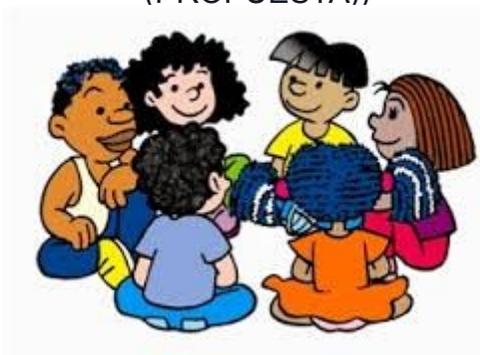


PROGRAMA INSTITUCIONAL

**“LA CONTRALORÍA VA A LA ESCUELA”**

Implementación de Juegos Didácticos sobre Valores en los Talleres de  
Contraloría Escolar.  
(PROPUESTA)



Facilitadoras:

- Yaritzza Janneth Harris Pérez. C.I. V- 9.840.308
- Norma Jenny Ochoa Flórez C.I. V- 9.232.903
- Cora del Carmen González Fernández. C.I. V- 7.904.806
- Marcia Mendoza C.I. V- 17.501.450
- Yorkis Angarita C.I. V- 18.565.488

San Cristóbal, enero 2015.

**Implementación de Juegos Didácticos sobre Valores en  
los Talleres dirigidos a Niños y Niñas cursantes de  
Tercero, Cuarto, Quinto y Sexto Grado del Sub Sistema de  
Educación Primaria pertenecientes a las Escuelas  
Estadales adscritas al Programa Institucional  
“La Contraloría va a la Escuela”  
Año Escolar 2014 – 2015.**

## INTRODUCCIÓN

El programa La Contraloría va a la Escuela tiene como objetivo principal formar ciudadanos y ciudadanas honestos y responsables; fortaleciendo desde edades tempranas la cultura del control fiscal en los niños y niñas a través de los principios y valores puestos en práctica en la escuela para que cuando sean hombres y mujeres se desenvuelvan en la sociedad de forma correcta. Por esta razón, se hace necesario innovar en estrategias didácticas que permitan reforzar los valores a través del juego para lograr que los talleres en las aulas se conviertan en un espacio de aprendizaje más dinámico y que los estudiantes interactúen de manera armónica.

En este sentido, los valores influyen en la formación y desarrollo de las personas, la escuela se convierte en un lugar privilegiado donde los niños y niñas se relacionan con diversos grupos, con culturas propias, con formas particulares de valorar el mundo que les rodea y lo complementan con la forma particular que desarrolla en sus aulas para ampliar sus horizontes. El juego es motivador en sí mismo, cualquier actividad convertida en juego es atractiva para el niño.

En consecuencia, los juegos didácticos son ideales para trabajar el tema de los valores, pueden ser utilizados como estrategia de enseñanza, que permita a las facilitadoras del programa “La Contraloría va a la Escuela” afianzar aquellos valores orientados hacia el control fiscal como la responsabilidad, la honestidad, el respeto, la solidaridad, la igualdad, la justicia, entre otros... los cuales deben estar presentes cada día en la vida del ser humano. Específicamente, van dirigidos a niños y niñas en edades escolares, cursantes de tercero, cuarto, quinto y sexto grado del sub sistema de educación primaria como herramienta que les permita la asimilación y acomodación de la información dada en los talleres de manera más sencilla y práctica.

## **PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA**

De la práctica de los valores depende que la convivencia sea armónica con los demás e igualmente permite que todo ser humano se desarrolle plenamente, es decir los valores tienden a mejorar la calidad de vida. Lo que se pretende con la presente propuesta es que los niños y las niñas fortalezcan los valores orientados hacia el control fiscal a través de estrategias didácticas innovadoras que permitan utilizar el juego como herramienta de aprendizaje.

### **OBJETIVO GENERAL**

Implementar los juegos didácticos en los talleres dirigidos a niños y niñas como herramienta de aprendizaje para reforzar e internalizar de manera óptima los valores orientados hacia el control fiscal.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

1. Mostrar a los niños y a las niñas la importancia de los valores.
2. Dar a conocer los valores de la honestidad, la responsabilidad, el respeto, la tolerancia, la amistad, la paz, la solidaridad...
3. Motivar a los niños y las niñas para que actúen conforme a los valores enseñados.
4. Aprender a través del juego didáctico la importancia de compartir de manera armónica los valores para luego ser evidenciados en la vida diaria.
5. Permitir que los niños y niñas manifiesten su opinión acerca de la implementación de los juegos didácticos en su aprendizaje.
6. Reforzar principios y valores orientados al control fiscal a través del juego.

### **RECURSOS**

**Recursos humanos:** Docentes facilitadoras del programa, docente de aula, niños y niñas.

**Recursos materiales:** Juegos didácticos como: memorias, rompecabezas, oca de los valores... Elaborados con diferentes materiales: cartón resistente, madera (MDF), plástico entre otros...

### **JUEGOS DIDÁCTICOS PARA FORTALECER LOS VALORES**

**Tipo de juego: Memoria de los Valores**

**Número de participantes:** De 6 a 8 niños.

**Edad adecuada:** De 7 a 9 años.

**Duración:** De 10 a 20 minutos.

**Espacio adecuado:** Un aula de clase con mesas.

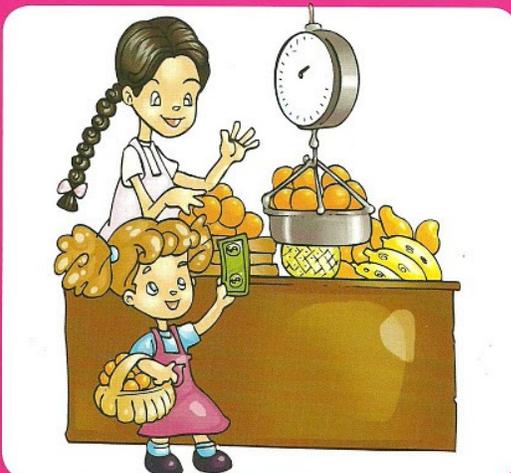
**Material necesario:** Pares de objetos relacionados elaborados en madera (MDF), a todo color.

**Desarrollo del juego:** Se disponen en una mesa los objetos mezclados. Se toma un objeto y se les dice a los niños de uno en uno que busque la pareja en la mesa y ese objeto se va a referir a un valor del cual se haya hablado en el taller que se les dio. Tanto los compañeros como la facilitadora pueden dar pistas. Se juega hasta que todos los objetos estén relacionados. Cuando todos tengan su pareja se les realizará una pregunta sobre el valor que les correspondió.

**Actividad que promueve el niño:** Clasificación y selección, coordinación oculo-manual, desarrollo de la motricidad fina y capacidad mental.

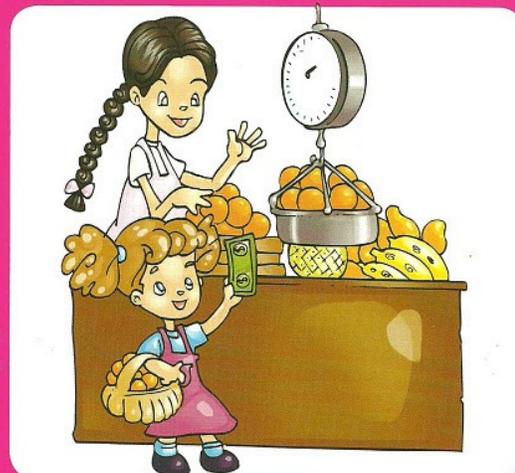
**Valores que transmite:** Sociabilidad y moralidad entre el niño y los demás. Además de cooperación, colaboración y compañerismo. Y por supuesto, los valores a los que se refiere cada tarjeta (responsabilidad, honestidad, respeto, tolerancia, solidaridad...)

**Observaciones y adaptaciones:** Cuando los niños completen la cantidad de objetos puestos en la mesa para jugar si queda tiempo se pueden ir agregando más tarjetas con otros valores y principios orientados hacia el control fiscal. También, según la edad, tras haber hecho las parejas, se esconden todos los objetos y se les pregunta qué objetos han visto. Se sugiere administrar muy bien el tiempo, el espacio y la cantidad de niños. Mientras el juego se desarrolla, los demás niños y niñas del grupo deben estar atentos, animando a sus compañeros del juego aportando ideas y comentarios sobre la estrategia adecuada de juego.

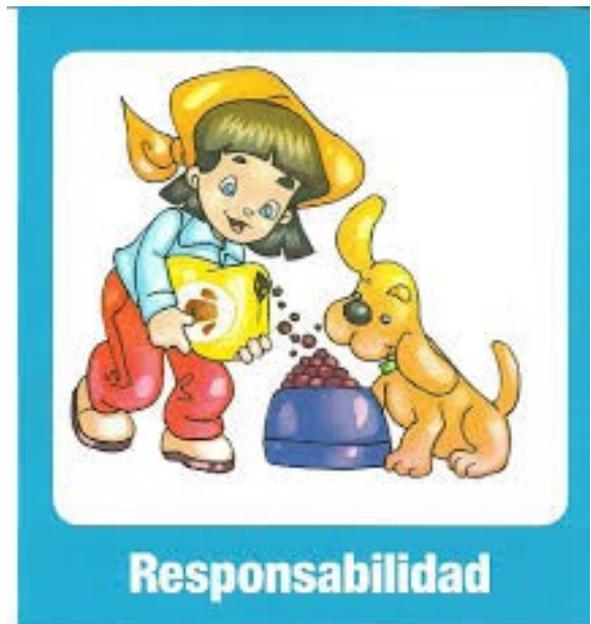


**Honestidad**

A DE  
(Model



**Honestidad**



Tipo de juego: **Rompecabezas de los Valores**

Armar rompecabezas debe ser una actividad lúdica que ayude a su concentración y potencie su curiosidad por armar algo que le presenta cierta dificultad. Así,

jugando, los chicos trabajan los valores y la capacidad de espera ante los desafíos.

**Número de participantes:** De 4 a 6 niños.

**Edad adecuada:** De 8 a 12 años es decir, de tercero a sexto grado.

**Duración:** De 5 a 15 minutos.

**Espacio adecuado:** Un aula de clase

**Material necesario:** Lámina de MDF o cartón resistente plastificado...

Es necesario realizar dos o tres rompecabezas de 50 cm x 50cm cada uno.

Cada pieza se puede hacer de 10 cm c/u para un total de 25 piezas que conformarán el rompecabezas.

El siguiente ejemplo muestra de qué manera se puede realizar tomando en consideración los valores de la honestidad, responsabilidad, la tolerancia, el respeto, la solidaridad, trabajo en equipo, la justicia, la lealtad, la amistad, la paz, el agradecimiento, la igualdad, el decoro, la rendición de cuentas...

El rompecabezas debe ser a todo color, colocando el nombre del valor con su respectivo dibujo para hacerlo más visual y que capte la atención de los niños y niñas

(Modelo)



**Tipo de Juego:** “La Oca de los valores”

## **Reglas e instrucciones del Juego:**

**Número de participantes:** De 6 a 8 niños.

**Edad adecuada:** De 9 años en adelante.

**Duración:** De 25 a 30 minutos.

**Espacio adecuado:** Un aula de clase o espacio abierto.

**Material necesario:** Elaborado en madera (MDF), en plástico resistente o en cartón plegable a todo color, debe ser de fácil traslado, un dado de 20cm cuadrados, y cinco fichas redondas de 10cm de diámetro (5 de radio) de diferentes colores.

El presente juego, basado en el clásico "juego de la oca", es una aplicación didáctica para reforzar los principales valores y principios orientados al control fiscal y social, y de esta manera compartir experiencias sobre los mismos relacionados con el trabajo contralor. A continuación se presentan las reglas e instrucciones que deberán cumplir los jugadores al momento de poner en práctica el juego:

1. El juego está pensado para cuatro o cinco estudiantes o jugadores.
2. Se utilizará un dado para todos los participantes.
3. Cada jugador tendrá asignada una ficha con un color que lo ayudará a ir avanzando en el juego.
4. Comienza a jugar el estudiante que lance el dado y obtenga la mayor puntuación.
5. Los demás estudiantes que se encuentran presentes en la jornada o taller estarán animando y aportando ideas o sugerencias según lo indique la facilitadora que dirige el juego.
6. Los jugadores irán avanzando en la medida que respondan correctamente, en caso contrario deberán permanecer en la casilla donde están y esperar un nuevo turno.
7. Cuando caigan en las casillas pequeñas tendrán que avanzar o retroceder según lo indique la numeración asignada en la misma.
8. Existen dos casillas que indican avanzar, una hasta la tarjeta de Rendición de Cuentas y otra hasta la tarjeta de Principios, deben ir directamente a las mismas y responder lo que allí se plantea.
9. En cuanto a las casillas que tienen un signo de interrogación, el jugador que allí caiga deberá responder una pregunta que seleccionará de un total de 30 interrogantes que han sido elaboradas sobre el programa "La Contraloría va a la Escuela" y que se les ha explicado previamente en el taller.

10. Cuando el jugador o la jugadora caiga en las casillas grandes van a responder lo que está asignado en la misma, si responde de manera acertada podrá lanzar nuevamente el dado y jugar un turno más.
11. Cuando el jugador o estudiante caiga en la casilla “El Pozo sin Valores” deberá volver a empezar el juego.
12. Al caer en la casilla PARE el jugador (estudiante) deberá esperar un turno sin jugar.
13. El jugador que primero llegue a la META será el ganador del juego.
14. El juego de la Oca de los Valores contiene 31 casillas antes de llegar a la META.

**Actividad que promueve el niño:** desarrollo de la motricidad fina y gruesa. Capacidad mental, pues promueve los procesos de asimilación y acomodación de la información. la convivencia sana entre todos los compañeros de grado.

**Valores que transmite:** la solidaridad, la amistad, el compromiso, la cooperación y la convivencia sana entre todos los compañeros de grado. Además de todos los valores a que hacen referencia las casillas del juego.

**Observaciones y adaptaciones:** se irán haciendo en la medida que se vaya poniendo en práctica el juego, de acuerdo con las observaciones que se hagan en la ejecución del mismo se incorporarán adaptaciones que ayuden a mejorar la calidad de esta estrategia didáctica.