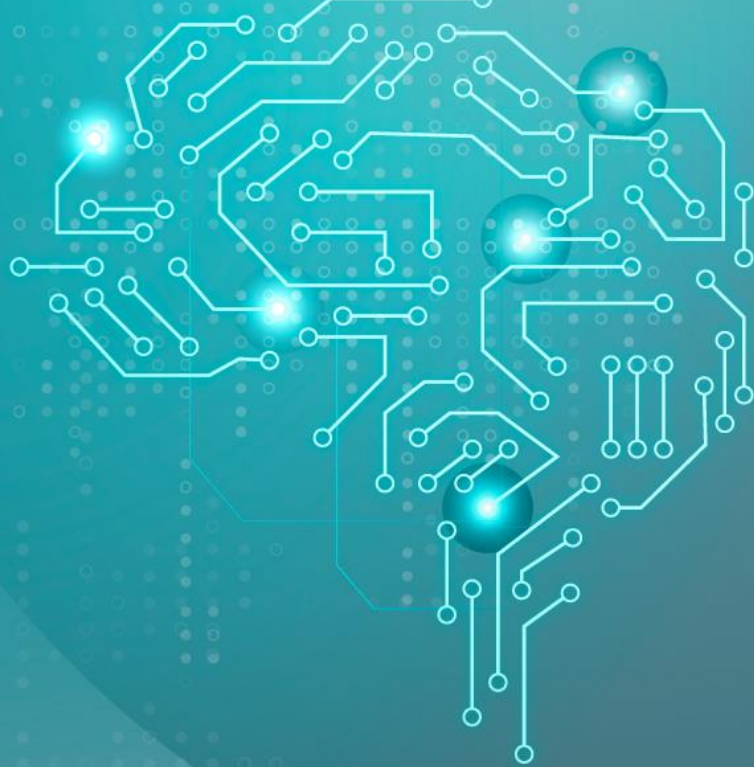


Lydia Mercedes Morante Becerra

Docente Universitaria, Licenciada en Educación Inicial, graduada en la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo Perú, Docente nombrada en educación inicial; Docente de la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo desde 2018 hasta la actualidad, con estudios de Maestría en Gestión y Docencia, Doctora en Administración de la Educación, Diplomada como Formadora pedagógica, Diplomada como Especialista en Estimulación Temprana, cuenta con Diplomado en Neuro pedagogía Infantil, con estudios y Diplomado en Didáctica de la Comunicación, Matemática y Desarrollo Personal, Social y Emocional, en Educación Inicial, ha impartido numerosas charlas formativas dirigidas a padres, profesores, estudiantes de pedagogía, realizando una pasantía y ponencia en la Universidad del Azuay, Cuenca Ecuador (Enero 2018). Es asesora de Tesis, ha participado en la elaboración de artículos científicos, Consultora de educación inicial y primaria.

Transdigital

DIFUSIÓN CIENTÍFICA
Y ACADÉMICA



Transdigital

revista científica

Transdigital es una revista electrónica científica indizada que evalúa los textos con el sistema de pares de doble ciego. Recibe Artículos de investigación y Ensayos científicos. Opera con el modelo de "Publicación continua", de manera que se reciben textos durante todo el año. Conoce todos los detalles en:
www.revista-transdigital.org

Transdigital

congreso virtual

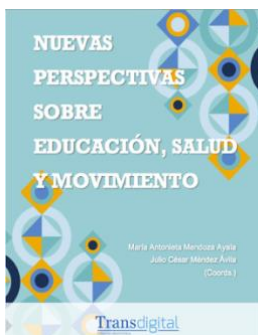
El Congreso Virtual Transdigital es un evento académico que se realiza de manera totalmente virtual cada año. Existe dos modalidades de participación: ponentes y asistentes. Las personas interesadas en ser ponentes en el Congreso Virtual Transdigital pueden enviar textos en español o inglés y, tras la evaluación con el sistema de pares de doble ciego, esos textos podrían ser publicados en un libro de carácter científico con ISBN. Conoce todos los detalles en:
www.congreso-transdigital.org

Transdigital

editorial

La Editorial Transdigital publica libros de carácter científico y académico. Se pueden publicar tesis de posgrado, una vez que han sido sometidas al sistema de evaluación de pares de doble ciego. Conoce los detalles en:
www.editorial-transdigital.org

Otros títulos en editorial Transdigital



Transdigital
editorial



<https://www.linkedin.com/company/transdigital-mx/>



<https://twitter.com/TransdigitalMx>



<https://www.facebook.com/transdigital.mx>



<https://www.instagram.com/transdigital.mx>



<https://www.youtube.com/channel/@transdigitalmx>

ISBN: 978-607-59719-0-2



9 786075 971902