



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**



**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA EDUCACION PARVULARIA**

**INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN  
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:  
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
MENCIÓN: EDUCACIÓN PARVULARIA.**

**TEMA**

**ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL PROCESO DE FORMACIÓN DE VALORES  
EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BASICA DE LA  
UNIDAD EDUCATIVA EMIGDIO ESPARZA MORENO DE LA CIUDAD DE  
BABAHOYO.**

**AUTORA:**

**GIPSY VANESSA ESPAÑA SANTILLÁN**

**TUTORA:**

**MSC. DANIA ACOSTA LUIS**

**LECTORA:**

**MSC. JACQUELINE MACÍAS FIGUEROA**

**BABAHOYO - ECUADOR**

**2018**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**



**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA EDUCACION PARVULARIA**

## **DEDICATORIA**

Este proyecto está dedicado con mucho cariño a mis padres que son el motor fundamental en mi vida, los cuales me han motivado cada día a alcanzar mis metas y logros, a todas las personas cercanas que me apoyaron durante todo este proceso.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**



**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA EDUCACION PARVULARIA**

## **AGRADECIMIENTO**

En primer lugar le agradezco a Dios por brindarme la sabiduría, mis padres por ser mi apoyo continuo, a mi esposo por siempre alentarme, a mi hijo por ser mi puntal, a los maestros por guiarme en este proceso de aprendizaje, amigos y compañeros que compartieron buenos y malos momentos en mi vida académica y personal.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**



**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA EDUCACION PARVULARIA**

**AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL**

Srta. **Gipsy Vanessa España Santillán**, portadora de la cédula de ciudadanía número **C.I. 120670809-9**, en calidad de autor(a) del Informe Final del Proyecto de Investigación, previo a la Obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención **EDUCACIÓN PARVULARIA**, declaro que soy autor(a) del presente trabajo de investigación, el mismo que es original, auténtico y personal, con el tema:

**ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL PROCESO DE FORMACIÓN DE VALORES EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BASICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA EMIGDIO ESPARZA MORENO DE LA CIUDAD DE BABAHOYO.**

Por la presente autorizo a la Universidad Técnica de Babahoyo, hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen.

  
**GIPSY VANESSA ESPAÑA SANTILLÁN**

**CI. 120670809-9**

  
**LUCÍA DANNA ACOSTA LUJÁN, MSC.**

**DOCENTE DE LA ECEN**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**



**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA EDUCACIÓN PARVULARIA**

**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL INFORME  
FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA  
SUSTENTACIÓN.**

Babahoyo, 12 de julio 2018

**Babahoyo, 9 de julio 2018**

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio N° 22-CEPI-C-18 con fecha 18 de enero del 2018 mediante resolución CD-FAC.C.J.S.E-SO-001-RES-007-2018, certifico que la Srta. **GIPSY VANESSA ESPAÑA SANTILLÁN**, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto titulado:

**ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL PROCESO DE FORMACIÓN DE VALORES EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BASICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA EMIGDIO ESPARZA MORENO DE LA CIUDAD DE BABAHOYO.**

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del Informe Final del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar el Tribunal de sustentación designado para la defensa del mismo.

  
\_\_\_\_\_  
LCDA. DANIA ACOSTA LUIS, MSC.

**DOCENTE DE LA FCJSE.**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**



**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA EDUCACIÓN PARVULARIA**

**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL LECTOR DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENTACION.**

**Babahoyo, 12 de julio 2018**

En mi calidad de Lector del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio N° 22-CEPI-C-18 con fecha 18 de enero del 2018 mediante resolución CD-FAC.C.J.S.E-SO-001-RES-007-2018, certifico que la Srta. **GIPSY VANESSA ESPAÑA SANTILLÁN**, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto de Investigación cumpliendo con la redacción gramatical, formatos, Normas APA y demás disposiciones establecidas:

**ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL PROCESO DE FORMACIÓN DE VALORES EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BASICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA EMIGDIO ESPARZA MORENO DE LA CIUDAD DE BABAHOYO.**

Por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del Informe Final del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar el Tribunal de sustentación designado para la defensa del mismo.

**MSC. JACQUELIN MACÍAS F.**

**DOCENTE DE LA FCJSE.**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**



**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA EDUCACIÓN PARVULARIA**

## **RESUMEN**

El presente informe final de investigación con el tema **ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL PROCESO DE FORMACIÓN DE VALORES EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA EMIGDIO ESPARZA MORENO DE LA CIUDAD DE BABAHOYO**, la problemática presentada en los estudiantes desde que ingresan al primer año de escolaridad son la formación de valores que es bastante común en las aulas de clases que los compañeros no se comprendan y no se respeten, porque ante cualquier situación que se presenta en la cual no están de acuerdo, se percibe la agresividad en las palabras como única forma de solución, la falta de tolerancia y amor entre los compañeros hace que se presenten situaciones o roces elementales, olvidando el dialogo y el respeto para la solución a los problema, esto fue lo que conllevó a la realización de esta investigación con el fin de concientizar a los estudiantes, la sociedad y docentes para cambiar el clima estudiantil tan fuerte que se presenta en este institución. El modelo de investigación que se utilizó fue una metodología cualitativa y cuantitativa y la Investigación Descriptiva o Explicativa donde se dio a conocer la influencia de la aplicación de estrategias lúdicas en la formación en valores de los niños y niñas de primer año de básica, la explicativa demostró los resultados de la investigación, llevando a cabo la implementación de una guía de estrategia lúdica encaminadas a la formación valores en estudiantes del primer año de básica, cuyos juegos están relacionados a la convivencia social del niño para mejor su aprendizaje e integración en el aula.

**Palabras clave:** estrategias lúdicas, proceso de formación de valores, convivencia social, aprendizaje.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**



**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA EDUCACIÓN PARVULARIA**

**RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN, TITULADO: **ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL PROCESO DE FORMACIÓN DE VALORES EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BASICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA EMIGDIO ESPARZA MORENO DE LA CIUDAD DE BABAHOYO.**

**PRESENTADO POR EL SEÑOR (ITA): GIPSY VANESSA ESPAÑA SANTILLÁN**

**OTORGA LA CALIFICACIÓN DE:**

10

**EQUIVALENTE A:**

Sobresaliente

**TRIBUNAL:**

Jacqueline Macías  
**Msc. Jacqueline Macías**  
**DELEGADA DEL DECANO**

Marcela Álvarez  
**Msc. Marcela Álvarez**  
**DELEGADO DEL**  
**COORDINADOR DE CARRERA**

Victor Romero Jácome  
**Msc. Víctor Romero Jácome**  
**DELEGADO DEL CIDE**

Isela Berruz Mosquera  
**Ab. Isela Berruz Mosquera**  
**SECRETARIA DE LA**  
**FAC.CC.JJ.JJ.SSEE**





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA EDUCACIÓN PARVULARIA


### INFORME FINAL DEL SISTEMA DE URKUND

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación de la Srta. **GIPSY VANESSA ESPAÑA SANTILLÁN**, cuyo tema es: **ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL PROCESO DE FORMACIÓN DE VALORES EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA EMIGDIO ESPARZA MORENO DE LA CIUDAD DE BABAHOYO**, certifico que este trabajo investigativo fue analizado por el Sistema Antiplagio Urkund, obteniendo como porcentaje de similitud de [9%], resultados que evidenciaron las fuentes principales y secundarias que se deben considerar para ser citadas y referenciadas de acuerdo a las normas de redacción adoptadas por la institución.

Considerando que, en el Informe Final el porcentaje máximo permitido es el 10% de similitud, queda aprobado para su publicación.



Por lo que se adjunta una captura de pantalla donde se muestra el resultado del porcentaje indicado.

  
LCDA. DANIA ACOSTA LUIS, MSC.  
DOCENTE DE LA FCJSE.

# ÍNDICE GENERAL

|  |      |
|--|------|
| Dedicatoria.....                                 | ii   |
| Agradecimiento.....                              | iii  |
| Certificado de autoría intelectual.....          | iv   |
| Certificación del Tutor del Informe Final.....   | v    |
| Certificación del Lector del Informe Final ..... | vi   |
| Resumen.....                                     | xv   |
| Resultados del Trabajo de Graduación.....        | vii  |
| Informe final del Sistema Urkund.....            | viii |
| Índice general.....                              | ix   |
| Índice de Tablas .....                           | xii  |
| Índice de Gráficos.....                          | xiii |
| Índice de figuras.....                           | xiv  |
| <br>   |      |
| 1. Introducción.....                             | 1    |

## CAPÍTULO I.- DEL PROBLEMA

|        |                                       |    |
|--------|---------------------------------------|----|
| 1.1.   | Idea o Tema de investigación.....     | 3  |
| 1.2.   | Marco Contextual.....                 | 3  |
| 1.2.1  | Contexto internacional .....          | 3  |
| 1.2.2. | Contexto nacional.....                | 7  |
| 1.2.3. | Contexto local.....                   | 8  |
| 1.2.4. | Contexto institucional.....           | 9  |
| 1.3    | Situación problemática.....           | 9  |
| 1.4    | Planteamiento del problema.....       | 9  |
| 1.4.1. | Problema General.....                 | 9  |
| 1.4.2. | Subproblemas o derivados.....         | 10 |
| 1.5    | Delimitación de la investigación..... | 10 |
| 1.6    | Justificación.....                    | 11 |
| 1.7    | Objetivos de Investigación.....       | 12 |
| 1.7.1  | Objetivo general.....                 | 12 |
| 1.7.2  | Objetivos específicos.....            | 12 |

## **CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL**

|          |   |    |
|----------|---|----|
| 2.1.     | Marco Teórico.....  | 13 |
| 2.1.1.   | Marco Conceptual.....   | 13 |
| 2.1.2.   | Marco Referencial sobre la problemática de investigación..... | 24 |
| 2.1.2.1. | Antecedentes investigativos.....                              | 24 |
| 2.1.2.2. | Categoría de Análisis.....                                    | 30 |
| 2.1.3.   | Postura Teórica.....  | 30 |
| 2.2.     | Hipótesis.....  | 35 |
| 2.2.1.   | Hipótesis General o Básica.....                               | 35 |
| 2.2.2.   | Sub-hipótesis o Derivadas.....                                | 35 |
| 2.2.3.   | Variables.....  | 35 |

## **CAPÍTULO III.- RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN**

|        |   |    |
|--------|---|----|
| 3.1.   | Resultados obtenidos de la investigación..... | 36 |
| 3.1.1. | Prueba estadística aplicada.....              | 36 |
| 3.1.2. | Análisis e interpretación de datos.....       | 37 |
| 3.2.   | Conclusiones específicas y generales.....     | 41 |
| 3.2.1  | Específicas.....                              | 41 |
| 3.2.2. | General.....                                  | 41 |
| 3.3.   | Recomendaciones específicas y generales.....  | 42 |
| 3.3.1. | Específicas.....                              | 42 |
| 3.3.2. | General.....                                  | 42 |

## **CAPÍTULO IV.- PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN**

|         |  |    |
|---------|--|----|
| 4.1.    | Propuesta de aplicación de resultados..... | 43 |
| 4.1.1.  | Alternativa obtenida.....                  | 43 |
| 4.1.2.  | Alcance de la alternativa.....             | 43 |
| 4.1.3.  | Aspectos básicos de la alternativas.....   | 44 |
| 4.1.3.1 | Antecedentes.....                          | 44 |
| 4.1.3.2 | Justificación.....                         | 45 |

|        |   |    |
|--------|---|----|
| 4.2.   | Objetivos.....                              | 46 |
| 4.2.1. | General.....                                | 46 |
| 4.2.2. | Específicos.....                            | 46 |
| 4.3.   | Estructura general de la propuesta.....     | 47 |
| 4.3.1. | Título.....                                 | 47 |
| 4.3.2. | Componentes.....                            | 47 |
| 4.4.   | Resultados esperados de la alternativa..... | 89 |
|        | Bibliografía.....                           | 90 |

## ÍNDICE DE TABLAS

|   |    |
|---|----|
| <b>Tabla N° 1:</b> Muestra de estudio.....          | 36 |
| <b>Tabla N° 2:</b> Estrategias lúdicas.....         | 37 |
| <b>Tabla N° 3:</b> Trabajo en equipo.....           | 38 |
| <b>Tabla N° 4:</b> Trabajo Cooperativo.....         | 39 |
| <b>Tabla N° 5:</b> Guía de estrategias lúdicas..... | 40 |

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

|   |    |
|---|----|
| <b>Gráfico N° 1:</b> Categoría de análisis .....      | 30 |
| <b>Gráfico N° 2:</b> Estrategias lúdicas.....         | 37 |
| <b>Gráfico N° 3:</b> Trabajo en equipo.....           | 38 |
| <b>Gráfico N° 4:</b> Trabajo Cooperativo.....         | 39 |
| <b>Gráfico N° 5:</b> Guía de estrategias lúdicas..... | 40 |

## ÍNDICE DE FIGURAS

|   |    |
|---|----|
| Figura # 1: Juego de las sillas.....            | 58 |
| Figura # 2: Juego de la identificación .....    | 59 |
| Figura # 3: Juego de la memoria .....           | 60 |
| Figura # 4: El cofre del tesoro.....            | 61 |
| Figura # 5: Mi responsabilidad en el salón..... | 64 |
| Figura # 6: Verdadero o falso.....              | 66 |
| Figura # 7: La palabra humana.....              | 68 |
| Figura # 8: Juego de confianza.....             | 69 |
| Figura # 9: Juego de confianza.....             | 70 |
| Figura # 10: Tarjetas ganadoras.....            | 71 |
| Figura # 11: Tarjetas de vocales.....           | 72 |
| Figura # 12: Adivina lo que escribí.....        | 73 |
| Figura # 13: Ayuda al necesitado.....           | 75 |
| Figura # 14: El Espejo.....                     | 76 |
| Figura # 15: El aprecio por la naturaleza.....  | 78 |
| Figura # 16: El Lazarillo.....                  | 79 |
| Figura # 17: Ponerle la corra al burro.....     | 80 |
| Figura # 18: El rey del silencio.....           | 81 |
| Figura # 19: Zapatos viajeros.....              | 82 |
| Figura # 20: Mi amigo el payaso.....            | 83 |
| Figura # 21: Mi amigo el payaso.....            | 84 |
| Figura # 22: Ronda de valores.....              | 85 |
| Figura # 23: Valores en casa.....               | 86 |
| Figura # 24: Responsabilidades.....             | 87 |
| Figura # 25: Valores la justicia.....           | 88 |

## INTRODUCCIÓN

El sistema Educativo actual tiene como finalidad que los niños durante los primeros años de escolaridad logren conseguir el pleno desarrollo integral, los docentes deben promover en los educandos el trabajo de colaboración, el respeto, la solidaridad, la responsabilidad y una personalidad propia que sean capaces de pensar, actuar y puedan expresar sus emociones. Por ello es importante relacionar la formación de los valores con la educación, para que de esta forma los niños/as puedan formarse en lo moral, ético y buenas costumbres, siendo su principal guía el docente en la institución y padre de familia en el hogar.

El propósito del presente informe final tuvo como finalidad investigar ¿Cómo las estrategias lúdicas influyen en el proceso de formación de valores en los estudiantes del primer año de educación básica de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno de la ciudad de Babahoyo?, dentro de este contexto se buscó indagar suficiente información sobre las variables: valores, ética, moral y estrategias lúdicas, se establecieron objetivos específicos que ayudaron a indagar de la importancia de la práctica de valores para establecer estrategias que ayuden en la formación de los estudiantes, posteriormente se llegó a soluciones propicias y así mejorar el comportamiento de los niños/as, a través de una guía de estrategias lúdicas enfocados en valores y comportamiento de los niños en la escuela, en esta ocasión se realizó la intervención de las estrategias lúdicas que están consideradas en la formación de valores como elemento primordial en las actividades escolares, es así como, se desarrolla el presente trabajo investigativo con los siguientes capítulos:

En el **primer capítulo** se pone de manifiesto el problema, donde se hace un análisis de la problemática a nivel internacional, nacional, provincial, local e institucional, en lo referente a la aplicación de estrategias lúdicas y la formación en valores de los niños y niñas de primer año de Educación Básica de la unidad educativa Emigdio Esparza Moreno de la ciudad de Babahoyo, de la provincia de Los Ríos, la situación problemática, donde se hace un análisis directo a las situaciones en las que se desarrollan las actividades escolares



en el aula de clases, el problema general con los subproblemas, la delimitación donde se destaca lugar, espacio, tiempo y se complementa con las líneas de investigación de la Universidad, Facultad y Carrera, la justificación y los objetivos, tanto general como específicos que orientaron el rumbo a seguir en la investigación.

En el **segundo capítulo** se evidencia el marco teórico, donde se encuentra el marco conceptual en el que se definen los conceptos involucrados en las variables independiente y dependiente de la investigación, el marco referencial con los antecedentes investigativos, haciendo un análisis a investigaciones similares realizadas en el ámbito internacional, nacional y de ser el caso local, las categorías de análisis teórico conceptual, la postura teórica en donde se revisan las principales teorías relacionadas a las dos variables de estudio y las hipótesis, así mismo general y específicas.

En el **tercer capítulo** se encuentran los resultados obtenidos de la investigación, con la población y muestra que se trabajó para la investigación, la prueba estadística aplicada, el análisis e interpretación de los datos obtenidos de las encuestas aplicadas a los docentes y resultado de la observación a estudiantes, cada una con sus respectivos gráficos estadísticos y conclusiones con las recomendaciones que dan un aporte satisfactorio a la investigación.

En el **cuarto capítulo** se encuentra detallada la propuesta teórica de aplicación, la alternativa obtenida de la propuesta, el alcance de la alternativa, los antecedentes que permiten el desarrollo de la propuesta referente a la guía de estrategias lúdicas, los componentes y resultados esperados de la investigación.

# **CAPÍTULO I.- EL PROBLEMA**

## **1.1.TEMA DE INVESTIGACIÓN**

Estrategias lúdicas en el proceso de formación de valores en los estudiantes de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno de la ciudad de Babahoyo.

## **1.2. MARCO CONTEXTUAL**

### **1.2.1. Contexto Internacional**

El mundo contemporáneo exige la formación y desarrollo de valores sólidos y perdurables desde la infancia para el continuo crecimiento de la humanidad. La crisis que afecta al mundo de hoy influye también en las nuevas generaciones de cubanos las que deben estar preparadas para tomar decisiones certeras ante todos los fenómenos que enfrenta la sociedad, tarea que solo se logra con la educación recibida desde edades tempranas. Las instituciones educativas en todas las esferas asumen un decisivo papel en el proceso formativo del hombre. Del trabajo que de ella se derive depende el desarrollo de la humanidad. Los valores en los niños se van formando en la familia y con la entrada a la enseñanza primaria se continúa el proceso educativo.(Ojalvo, 2013).

El papel de la escuela en la educación de valores, presenta características diferenciales con respecto al de la familia, abriendo nuevas posibilidades para la formación moral y social. Se señalan las potencialidades liberadoras de las instituciones de socialización secundaria para una formación más flexible y abierta de la ética y los valores, en contraste con el papel generalmente conservador que se le asigna a la familia como agente socializador.La educación y formación de valores comienzan sobre la base del ejemplo, pero éstos no se pueden reducir a los buenos ejemplos y el modelo del profesor,

por lo que la formación de valores es un proceso gradual, donde es necesario buscar e indagar cuáles valores y por qué vías se deben formar, desarrollar, afianzar y potenciar en diferentes momentos de la vida, según las necesidades que se van presentando en la formación de un profesional. (Ojalvo, 2013, pág. 55).

La escuela cubana en la actualidad se propone lograr una relación de igualdad sustentada en el respeto e influencia mutua entre profesor y alumno de manera que el profesor oriente y guíe al estudiante para formarlo integralmente como portador de los valores más auténticos de la sociedad. Las exigencias de las instituciones escolares además de centrarse en la adquisición de conocimientos, se interesan por la formación de valores para posibilitarles a los niños su crecimiento como seres humanos. La educación hoy está dirigida a la formación ética del ciudadano.

Sánchez Correa y Díaz del Valle señalan: “en los centros escolares se está produciendo una evolución: los objetivos, actividades, contenido, procedimientos metodológicos y sistemas evaluativos incrementan su intencionalidad hacia los valores, disminuyendo su dirección hacia la dimensión cognoscitiva (Ojalvo, 2013, pág. 56). En la etapa escolar se debe trabajar con el nivel de desarrollo alcanzado y fundamentalmente con las posibilidades que tiene el individuo de con ayuda de otros (adultos, coetáneos con más desarrollo) alcanzar un nivel superior de desarrollo. De esta manera se estimula la zona de desarrollo próximo muy importante para la labor de los educadores seguidores de los postulados de Vygotsky.

En este período se forman además los conceptos más generales y básicos del bien y el mal, lo que unido a la posibilidad de valoración y autoevaluación del comportamiento, hace surgir los primeros juicios morales reguladores de la conducta social. En la edad escolar el maestro desempeña un importante papel en el desarrollo de los valores a través de la educación, para ello se necesita desarrollar esta compleja tarea desde que se incorpora por primera vez al aula. La problemática preocupa y ocupa a las instituciones escolares del país, las que reconocen que para lograr la concientización e interiorización de los valores debe implicarse activamente al sujeto.

Es imprescindible que en cada escuela los docentes ejerzan una influencia positiva en formar orientaciones valorativas, acordes con el sistema social en el que niños, adolescentes y jóvenes se eduquen y las condiciones concretas en las que se desarrolla. Es en la institución educacional donde los escolares pasan la mayor parte del tiempo y donde reciben mayor influencia del profesor con independencia de lo incorporado y recibido en el hogar. A la escuela le corresponde desempeñar un papel determinante en el desarrollo de los valores; por tanto es necesario realizar transformaciones para orientar y planificar el trabajo de forma tal que posibilite potenciar en cada estudiante aquellos aspectos que le faciliten conocer de una manera más significativa el momento histórico que vive. En todo este sistema educativo en la enseñanza cubana se incluye la actividad deportiva como complemento a todo el proceso educativo. (Báxter, 2013, pág. 94)

Todo el proceso de desarrollo de los valores resulta muy complejo por el carácter subjetivo de los mismos y la pluralidad de expresiones que se derivan de su contenido; además está dirigido a la educación y formación de la personalidad. Su educación debe realizarse en actividades curriculares y extracurriculares por lo que la actividad deportiva constituye un importante espacio de trabajo. Se debe implicar a todo el personal docente y no docente pues los adultos constituyen ejemplo para los niños quienes van a aprender a través del intercambio con ellos.

Las investigaciones realizadas en Cuba acerca de la educación del valor responsabilidad han reafirmado la necesidad de desarrollar el valor a través de actividades y tareas concretas que resulten interesantes para los escolares utilizando sobre todo métodos participativos para posibilitarles un rol protagónico en su formación. La persona como sujeto histórico – social hace valoraciones y al hacerlo crea los valores, y los bienes en los que aquellos se representan. (Báxter, 2013, pág. 95)

Es decir, los valores son construcciones que subsisten y se realizan en el ser humano, por y para éste. En consecuencia, las cosas naturales o creadas por el sujeto, sólo adquieren un valor al establecerse la relación entre aquellas y éste, quien las integra a su mundo como cosas humanizadas. (Báxter, 2013, pág. 95)

Para el desarrollo integral de los sujetos es necesario formar valores perdurables pues estos influyen en las características de personalidad que se van formando en los hombres. Determinan las acciones y actitudes que el individuo asume en las diversas esferas de la vida y ante las situaciones que de ella se derivan. Todos los niños del mundo juegan, y esta actividad es tan preponderante en su existencia que se diría que es la razón de ser de la infancia. Efectivamente, el juego es vital; condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad. El niño que no juega es un niño enfermo, de cuerpo y de espíritu. La guerra, la miseria, al dejar al individuo entregado únicamente a la preocupación de la supervivencia, haciendo con ello difícil o incluso imposible el juego, hacen que se marchite la personalidad. (Groos, Thiere, Jena, & Fischer, 2014, pág. 11)

Si bien la evolución del niño y de sus juegos, como la necesidad del juego en general, se nos presentan como realidades universales, no por ello deja de estar el juego enraizado en lo más profundo de los pueblos, cuya identidad cultural se lee a través de los juegos y los juguetes creados por ellos: las prácticas y los objetos lúdicos son infinitamente variados y están marcados profundamente por las características étnicas y sociales específicas. Condicionado por los tipos de hábitat o de subsistencia, limitado o estimulado por las instituciones familiares, políticas y religiosas, funcionando él mismo como una verdadera institución, el juego infantil, con sus tradiciones y sus reglas, constituye un auténtico espejo social. (Groos, Thiere, Jena, & Fischer, 2014, pág. 11)

A través de los juegos y de su historia se lee no sólo el presente de las sociedades, sino el pasado mismo de los pueblos. Una parte importante del capital cultural de cada grupo étnico reside en su patrimonio lúdico, enriquecido por las generaciones sucesivas, pero amenazado también a veces de corrupción y extinción. El juego constituye por lo demás una de las actividades educativas esenciales y merece entrar por derecho propio en el marco de la institución escolar, mucho más allá de los jardines de infantes o escuelas de párvulos donde con demasiada frecuencia queda confiado. En efecto, el juego ofrece al pedagogo a la vez el medio de conocer mejor el niño y de renovar los métodos pedagógicos. Su introducción en la escuela, empero, plantea numerosos problemas, máxime cuando los estudios sobre el juego son todavía relativamente escasos y no han

conducido a la elaboración de una teoría que responda a las diversas interrogantes que suscitan las actividades lúdicas.(Groos, Thiere, Jena, & Fischer, 2014, pág. 12)

### **1.2.2. Contexto Nacional**

Una educación en valores es posible gracias al manejo de buenas políticas públicas. En el caso de Ecuador, en los últimos nueve años se han implementado proyectos orientados a la formación integral de niños y jóvenes. Valores como el respeto, la tolerancia, perseverancia, honestidad, amistad, solidaridad, entre otros, son los pilares fundamentales al momento de enseñar en las aulas. La educación va más allá de lo académico pues el objetivo es formar ciudadanos con principios éticos.(Andes, 2016, pág. 01)

Una delegación ecuatoriana de educación propuso la creación de cátedras que impartan valores y ética para frenar los niveles de corrupción en el país. Esta propuesta se realizó en la VIII Reunión del Grupo de Trabajo sobre Prevención de la Corrupción, en Viena, Austria. El Gobierno participó de esta cita, impulsada por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco). Durante el debate se planteó la posibilidad de fomentar la lucha contra la corrupción desde las aulas. Las buenas prácticas, el civismo y la ética son los principios que desea fortalecer el Gobierno, valores que incluso fueron expuestos por el Frente de Transparencia y Lucha Contra la Corrupción. El subsecretario general de Educación Superior, Adrián Bonilla, mencionó que la idea es articular con los organismos internacionales para crear cursos de nivelación en los temas mencionados. Esta iniciativa estaría a cargo de la Unesco, de la Universidad Nacional de Educación (UNAE) y la Universidad Central del Ecuador (UCE).(Espinosa, 2017)

Además, se pretende fortalecer la Red Universitaria de Ética del Ecuador (RUEE) y otros espacios que promuevan la honestidad, así como también, incluir en la acreditación de las universidades un indicador sobre mecanismos de transparencia y valores. En la Declaración de Incheon (Corea del Sur), que marcó una agenda en materia de educación inicial hacia el 2030, se incluyó la necesidad de que, al menos un año, los países brinden

una enseñanza de calidad, gratuita y obligatoria. Pero, ¿cómo hacerlo en los primeros años de vida? Las actividades lúdicas o el juego son primordiales para los niños, de entre los 0 y 5 años. Su objetivo es prepararlos para la enseñanza primaria, según el documento consensuado por organismos como la Unesco, la Unicef, el Banco Mundial, ONU Mujeres y otros.(Carosio, 2017)

Esto implica que los docentes, por medio del juego, impartan en los alumnos nuevos conocimientos encaminados a la lectoescritura y al desarrollo de habilidades, valores y actitudes que fortalecen su formación integral. Según el currículo escolar ecuatoriano – cargado en el sitio web del Ministerio de Educación – en este año lectivo la meta es potenciar el pensamiento del infante y desarrollar la exploración, la experimentación, el juego y la creación.(Carosio, 2017)

Para María Isabel Bermeo, docente de la Escuela de Psicología de la Universidad de Las Américas (UDLA), desde los 0 a los 3 años es necesario desarrollar la parte holística, emocional y cognitiva. Esto no se logra si el chico permanece en un espacio cerrado o dentro del aula. Al contrario se logra con el movimiento, llevándolo al zoológico, visitas a bibliotecas y más. Así ganará experiencias. De aquí a 2030 se espera que los pequeños accedan a servicios de atención en la primera infancia, según la Declaración de Incheon. El desarrollo de las destrezas del infante y su preparación para el futuro es lo que destaca Melsenda Yáñez, quien trabaja con pequeños de 5 años. La importancia de la educación inicial radica en darles herramientas para que se defiendan en el futuro. Dentro del proceso, la cercanía del docente es importante. Ante eso, en el currículo se explica que se debe dialogar con los pequeños.(Carosio, 2017)

### **1.2.3. Contexto local o Institucional**

En la Institución, el paso de la educación inicial al primer año de educación básica es un tanto radical y afronta varios cambios que deben asumir los niños en especial en la forma de recibir las clases, su ubicación, sus materiales, las actividades, el tener definido un espacio en una silla para realizar sus actividades y en especial el recorte que recibe en el

desarrollo de estrategias lúdicas, cambios y reacciones que deben desarrollarse e ir adaptándose paulatinamente durante las primeras semanas de clases y en ocasiones con la indiferencia de sus profesores que siguen de manera rígida su programa de estudios y condicionados por un entorno que no presta las facilidades para hacer que las estrategias lúdicas sean la herramienta principal en la formación de los niños y niñas que aún están en la edad de practicarlos

### **1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA**

Dentro del desarrollo integral de los niños las actividades lúdicas tienen un papel muy importante, sin embargo al momento en que los estudiantes ingresan al primer año de educación básica estas actividades se reducen de manera considerable y se limitan preferentemente al trabajo individual en sus ubicaciones y a trabajos mecánicos y manuales, por lo general los objetivos del proceso de enseñanza aprendizaje se centra o enfoca a la motricidad fina y a producir escritura y lectura básica. En este entorno las maestras utilizan la actividad lúdica de una manera poco frecuente y con limitada variedad por lo que los niños no se involucran en el juego y ponen poco interés a esta actividad, esto podría llevar a producir un desbalance en su desarrollo, tomando en cuenta que el juego es uno de los momentos más gratificantes de la jornada en donde el niños descubren, exploran, al tiempo que se entretiene aprendiendo, compartiendo experiencias, compartiendo objetos con los demás.

### **1.4. PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **1.4.1. Problema general**

¿Cómo las estrategias lúdicas influyen en el proceso de formación de valores en los estudiantes del primer año de educación básica de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno de la ciudad de Babahoyo?



#### **1.4.2. Sub problemas o derivados**

- ¿De qué manera las estrategias lúdicas influyen en el trabajo en equipo de los niños y niñas de primer año de educación básica?
  
- ¿Por qué las estrategias lúdicas influyen en el trabajo cooperativo de los niños y niñas de primer año de educación básica?
  
- ¿Cómo las estrategias lúdicas influyen en la convivencia social de los niños y niñas de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno de la ciudad de Babahoyo?

#### **1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

**Línea de investigación de la Universidad.-** Educación y Desarrollo Social

**Líneas de investigación Facultad.-** Talento Humano Educación y Docencia

**Línea de investigación de la Carrera.-** Procesos Didácticos

**Sub- líneas de Investigación.-** Estrategias metodológicas innovadoras

**Delimitación espacial:** La investigación se realizó en la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno de la ciudad de Babahoyo.

**Delimitación temporal:** La investigación se aplicó en el año 2017-2018

**Delimitación Demográfica:** La información se la obtendrá de 88 estudiantes y 4 docentes de la Institución.

## **1.6.JUSTIFICACIÓN**

La presente investigación se realizó con la intención de promover el respeto, la generosidad y el compartir haciendo conciencia y un cambio pronto en la manera de pensar para que la niñez que se encuentra en un proceso de formación ciudadana, íntegra y social que tenga la oportunidad de posibilitar un desarrollo moral sano en la sociedad, promover una sana convivencia tanto dentro del espacio educativo, como por fuera de él, ya que en nuestra sociedad no se evidencia de alguna manera el respeto por los demás.

El juego en la vida de los niños y niñas es una actividad imprescindible, es considerada una de las herramientas más importantes que disponen los educadores para conseguir los objetivos, de hecho, pocos recursos didácticos pueden igualar la eficacia educativa del mismo; sin embargo la labor educativa no es compatible con la improvisación, de ahí que fue necesaria la preparación metódica de los juegos, como cualquier otra actividad educativa. La investigación se denota importante considerando que evidencia la importancia de las actividades lúdicas en la vida de los niños y de cómo esta ayudó a fortalecer la formación en valores.

El presente trabajo fue factible porque se pudo acceder a suficientes fuentes de observación ya sean libros, revistas, textos, folletos, y; direcciones electrónicas del internet; estuvo la disposición de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno de la ciudad de Babahoyo para realizar esta investigación y de suficiente tiempo, no cuenta con los recursos indispensables para realizarla, y por último se dispuso de mucha paciencia y entrega para esta investigación.

Los beneficiarios de la presente investigación fueron los estudiantes y docentes porque podrán ofertar diferentes actividades lúdicas para lograr un servicio de calidad y los

beneficiarios indirectos que son los padres de familia, autoridades y la sociedad en general. La utilidad teórica de la investigación consistió en una adecuada fuente de alternativas de actividades lúdicas para los niños y niñas del primer año de básico de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno de la ciudad de Babahoyo, y su formación en valores gracias a las actividades lúdica. La investigación tiene una utilidad práctica por cuanto se formula una alternativa de solución viable al problema investigado.

## **1.7. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.7.1. Objetivo General**

Analizar la influencia de las estrategias lúdicas en el proceso de formación de valores en los estudiantes del primer año de educación básica de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno de la ciudad de Babahoyo.

### **1.7.2. Objetivos específicos**

- Indicar de qué manera las estrategias lúdicas influye en el trabajo en equipo de los niños y niñas de primer año de educación básica.
  
- Determinar por qué las estrategias lúdicas influyen en el trabajo cooperativo de los niños y niñas de primer año de educación básica.
  
- Desarrollar una guía de estrategias lúdicas para fomentar los valores y convivencia social de los niños y niñas de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno de la ciudad de Babahoyo.

## **CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL**

### **2.1. MARCO TEÓRICO**

#### **2.2.1. Marco conceptual**

##### **Actividades lúdicas**

El juego es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo. Es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social. En el caso que nos ocupa, que es el ámbito escolar, el juego cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico y permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los alumnos. El autor, define el juego como “el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario”. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.(Pugmire-Stoy, 2016)

En el mismo orden de ideas, Jiménez & Pérez(2013), definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego. (p.15)

Por otra parte, el derecho al juego está reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea de la ONU el 30 de noviembre de 1959,

en el principio 7: "El niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho".

El juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás. Seguidamente, González Millán, lo define como "una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma". (Wallon, 2014)

El juego también tiene un concepto sociológico:

Según Huizinga en su libro "Homo Ludens", citado por Hill ( 2016), dice: " el juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría". El niño es un ser humano bien diferenciado de los animales irracionales que vemos en el zoológico o el circo. Los niños son para ser educados, no adiestrados. (p.29).

### **Importancia del uso de estrategias lúdicas en educación inicial**

La escuela como institución ha sido estudiada desde diversas perspectivas. Una de ellas es la perspectiva social. En ese sentido, tiene encomendada una serie de tareas orientadas al plano personal y social del niño y la niña, tales como contribuir a su desarrollo personal, físico, intelectual, afectivo y relacional. Intentando integrar a la persona en la comunidad como un miembro activo y participativo. Así pues, la educación tiene que ver con el proceso de estructuración de la personalidad del niño y la niña, en tanto éstos son seres flexibles, maleables, cambiables y con capacidad de auto transformación. Es precisamente, a partir de la interrelación con las personas como se actualizan los modos de ver y hacer, potenciando la capacidad de expresión, la

individualidad y las vivencias significativas, que les permite una acción responsable consigo mismo, con las otras personas y con el mundo.(Magdiel, 2010)

Desde esta perspectiva la educación inicial posibilita un espacio idóneo por medio del cual, el niño y la niña exteriorizan su riqueza espiritual, física, social y afectiva. Construyendo en forma dinámica creadora y recreativa de su personalidad. En este sentido el docente tiene la responsabilidad de enriquecer su práctica pedagógica en estrategias innovadoras y creativas. De allí la importancia de propiciar la libre expresión de los niños y niñas a través de juegos, dramatizaciones, cantos, poesías y especialmente de actividades lúdicas. (Magdiel, 2010).

### **Importancia de las actividades lúdicas**

Radica su importancia al ser implementada en todas las culturas se desarrolla esta actividad de forma natural y espontánea, pero para su estimulación precisa de educadores y educadoras especializados que la dinamicen, de espacios, de tiempos idóneos para poder compartirla con compañeros y compañeras, de juguetes que la diversifiquen y enriquezcan, de ambientes y climas lúdicos que faciliten su espontaneidad y creatividad. Las actividades lúdicas poseen el objetivo de brindar estimulación y promover la socialización entre estudiantes a través de una serie de metodologías basadas en diseños que estén enmarcadas en relación a la edad del niño, actividades que ayuden a adquirir conocimientos en valores desde temprana edad.(Arguello, 2010, pág. 39)

### **Clasificación de las actividades lúdicas**

Para tener un criterio más profundo sobre la clasificación de las actividades lúdicas se tomaran los aspectos más importantes, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores, toda vez que este influye directamente en sus componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo- conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes y su aplicación en el campo educativo es muy extensa, y va desde el establecimientos de sistemas de recompensas hasta los juegos educativos o la utilización

de maquetas didácticas interactivas. Pero antes de decidirse por una estrategia lúdica concreta es necesario decidir cuál de las dos dimensiones de juego se va aplicar: el juego o el juguete.(Carrera, 2015)

**En el intelectual-cognitivo** se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.(Carrera, 2015)

**En el volitivo-conductual** se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.(Carrera, 2015)

**En el afectivo-motivacional** se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc. Se observa cuán importante es la división o clasificación de las actividades lúdicas para el desarrollo de una actividad pedagógica, donde es el estudiantado el único beneficiario de un buen desempeño docente, ya que de esta manera ejecutará un aprendizaje significativo.(Bello Estévez, 2016)

### **Tipos de juegos lúdicos según su estructura**

- Juegos de ejercicio sin especial carácter.
- Juegos simbólicos y de ficción que representan realidades no actuales en el campo perceptivo.
- Juegos con reglas tradicionales transmitidas de generación en generación.

El juego contribuye a la formación del símbolo en el niño, mediante él asimila lo real mediante esquemas de acción, asimila y acomoda la realidad a las características de su desarrollo cognitivo, de su comprensión de ésta.(Carrera, 2015)

- Entre los 2 y los 4 años aparece el juego simbólico que supone la representación de la imagen mental.
- De 4 a 6 años, y como resultado de una vida más colectiva, aparece el juego de reglas y la regla reemplaza al símbolo.
- De 6 a 11, el juego adquiere una dimensión más social y las reglas entre jugadores se hacen más complejas, requiriendo una representación simultánea y más abstracta por parte de ellos.

Según el autor considera el juego como un elemento importante para potenciar la lógica y la racionalidad. Los trabajos de **Piaget** valorizan el juego como instrumento de la evolución intelectual o del pensamiento, como instrumento de adaptación a la realidad natural y social. En ese sentido, el juego es una forma poderosa que tiene la actividad constructiva de la niña y el niño, pero adicionalmente es importante para la vida social.(Piaget, 2011)

Por su parte **Sigmund Freud**, padre del Psicoanálisis, argumenta que el juego permite la sublimación de contenidos inconscientes, depositarios principalmente de la imposibilidad del cumplimiento de deseos sexuales, lo que conlleva un reconocimiento de la niña y el niño como ser sexual y sexuado, y del juego como la forma de expresión de aquello que para la cultura es imposible(Piaget, 2011, pág. 10). Es decir, que a través del juego se posibilita entre otras cosas, el acceso al inconsciente, y la sublimación, como la forma de dar a esos impulsos y contenidos inconscientes, un cauce de manifestación conscientes, a través de los medios culturales con que cuenta, en el que parte de sus elementos fundamentales son la creatividad y la libertad, fundamentales para el desarrollo



de la civilización, integrando la información actualizada sobre estrategias a utilizar en el juego.

También el filósofo y antropólogo holandés Johan Huizinga (2004) autor obligado en el estudio del tema. En su famosa obra *Homo Ludens* (el hombre que juega) plantea la creación de un puente entre el *Homo Faber* (el hombre que fabrica), y el *Homo Sapiens* (el hombre que piensa), y trata de buscar los orígenes del juego y de la cultura al cuestionarse si el juego surge en la cultura, además, amplía la actividad de juego, no como exclusiva del ser humano, sino que también la considera parte de la vida animal. (Huizinga, 2014).

Este apartado demuestra que el juego es una de las principales bases de la civilización, un factor importante en el mundo social en que vivimos y muy importante para la educación, ya que de esta forma los ciudadanos son capacitados y así socializan con la sociedad, y aportan con las demás generaciones. Desde el inicio de la humanidad se relata que el juego es muy necesario para el aprendizaje o socialización del hombre, y también se ha demostrado que el juego es parte de vida de la especie animal.

### **La actividad lúdica dentro del campo educativo.**

El valor didáctico de la actividad lúdica está dado por el hecho de que en el mismo se combinan aspectos propios de la organización eficiente de la enseñanza: participación, dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles, colectividad, modelación, retroalimentación, carácter polémico, obtención de resultados completos, iniciativa, carácter sistémico y competencia. Algunos de los principios de la actividad lúdica, a través de los cuales estemos en mejores condiciones de comprender el porqué de la atención a la diversidad a través de juegos y juguetes. (Vallejo, 2010, pág. 4)

Al analizar esta referencia vemos que lo atractivo de las clases es un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de nuestros alumnos hacia la materia, bien sea ésta de lengua para fines profesionales, lengua

extranjera o cualquier otra. En un enfoque comunicativo entendemos por juegos didácticos o lúdico-educativos aquellas actividades incluidas en el programa de nuestra asignatura en las que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico con una finalidad lúdico-educativa.

### **El niño pre-escolar y lo lúdico**

El desarrollo de las potencialidades de los niños a través de lo lúdico es más o menos aprensible según la etapa en la que estos estén. En concordancia con los objetivos de investigación, nos enfocaremos en el desarrollo conceptual de los niños en edad pre-escolar. “En el período que va de los dos a los siete años el niño llega a conocer, y empieza a dominar, los diversos símbolos presentes en su cultura. Ahora, además de conocer al mundo directamente, puede captar y comunicar su conocimiento de cosas y personas a través de muchas formas simbólicas, en especial de las lingüísticas.”(Gardner, 2012, pág. 108)

Este autor dice que ya no solo se comunica a través de símbolos, sino que en este período ejercen el arte del habla, para poder comunicarse, comprenden los símbolos y los ponen en diálogo; obteniendo la capacidad de conformar figuras retóricas durante esta etapa, produce una revolución en su relación con el mundo.

### **Lo lúdico como elemento primario de aprendizaje**

Se parte del reconocimiento de que el juego es una de las formas básicas de relacionarse consigo mismo y el mundo exterior en la primera infancia. Bajo esta mirada, la importancia del juego reside en el desarrollo simbólico y relacional de los sujetos(Gardner, 2012, pág. 108). Expone la importancia que tiene el juego para el autoconocimiento de sí mismo y los otros, asumiendo roles dentro del juego que permiten la construcción de otras, situaciones y paralelamente la de sí mismo dentro y fuera del rol que se asume en las fantasías del juego. Es el juego del “como si” por su parte explica

como la sensación o la acción que el niño y el adulto ejerce desde una suerte de ejercicio de imaginación actoral, permitirse explorar y conocer desde significados.

Siguiendo las posturas de los autores, hay unas creencias preestablecidas en las que la transformación del juego en la niñez al juego en la etapa adulta, tienen que ver con una creencia social que la madurez implica toda ausencia de juego, bajo el modelo de la razón, en contra de la visión en que lo lúdico es un recurso natural, simbólico y creativo de aprendizaje desde lo posible. En la misma línea argumentativa. Este autor también reafirma la importancia que tiene lo lúdico en el desarrollo de los infantes cuando está en edad escolar, ya que podría utilizar al entorno para poder auto motivarse y de esta manera hacer más llevadera la tarea de estudio. La lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad (Ortega, 2014).

### **Cómo generar un ambiente lúdico que permita el desarrollo de las diferentes capacidades infantiles**

La/el docente debe partir del convencimiento del valor educativo del juego en el desarrollo integral infantil, lo que lo llevará a pensar y planificar una cantidad de elementos que faciliten una actividad lúdica. El componente lúdico favorece el desarrollo de las capacidades y el equilibrio personal, potencia actitudes y valores, como el respeto por el derecho propio y de los demás, aprendiendo a pactar, a llegar a consensos, a saber esperar, a discutir en vez de pelear generando socialización entre los compañeros (Ortega, 2014).

Las capacidades motrices se desarrollarán en un sin número de actividades y momentos de juego. Las actividades motrices de mayor precisión se podrán trabajar en el aula, manteniendo su carácter lúdico. Las capacidades cognoscitivas y de lenguaje se estimularán en cualquier momento en que la niña o el niño experimente, observe y

solucione problemas utilizando el lenguaje como medio de comunicación, u otros como el lenguaje gestual o gráfico.

### **Formación en valores**

El concepto de la educación en valores es muy amplio, pero en términos generales se refiere al conjunto de estrategias y de dinámicas de relaciones que tienen como objetivo formar en civismo y en modelos de convivencia basados en el respeto, la empatía y la igualdad. Eso significa que va mucho más allá de la enseñanza de materias relacionadas con el funcionamiento de la naturaleza y de las sociedades. Si estas primeras materias nos hablan sobre el "qué" y sobre el "cómo", la educación en valores nos habla sobre el "para qué"(Torres, 2016, p.39). Como la educación en valores está relacionada con la escala ética y los valores que sirven para ordenar las prioridades, también influye sobre el modo en el que las personas se fijan objetivos que alcanzar mediante los conocimientos que aprenden en el resto de materias.

### **Diógenes Rosales**

El valor es una cualidad especial que hace que las cosas sean estimadas en sentido positivo o negativo. Si nos referimos al valor de un producto o un bien material, el valor es según como lo aprecie cada quien, pero si nos referimos a un acto de bien o norma social, este valor será estimado para algunos positivos y para otros negativos. Todo depende del enfoque que le da la persona. El valor es subjetivo y esto quiere decir que es independiente del sujeto, que no se confunde ni con las cosas ni con las impresiones que se tiene de las cosas.(Rosales, 2012)

### **Benito Tierno**

Los valores son todas las normas de conducta sociales, cívicas y reglas de comportamiento. Ciertamente estas normas son inanimadas, son humanos, inmateriales, pero que también pueden ser artificiales. Los valores no son ni meramente objetivos, ni meramente

subjetivos sino ambas cosas a la vez. El sujeto valora las cosas; y el objeto ofrece un fundamento para ser valorado y apreciado. Los valores alcanzan a todas las cosas, sin diferencia alguna, todo depende que el hombre valore las cosas; y el objeto valorado ofrezca un fundamento o razones para ser valorado y apreciado.(Tierno, 2014)

### **Ana Costa Alcaraz**

Los valores son estructuras de la conciencia sobre las que se construye el sentido de la vida en sus diferentes aspectos. Cualidades que le añaden un plus a la realidad material. Los valores no son materia que podemos percibir por los sentidos, o hechos que se pueden captar con instrumentos. Ni se ven, ni se pueden tocar, existen en un plano diferente al de la materia, el de la psique. Pertenecen al nivel de las facultades psíquicas donde se estructura el significado.(Alcaraz, 2017)

### **Xavier Zubiri**

Define los valores como cualidades de las personas, de los animales, o de las cosas, que permiten acondicionar el mundo y hacerlo más habitable. Erich Fromm apunta: "Valioso o bueno es todo aquello que contribuye al mayor despliegue de las facultades específicas del hombre y fomenta la vida. Negativo o malo es todo lo que ahoga la vida y paraliza la disposición del hombre a obrar".(Zubiri, 2014).

### **Relación interpersonal**

Es una asociación de largo plazo entre dos o más personas. Estas asociaciones pueden basarse en emociones como el amor y el gusto, negocios y actividades sociales. Las relaciones interpersonales tienen lugar en una gran variedad de contextos, como la familia, amigos, matrimonio, amistades, trabajo, clubes, barrios, y las iglesias. Que puede ser regulado por ley, costumbre o acuerdo mutuo, y son la base de los grupos sociales y la sociedad en su conjunto. Las relaciones interpersonales son contactos profundos o superficiales que existen entre las personas durante la realización de cualquier actividad.

Es la habilidad que tienen los seres humanos de interactuar entre los de su especie. (Pacheco, 2016).

### **Relación intrapersonal**

Es la relación que se establece con uno mismo, se complementa con autoconocimiento que es el conocimiento de uno mismo, tomar consciencia del yo consciente para poder conocer mejor el yo no conocido, el inconsciente. El autoconcepto y autoimagen que es el concepto de sí mismo. Consciencia de “uno” como ser individual que se adquiere por un proceso evolutivo físico y psíquico. Juntos forman un mismo proceso y Autoestima que es el valor que cada persona tiene por y hacia sí mismo. (Granda, 2016)

### **Convivencia social**

Convivencia es una de las palabras más usadas hoy día por distintas personas y entidades sociales a la hora de expresar qué quieren conseguir o qué desean, por qué luchan, cuál es el objetivo de sus acciones de solidaridad o de integración, cómo deberían ser las sociedades, etc. Esta palabra tiene siempre connotación positiva y está cargada de ilusión, de proyecto, de búsqueda. Aun cuando los nuevos racistas proclaman que la convivencia entre diferentes culturas y credos es imposible, o cuando menos muy difícil y creadora de conflictos, lo hacen “defendiendo” la convivencia entre los nacionales, nativos o autóctonos. La palabra convivencia aparece una y otra vez en los boletines y programas de las organizaciones no gubernamentales y entidades cívicas y religiosas que trabajan con minorías subordinadas y también, aunque con menor frecuencia, en documentos oficiales del Consejo de Europa y de las administraciones. Pero, ¿cómo se entiende esta convivencia?, ¿qué significa?, ¿qué implica?. (Romero, 2015)

El Diccionario de la Real Academia Española indica que convivencia – procedente del latín convivere – significa “acción de convivir”, definiendo convivir a su vez como “vivir en compañía de otro u otros, cohabitar”. El DRAE añade para la palabra conviviente dos acepciones: “que convive” y “cada uno de aquellos con quienes comúnmente se vive”

(1992, 564). El término castellano de coexistencia es definido en el Diccionario como “existencia de una cosa a la vez que otras”, yendo la significación del verbo coexistir en la misma línea (“existir una persona o cosa a la vez que otras”) y apareciendo también la palabra coexistente (“que coexiste”).(DRAE, 2016)

## **2.1.2. Marco referencial sobre la problemática de investigación**

### **2.1.2.1. Antecedentes investigativos**

Betancourt, Guazaquillo & Polanía (2017); Investigación realizada por la Universidad los Libertadores, sus autoras son: Elizabeth Betancourt; Emilia Guazaquillo; Luz Marina Millan Polanía y su título es: La lúdica: herramienta para fortalecer los valores.

El trabajo se realizó con el objetivo de implementar las estrategias lúdicas y pedagógicas diseñadas para contribuir al fortalecimiento de los valores del respeto, responsabilidad y autoestima y así mejorar la actitud y comportamiento en el aula escolar y poder llevar e adecuadamente el proceso de aprendizaje en el grado séptimo de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Comercial Litecom, del Municipio de Jamundí.

Es así, que partiendo de un proceso de investigación formativa, se logró realizar esta propuesta pedagógica, con el desarrollo de actividades lúdicas ejecutadas para mejorar el comportamiento observado en el aula de clase, siendo esta, una herramienta facilitadora del desarrollo social y emocional de los educandos dentro del proceso de enseñanza, ya que la falta de práctica de los valores se ve reflejada en situaciones de agresión física y verbal siendo uno de los factores que alteran la integración de los mismos y crea un ambiente no propicio para un aprendizaje significativo.

Dicho proyecto se realizó en dos fases, en la primera fase se llevó a cabo todo el proceso de observación, seguido de la identificación del problema observado dentro del aula, en el desarrollo de las clases de la institución educativa de práctica, y en la segunda

fase se llevó a cabo el proceso de implementar estrategias l pedagógicas que ayude a la problemática encontrada, es decir, la realización de todas las actividades lúdicas, con las que se pretenden atenuar dicha problemática.

El proyecto favoreció la implementación de nuevos escenarios pedagógicos para contribuir en el fortalecimiento de los valores del respeto, responsabilidad y autoestima en los estudiantes para que convivan en armonía y mejoren su rendimiento académico, comunicación constante con las personas que intervienen en su formación, y desde un modelo constructivo llevarlos a mejorar sus conductas y demostrar su aplicación y adecuado comportamiento en su entorno vivencial.

Ramírez (2016); Investigación realizada por la Universidad del Tolima, su autora: Stefany Cedeño Ramírez y su título: La lúdica una estrategia pedagógica en la construcción de valores para favorecer procesos de enseñanza - aprendizaje en los niños de 4-5 años en la institución educativa San Simón de Ibagué. Este proyecto de investigación expone las actividades lúdicas pedagógicas para favorecer procesos de enseñanza-aprendizaje de los niños de grado preescolar favoreciendo y enriqueciendo cada una de las dimensiones del desarrollo, con el fin de lograr amor y gusto en la adquisición de saberes; necesarios en su proceso de crecimiento y desarrollo como ser vital de la sociedad.

De la misma manera que el proceso que se llevó a cabo en el transcurso de la investigación formativa que permite enlazar el mundo de la universidad con lo visto en la escuela, dándole sentido a la práctica pedagógica de las investigadoras, con el propósito de dar un modelo pedagógico activo desde diversas recopilaciones de teóricos que fundamentan la importancia de los valores en los niños, teniendo en cuenta sus necesidades, logrando disposición del estudiante motivación en su formación.

Desde esta mirada se crea un proyecto pedagógico de aula “el trencito de los valores” como mecanismo de intervención que facilitara el fortalecimiento de los valores en los niños del aula preescolar, reconociendo su contexto y vinculación de los agentes



(padres, docentes-directivos comunidad) que contribuyen de forma permanente en este proceso, fortaleciendo la calidad de vida los niños y el gusto por obtener destrezas dentro y fuera de la institución educativa.

Durango, Flórez, & Banquez, (2015); Investigación realizada en la ciudad de Cartagena de Indias por la Universidad de Cartagena, sus autoras son: Denis Beltrán Durango; Gelen Margarita Romero Flórez; María Angélica Muñoz Banquez y su título: Estrategias lúdico pedagógicas para fomentar una educación en valores para la sana convivencia en el grado primero de básica primaria de la Institución educativa playas de Acapulco de Cartagena de indias.

Esta sistematización está basada en la experiencia de tres estudiantes del Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil de la Universidad de Cartagena, que llevaron su intervención en la Institución Educativa Playas de Acapulco de la ciudad de Cartagena de Indias, con veinte ocho niños del grado primero de la básica primaria de la misma, llevando a cabo la implementación de estrategias lúdico-pedagógicas encaminadas a una formación en valores en estos pequeños. Es por ello que en el actual documento se dan evidencias de todos los actores que estuvieron presentes e involucrados los cuales se convirtieron como norte en el proceso de la sistematización, con la finalidad de buscar una educación en valores con los niños y niñas anteriormente mencionados.

Es bastante común en las aulas de clases que los compañeros no se comprenden y no se respeten, porque ante cualquier situación que se presenta en la cual no están de acuerdo, se percibe la agresividad en las palabras como única forma de solución; la falta de tolerancia y amor entre los compañeros estudiantes y entre estos sus padres cuando se presentan situaciones o roces elementales. Se olvidan del dialogo y del respeto para la solución de las diferentes situaciones, esto fue lo que conllevó la realización de esta sistematización con el fin de concientizar a los estudiantes, los padres de familias, la sociedad y docentes para cambiar el clima estudiantil tan fuerte que se presenta en este Institución Educativa Playas de Acapulco, ubicado en la ciudad de Cartagena de Indias.

Valenzuela, (2014); Investigación realizada en la ciudad de Quito por la Universidad Politécnica Salesiana, su autora es: Blanca Lissette Villena Valenzuela y su título: Guía de estrategias lúdicas para potenciar el desarrollo de valores de niñas y niños de cuatro a cinco años del nivel de educación inicial 2, del taller infantil Nikobari.

El presente trabajo de investigación tiene como finalidad una educación en la que los valores lideren la vida de los estudiantes, los que se deben vincular con el desarrollo de las destrezas del nivel inicial 2, por lo cual se ha establecen estrategias lúdicas y juegos prácticos para llevarlos a su aplicación en el aula de clase; estas estrategias, siendo un mecanismo viable para mejorar la calidad de la educación en este nivel, deben ser debidamente aplicadas por las maestras y maestros tomando en cuenta las exigencias que el grupo de alumnos demande, para así contribuir al desarrollo integral de los niños y motivarlos a que se sientan capaces de formular y construir juicios morales por medio de juegos y actuar en consecuencia a ellos, encaminando al niño a ser un ente socialmente capaz de vivir, aprender y enseñar.

La propuesta de este trabajo de tesis consiste en una guía de estrategias lúdicas que potencien los valores en una educación de niños de 4 a 5 años de edad del Taller Infantil Nikobari, ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito.

Peñañiel, Tenemasa, & Tenemasa, (2016); Investigación realizada en la ciudad de Riobamba por la Universidad Nacional del Chimborazo, sus autores son: Paulina Peñañiel; Luz María Guamán Tenemasa; Martha Susana Guamán Tenemasa, y su título: Las estrategias lúdicas y la convivencia en el aula de los niños de primer grado de la unidad educativa intercultural bilingüe “corazón de la patria” de la parroquia Lizarzaburo, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período lectivo 2013 -2014.

El tema denominado: Estrategias Lúdicas y la Convivencia en el aula de los niños de Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Corazón de la Patria, se realizó con el objetivo de fortalecer la convivencia en aula y en la institución,

además aprender estrategias hábiles de interacción social que lleven a la aceptación y reconocimiento de ellos mismos.

La propuesta, responde a la necesidad de hacer del Centro Educativo un sitio agradable, dinámico y productivo, mejorar la convivencia de una manera lúdica, aprovechando la motivación para la adquisición de nuevos conocimientos y aprendizajes significativos. Hemos determinado que las estrategias lúdicas en los niños/as del primer grado propician un conjunto de valores éticos y morales que se traducen en la formación de una personalidad, crítica, reflexiva, y solidaridad. La metodología utilizada fue a través de la ficha de observación donde se pudo detectar los problemas manifestados anteriormente y que permitieron considerar las diferencias individuales para aplicar las estrategias lúdicas. Los logros alcanzados fueron, la mejor convivencia, control de la disciplina y respeto a las diferencias individuales.

Encalada & Chafla, (2013); Investigación realizada en la ciudad de Quito por la Universidad Central del Ecuador, sus autores son: Rafael Cornelio Pando Encalada; Sandra Elizabeth Díaz Chafla y su título es: Actividades lúdicas en la formación de valores en niños de primer año de educación básica de la Unidad Educativa San Jorge Cantón Quito - en el período lectivo 2011-2012.

Este informe final tuvo como finalidad investigar la aplicación de las actividades lúdicas y su incidencia en la formación y práctica de los valores en los niños y niñas; se analizará varios temas de interés educativo y social. El trabajo tiene como objetivo determinar cómo influyen las actividades lúdicas en la formación de valores en los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “San Jorge” del barrio San Bartolo, parroquia Eloy Alfaro, cantón Quito, de la Provincia de Pichincha; en el periodo escolar 2011- 2012.

Los actores sociales serán los alumnos del primer año de Educación Básica de la mencionada Unidad Educativa. Se realizará mediante una investigación documental; la

recopilación de la información se la realizará mediante la observación de los participantes; Apoyándonos por medio de un proceso de recolección de información con el uso de registros, diarios de campo y fotografías. Este proyecto espera lograr un cambio de actitud de los niños con la puesta en marcha de una serie de estrategias de enseñanzas para la formación de valores como la solidaridad, respeto, amistad, etc. El empleo de las actividades lúdicas de socialización permitirá que los alumnos se agrupen, siendo estas una herramienta muy importante para fomentar los valores en los niños.

Duque, Romero, & Olmos (2017); Investigación realizada por la Universidad La Salle con el tema: Estrategias de enseñanza basadas en la lúdica para la formación en valores en la escuela.

La presente investigación busca promover el aprendizaje en valores; tales como el respeto, la empatía y el afecto en estudiantes del grado primero A del colegio Calasanz, a través de estrategias de enseñanza articuladas a la lúdica. Se implementó una metodología de investigación acción para dar respuesta a la pregunta de investigación ¿cómo promover la formación en valores de los estudiantes de grado primero de la IED Calasanz?.

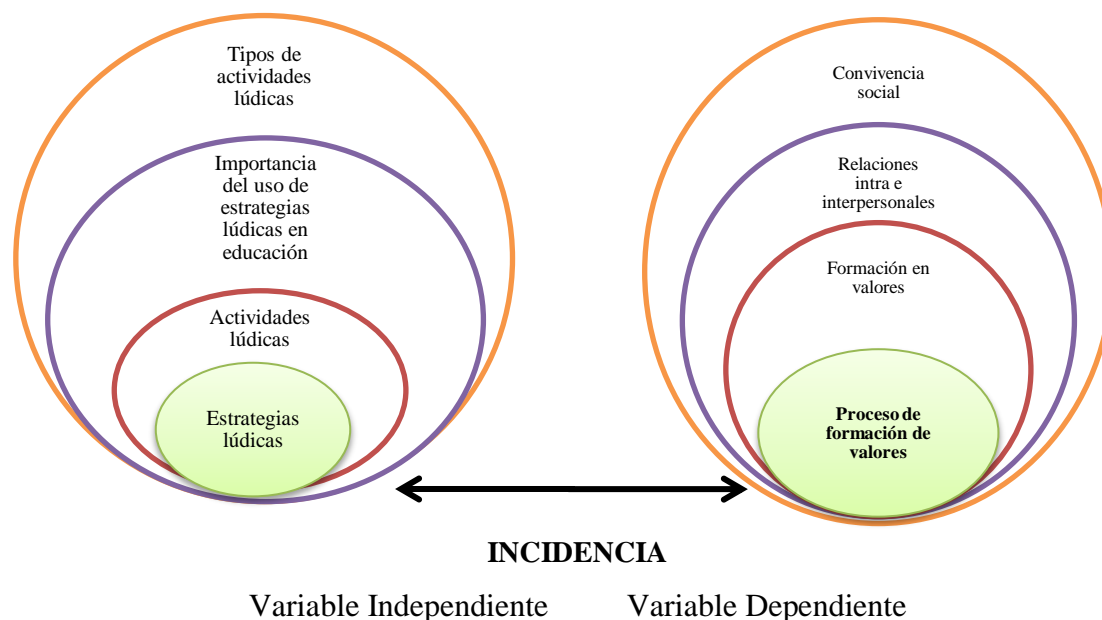
Basada en cuatro categorías de análisis que permite destacar la enseñanza de valores en la escuela, la lúdica y el juego en la enseñanza de valores, estrategias de enseñanza de valores y la propuesta formativa para la enseñanza de valores, por otra parte el análisis metodológico basado en el modelo de Elliot (2000), en la que se desarrollaron las siguientes etapas: detectar el problema, elaborar e implementar las estrategias de enseñanza de acuerdo con la propuesta de Díaz Barriga y Hernández (2002) y valorar la implementación de las mismas en el contexto de la investigación.

Finalmente, los resultados obtenidos permitieron evidenciar que el diseño de estrategias pre-instruccionales, co-instruccionales y pos-instruccionales contribuyó a promover la formación en valores; en el cual se resalta la articulación de la lúdica a la expresión artística, los relatos y la interpretación de situaciones, acciones y consecuencias como elementos significativos para alcanzar los objetivos de formación propuestos en las

sesiones. El desarrollo del estudio también contribuyó a crear lazos entre las maestras investigadoras y las directivas del colegio, así como la consolidación de propuestas Propuesta lúdica para la formación en valores 5 didácticas para la enseñanza de valores en la institución y el desarrollo integral de los estudiantes.

### 2.1.2.2. Categorías de análisis

**Gráfico # 1:** Categoría de Análisis



### 2.1.3. Postura teórica

#### Teorías del juego

#### Teoría del exceso de energía.

Autores como Spencer (1855) ven en el juego un medio para liberar y dar rienda suelta a la energía que se acumula por no realizar actividades serias. El juego del niño se justificaría como modo de canalizar la energía que no gasta, puesto que sus necesidades son satisfechas por otros.

### **Teoría de la recapitulación.**

Los autores que la defienden, como Hall (1904), mantienen que el niño, desde que nace, va haciendo a través de su juego una especie de recapitulación de la evolución del hombre. De este modo aparecen las distintas actividades humanas, más o menos en el mismo orden en que se han sucedido en la historia. Al principio se comporta como un animal (juegos de trepar), luego, como un salvaje (el escondite reproduce la búsqueda de la presa) y así sucesivamente, hasta llegar a realizar actividades más complejas y superiores. Estas dos teorías dan un enfoque evolucionista a la explicación de la naturaleza del juego infantil y, aunque desfasadas respecto a la perspectiva con que se aborda la educación infantil en la actualidad, han servido para hacer reflexionar sobre la importancia del juego en la vida del niño.

### **Teoría del ejercicio preparatorio (funcionalista)**

La interpretación de Gross (1901) hace del juego un ejercicio de entrenamiento en las acciones propias del adulto. Al igual que un gatito salta sobre un ovillo de lana en la forma en que lo hará un gato adulto sobre un ratón, así el pequeño, durante el juego simbólico, imita al hombre o a la mujer en muchas de sus acciones. El juego es un aprendizaje para la vida.

### **Teoría de Piaget (Cognitivista)**

Piaget considera que el juego refleja las estructuras cognitivas y contribuye al establecimiento de nuevas estructuras. Constituye la asimilación de lo real al yo. Adapta la realidad al sujeto, que así se puede relacionar con realidades que, por ser muy complejas, desbordarían al niño.

### **Teoría de Vygotsky y Elkonin (Escuela soviética)**

Vygotsky (1966) Y Elkonin (1980) explican que la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo, posibilitando la creación de zonas de desarrollo próximo. La acción

lúdica partiría de deseos insatisfechos que, mediante la creación de una situación fingida, se pueden resolver. Así mismo, en el juego el niño se conoce a él mismo y a los demás. El juego es una actividad fundamentalmente social.

### **Teoría del desarrollo cognitivo y moral**

Circunscribe los valores a la esfera o actividad moral. Reconoce la existencia de un paralelo entre el desarrollo moral e intelectual. Entre sus limitaciones absolutiza el desarrollo del pensamiento lógico. Desconoce la importancia que tiene el vínculo entre lo cognitivo, lo valorativo, afectivo, motivacional y lo conductual en el proceso formativo de valores incluyendo el factor volitivo. Tener en cuenta que en las valoraciones no sólo incide el conocimiento sino los gustos, deseos, necesidades e intereses, los estados de ánimo y las aspiraciones. (Autores, 2016, pág. 13)

### **Teoría histórica cultural**

Analiza el origen y desarrollo de la personalidad en el contexto histórico cultural creado por la propia actividad de producción y transformación de la realidad. (Autores, 2016, pág. 13)

#### **Aportes en el proceso de formación de la personalidad**

1. **Carácter activo de los procesos psíquicos:** Reconoce los problemas, necesidades e intereses de los estudiantes lo que permite guiarlos y enseñarlos a elegir la mejor opción, además, implementa metodologías lógicas y activas que promueven la participación individual, la reflexión grupal, la confrontación, el intercambio e incita al estudiante a ser descubridor y constructivo. (Autores, 2016, pág. 13)

2. **Unidad de la actividad y la comunicación:** La personalidad se forma y se desarrolla en la actividad y en el proceso de comunicación. El profesor debe emplear una comunicación asertiva y hacer que sus estudiantes la practiquen también, debe utilizar

métodos formas de organización y evaluaciones que estimule la interacción grupal, su dinámica y el cambio de roles de los estudiantes. (Autores, 2016, pág. 13)

3. Carácter consciente objetivo y científico del proceso de enseñanza: Todo proceso debe estar estructurado sobre la base de lo más avanzado de la ciencia contemporánea y en total correspondencia con nuestra ideología. Todas las actividades deben estar dirigidas a la búsqueda de lo nuevo, de lo desconocido que favorezca al desarrollo del pensamiento creador. El profesor debe ofrecer diferentes enfoques a los contenidos que explica, promover la reflexión y la polémica sobre los problemas contemporáneos de la técnica, la ciencia y su repercusión social futura. (Autores, 2016, pág. 13)

4. Carácter social de la actividad humana : Realza la necesidad que tiene la sociedad de que los educandos no se apropien solamente de un sistema de conocimientos , sino que puedan aplicarlos para resolver sus demandas y situaciones en colectivo ,fomentando así la solidaridad ,la integración grupal y demostrando que los valores por su trascendencia han tenido un extraordinario grado de socialización que se ha transmitido de generación a generación y que por tanto trasciende la institución ,ya que involucra la familia, los medios de comunicación , la sociedad etc. (Autores, 2016, pág. 14)

Asumimos que la formación de valores es un proceso social muy complejo, que no se reduce a la institución escolar porque es un proceso activo y consciente en la formación de la personalidad que depende de condiciones históricas y sociales específicas encada etapa. (Autores, 2016, pág. 14)

José Martí, (1883), expresó: Educar es depositar en cada hombre toda la obra humana que le ha antecedido: es hacer a cada hombre resumen del mundo viviente, hasta el día en que vive: es ponerlo al nivel de su tiempo, para que flote sobre él y no dejarlo debajo de su tiempo, con lo que no podrá salir a flote, es preparar al hombre para la vida.” (Autores, 2016, pág. 14)



5. Concepción de la enseñanza que desarrolla. Siempre que se instruye se educa y con ambos se logra el desarrollo de la personalidad. El profesor al desarrollar los contenidos debe seleccionar métodos que por su grado activación hagan pensar al alumno y desarrolle hábitos, habilidades y capacidades de forma tal, que se formen además sus concepciones, con un pensamiento reflexivo, fortalezca sus valores y le permita transformarse a sí mismo y a su entorno. (Autores, 2016, pág. 14)

La enseñanza en tal sentido debe estar orientada no al desarrollo obtenido por los alumnos, sino a la zona de desarrollo próximo, emplear en el aprendizaje formas de enseñanza activa que propicien la necesidad de conocer, que aparezca el razonamiento, la búsqueda de soluciones y de auto dirección y autocontrol del aprendizaje, en tal sentido, se debe incrementar el trabajo independiente de manera que progresivamente se lleve el nivel de exigencias fortaleciendo la laboriosidad y la responsabilidad de los educandos. (Autores, 2016, pág. 14)

6. Este enfoque exige que los alumnos asuman un papel protagónico en el desarrollo de todas las actividades desempeñando diferentes roles, analizando situaciones, buscando sus causas y consecuencias y las posibles alternativas para solucionar los problemas dentro de la dinámica grupal y con el establecimiento de relaciones profesor-alumno y alumno-alumno que coadyuven al desarrollo de una comunicación asertiva y tomando en consideración que ambos, maestros y alumnos enseñan y aprenden. (Autores, 2016, pág. 14)

El profesor debe aplicar estímulos morales para realzar la autoestima y con ello el nivel de comprometimiento y responsabilidad de los estudiantes, debe además, aprovechar las potencialidades vivenciales de ellos de forma tal que seamos justos al escuchar sus criterios. También debemos proyectar y organizar de manera diferenciada el Trabajo Político Ideológico atendiendo a las características del grupo o sus particularidades individuales. (Autores, 2016, pág. 14).

## **2.2. Hipótesis**

### **2.2.1. Hipótesis general**

La aplicación de estrategias lúdicas influirá en el proceso de formación de valores en los estudiantes del primer año de educación básica de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno de la ciudad de Babahoyo.

### **2.2.2. Hipótesis específicas**

- Al aplicar estrategias lúdicas se fortalecerá el trabajo en equipo de los estudiantes de primer año de educación básica.
  
- La aplicación de estrategias lúdicas mejorará el trabajo cooperativo de los estudiantes de primer año de educación básica.
  
- El desarrollo de una guía de estrategias lúdicas garantizará la formación de valores y convivencia social de los estudiantes de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno de la ciudad de Babahoyo.

### **2.2.3. Variables**

#### **Variable independiente**

Estrategias lúdicas

#### **Variable dependiente**

Formación en valores

## CAPÍTULO III.- RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

### 3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN

#### 3.1.1. Prueba estadística aplicada

Para realizar la presente investigación se tuvo una población de docentes en la modalidad Presencial de jornada Matutina de 4 docentes, y 88 estudiantes del primer año de básica de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

Tabla # 1: Muestra de estudio

| <b>Muestra</b> | <b>Cantidad</b> | <b>Porcentaje</b> |
|----------------|-----------------|-------------------|
| Docentes       | 4               | 4%                |
| Estudiantes    | 88              | 96%               |
| Total          | 92              | 100%              |

Autor: Gipsy Vanessa España Santillán

Fuente: Elaboración propia

Para el procesamiento de información se utilizaron como unidades de análisis, citas de libros, artículos y tesis, que tuvieran relación con las categorías identificadas a partir de los referentes teóricos que orientaron la investigación. Se realizó un análisis interpretativo de cada una de las preguntas aplicadas a los docentes, se hizo uso del programa Microsoft Excel para la elaboración del gráfico estadísticos y posterior a ello se realizó la interpretación de los datos la identificación de los resultados obtenidos se evidencio que un 75% de los docentes poco frecuente utilizan las estrategias lúdicas al no incluirlas en sus planificaciones de clase y si lo hacen no están encaminadas al fomento de los valores de los estudiantes. Así como también se evidenció que la escasa aplicación de estrategias lúdicas por parte del docente está perjudicando el trabajo en equipo de los estudiantes.

### 3.1.2. Análisis e interpretación de datos.

#### Resultados de las encuestas aplicadas a los docentes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

1. ¿Con que frecuencia aplican estrategias lúdicas durante las clases?

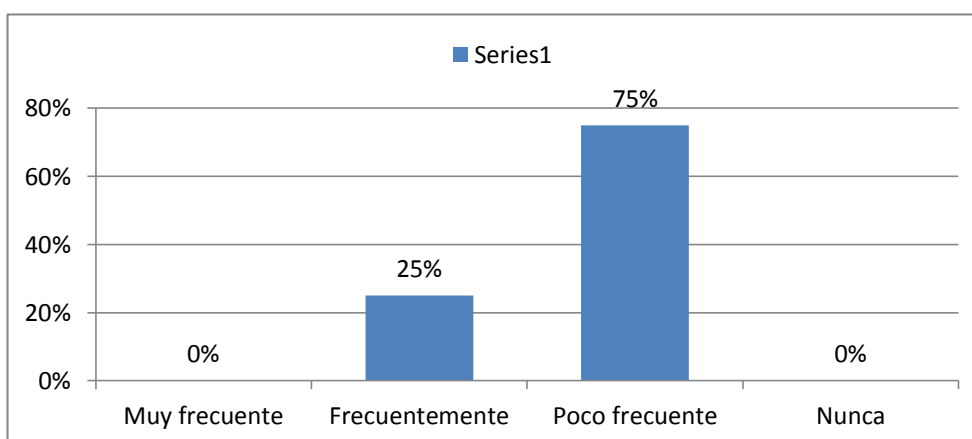
Tabla N° 2: Estrategias lúdicas

| ALTERNATIVAS   | FRECUENCIA | PORCENTAJE  |
|----------------|------------|-------------|
| Muy frecuente  | 0          | 0%          |
| Frecuentemente | 1          | 25%         |
| Poco frecuente | 3          | 75%         |
| Nunca          | 0          | 0%          |
| <b>TOTAL</b>   | <b>4</b>   | <b>100%</b> |

Fuente de investigación: Docentes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

Elaboración: Gipsy España Santillán

Gráfico N° 2: Estrategias lúdicas



Fuente de investigación: Docentes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

Elaboración: Gipsy España Santillán

**Análisis:** El presente gráfico muestra que el 75% de los docentes indicaron que poco frecuente utilizan estrategias lúdicas durante clases, el 25% respondió que frecuentemente.

**Interpretación:** Se determina que los docentes no utilizan las estrategias lúdicas con frecuencia, debido a que no las incluyen en sus planificaciones de clase y si lo hacen no están encaminadas al fomento de los valores.

2. ¿Considera usted que la aplicación de estrategias lúdicas influye en el trabajo en equipo de los estudiantes?

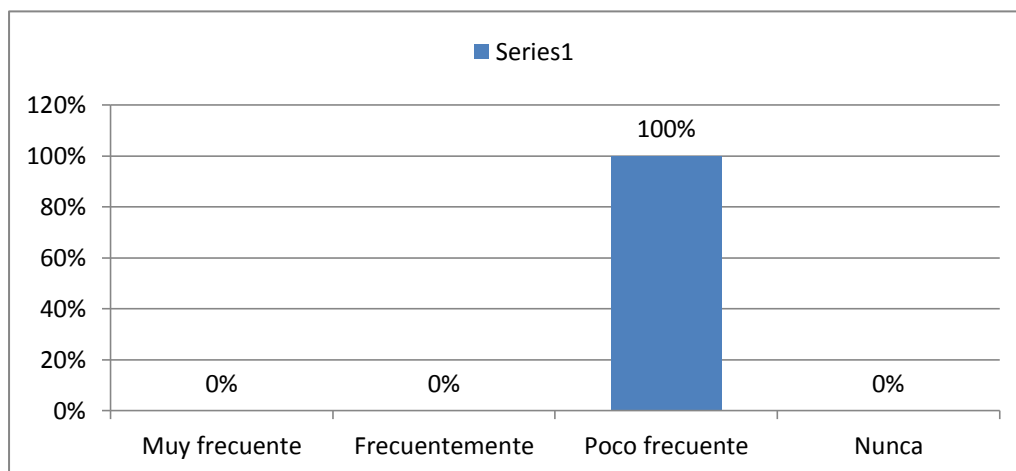
**Tabla N° 3:** Trabajo en equipo

| ALTERNATIVAS   | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|----------------|------------|------------|
| Muy frecuente  | 0          | 0%         |
| Frecuentemente | 0          | 0%         |
| Poco frecuente | 4          | 100%       |
| Nunca          | 0          | 0%         |
| <b>TOTAL</b>   | 4          | 100%       |

**Fuente de investigación:** Docentes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

**Elaboración:** Gipsy España Santillán

**Gráfico N° 3:** Trabajo en equipo



**Fuente de investigación:** Docentes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

**Elaboración:** Gipsy España Santillán

**Análisis:** El presente gráfico muestra que el 100% de los docentes consideran que poco frecuente la aplicación de estrategias lúdicas influye en el trabajo en equipo de los estudiantes.

**Interpretación:** Se determina que la escasa aplicación de estrategias lúdicas por parte del docente está perjudicando el trabajo en equipo de los estudiantes.

## Resultados de ficha de observación aplicadas a los estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

1. Se siente motivado cuando la maestra realiza juegos en el aula

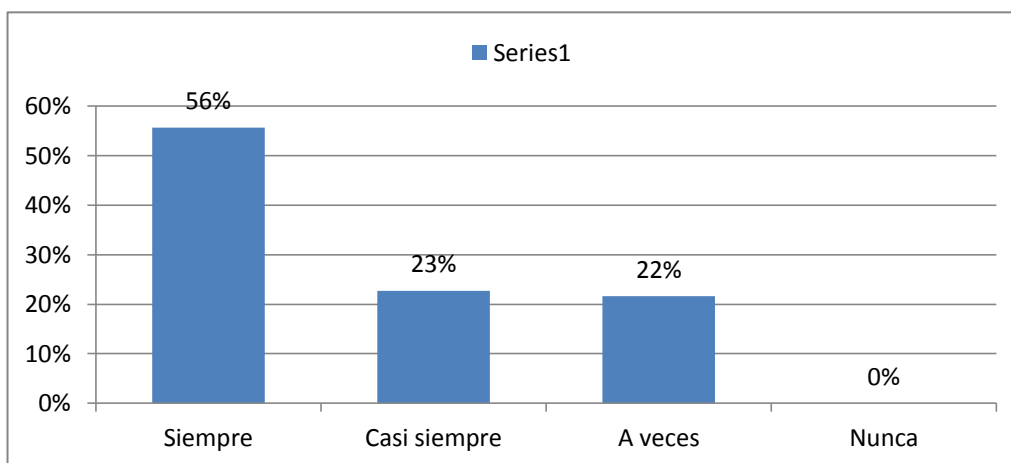
**Tabla N° 4:** Motivación

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE  |
|--------------|------------|-------------|
| Siempre      | 49         | 56%         |
| Casi siempre | 20         | 23%         |
| A veces      | 19         | 22%         |
| Nunca        | 0          | 0%          |
| <b>TOTAL</b> | <b>88</b>  | <b>100%</b> |

**Fuente de investigación:** Estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

**Elaboración:** Gipsy España Santillán

**Gráfico N° 4:** Motivación



**Fuente de investigación:** Estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

**Elaboración:** Gipsy España Santillán

**Análisis:** El presente gráfico muestra que 56% de los estudiantes se sienten siempre motivados por el juego, 23% casi siempre y el 22% a veces.

**Interpretación:** Se determina que en su mayoría los niños presentan motivación cuando la docente los invita a participar del algún juego.

2. Identifica los valores

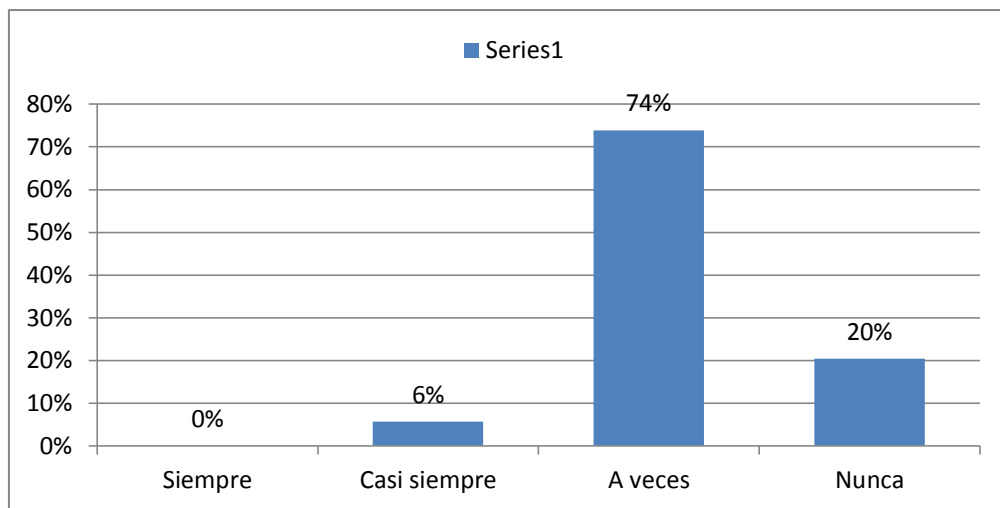
**Tabla N° 5:** Identifica valores

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE  |
|--------------|------------|-------------|
| Siempre      | 0          | 0%          |
| Casi siempre | 5          | 6%          |
| A veces      | 65         | 74%         |
| Nunca        | 18         | 20%         |
| <b>TOTAL</b> | <b>88</b>  | <b>100%</b> |

**Fuente de investigación:** Estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

**Elaboración:** Gipsy España Santillán

**Gráfico N° 5:** Identifica valores



**Fuente de investigación:** Estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

**Elaboración:** Gipsy España Santillán

**Análisis:** El presente gráfico muestra que el 74% de los estudiantes a veces identifican los valores, el 6% casi siempre.

**Interpretación:** Se determina que los estudiantes no siempre logran identificar los valores, por lo tanto los docentes deben preparar a los estudiantes en la enseñanza de cada valor.

## **3.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES**

### **3.2.1. Específicas.**

Los docentes no utilizan las estrategias lúdicas con frecuencia, debido a que no las incluyen en sus planificaciones de clase y si lo hacen no están encaminadas al fomento de los valores.

La escasa aplicación de estrategias lúdicas por parte del docente está perjudicando el trabajo en equipo de los estudiantes.

Los docentes no fomentan el valor del cooperativismo, se evidencia que no cumplen con su desempeño en orientar y formar conductas sociales a través de las estrategias lúdicas en los estudiantes.

Los docentes no cuentan con una guía de estrategias lúdicas que fomente la convivencia social y fomento de valores en los estudiantes.

### **3.2.2. General.**

Los docentes están conscientes de la importancia de la lúdica en el ámbito educativo pero no son aplicadas por falta de tiempo, es por ello que la escasa utilización de estrategias lúdicas basada en los valores está perjudicando la convivencia social de los niños/as de la unidad educativa “Emigdio Esparza Moreno”, al momento de aplicar la ficha de observación se evidenció que los estudiantes presentan serias falencias en la práctica de valores en el aula, al no tener un concepto claro de la responsabilidad y respeto ocasiona un bajo nivel de aprendizaje en los estudiantes, debido a que los docentes pocas veces asisten a seminarios relacionados a la formación de valores no cuentan con una guía favorable para que puedan ser aplicadas en el aula..



### **3.3. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES**

#### **3.3.1. Específicas.**

Que los docentes utilicen con frecuencia las estrategias lúdicas para que despierten la curiosidad, interés y colaboración encaminados al fomento de los valores en los estudiantes.

Realizar actividades en el aula y fuera de ella donde se fomente el trabajo en equipo.

Fomentar el valor del cooperativismo, mediante actividades de trabajo colectivo donde los niños/as se sientan motivados a relacionarse entre compañeros, teniendo claro el respeto hacia los demás.

Tomando en cuenta el tercer objetivo que los docentes cuenten con una guía de estrategias lúdicas para la enseñanza de los valores utilizando el juego para una mejor convivencia y cambio positivo en los estudiantes.

#### **3.3.2. General.**

En relación con lo anterior se recomienda a los docentes planificar las clases donde se incluya juegos y actividades lúdicas alusivas al fomento de valores como un intercambio de saberes en ambientes de recreación, donde los estudiantes participen y aporten sus ideas a fin de evitar el uso excesivo de la metodología tradicional, ya que el proceso de enseñanza y aprendizaje y la formación de valores en los niños es responsabilidad también del docente cuya misión es enseñar a aprender, dinamizar y facilitar el aprendizaje, así como también formar niños con criterio y personalidad formada.

## **CAPÍTULO IV.- PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN.**

### **4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS.**

#### **4.1.1. Alternativa obtenida.**

Desarrollo de una guía de estrategias lúdicas para fomentar los valores y convivencia social de los niños y niñas de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno de la ciudad de Babahoyo

#### **4.1.2. Alcance de la alternativa.**

El alcance de esta propuesta tiene como propósito incorporar juegos lúdicos en el aula con la finalidad de fomentar los valores en los estudiantes del primer año de básica de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno, lo cual es prometedor y recomendable utilizarlo como estrategia viable que forma parte de la recreación, así mismo representa una actividad agradable y placentera en el estudiante que no sólo le permite expresar sentimientos y emociones, sino que también le sirve como un medio de aprendizaje, que le ayuda a ampliar sus conocimientos.

La aplicación de la propuesta permite profundizar los aportes teóricos de la lúdica en la formación de valores, lo que accede a fortalecer el proceso de aprendizaje, por ser una herramienta de carácter lúdico va acorde a las necesidades del entorno que rodea al estudiante, de esta manera estarán motivados y atentos a cada actividad, los juegos que se aplicaran en el aula son dinámicos y creativos, la implementación de esta propuesta, ayuda al estudiante en el control de sus emociones, la comunicación y empatía que harán que bajen notablemente los niveles de agresividad, mejorando el ambiente del aula, la convivencia sana y por ende formar estudiantes tolerantes, responsables y con mayor capacidad de adaptación social y escolar.

### **4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa.**

#### **4.1.3.1. Antecedentes.**

En el transcurso del análisis de los datos anteriormente registrados en esta investigación, se evidenció que los docentes no fomentan la práctica de valores en el aula, como consecuencia, los estudiantes presentan, irresponsabilidad en el cumplimiento de tareas y falta de compañerismo y aceptación hacia los demás que están afectando la convivencia en el aula. El entorno social en que el niño crece y se desarrolla se revela como un factor fundamental en el aprendizaje y formación de actitudes, las cuales influyen en forma determinante en su convivencia con los demás.

“La actitud lúdica no es algo que se pueda aprender en un curso, ésta es el resultado de la constante reflexión del maestro, de tener una postura acertada frente a la vida. Para llegar a este estado, es necesario ser un docente más humano, darle cabida a estrategias didácticas y amenas en la escuela” (Torres R. , 2015, pág. 29). Por tal razón se puede afirmar que la lúdica produce en el estudiante, motivación en el proceso de aprendizaje, confianza, apertura mental y seguridad para relacionarse con sus compañeros, mientras que si no se abren espacios lúdicos genera tensión, desmotivación, bloqueamiento de razonamiento y poca actitud comunicativa.

**Según Vigosky** (como se citó en Balanta, Jacob, & Torres, 2015), el juego es una manera de actuación cognitiva vinculada con la influencia que el entorno social ejerce sobre el propio proceso de construcción de los aprendizajes y de la propia estructura mental del individuo. Las teorías existentes alrededor de la lúdica y de los juegos son muchas, pero son muy pocos los planteamientos que de tipo interdisciplinario se han hecho.

Desde la perspectiva anterior, el juego no pertenece a una realidad psíquica interna, ni a una realidad exterior, sino que el juego a nivel del desarrollo humano, se encuentra en

una zona neutra propicia para el acto creador. Sin embargo, lo que allí sucede no está sujeto a la lógica ni a reglas, sino que es un espacio libertario y sin sentido, de esta forma se afirma que el juego es el camino más corto que hay hacia la libertad, a los niños les atraen los juegos en los que tienen que cumplir reglas y realizar tareas, este cumplimiento de reglas y tareas que van conformando en el origen del comportamiento normativo, básico en el desarrollo humano, la actividad lúdica aporta al desarrollo psicosocial del niño, satisface sus necesidades de seguridad y afecto, así como también su confianza y la apropiación de normas y valores.

#### **4.1.3.2. Justificación**

La guía de estrategias lúdicas en la formación de valores, es de mucha **importancia**, desde la reflexión lúdica, pues este tipo de estrategia es una alternativa para el estudiante al tener la oportunidad de compartir sus inquietudes, satisfacer sus conocimientos y reflexionar sobre el comportamiento que están teniendo en las aulas, así mismo la propuesta tiene un **aporte** significativo a la realidad de este estudio, pues accede a proponer lineamientos teóricos prácticos a los docentes desde una perspectiva integral como agente de cambio y transformador del ambiente educativo adecuado, podrán orientar con facilidad a los estudiantes en el aprendizaje de valores y que estos ayuden en la formación de su personalidad.

Desde esta concepción la propuesta tiene su **impacto** positivo porque permite contribuir en dar solución a una problemática que no solo afecta en el ámbito escolar ya que los estudiantes pueden adoptar por un rol activo al constituirse como principales responsables de su aprendizaje, al impulsar en ellos la participación y colaboración con sus compañeros, así como también el papel del docente en su papel de orientar y fomentar patrones de conductas adecuados y productivos para el educando, cabe recalcar que es indispensable la formación de los valores tanto en el hogar como la escuela, dando lugar a la participación activa de los estudiantes.

Los **beneficiarios** directos de esta propuesta son los estudiantes, al permitirles minimizar los comportamientos agresivos entre compañeros en el aula, si bien es cierto los

educandos podrán su gran mayoría reemplazar las actitudes negativas que venían presentando al interior del aula por unos comportamientos más amables, cariñosos y tolerantes, generando una convivencia pacífica, al ser partícipes de su conocimiento y no un simple espectador, de igual forma indirectamente se benefician a docentes y comunidad educativa.

## **4.2. OBJETIVOS.**

### **4.2.1. General.**

Desarrollar una guía de estrategias lúdicas para fomentar los valores y convivencia social de los niños y niñas de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno de la ciudad de Babahoyo

### **4.2.2. Específicos.**

- Sensibilizar a los docentes de realizar juegos lúdicos como estrategia que ayuden a comprender la importancia de los valores.
- Promover en los docentes el uso de estrategias lúdicas a través de la práctica diaria que faciliten el aprendizaje de los valores.
- Instruir el impacto de cada juego en el estudiante (comportamientos, actitudes y emociones).
- Practicar los valores, de solidaridad, responsabilidad, cooperación, compañerismo mediante juegos integrando a todos los estudiantes.

### **4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA.**

#### **4.3.1. Título.**

Guía de estrategias lúdicas para fomentar los valores y convivencia social de los niños y niñas de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno de la ciudad de Babahoyo.


#### **4.3.2. Componentes.**

Los componentes planteados en relación a la presente propuesta son los siguientes

1. Socialización del investigador con docentes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno sobre las actividades detalladas en cada estrategia, se hablara de la importancia de fomentar los valores desde el primer año de escolaridad.
2. Estrategias de actividades lúdicas basadas en los valores, identificar los principales valores para fortalecer, la autoestima, el compañerismo y reforzar el proceso de enseñanza aprendizaje orientando el desarrollo de habilidades y competencias básicas necesaria que se puedan dar en el hogar y en el aula.

**Tabla N° 1: Taller de Socialización a Docente de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”**

| Objetivos   | DESARROLLO DEL TALLER  | METAS  | RECURSOS  | RESPONSABLE          |
|---|--|--|---|----------------------|
| <p>Socializar con docentes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”, sobre las actividades detalladas en cada estrategia, se hablará de la importancia de fomentar los valores desde el primer año de escolaridad.</p> <p>-Conceptualizar la importancia de la lúdica en los valores de los estudiantes.</p> | <p><b>Presentación a través de diapositivas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ronda de valores</li> <li>- Identificar los valores</li> </ul> <p><b>Conceptualización de conocimientos.</b><br/>Presentación de diapositivas sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicación de conceptualizaciones fundamentales de la actividad lúdica y su importancia en la educación.</li> <li>- Actividades de participación de los estudiantes en cada juego</li> </ul> <p><b>Compromisos.</b></p> <p>Concientizar a los docentes de que conozcan variadas gama de juegos, no sólo los de carácter competitivo, sino los que ayuden a la formación de la personalidad del estudiante y contribuya a mejorar su aprendizaje.</p> | <p>-Conocimientos previos de la lúdica como estrategia.</p> <p>-Participar activamente en la charla.</p> <p>-Mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes.</p> <p>-Fortalecer la cooperación entre compañeros.</p> <p>-Fomentar el valor de la responsabilidad en cada tarea.</p> | <p>Humanos:<br/>Investigador<br/>Docentes<br/>Estudiantes</p> <p>Materiales:<br/>-Proyector<br/>- Papelotes</p> | <p>-Investigador</p> |



**GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA  
FOMENTAR LOS VALORES Y  
CONVIVENCIA SOCIAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS  
DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA  
DE LA UNIDAD EDUCATIVA  
EMIGDIO ESPARZA MORENO**

*Autora: Gipsy España Santillán*

2018



## LOS VALORES

### ¿Qué son los valores en el ser humano?

Los valores que posee el ser humano le hacen más apto para enfrentar lo fácil y lo difícil de la vida cotidiana. Le hacen actuar con responsabilidad y respeto ante todo ser vivo, le dan prestigio por su calidad de vida, le otorgan supremacía al desarrollar su inteligencia, le ofrecen la oportunidad de magnificar los atributos que son exclusivos de la humanidad. (Gaviño, 2012)

### Clasificación de los valores.

Se puede elaborar una enorme lista de valores, pues cada sociedad e incluso cada persona tienen su propia tabla de valores que es la que guía su comportamiento; sin embargo, es posible agruparlos por tipos de valores (cuadro tomado de la obra Valores y Virtudes, de Marina David Buzall Panorama Editorial, décima edición).

**Valores Vitales.-** Traen como consecuencia la salud. La falta de buenos hábitos provoca su pérdida. Estos valores se pueden conseguir mediante una adecuada educación física e higiénica.; **Valores Hedónicos.-** Son aquellos que conducen al placer y a la alegría; se fomentan mediante el hábito de observar la naturaleza y se obtienen por medio de la educación moral y artística.; **Valores económicos.-** Conducen a las cosas útiles y se consideran valores de uso y de cambio; se alcanzan a través de la educación económica integral.; **Valores de conocimiento científico.-** Dan acceso a la verdad y llevan a la aproximación, a la probabilidad y a la exactitud. Se consiguen por la educación científica. (Gaviño, 2012)

**Valores morales.-** Integran el valor clásico del bien. Conducen a la bondad, valentía, veracidad, justicia, templanza, amor a la patria, etcétera. Se alcanzan a través de la educación moral y cívica.; **Valores estéticos** Corresponden al valor clásico de la belleza: traen como consecuencia la gracia, la elegancia y la apreciación de la belleza en todos los

seres. Se obtienen mediante la educación estética y se fomentan desde muy temprana edad. Dice Cervantes en su famoso Quijote: "La belleza está en los ojos de quien mira". ; Valores eróticos.- Estos valores llevan a la práctica de la ternura, la dicha, el cariño y el amor. Se consiguen por la educación en el amor y en el servicio. Según Aristóteles, sólo las bestias y los dioses viven solos.

**Valores religiosos.-** Se persigue con ellos llegar a la santidad, a la gracia, a la piedad, a la beatitud, a la bienaventuranza. Se consiguen mediante una educación religiosa y el conocimiento de la misma.; Valores psicológicos.- Son importantes en la vida de la persona. Incrementan la individualidad original del ser humano. La seguridad, que principia en la familia, la dan los propios padres con sus actitudes y su relación. La pertenencia, que también empieza en la familia, consiste en sentirse útil en su pequeña comunidad. Aquí se encuentran la convivencia, la enseñanza, la estima y el reconocimiento.; Valores sociales.- Encaminados al bien común, no al egoísmo ni al individualismo, están el altruismo como el secreto del éxito del ser humano, así como la responsabilidad, honradez, libertad, decisión, compromiso y derechos humanos. (Gaviño, 2012)

**Valores espirituales.-** Perfeccionan más profundamente la calidad de vida. Se trate de la paz, "armonía en el orden con los demás"; la alegría, privilegio de los que tienen confianza en Dios; la bondad, fomentada al seguir los principios del Creador el amor, como lo más sublime, la mayor jerarquía, plenitud y excelencia que da sentido a la vida y que conduce al ser humano a su calidad total como persona. (Gaviño, 2012)

De los valores más importantes o reconocidos se pueden mencionar los siguientes:

Responsabilidad, honestidad, cooperación, confianza, autoestima, creatividad, paz, amor, respeto y justicia.

**Responsabilidad.-** Es cumplir, llevar a cabo y hacer aquello que se debe o aquello a lo que se está obligado. Todas las personas tienen obligaciones, no importa su edad. ;

**Honestidad.-** Se dice que una persona es honesta cuando procede con rectitud e integridad, actúa conforme a lo que piensa y habla sólo con la verdad. Son muchos conceptos, pero todos se pueden resumir en uno: hacer y actuar con la verdad. La honestidad enseña a no mentir y enfrentarse a la verdad a pesar de las consecuencias que esto represente pero también enseña a disfrutar de la paz que se siente cuando la persona es honesta y sincera consigo misma. (Gaviño, 2012)

**Cooperación.-** Es combinar las energías para trabajar con otros y lograr una meta en común. El hombre ha descubierto que el unirse con otras personas le facilita conseguir sus metas de una manera más rápida. Ahora es muy fácil confundir la ayuda con la cooperación; para que un acto se considere cooperativo debe existir reciprocidad, es decir corresponder del mismo modo, porque si esto no ocurre, simplemente se está ayudando. (Gaviño, 2012)

**Confianza.-** Es la actitud de tranquilidad o seguridad que se tienen acerca de una persona para una relación de amistad o por la labor que desempeñase dice que una persona es digna de confianza cuando en sus palabras existe sinceridad, cuando jamás hace un juicio a la ligera sobre las actitudes de los demás pues respeta las debilidades de la gente, cuando trabaja con intensidad procurando terminar la tarea encomendada en el tiempo establecido, cuando guarda el secreto que se le confió como algo que nunca se comunica a los demás. (Gaviño, 2012)

**Autoestima.-** Es la actitud del ser humano que le hace quererse a sí mismo, para respetarse por su méritos y capacidades, y aceptarse con sus debilidades. La autoestima es amarse a sí mismo. La autoestima no solo incluye lo que agrada a la persona, sino que acepta, sin culpa sus errores y debilidades, y luego los supera; pero eso sí con un gran sentido de responsabilidad para alcanzar el éxito. (Gaviño, 2012)

**Creatividad.-** Es la capacidad humana de hacer algo de la nada. Esta capacidad es el conjunto de habilidades que no dependen de la inteligencia, porque el ser inteligente no

garantiza el desarrollo de la creatividad; una persona inteligente puede comprender las cosas, establecer relaciones entre ellas, recabar datos, organizarlos y formar ideas; y la persona creativa puede hacer lo mismo, pero aportará algo extra, algo nuevo diferente y singular. Por lo tanto la creatividad presenta diversos grados, desde la actividad artística de los grandes genios hasta lo que pudiera desarrollar la persona más humilde y sencilla. (Gaviño, 2012)

**Paz.-**Es el estado de amistad, entendimiento y buenas relaciones que existe entre las personas, grupos y países. Se puede decir que la paz es la tranquilidad y buena relación de unas personas con otras, en contraposición a las riñas y discusiones; de esta explicación se desprende que la paz se manifiesta en las relaciones comunitarias únicamente, aunque no es del todo correcto, puesto que hay paz individual sin que exista de por medio otra persona. (Gaviño, 2012)

**Amor.-** Es una actitud del ser humano que busca el bienestar de las demás personas, y el encuentro y unión con otro ser que le complementa y alegra su diario vivir. Esta misma actitud se manifiesta en una persona a través del cariño, afecta emoción que despiertan en ella los animales, la obra de la naturaleza, los objetos de incluso las ideas. El amor es mucho más que un sentimiento, es una actitud, un estilo de vida. Los sentimientos pueden cambiar, pero el amor permanece inalterable. (Gaviño, 2012)

**Respeto.-** Es la capacidad de actuar con atención, miramiento y consideración hacia una persona, animal o cosa. Esta capacidad permite reconocer los derechos propios y ajenos y conduce a reclamarlos de una manera pacífica y cordial cuando se cometen atropellos en contra de uno mismo y de las personas que se aprecian, admiran y se tiene en alta estima. (Gaviño, 2012)

**Justicia.-**Es la voluntad decidida de dar a cada uno lo que es suyo o lo que le corresponde. No se puede entender la justicia sin hablar de igualdad, y para ser iguales se

debe contemplar a los otros sin emitir ningún juicio y tratar a las personas como si se tratase de uno mismo. (Gaviño, 2012)

### **¿Cómo se transmiten los valores?**

La gran mayoría de los padres y maestros tienen como meta que los niños sean instruidos en los valores humanos, debido al anhelo de contar con hombres y mujeres de bien, que posean las cualidades necesarias que les ayuden a superar con éxito todas las dificultades que se les presenten. Pero surge una pregunta: ¿cómo lograr que los niños posean esos valores? La respuesta es transmitirlos, y, ¿cómo se transmiten los valores? La verdadera transmisión de los valores es a través de los ejemplos y vivencias que cada padre, educador y formador les puede brindar a los niños. La familia y la escuela son los pilares de esta gran tarea. Cada uno tiene una parte importante en la formación y educación de los niños, pero sin duda alguna, entre mejor preparados estén quienes se encarguen de transmitir los valores, más pronto se verán los resultados en los hijos y en los alumnos, sin olvidar que los valores se enseñan principalmente con el ejemplo y con la práctica constante, pues si no hay congruencia entre lo que se hace y se dice, todo será como hablar en el vacío. (Gaviño, 2012)

### **La familia**

Hoy en día se pueden tomar cursos para todo: para cocinar, manejar un vehículo e incluso para navegar en Internet; pero se ha olvidado el instruir en cómo construir vidas, porque la responsabilidad que tienen los padres es la de edificar vidas, las vidas de los seres que más se debe amar: los hijos. Los padres de familia son los únicos responsables de formar a los hijos. No se puede delegar esta responsabilidad en los profesores de la escuela, en los empleados domésticos o en los abuelos. Ni tampoco es recomendable que se otorgue a los medios de comunicación una inmerecida confianza. (Gaviño, 2012)

Los padres son los responsables de inculcar y fomentar en los hijos los valores, y difícilmente podrán ser transmitidos si no se practican en el hogar, salvo que se capaciten

los padres en las técnicas para fomentar valores. Se sabe que inculcar es hacer que alguien aprenda algo a través de la repetición, esta técnica ha sido usada con excelentes resultados, basta con recordar cómo se aprenden las tablas de multiplicar: repetirlas una y otra vez hasta que queden grabadas en la mente, de la misma forma esta técnica de repetición se puede utilizar al educar en valores. El ritmo de vida actual acapara toda la atención de los padres de familia, sin embargo, es fundamental que éstos se esfuercen por evitar la influencia de contravalores como el egoísmo y la intolerancia, que afectan directamente el tesoro máspreciado: los hijos. (Gaviño, 2012)

### **La escuela**

Es el maestro es quien facilita al estudiante el descubrimiento de una gran cantidad de valores y quien puede hacer que éste se incline por todo aquello que es noble, justo y de calidad. En la escuela se favorece el aprendizaje de los valores y virtudes, pero también hay que aclarar que no es lo mismo enseñar a multiplicar, que adoctrinar la voluntad. Para hacer que un alumno decida por sí mismo realizar algo, o que se comprometa a elevar su calidad humana, es necesario antes que nada que el alumno quiera hacerla. No se puede hablar de adquisición de valores, si no es con la complicidad y decisión del alumno para alcanzarlos. El papel del maestro es el de promotor en la formación de criterios, aplicables tanto en la escuela como en el hogar, o en todos los actos de la vida del niño, pero siempre deberá quedar clara la diferencia de autoridad de los padres y del maestro mismo. (Gaviño, 2012)

Sin duda alguna el docente ocupa un lugar preponderante en la enseñanza de los valores, pero como en el caso de los padres, aquí también los maestros deberán enseñar con el ejemplo, la teoría y la práctica. Se vuelve al mismo principio de la familia, los maestros también deben ser enseñados en el seno familiar para que a su vez adoctrinen a los alumnos. "El maestro enseña más con lo que es, que con lo que dice." Soren Kierkegaard. (Gaviño, 2012)

## **Importancia de los valores en la educación del niño**

Educar en valores debe formar parte de la programación del aula, para tenerlo presente en el desarrollo de todas nuestras actividades , de una forma transversal a lo largo de todo el curso, puesto que no se trata de conceptos aislados que debamos aprender, sino consiste en una interiorización de los mismos para hacerlos nuestros, para que formen parte de nuestra personalidad y ayudarnos a actuar en consecuencia ante las diferentes situaciones que nos vayamos encontrando a lo largo de nuestras vidas. La educación en valores, y más concretamente en Educación Infantil ha de ser trabajada desde la globalidad, íntimamente relacionada con las 3 áreas del currículum vigente y prestando especial atención a la etapa de desarrollo en la que se encuentren los niños y sus contextos sociales y culturales, para que así, estos principios tengan sentido para ellos. (Gaviño, 2012)

## **Autoconcepto y autoestima**

La autoestima es la forma de evaluarnos a nosotros mismos. La imagen que uno tiene de sí mismo (autoconcepto) es un paso necesario para el desarrollo de la autoestima. Una vez nos conocemos y sabemos cómo somos, por dentro y por fuera, podemos aprender a aceptarnos y a querernos (autoestima). Es por ello que empezaremos a trabajar el autoconcepto para poder llegar a la autoestima. (Grande, 2015)

- Noción de identidad: conocimiento de uno mismo.
- Manifestación de sentimientos positivos hacia sí mismo y confianza en las propias posibilidades.
- Valoración positiva de las propias capacidades y limitaciones.

## **Bloque II: Evitar prejuicios**

No dejarnos guiar por las apariencias es un valor, que aunque no lo parezca, podemos, y debemos aprender desde pequeños

Reconocer cómo se sienten los demás, desarrollar la empatía, identificar y reconocer cómo se sienten los demás cuando son prejuizados, o cuando lo somos nosotros mismos, nos ayudará en las relaciones personales y en la vida social. (Grande, 2015)

- Empatía.
- Asertividad.
- Regulación de los sentimientos e impulsos
- Tolerancia.

### **Bloque III: Colaboración**

Saber estar con otras personas, responder a los demás, mantener unas buenas relaciones interpersonales de comunicación, cooperación, trabajo en equipo, etc.

Se busca hacer ver a los alumnos y alumnas que las cosas que parecen imposibles para uno sólo pueden conseguirse cuando todo el mundo ayuda. (Grande, 2015)

Aspectos concretos a contemplar son:

- Habilidades de relación interpersonal: expresividad, comunicación, cooperación y colaboración social.
- Relaciones positivas con los demás
- Estrategias para la resolución de conflictos

Con esta propuesta se pretende que los alumnos desarrollen actitudes básicas de convivencia, y en la transmisión de estos contenidos, la propia actitud del docente en el día a día, será determinante. Por esto, se presta especial atención a ofrecer a los alumnos modelos de identificación de modo que puedan interiorizar fácilmente las actitudes propuestas. La educación en valores ha de ser una tarea compartida, continuada y coordinada. Aquí se habla de cómo abordarla desde las aulas, pero no es tarea única de la escuela, y hemos de poner los medios suficientes para que esta labor, y esta colaboración sea posible. Más adelante en la propuesta práctica se verán posibles vías y algunas estrategias de actividades lúdicas para hacer de la educación en valores una tarea compartida entre los diferentes agentes educativos que rodean al niño y a la niña de educación básica.



## ESTRATEGIA LÚDICA # 1

### Juegos para reforzar la autoestima

Los maestros, maestras y educadoras tienen una excelente oportunidad para fomentar, estimular y reforzar la autoestima en los niños que se encuentran a su cargo. El salón de clases y el jardín o el patio escolar son escenarios idóneos para realizar una serie de juegos y actividades destinados a que los niños, desde sus primeros años como estudiantes, aprendan a socializar con sus compañeros, a tomarlos en cuenta y a apreciarlos, al mismo tiempo que se sientan importantes y valiosos dentro del grupo.

**Objetivo:** Romper el hielo entre los alumnos y permitir que los niños conozcan el nombre de sus compañeros, con este juego tendrán que poner en actividad su memoria, indispensable para la siguiente actividad.

### El juego de las sillas

Las sillas se colocan una junto a la otra, en sentido alterno, tal como se muestra en el esquema.

Figura # 1: Juego de las sillas



Fuente:<https://www.istockphoto.com/br/vetor/crian%C3%A7as-tocando-m%C3%BAsica-cadeiras-gm524911418-92304437>

Debe haber tantas sillas como niños haya en el grupo, menos una. Al compás de alguna música o de un canto infantil, los niños caminarán alrededor de las sillas y, al cesar la música, deben sentarse en una de ellas. Quien no alcance silla dirá su nombre al resto del grupo. Entonces se retira una silla y el juego continúa hasta que sólo queden dos niños

y una silla. Quien finalmente logre sentarse al último dirá algo así como: "Bueno, yo gané la última silla, pero de todas maneras diré mi nombre".

### **El juego de la identificación**

Primero se conceden unos cinco minutos para que los niños observen detenidamente el rostro de los demás; después, a uno de ellos se le vendan los ojos, y otro se colocará delante de él. Entonces, con sólo tocarle las facciones, el niño con los ojos vendados deberá identificarlo.

Figura # 2: Juego de la identificación



Fuente: [http://laatencionrecursosinteresantespilar.blogspot.com/2016\\_06\\_19\\_archive.html](http://laatencionrecursosinteresantespilar.blogspot.com/2016_06_19_archive.html)

Se trata de un juego en el que los niños por el tacto tendrán que adivinar que compañero tienen delante. Para jugar a este juego se situaran sentados o de pie en forma de círculo y uno de los niños se coloca en el centro con los ojos tapados con un pañuelo, uno de los compañeros tendrá que acercarse y el niño que tiene los ojos tapados tendrá que reconocerlo por el tacto.

### **El juego de lo memoria**

Para esta actividad, los niños se colocan en círculo, sentados sobre el suelo o en sillas. Al centro, un niño reparte a los demás diferentes objetos como un lápiz, una regla o un borrador, pero de preferencia objetos pequeños que puedan ocultarse con facilidad. A continuación, se canta una canción o se toca una melodía corta, con el fin de establecer

cierto espacio de tiempo, después del cual el niño "repartidor" deberá nombrar a cada niño y revelar el objeto que le ha dado. Como lo indica su nombre, este juego agudiza no sólo la memoria, sino también la capacidad de observación.

Figura # 3: Juego de la memoria



Fuente: <http://juegoinfantil23.blogspot.com/2014/04/juegos-de-socializacion.html>

## ESTRATEGIA # 2

### Valor Espiritual

**Tema:** El Cofre del Tesoro

**Objetivo:** Realizar un estudio de la Biblia junto con los estudiantes de modo que fundamenten sus creencias y encuentren por sí mismos respuestas que desemboquen en convicciones personales encontrando un significado especial en su relación con Jesús.

#### Valores Relacionados:

Lealtad, Verdad, Amor, Oración y Paciencia

“Alabad a Dios, porque Él es bueno, porque para siempre es su misericordia”

Figura # 4: El cofre del tesoro



Fuente: <https://lastresyuncuarto.wordpress.com/2012/12/13/el-glorioso-ano-de-1952/cofre-del-tesoro/>

#### Recursos Materiales:

- Una cajita especial que semeje a un cofre del tesoro, se sugiere adornarla con elementos brillantes.
- Impresión de las tarjetas sugeridas, si es posible colocar en ella algún elemento que asemeje a una joya.

#### Actividad

El cofre del tesoro es una estrategia didáctica que puede ser usada al inicio de la clase como actividad motivacional, para captar la atención. Puede el docente agregar cuantas gemas bíblicas o pensamientos y frases célebres considere necesarias a las ya sugeridas.

Nuestra vida pudiera asemejarse a un cofre, la podemos llenar de basura o de grandes tesoros espirituales. Los contenidos en las gemas bíblicas y grandes pensamientos, nos ayudarán a formar el carácter, alimentar el espíritu de amor y paz.

## **ESTRATEGIA # 3**

### **Valor de la Obediencia**

**Tema:** Juego cooperativo y lectura reflexiva.

**Objetivo:** Entender el significado de la obediencia y su importancia para nuestra vida, en el ámbito, social, religioso, jurídico, familiar y escolar.

#### **Valores Relacionados**

Libertad, voluntad, orden, sumisión, responsabilidad, colaboración, fidelidad, lealtad, seguir instrucciones y conformidad.

#### **Estrategia Didáctica para Educar el Valor Obediencia.**

Todo Mímica.

Reglas del Juego

1. Se dividirá el grupo en tres equipos con igual número de participantes.
2. Se colocará la ruleta en el pizarrón o en un lugar visible del aula de forma ampliada, o se le dará a cada equipo un juego de papel bond tamaño carta.
3. Cada equipo elegirá su representante que será quien dramatice a través de mímicas la palabra o concepto que le salga.
4. Se elegirá el número con el que se representará el equipo.
5. Por turnos lanzarán el dado, saliendo primero el de mayor numeración, este volverá a lanzar el dado y el número que salga será el de la sección de la ruleta y este escogerá una letra que va desde la (a) hasta la (e), que tiene la palabra o frase a representar.
6. Hay seis secciones en la ruleta, cada una contiene la palabra o concepto, relacionado con obediencia que tendrá el jefe de equipo que trasmitir al grupo a través de mímicas.
7. Si el dado cae en el número seis que es la trivia participará todo el equipo en la actividad que les salga.
8. No se permitirá al participante hablar durante la dramatización.
9. Después de señalado la palabra o concepto al representante del equipo, el grupo tendrá un tiempo de 2 minutos para responder, si no responde se pasará al siguiente equipo.
10. El primer grupo que llegue a 10 aciertos, será el ganador.

11. El facilitador considerará, de ser necesario y dependiendo del grupo, la posibilidad de cambiar algún elemento de tiempo o de aciertos para ganar el juego.

Secciones y Preguntas del Juego:

Social: a.- Semáforo. b.- Armonía. c.- Voluntad. d.- Colaboración. e.- Antivalores.

2. Leyes: a.- Constitución b.- Código civil. c.- Reglas. d. Sumisión. e.- Justicia.

3. Dios: a.- Reverencia. b.- 10 Mandamientos. c.- Amor. d.- Fidelidad e.- Libre Albedrío

4. Padres: a.- Lealtad. b.- Amor. c.- Respeto. d.- Cariño. e. -Obediencia.

5. Escuela: a.- Seguir instrucciones. b.- Orden. c. Acatar las reglas. d.- Colaboración. e.- Disciplina

6. Trivia:

a) El grupo en conjunto caminará por el salón a manera de trencito cantando una canción.

b) Los integrantes del grupo saludarán a todos los compañeros del salón y les dirán una palabra de aprecio.

c) El equipo completo saltará en un solo pie alrededor del salón

d) El equipo dramatizará una escena de obediencia.

e) El equipo completo cantará una canción para alegrar el salón.

### **Evaluación:**

- ¿Qué diferencia hay entre ser obediente o no?
- ¿Qué efectos pudieras tener a futuro si tú no eligieras ser obediente?

Realiza una lista de cómo ser obediente:

- En el Colegio.
- En Casa.
- En el trabajo.
- Cuando vas de compras.
- ¿Por qué será mejor ser obediente?

### **Reflexión**

Podemos ver que la obediencia es una actitud responsable de colaboración y participación, dejando atrás el “hacer para cumplir”, que eso lo hace cualquiera, poner lo que está de nuestra parte es lo que hace de la obediencia un valor, no sólo importante, sino necesario para las buenas relaciones, la convivencia y el trabajo productivo.

## ESTRATEGIAS # 4

### Actividades escolares sobre la Responsabilidad

A continuación se propone una serie de actividades que podrán realizarse en la escuela, desde luego, tomando en cuenta la edad de los alumnos, las áreas disponibles dentro de la misma y, en el caso de actividades fuera del plantel educativo, que se efectúen de acuerdo con las normas y políticas del colegio y de las autoridades competentes.

**Objetivo:** Fomentar el valor de la responsabilidad en el aula y el hogar.

#### Mi responsabilidad en el salón de clases

Esta actividad es apropiada para alumnos de 4 a 8 años, y su finalidad es aceptar las responsabilidades que estén acordes a sus capacidades, así como fomentar el deseo de responsabilizarse.

Figura # 5: Mi responsabilidad en el salón



Fuente: <http://juegoinfantil23.blogspot.com/2014/04/juegos-de-socializacion.html>

#### Actividades

- El maestro escribe una lista de actividades en el pizarrón, para que los alumnos escojan con toda libertad una de ellas y se responsabilicen de llevarla a cabo.
- Esta lista pudiera ser: ordenar los pupitres del salón de clases, limpiar el pizarrón y sacudir el borrador, regar y cuidar las plantas del salón de clases, subir y bajar las

persianas, cuidar la biblioteca del aula, recoger y entregar los libros para cada actividad por equipo o fila, recoger lápices, gomas y otros artículos escolares, etcétera.

- Una vez terminada la elección por los alumnos, se da a conocer toda la lista con los nombres correspondientes para que todos sepan sus responsabilidades.
- Semanalmente, el maestro, con la ayuda de todos los alumnos, revisará el correcto cumplimiento de cada responsabilidad, Además, valorará y elogiará los buenos comportamientos, y exhortará a aquéllos que necesitan tener mayor cuidado.
- El maestro vigilará que cada semana sea un alumno diferente el que tenga una nueva responsabilidad.



## ESTRATEGIA # 5

### Actividades escolares sobre la Honestidad

El maestro podrá escoger de las siguientes actividades aquéllas que se adapten a las necesidades y características propias de su escuela y de sus alumnos. Se recomienda tomar en cuenta la edad de los participantes y las áreas disponibles del plantel educativo.

**Tema:** Verdadero o falso

**Objetivo:** Distinguir lo verdadero de lo falso

Esta actividad es apropiada para ejercitar su mente y distinguir lo verdadero de lo falso. Se sabe que alrededor de los seis años los niños pueden separar los hechos reales de la fantasía; por ejemplo, los niños pequeños no saben si un elefantito puede volar, porque no tienen experiencia con elefantes ni con aviones volando.

Figura # 6: Verdadero o falso



Fuente: <http://laclasedemiren.blogspot.com/2014/03/taller-de-grafismo-supercuadro-de.html>

### Desarrollo de la actividad

- Pintar en el piso un círculo con una circunferencia suficiente para que quepan los alumnos que participarán en el juego. Las reglas son muy simples: el interior del círculo es para mostrar lo verdadero, y el exterior es para indicar lo falso.

- El maestro inventará una historia breve o una historia larga pero con episodios breves, de tal manera que los niños decidan si lo que están escuchando es verdadero o es falso. Cuando los alumnos consideren que es verdadero saltarán al interior del círculo, y cuando decidan que es falso, saltarán alrededor del círculo indicando que la historia no es cierta.
- El maestro invitará a un alumno para que invente una historia corta que sea falsa, después se le pedirá que cuente otra verdadera, para que se siga jugando.
- También se pueden comentar historias reales o inventadas de libros que se lean en clase, como fábulas, cuentos e inclusive adivinanzas.
- A continuación el maestro hará las siguientes preguntas a los alumnos: ¿qué tan a menudo se recurre a estas mentiritas?, ¿qué tan insignificantes son?, ¿qué sucedería si se descubriera su mentira?, ¿qué pasaría si se continúa utilizando esta forma de evadir las responsabilidades?, ¿quién quiere a los mentirosos?, ¿quién busca a los honestos?, ¿qué beneficios se obtienen al mentir?, ¿qué consecuencias se sufren al mentir?
- Finalmente, todos juntos deciden qué es lo que van a cambiar en sus vidas a partir de esta enseñanza.

## ESTRATEGIA # 6

### Actividades escolares de Cooperación

El maestro podrá escoger de las siguientes actividades aquéllas que se adapten a las necesidades y características propias de su escuela y de sus alumnos, se recomienda tomar en cuenta la edad de los participantes y las áreas disponibles del plantel educativo. Los juegos de cooperación pretenden que todos los alumnos tengan posibilidades de participar sin que haya discriminación alguna, ya que todo equipo deberá solucionar como un conjunto en el que cada persona puede aportar diferentes habilidades o capacidades para el bien común.

**Tema:** La palabra humana

**Objetivo:** Promover la participación de los estudiantes sin discriminación

Figura # 7: La palabra humana



Fuente: <http://laclasedemiren.blogspot.com/2014/03/taller-de-grafismo-supercuadro-de.html>

### Desarrollo de la actividad:

Se integrarán equipos de alumnos para formar una palabra en el piso, los participantes serán de 5 años en adelante. El maestro dirá una palabra, cada participante tendrá que representar una letra recostado en el suelo hasta formar la palabra escogida, los alumnos definirán quién será cada letra; el equipo que termine más rápido ganará y cada equipo podrá invitar a más alumnos cuando las palabras así lo requieran. Al terminar se preguntará: ¿es fácil organizarse?, ¿todos cooperan con ideas?, ¿es fácil formar letras con el cuerpo?, ¿es sencillo trabajar en equipo? El objetivo de este juego es conseguir que los alumnos cooperen y aprendan que muchas actividades de la vida cotidiana serán imposibles de realizar sin un espíritu de cooperación.

## ESTRATEGIA # 7

### Juegos para reforzar la confianza

**Tema:** Poner la nariz al payaso

**Objetivo:** Probar y estimular la confianza en cada niño y en el grupo; es importante aclarar que en la medida que los alumnos se conozcan, se podrán obtener mejores resultados.

Esta actividad es apropiada para niños de 4 a 8 años, su propósito es estimular la confianza individual y la colectiva.

Figura # 8: Juego de confianza



Fuente: <http://juegoinfantil23.blogspot.com/2014/04/juegos-de-socializacion.html>

#### Actividades

- Se pintará un payaso con gises en el pizarrón o con crayolas en una cartulina, y se elaborará la nariz con papel o algún material plástico que a su vez tenga un material adhesivo en la parte de atrás.
- Se cubren los ojos a un niño y se le entrega la nariz del payaso; luego se le dan varias vueltas y se le detiene de tal manera que su posición sea la adecuada para que camine directamente al payaso.
- Los demás alumnos no pueden decir si puso la nariz en el sitio adecuado, únicamente podrán decir "caliente" cuando se está acercando al lugar correcto, o "frío" si no lo está haciendo bien.
- Al final de la actividad, se puede preguntar si los alumnos fueron confiables y si el jugador demostró confianza.

## ESTRATEGIA # 8

**Tema:** Cuidado

**Objetivo:** Favorecer la confianza en el grupo.

**Desarrollo:**

Se hace un circuito con los objetos. Tres voluntarios que entrarán de uno en uno. El voluntario recorre el circuito con los ojos abiertos. Vuelve a recorrerlo, pero esta vez, con los ojos vendados. Sin que él se entere, quitamos los objetos del suelo. Los compañeros le “dirigen” simulando que aún están los objetos.

Figura # 9: Juego de confianza



Fuente: <https://it.depositphotos.com/88604084/stock-photo-happy-girls-standing-in-kids.html>

## ESTRATEGIA # 9

**Tema:** Tarjetas Ganadoras

**Objetivo:** Que los niños y niñas, al mirar imágenes y escuchar palabras que las nombran, clasifiquen e identifiquen diversos comportamientos humanos y los asocien como acciones buenas o malas.

Figura # 10: Tarjetas ganadoras



Fuente: <http://portalescuela.blogspot.com/2012/03/foto-de-varios-ninos-haciendo-su-tarea.html>

### Desarrollo de la Actividad

- El docente comienza el juego con saludos para los niños y niñas.
- A continuación, los ubica en orden en las respectivas mesas.
- Posteriormente, pega en la pared las vocales y les da a los menores unas tarjetas con imágenes, pidiéndole que las coloquen hacia abajo sobre una mesa.
- Cada uno de los alumnos tendrá la oportunidad de tomar una tarjeta y observarla.
- Luego, el maestro les pide que describan lo que observan en la tarjeta que tomaron y les solicita que expresen si la imagen se relaciona con alguna acción buena o mala.
- Después, el niño o la niña señala la vocal pegada en la pared con la cual comienza la imagen tomada.
- Terminado el turno de cada alumno, el docente culmina el juego agradeciendo el comportamiento y desempeño de cada participante.

## Recursos y Materiales Didácticos

Vocales de un tamaño grande, elaboradas con colores vistosos.

Tarjetas con imágenes que describan situaciones buenas o malas, como solidaridad, compañerismo, entre las primeras, y violencia, robo, entre las segundas.

Figura # 11: Tarjetas de vocales



Fuente: <https://www.tiendita.cl/producto/display-10-tarjetas-vocales-10-x-15/>

## Evaluación

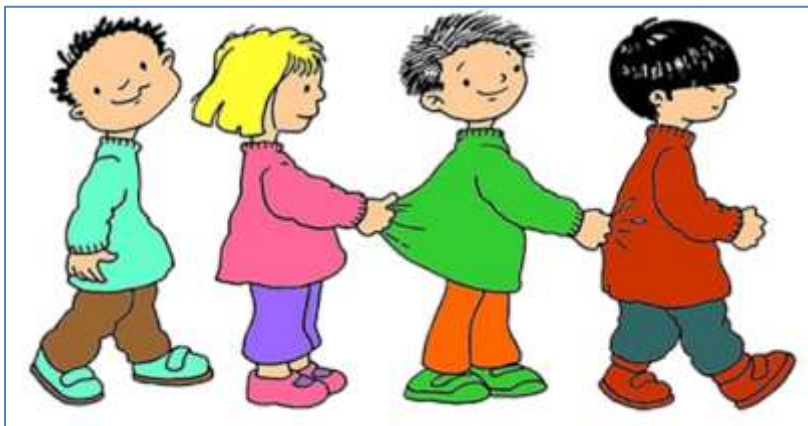
Por medio de la observación del comportamiento mostrado por los niños y su registro en una bitácora, con el propósito de comparar los resultados de la instrumentación sucesiva de esta actividad.

## ESTRATEGIA # 10

**Tema:** Adivina lo que escribí.

**Objetivo:** Desarrollar en los niños la capacidad de estar abiertos y atentos a la percepción de las cosas buenas que ofrece el entorno en que se desenvuelve. Asimismo, fomentar en los menores el uso de palabras positivas cuando se refieran a sus compañeros.

Figura # 12: Adivina lo que escribí



Fuente: <http://civicalomahermosa.blogspot.com/2017/10/la-importancia-de-respetar-la-fila.html>

### Desarrollo de la Actividad

- Se colocan los alumnos en una o más filas, dependiendo de la cantidad de niños.
- A continuación, se les pide imaginen que tienen en sus manos una tiza y que la espalda de su compañero de adelante es un pizarrón.
- El infante formado al final de la fila comienza a escribir con la tiza imaginaria una palabra positiva en la espalda del alumno que se encuentra delante de él, como por ejemplo respeto.
- Cuando termine, el de adelante tiene que escribir en su otro compañero la misma palabra que supone que le escribieron en su espalda. Y así sucesivamente hasta llegar al principio de la fila.



- Entonces, se le pregunta al niño del principio de la fila ¿cuál es la palabra que fue pasando desde atrás?
- La palabra positiva puede llegar bien o mal entendida al final. Si llegó correctamente se festeja; de lo contrario, se pregunta al primer niño qué fue lo que escribió y después también se celebra.

### **Recursos y Materiales Didácticos**

Ninguno.

### **Evaluación**

Al final de la actividad formar un círculo y animar a los niños a que comenten cómo se sintieron en el momento que sus compañeros escribían en su espalda y registrar, en un cuadro con dos columnas, las palabras positivas de un lado y en el otro las negativas. Comparar los resultados.

## ESTRATEGIA # 11

**Tema:** Ayuda al necesitado

**Objetivo:** Fomentar en los niños el sentido de solidaridad así como la actitud de compartir con sus compañeros. Asimismo, el devolver los objetos que no son de su propiedad y que le fueron prestados por buena voluntad en algún momento de necesidad.

Figura # 13: Ayuda al necesitado



Fuente: <https://inhabitat.com/nyc/interview-elea-robinson-founding-faculty-at-new-amsterdam-school-on-growing-a-green-school/eleas-class-circle/>

### Desarrollo de la Actividad

- Se forman grupos de ocho niños en ronda sin tomarse de las manos.
- Cada grupo elige a un niño para que pase al centro del círculo.
- El niño en el centro tiene que ser vestido por sus compañeros con la mayor cantidad posible de ropa y accesorios perteneciente a ellos mismos.
- Una vez que el niño en el centro se siente arropado por sus compañeros, les devuelve sus pertenencias.

### Recursos y Materiales Didácticos

Ropa y accesorios de los niños.

**Evaluación:** Observar y registrar en una bitácora el tipo de prenda que los niños estuvieron dispuestos a prestar a su compañero, con el fin de formarse una idea de la forma en que identifican la necesidad de otras personas y la solidaridad que muestran con su prójimo.

## ESTRATEGIA # 12

**Tema:** El Espejo

**Objetivo:** Percibir la imagen que damos a los demás.

- Conocer el esquema y la imagen corporales interna y externa.
- Respetar las actitudes y comportamientos de los demás, siempre y cuando no violente los propios derechos.
- 

Figura # 14: El Espejo



Fuente:[http://www.thepinsta.com/nino-empujando-a-otro-nino\\_f3w9fXoVEbhNqLa0IRDJniJeTQ11KmLX8hHWuuCLuU0/](http://www.thepinsta.com/nino-empujando-a-otro-nino_f3w9fXoVEbhNqLa0IRDJniJeTQ11KmLX8hHWuuCLuU0/)

### Desarrollo de la Actividad

- Se formará a los alumnos en dos filas paralelas.
- El maestro les pedirá a los niños que miren de frente al compañero que tienen junto a la fila de a lado.
- Ya de frente, se le pedirá a uno de los niños que realice algunas acciones, caras y movimientos, las cuales deberá imitar el otro niño.
- A continuación, el niño que observó las gesticulaciones expresará su opinión sobre el comportamiento de su compañero.

- Posteriormente, se intercambiarán los papeles.

### **Recursos y Materiales Didácticos**

Juguetes, cuadernos, colores, hojas de papel.

### **Evaluación**

Registrar los resultados en un cuadro con tres columnas. En la primera, el número de niños que siguieron con interés el comportamiento de su pareja; en la segunda, los que se mostraron incómodos, y en la tercera los infantes que expresaron molestia e incluso alguna actitud violenta hacia el compañero que realizaba los gestos y movimientos.

## ESTRATEGIA # 13

**Tema:** El aprecio por la naturaleza.

**Objetivo:** Fomentar el amor y el cuidado de la naturaleza desde temprana edad, por medio de una actitud amistosa hacia ella, a través de la investigación, la exploración y la propia experiencia.

Figura # 15: El aprecio por la naturaleza



Fuente: [https://www.123rf.com/photo\\_44658423\\_stock-vector-children-playing-in-the-playground-illustration.html](https://www.123rf.com/photo_44658423_stock-vector-children-playing-in-the-playground-illustration.html)

### Desarrollo de la Actividad

- Organizar actividades lúdicas relacionadas con el conocimiento de la naturaleza como, por ejemplo: pedirles a los niños que le hagan preguntas al Sol, a los árboles, a los pájaros, etc. de manera espontánea, sin limitar o tratar de dirigir sus inquietudes y cuestionamientos.
- Jugar a medir árboles con una cinta métrica o una regla, comparándolos con su altura, la de sus papás, la de los maestros.
- Incentivar a los niños para que realicen preguntas como éstas: ¿Qué árbol es? ¿Cuándo lo habrán plantado? ¿Se le caen las hojas? Si son más grandes, ¿por qué a veces los talan? Comenzar con un “sabías qué” o con un “por qué”.
- Jugar a las comparaciones. ¿Qué es más grande, el Sol o la Tierra? ¿Qué formas tienen las nubes?
- ¿Las comparamos con animales?

**Recursos y Materiales Didácticos:** Salida en grupo a algún parque, cintas métricas, reglas, hojas de papel para dibujar.

## ESTRATEGIA # 14

**Tema:** El Lazarillo

**Objetivo:** Favorecer la integración y la confianza de los niños en el prójimo. Conocer y generar empatía con los no videntes para que comprendan a las personas con capacidades diferentes.

Figura # 16: El Lazarillo



Fuente: <http://ilueduca.blogspot.com/2015/10/>

### Desarrollo de la Actividad

- Separarse en grupos de al menos dos personas.
- Se vendan los ojos de uno de los participantes y el otro tiene que llevarlo sin decirle nada. El chico con los ojos vendados puede darle la mano a su lazarillo, o sólo ponerla sobre su hombro, y dejarse guiar hacia un lugar, como una silla donde se depositaron papelitos u otros materiales.
- Luego hay que volver con los papelitos hasta el lugar desde donde se partió.
- Después se cambian los roles.
- El equipo que lo hace más rápido gana. Una vez terminado el juego, hay que comentar las sensaciones, si se logró el objetivo, cómo se sentirían si fueran no videntes o qué hacer si se encuentran con uno.

**Recursos y Materiales Didácticos:** Venda para los ojos, objetos para transportar como papeles, juguetes, libros, cuadernos, etc.

**Evaluación:** Registrar en un cuadro comparativo las sensaciones positivas y negativas observadas durante la actividad.

## ESTRATEGIA # 15

**Tema:** Poner La cola al Burro

**Objetivo:** Familiarizarse con los distintos animales de la naturaleza, con el fin de que conozcan sus características, el ambiente donde habitan y la importancia de respetar su hábitat, así como mostrar respeto a su sobrevivencia.

Crear un clima de respeto, armonía y colaboración entre los integrantes del grupo.

Figura # 17: Ponerle la corra al burro



Fuente: <http://ilueduca.blogspot.com/2015/10/>

### Desarrollo de la Actividad

- Dibujar un burro, un elefante, un tigre, un cerdo u otros animales en una cartulina grande pegada a una pared, o en un pizarrón.
- Colocar en una mesa las colas correspondientes a cada uno de los animales dibujados.
- Formar equipos integrados por cuatro niños como mínimo y con un máximo de seis.
- Cada equipo designará a uno de sus integrantes para que intente, con los ojos vendados, colocar a cada animal la cola correcta.
- Los demás miembros del equipo se esforzarán por indicarle a su compañero el camino correcto para que elija de entre las colas dispuestas en la mesa la que pertenezca al animal al que se le ha pedido que le ponga la cola.
- Cada vez que un niño ponga la cola en el animal correcto, el profesor dará una breve información sobre el medio ambiente donde habita, etc.

### Recursos y Materiales Didácticos

Venda para los ojos, cartulinas, colores, pizarrón, información documental sobre los animales elegidos para el juego.

## ESTRATEGIA # 16

**Tema:** El rey del silencio

**Objetivo:** Fomentar en los niños actitudes de respeto cuando llega el momento de realizar otras actividades después de un momento recreativo y se requiere que guarden silencio.

Figura # 18: El rey del silencio



Fuente: [http://laclasedemusicademavi.blogspot.com/2013/09/canta-la-cancion-rey-del-silencio\\_30.html](http://laclasedemusicademavi.blogspot.com/2013/09/canta-la-cancion-rey-del-silencio_30.html)

### Desarrollo de la Actividad

- Por lo regular, este juego se realiza después del recreo, momento en el cual los niños ingresan al salón de clases más exaltados, o cinco minutos antes de la hora de la salida.
- El docente escoge a uno de los alumnos que se encuentre en silencio.
- El niño que fue elegido se pone la corona de cartón y se queda a cargo del juego, haciendo lo mismo, seleccionando a uno de sus compañeros que esté cumpliendo con la consigna de hacer silencio.
- Esta rutina se repite con otros alumnos que se van pasando la corona a medida que son elegidos.
- Cuando el profesor avisa a los alumnos que se acabó el tiempo, el niño que en ese momento ocupa la corona se le nombra el Rey del Silencio y se puede llevar la corona a su casa con el propósito de que comparta esta experiencia con su familia. Al día siguiente debe llevar la corona al colegio para que el juego continúe.

**Recursos y Materiales Didácticos:** Corona de cartón adornada con diferentes detalles como brillantina.

**Evaluación:** Anotar en una bitácora las veces que cada niño del grupo conserva la corona y la lleva a su casa. Lo deseable es que la mayor parte de los alumnos obtengan la corona.



## ESTRATEGIA # 17

**Tema:** Zapatos Viajeros

**Objetivo:** Concientizar a los niños sobre el daño que sufren las personas en su patrimonio cuando son víctimas de un robo. También, la colaboración que deben prestar si esta en ellos el ayudar a prevenir un hurto.

Figura # 19: Zapatos viajeros



Fuente: <https://es.slideshare.net/Oswaldo/el-juego-cooperativo>

### Desarrollo de la Actividad

- Los niños deberán estar sentados en el suelo formando un círculo.
- El docente comentará a los niños que está muy cansado y que le duele un pié. Por esto, se quitará un zapato e invitará a los demás a que también hagan lo mismo.
- Cada niño, al igual que el profesor, depositará su zapato en un gran saco, el cual se sacará del círculo con el objetivo de que “un ladrón” se lo lleve con su contenido sin el conocimiento previo de ellos.
- Uno de los niños saldrá al rescate de los zapatos logrando alcanzar al ladrón.
- Aprovechando que ha recuperado el saco, el niño sacará uno de los zapatos del interior del saco y deberá buscar a su dueño para entregárselo.
- El que haya recuperado su zapato será el encargado de sacar el próximo calzado y repetir la acción anterior, y así sucesivamente, hasta que todos recuperen su zapato.

**Recursos y Materiales Didácticos:** Un saco o una bolsa de basura grande para meter los zapatos. Un antifaz o una media que cubra la cara del ladrón. Se podrá realizar tanto en la clase como en el patio.

## ESTRATEGIA # 18

**Tema:** Mi amigo el payaso

**Objetivo:** Aprender a respetar las reglas establecidas en juegos y actividades; comprender lo que es la equidad de género, y ceder el turno voluntariamente como un gesto de cortesía.

Figura # 20: Mi amigo el payaso



Fuente: <http://www.santabeatriz.com/juegos/product/mega-rebaladera-con-agua-feber/>

### Desarrollo de la Actividad

- El docente platica con los alumnos acerca de la forma en que cada uno de ellos puede resbalarse en el payaso.
- De esta forma, le pregunta al grupo si están de acuerdo en que sean las niñas quienes suban primero a la resbaladilla, explicándole a los niños, de acuerdo a su edad, cuestiones de caballerosidad para que accedan.
- Después de una ronda en que todas las niñas y posteriormente los niños hagan uso del juego, se les indicará que en esta ocasión se formará un niño y niña intercalados, debiendo buscar su lugar de acuerdo a su estatura.

### Recursos y Materiales Didácticos

Resbaladilla plástica “disfrazada” de payaso o de cualquier otro personaje.

### Evaluación

Registrar en una bitácora las ocasiones en que los niños no quisieron respetar el orden de los turnos para utilizar el juego, así como las veces en que fue respetado.

## ESTRATEGIA # 19

**Tema:** El río revuelto

**Objetivo:** Fomentar la participación y la confianza.

Figura # 21: Mi amigo el payaso



Fuente: <http://anacarrera-infantil.blogspot.com/p/proyecto-los-peces.html>

### Desarrollo de la Actividad

- El maestro pega en cada uno de los peces de plástico un letrero que contiene escrito un valor como honestidad, amor, amistad, confianza, respeto, etc. y su imagen.
- El profesor forma equipos y con ayuda de los niños llena las tinas de agua.
- A continuación, los niños se reúnen alrededor de las tinas y el docente les pide que en orden y con ayuda de las cañas de pescar capturen a los peces.
- Conforme los alumnos atrapen a los peces los colocarán en las cubetas de plástico.
- Una vez que los equipos hayan terminado de pescar, un integrante de cada uno de ellos
- Toma al azar un pez de su cubeta, y lo entrega al maestro para que éste lea el mensaje.
- De acuerdo a la ilustración, los niños dicen lo que piensan o lo que imaginan del dibujo. Posteriormente, el profesor da mayor información sobre el significado del valor.

### Recursos y Materiales Didácticos

Cuatro tinas para agua, seis peces de plástico de colores diferentes para cada tina, cañas de pescar y cubetas de plástico.

**Evaluación:** Anotar las opiniones positivas y negativas que los niños externaron sobre las imágenes y los valores escritos en los peces. También la buena disposición para adoptar un comportamiento acorde a los valores aprendidos mediante esta actividad.

## ESTRATEGIA # 20

**Título:** Ronda de valores

**Objetivo:** Identificar valores

Figura # 22: Ronda de valores



Fuente: <https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/canciones-infantiles/canciones-infantiles-para-bailar-y-cantar/>

**Desarrollo de la actividad:** Los niños los reunimos y formamos una ronda, y cantamos y ellos a la medida que se desarrolla la actividad van mencionando los valores.

**Materiales:** niños, canciones (un vasito de valores)

**Resultados:** los estudiantes, se integraron y compartieron unos con otros.

## ESTRATEGIA # 21

**Título:** Señalo los valores practicados en casa

**Objetivo:** Los niños se identificaran con los valores enseñados en casa, de una forma didáctica.

Figura # 23: Valores en casa



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=CYBaLVACWmk>

**Desarrollo de la actividad:** reunimos a los niños en pequeños grupos y juntos buscaban en la sopa de letra.

**Materiales:** hojas con sopas de letras, colores.

**Resultados:** Los niños se divierten con la actividad, aunque algunos se les dificulta señalar los valores aplicados en casa.

## ESTRATEGIAS # 22

**Título:** Señalo mis responsabilidades

**Objetivo:** Señalar algunas responsabilidades que corresponden a los niños.

Figura # 24: Responsabilidades



Fuente:<https://momsandtotsmag.com/2015/02/11/how-to-organize-your-kids-toys/organizing-toys/>

**Desarrollo de la actividad:** Los niños deberán marcar en una hoja diferentes ilustraciones las que correspondan a sus responsabilidades.

**Materiales:** hojas, colores.

**Resultados:** los niños interactuaron entre si y lograron identificar sus responsabilidades.

## ESTRATEGIAS # 23

**Título:** El valor de la justicia

**Objetivo:** Comprender la importancia de practicar la justicia.

Figura # 25: Valores la justicia



Fuente: [http://ardillitasregina.blogspot.com/2015/06/blog-post\\_30.html](http://ardillitasregina.blogspot.com/2015/06/blog-post_30.html)

**Desarrollo de la actividad:** Se realiza explicación del valor, luego los niños decoran en parejas unas hojas, haciendo bolitas de papel.

**Materiales:** hojas, goma, papel.

1. Pregunte a los alumnos qué es una injusticia y solicite ejemplos.
2. Reflexione con sus alumnos qué significa el juego justo y haga que pongan algunos ejemplos de reglas de juegos que conozcan bien
3. Es importante que les explique que las reglas se establecen para que todos podamos entendernos mejor y sepamos cómo actuar en diferentes momentos. Pídales que identifiquen 5 reglas del salón y 5 reglas de su casa
4. Inventemos entre todos un juego: Pídales que inventen un juego y pongan las reglas que ellos quieran, mientras tanto usted quédese fuera de la discusión. Una vez que hayan terminado pídale que le expliquen el nuevo juego.
5. Jueguen todos juntos en el patio este nuevo juego siguiendo las reglas (usted también)
6. Si es posible, inviten a jugar a niños y niñas de otros grupos

**Resultados:** La experiencia de compartir entre sí, permite que los niños dialoguen, y compartan mutuamente.

#### **4.4. RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA.**

Para el desarrollo de esta investigación, se efectuó una selección de actividades lúdicas tomando como referencia las características pedagógicas que poseen, orientadas a la facilitación de la enseñanza de valores en los estudiantes del primer año de básica de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”. Es importante mencionar que los juegos que se describen en la propuesta están basados al registro de las actitudes y comportamientos observados en los niños/as a partir de la instrumentación de las actividades lúdicas.

Se espera que la propuesta de aplicación permita determinar con exactitud el aporte que el juego realiza a las actividades pedagógicas orientadas a la formación y desarrollo de valores en el aula, para captar la atención y el interés de los estudiantes a través de ellos y facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Identificar las estrategias metodológicas del docente, las estrategias de aprendizaje de los alumnos y establecer en qué medida las estrategias lúdicas empleadas permiten un mejor aprendizaje.

Se sugiere a la institución ser partícipes de practicar los valores que permitan hacer las correcciones necesarias en el proceso enseñanza aprendizaje.

En los docentes reflexionar y analizar sobre su rol y tarea en marcadas en la convivencia social de los estudiantes.

Promover la motivación y convivencia social de forma constante.

En los estudiantes participar activamente y apropiarse del proceso de aprendizaje, compartir y respetar a sus compañeros.

Valorar y potenciar los alcances del trabajo en equipo y colaboren con agrado en cada actividad lúdica.



## BIBLIOGRAFIA

- Alcaraz, A. C. (2017). *Los valores*.
- Andes. (12 de 04 de 2016). *andes.info.ec*. Recuperado el 04 de 02 de 2018, de andes.info.ec: <https://www.andes.info.ec/es/noticias/sociedad/1/48700/ecuador-impulsa-educacion-valores>
- Arguello. (2010). [http://www.vulka.es/noticia/importancia-de-la-actividad-ludica\\_1711.html](http://www.vulka.es/noticia/importancia-de-la-actividad-ludica_1711.html).
- autores, C. d. (2016). *Preparación Pedagógica Integral para Profesores Integrales*. " . La Habana: Editorial "Félix Varela".
- Báxter. (2013). *¿Cuándo y cómo educar en valores?* . La Habana: Pueblo y Educación.
- Bello Estévez, P. (2016). *Los juegos: planteamiento y clasificaciones. Didáctica de las segundas lenguas. Estrategias y recursos básicos*. Aula XXI. Santillana, pp. 136.
- Carosio, A. (05 de 08 de 2017). *Otras voces en educacion*. Recuperado el 07 de 02 de 2018, de Otras voces en educacion: <http://otrasvoceseneducacion.org/archivos/235267>
- Carrera, J. (2015). *Clasificación de las herramientas lúdicas en la educación*. Flyngdodos.
- DRAE. (2016). *Diccionario de la real academia de la lengua*. Espana: Andaluz.
- Espinosa, M. F. (22 de 08 de 2017). El Gobierno propone cátedras de educación y valores para prevenir la corrupción. *El ciudadano*.
- Gardner. (2012, pág. 108).
- Granda, P. (23 de 11 de 2016). *laenfermeria.es*. Recuperado el 19 de 05 de 2018, de laenfermeria.es: [www.laenfermeria.es/apuntes/otros/psicologia/ciencias\\_de\\_la\\_conducta.doc](http://www.laenfermeria.es/apuntes/otros/psicologia/ciencias_de_la_conducta.doc)
- Groos, K., Thiere, D. S., Jena, & Fischer, G. (2014). *El juego*. Barcelona: Andaluz.
- Huizinga, J. (2014).
- Magdiel. (04 de 06 de 2010). Recuperado el 19 de 05 de 2018, de <http://estrategiasludicaseneducacioninicial.blogspot.com/2010/06/importancia-del-uso-de-estrategias.html>
- Ojalvo, M. (2013). *La educación de valores en el contexto universitario*. . Revista Pedagogía Universitaria Vol. 8 No. 1.
- Ortega, J. (2014). *Ciudad educativa, proyecto educativo juego lúdico y aprendizaje en educación*. España.
- Pacheco, R. (12 de 09 de 2016). *es.scribd.com*. Recuperado el 19 de 05 de 2018, de es.scribd.com: <https://es.scribd.com/doc/50302258/relaciones-interpersonales>

- Piaget, J. (2011). *Una didáctica fundada en la psicología de Jean Piaget*. Buenos Aires: Editorial Kapelusz.
- Pugmire-Stoy, M. (2016). *El juego espontáneo en la primera infancia*. Narcea.
- Romero, C. G. (23 de 11 de 2015). *aulaintercultural.org*. Recuperado el 19 de 05 de 2018, de *aulaintercultural.org*: <http://aulaintercultural.org/2011/10/24/convivencia-conceptualizacion-y-sugerencias-para-la-praxis/>
- Rosales, D. (2012). *Introducción a la lógica*. Lima: Amaru.
- Tierno, B. (2014). *Valores humanos*. Mexico: Trillas.
- Vallejo, M. J. (2010, pág. 4). *El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad*.
- Wallon, H. (2014). *Psicología del Desarrollo*.
- Zubiri, X. (2014). *Valores*. Madrid: Andaluz.

# **ANEXOS**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACION**



**Carrera Educación Parvularia**  
**COORDINACIÓN**

**DIRECCIÓN: AV. UNIVERSITARIA (VÍA FLORES KM 1,1/2) BABAHOYO- LOS RÍOS ECUADOR**

Babahoyo Enero, 2018

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIAS | PORCENTAJE |
|--------------|-------------|------------|
|              |             | 0%         |
|              |             | 100%       |

**Lcdo. Eduardo Rodríguez Echeverría, MSc.**

**RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "EMIGDIO ESPARZA MORENO"**


Presente. -

De mi consideración:

Reciba un cordial y afectuoso saludo por parte de la Coordinadora de la carrera de Educación Parvularia, de la Universidad Técnica de Babahoyo, me dirijo a usted con el propósito de solicitarle se conceda el permiso respectivo a la estudiante egresada **España Santillan Gipsy Vanessa**, con cédula de ciudadanía N° 120670809-9 para que realice la recolección de evidencias tales como fotos, aplicación de encuestas o entrevistas a docentes o estudiantes, con el objetivo de la ejecución de su proyecto de investigación para la obtención del título de Licenciada de Ciencias de la Educación Mención Educación Parvularia, cuyo tema es: **ESTRATEGIA LÚDICA EN EL PROCESO DE FORMACIÓN DE VALORES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "EMIGDIO ESPARZA MORENO"**.

Segura de contar con una respuesta favorable, le anticipo mis sinceros agradecimientos de consideración y estima.

Atentamente,

  
**Lcda. Tanya Sánchez, MSc.**  
**Coordinadora de la Carrera**



*Recibido 28-02-18*  
*[Signature]*  
*10:48*

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

| <b>Problema</b>  | <b>Objetivo</b>  | <b>Hipótesis</b>   | <b>Variable independiente</b>     | <b>Variable dependiente</b>               |
|--|--|--|-----------------------------------|---|
| ¿Cómo las estrategias lúdicas influyen en el proceso de formación de valores en los estudiantes del primer año de educación básica de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno de la ciudad de Babahoyo? | Analizar la influencia de las estrategias lúdicas en el proceso de formación de valores en los estudiantes del primer año de educación básica de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno de la ciudad de Babahoyo.      | La aplicación de estrategias lúdicas influirá en el proceso de formación de valores en los estudiantes del primer año de educación básica de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno de la ciudad de Babahoyo.                      | Estrategias lúdicas               | Formación de valores                      |
| <b>Subproblemas o derivados</b>  | <b>Objetivos específicos</b>   | <b>Hipótesis específicas</b>   | <b>Variables</b>                  | <b>Variables</b>                          |
| ¿De qué manera las estrategias lúdicas influyen en el trabajo en equipo de los niños y niñas de primer año de educación básica?  | Indicar de qué manera las estrategias lúdicas influye en el trabajo en equipo de los niños y niñas de primer año de educación básica   | Al aplicar estrategias lúdicas se fortalecerá el trabajo en equipo de los estudiantes de primer año de educación básica.   | Estrategias                       | Trabajo en equipo                         |
| ¿Por qué las estrategias lúdicas influyen en el trabajo cooperativo de los niños y niñas de primer año de educación básica?  | Determinar por qué las estrategias lúdicas influyen en el trabajo cooperativo de los niños y niñas de primer año de educación básica.  | La aplicación de estrategias lúdicas mejorará el trabajo cooperativo de los estudiantes de primer año de educación básica.   | Aplicación de estrategias lúdicas | Trabajo cooperativo                       |
| ¿Cómo las estrategias lúdicas influyen en la convivencia social de los niños y niñas de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno de la ciudad de Babahoyo?             | Desarrollar una guía de estrategias lúdicas para fomentar los valores y convivencia social de los niños y niñas de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno de la ciudad de Babahoyo.. | El desarrollo de una guía de estrategias lúdicas garantizará la formación de valores y convivencia social de los estudiantes de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno de la ciudad de Babahoyo. | Guía de estrategias lúdicas       | Formación de valores y convivencia social |

**OPERACIONALIZACION DE LAS VARIABLES**

| <b>HIPOTESIS</b>  | <b>CONCEPTUALIZACION</b>          | <b>CONCEPTUALIZACION</b>           | <b>CATEGORIA</b> | <b>INDICADOR</b>   | <b>METODO</b>          | <b>TECNICA</b>           | <b>INSTRUMENTO</b>  | <b>ITEM</b>   | <b>ESCALA</b> |
|---|-----------------------------------|------------------------------------|------------------|--|------------------------|--------------------------|---|---|---------------|
| La aplicación de estrategias lúdicas influirá en el proceso de formación de valores en los estudiantes del primer año de educación básica de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno de la ciudad de Babahoyo. | Estrategias lúdicas               | Formación en valores               | Estudio          | Aplicación<br>Tipos<br>Aplicación de valores<br>Relaciones intra e interpersonales                       | Inductivo<br>deductivo | Entrevistas<br>Encuestas | Cuestionario  | ¿Se aplican estrategias lúdicas durante las clases?<br>¿El tipo de estrategias lúdicas es acorde a los estudiantes?<br>¿Se denotan valores en las clases?<br>¿Existen buenas relaciones entre los miembros de la comunidad educativa? | Licker        |
| <b>HIPOTESIS ESPECIFICAS</b>  | <b>VARIABLES</b>                  | <b>VARIABLES</b>                   | <b>CATEGORIA</b> | <b>INDICADOR</b>   | <b>METODO</b>          | <b>TECNICA</b>           | <b>ITEM</b>   |   | <b>ESCALA</b> |
| Al aplicar estrategias lúdicas se fortalecerá el trabajo en equipo de los estudiantes de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno de la ciudad de Babahoyo.                   | Estrategias lúdicas               | Fortalecerá el trabajo en equipo   | Estudio          | Aplicación<br>Participación<br>Motivación<br><br>Trabajo coordinado, solidario, respetuoso y consensuado | Inductivo<br>deductivo | Entrevistas<br>Encuestas | ¿Los estudiantes participan de las estrategias lúdicas?<br>¿Los estudiantes se motivan con las estrategias lúdicas?<br>¿Los estudiantes coordinan el trabajo en equipo de manera solidaria?<br>¿Los estudiantes respetan el criterio de los demás y se unen a la decisión de la mayoría?          | Licker  |               |
| La aplicación de estrategias lúdicas mejorara el trabajo cooperativo de los estudiantes de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno de la ciudad de Babahoyo.                 | Aplicación de estrategias lúdicas | Mejorará el trabajo cooperativo    | Estudio          | Aplicación<br><br>Tipo<br><br>Cooperativismo entre estudiantes   | Inductivo<br>deductivo | Entrevistas<br>Encuestas | ¿Se aplican estrategias lúdicas durante las clases?<br>¿El tipo de estrategias lúdicas es acorde a los estudiantes?<br>¿Los estudiantes cooperan con entusiasmo las actividades lúdicas?  | Licker  |               |
| Las estrategias lúdicas garantizará la convivencia social de los estudiantes de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno de la ciudad de Babahoyo.                            | Estrategias lúdicas               | Garantizará la convivencia social. | Estudio          | Aplicación<br><br>Tipo<br><br>Relación entre los miembros de la comunidad educativa familiares           | Inductivo<br>deductivo | Entrevistas<br>Encuestas | ¿Se aplican estrategias lúdicas durante las clases?<br>¿El tipo de estrategias lúdicas es acorde a los estudiantes?<br>¿Existen buenas relaciones entre estudiantes?<br>¿Existen buenas relaciones entre docentes?<br>¿Existen buenas relaciones entre autoridades, docentes y padres de familia? | Licker  |               |

Autor: Gipsy Vanessa España Santillán  
Fuente: Elaboración propia

## Anexo # 2

### Cuestionario para las entrevistas a docentes

1).- ¿Con que frecuencia aplican estrategias lúdicas durante las clases?

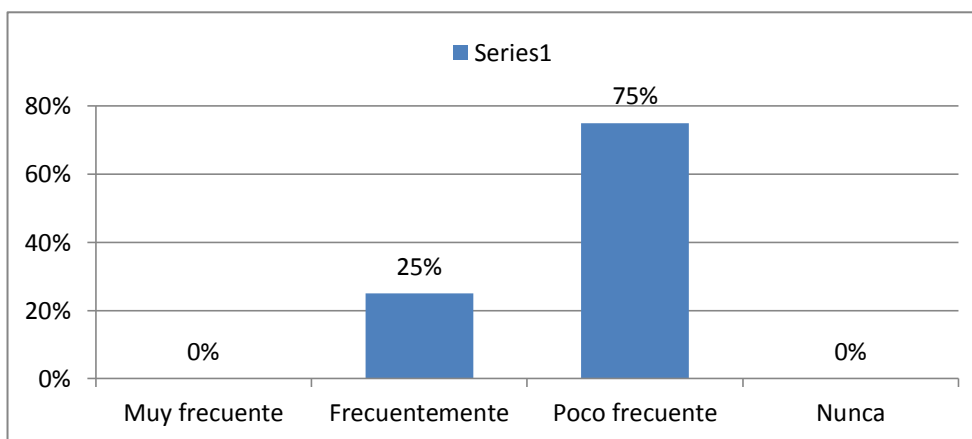
**Tabla N° 2:** Estrategias lúdicas

| ALTERNATIVAS   | FRECUENCIA | PORCENTAJE  |
|----------------|------------|-------------|
| Muy frecuente  | 0          | 0%          |
| Frecuentemente | 1          | 25%         |
| Poco frecuente | 3          | 75%         |
| Nunca          | 0          | 0%          |
| <b>TOTAL</b>   | <b>4</b>   | <b>100%</b> |

**Fuente de investigación:** Docentes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

**Elaboración:** Gipsy España Santillán

**Gráfico N° 2:** Estrategias lúdicas



**Fuente de investigación:** Docentes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

**Elaboración:** Gipsy España Santillán

**Análisis:** El presente gráfico muestra que el 75% de los docentes indicaron que poco frecuente utilizan estrategias lúdicas durante clases, el 25% respondió que frecuentemente.

**Interpretación:** Se determina que los docentes no utilizan las estrategias lúdicas con frecuencia, debido a que no las incluyen en sus planificaciones de clase y si lo hacen no están encaminadas al desarrollo moral del estudiante.

2).- ¿El tipo de estrategias lúdicas es acorde a los estudiantes?

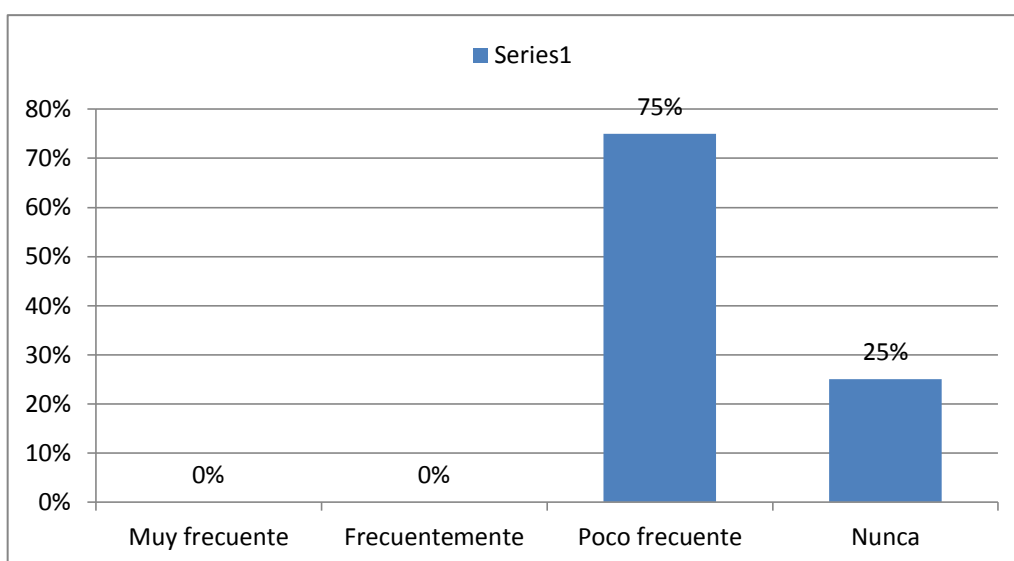
**Tabla N° 2:** Estrategias lúdicas acorde a los estudiantes

| ALTERNATIVAS   | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|----------------|------------|------------|
| Muy frecuente  | 0          | 0%         |
| Frecuentemente | 0          | 0%         |
| Poco frecuente | 3          | 75%        |
| Nunca          | 1          | 25%        |
| <b>TOTAL</b>   | 4          | 100%       |

**Fuente de investigación:** Docentes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

**Elaboración:** Gipsy España Santillán

**Gráfico N° 2:** Estrategias lúdicas acorde a los estudiantes



**Fuente de investigación:** Docentes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

**Elaboración:** Gipsy España Santillán

**Análisis:** El presente gráfico muestra que el 75% de los docentes indicaron que poco utilizan estrategias lúdicas acorde al año de básica de los estudiantes, el 25% respondió nunca utiliza estrategias lúdicas.

**Interpretación:** Se determina que la escasa aplicación de estrategias lúdicas en el aula no está acorde al año de básica del niño/a lo que perjudica su formación y desarrollo integral.



3. ¿Considera usted que la aplicación de estrategias lúdicas influye en el trabajo en equipo de los estudiantes?

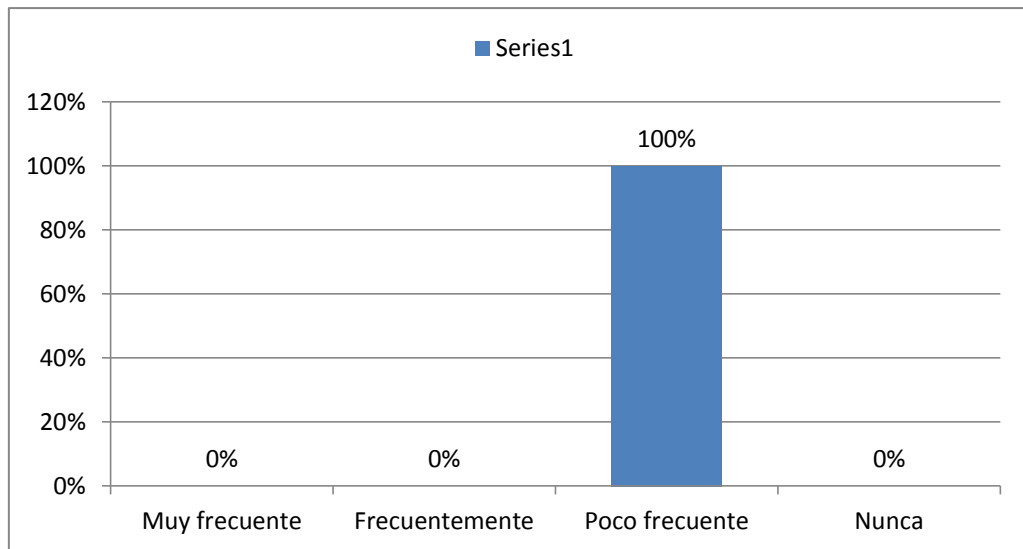
**Tabla N° 3:** Trabajo en equipo

| ALTERNATIVAS   | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|----------------|------------|------------|
| Muy frecuente  | 0          | 0%         |
| Frecuentemente | 0          | 0%         |
| Poco frecuente | 4          | 100%       |
| Nunca          | 0          | 0%         |
| <b>TOTAL</b>   | 4          | 100%       |

**Fuente de investigación:** Docentes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

**Elaboración:** Gipsy España Santillán

**Gráfico N° 3:** Trabajo en equipo



**Fuente de investigación:** Docentes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

**Elaboración:** Gipsy España Santillán

**Análisis:** El presente gráfico muestra que el 100% de los docentes consideran que poco frecuente la aplicación de estrategias lúdicas influye en el trabajo en equipo de los estudiantes.

**Interpretación:** Se determina que la escasa aplicación de estrategias lúdicas que favorezcan el trabajo en equipo, se ve afectado en el comportamiento de los estudiantes.

4. ¿Considera usted que las estrategias lúdicas influyen en el trabajo cooperativo de los estudiantes?

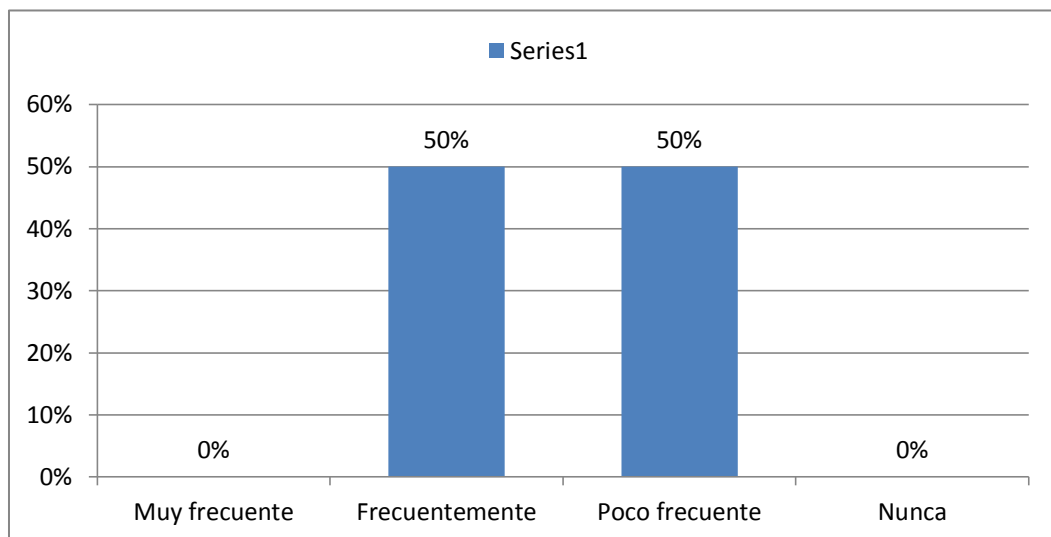
**Tabla N° 4:** Trabajo Cooperativo

| ALTERNATIVAS   | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|----------------|------------|------------|
| Muy frecuente  | 0          | 0%         |
| Frecuentemente | 2          | 50%        |
| Poco frecuente | 2          | 50%        |
| Nunca          | 0          | 0%         |
| <b>TOTAL</b>   | 4          | 100%       |

**Fuente de investigación:** Docentes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

**Elaboración:** Gipsy España Santillán

**Gráfico N° 4:** Estrategias lúdicas



**Fuente de investigación:** Docentes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

**Elaboración:** Gipsy España Santillán

**Análisis:** El presente gráfico muestra que el 50% de los docentes indicaron que frecuentemente las estrategias lúdicas influyen en el trabajo cooperativo de los estudiantes, el otro 50% indicó que poco frecuente.

**Interpretación:** Se determina que los docentes no fomentan el valor del cooperativismo, motivo por el cual que algunos estudiantes no les gusta cooperar con sus compañeros en clases.

5. ¿Cuenta usted con una Guía de estrategias lúdicas para la convivencia social de los estudiantes?

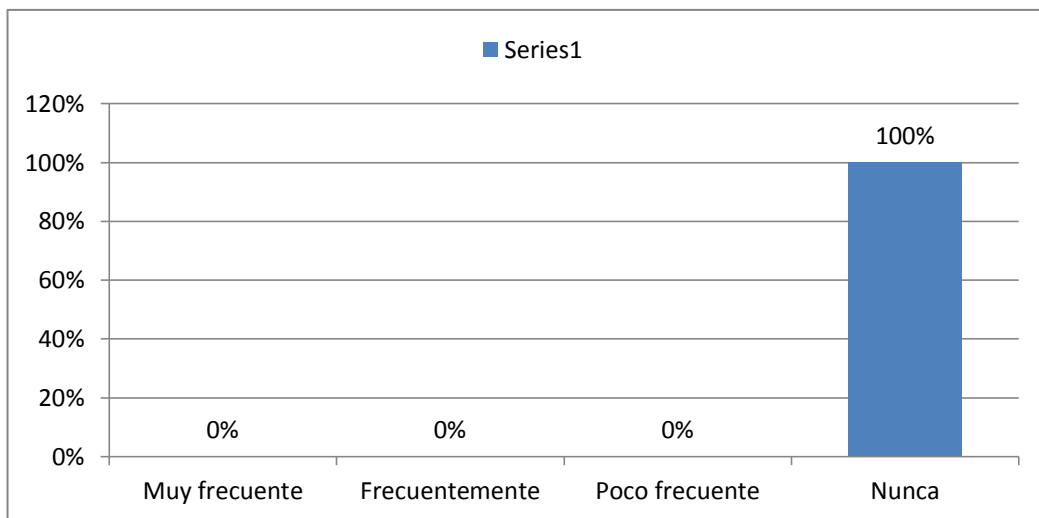
**Tabla N° 5:** Guía de estrategias lúdicas

| ALTERNATIVAS   | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|----------------|------------|------------|
| Muy frecuente  | 0          | 0%         |
| Frecuentemente | 0          | 0%         |
| Poco frecuente | 0          | 0%         |
| Nunca          | 4          | 100%       |
| <b>TOTAL</b>   | 4          | 100%       |

**Fuente de investigación:** Docentes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

**Elaboración:** Gipsy España Santillán

**Gráfico N° 5:** Guía de estrategias lúdicas



**Fuente de investigación:** Docentes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

**Elaboración:** Gipsy España Santillán

**Análisis:** El presente gráfico muestra que el 100% de los docentes nunca han tenido una guía de estrategias lúdicas para la convivencia social de los estudiantes.

**Interpretación:** Se determina que los docentes no cuentan con una guía de estrategias lúdicas que fomente la práctica de valores y convivencia social en los estudiantes.

6).- ¿Con que frecuencia sus estudiante se agreden en clases?

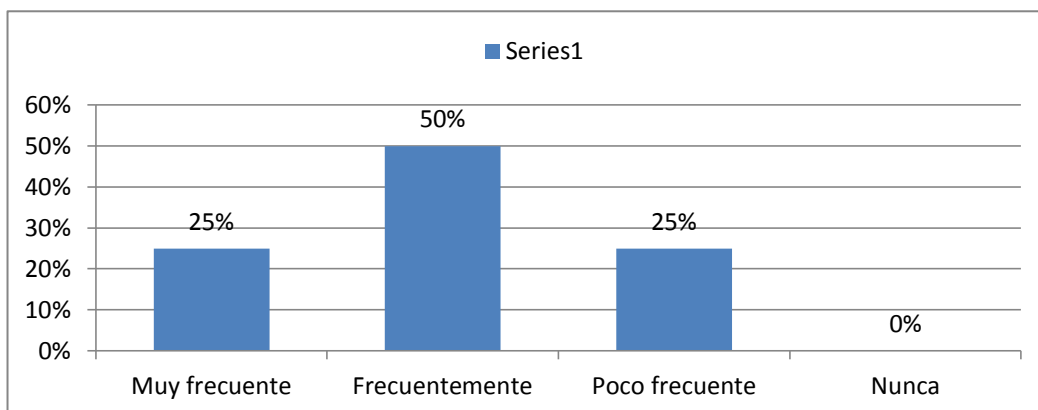
**Tabla N° 6:** Se agreden en clases

| ALTERNATIVAS   | FRECUENCIA | PORCENTAJE  |
|----------------|------------|-------------|
| Muy frecuente  | 1          | 25%         |
| Frecuentemente | 2          | 50%         |
| Poco frecuente | 1          | 25%         |
| Nunca          | 0          | 0%          |
| <b>TOTAL</b>   | <b>4</b>   | <b>100%</b> |

**Fuente de investigación:** Docentes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

**Elaboración:** Gipsy España Santillán

**Gráfico N° 6:** Se agreden en clases



**Fuente de investigación:** Docentes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

**Elaboración:** Gipsy España Santillán

**Análisis:** El presente gráfico muestra que el 25% de los docentes indicaron que frecuentemente, el 25% muy frecuente, mientras que el otro 25% respondió que poco frecuente.

**Interpretación:** Se determina que existe un porcentaje alto en los estudiantes que se agreden y falta el respeto a sus compañeros en el aula de clases.

7).- ¿Los estudiantes coordinan el trabajo en equipo de manera solidaria?

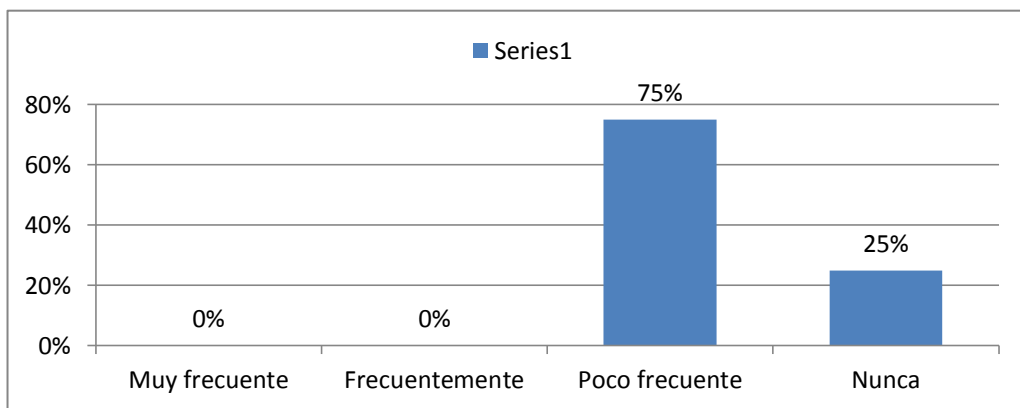
**Tabla N° 7:** Trabajo en equipo de manera solidaria

| ALTERNATIVAS   | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|----------------|------------|------------|
| Muy frecuente  | 0          | 0%         |
| Frecuentemente | 0          | 0%         |
| Poco frecuente | 3          | 75%        |
| Nunca          | 1          | 25%        |
| <b>TOTAL</b>   | 4          | 100%       |

**Fuente de investigación:** Docentes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

**Elaboración:** Gipsy España Santillán

**Gráfico N° 7:** Trabajo en equipo de manera solidaria



**Fuente de investigación:** Docentes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

**Elaboración:** Gipsy España Santillán

**Análisis:** El presente gráfico muestra que el 75% de los docentes indicaron que poco frecuente los estudiantes coordinan el trabajo en equipo de manera solidaria, el 25% dijo que nunca.

**Interpretación:** Se determina que los docentes no generan motivación al estudiante para que puedan coordinar de manera solidario los trabajos en equipo.

8).- ¿Los estudiantes respetan el criterio de los demás y se unen a la decisión de la mayoría?

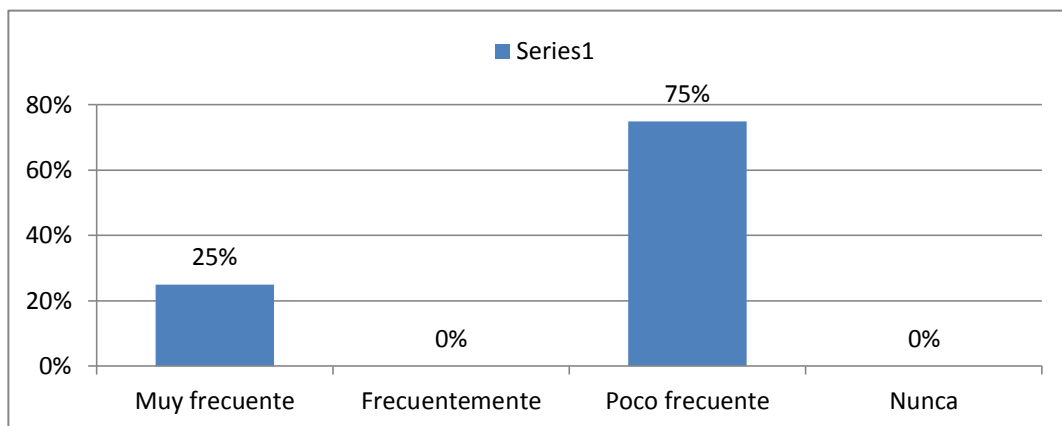
**Tabla N° 8:** Los estudiantes respetan el criterio de los demás

| ALTERNATIVAS   | FRECUENCIA | PORCENTAJE  |
|----------------|------------|-------------|
| Muy frecuente  | 1          | 25%         |
| Frecuentemente | 0          | 0%          |
| Poco frecuente | 3          | 75%         |
| Nunca          | 0          | 0%          |
| <b>TOTAL</b>   | <b>4</b>   | <b>100%</b> |

**Fuente de investigación:** Docentes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

**Elaboración:** Gipsy España Santillán

**Gráfico N° 8:** Los estudiantes respetan el criterio de los demás



**Fuente de investigación:** Docentes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

**Elaboración:** Gipsy España Santillán

**Análisis:** El presente gráfico muestra que el 75% de los docentes indicaron que poco frecuente los estudiantes respetan el criterio de los demás y se unen a la decisión de la mayoría, el 25% muy frecuente.

**Interpretación:** Se determina que no siempre los estudiantes respetan el criterio de los demás, siempre existe una discusión y no se ponen de acuerdo.

9).- ¿Los estudiantes respetan las reglas y turnos cuando realizan las actividades lúdicas?

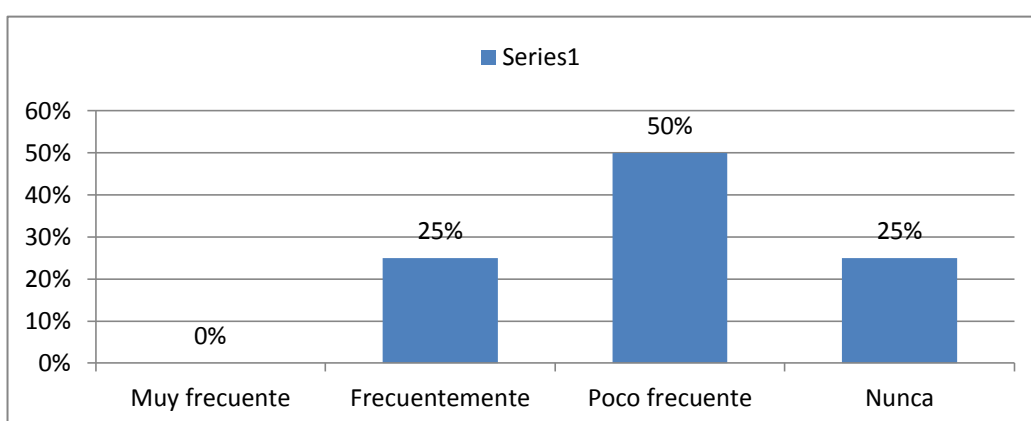
**Tabla N° 9:** Reglas y turnos cuando realizan las actividades lúdicas

| ALTERNATIVAS   | FRECUENCIA | PORCENTAJE  |
|----------------|------------|-------------|
| Muy frecuente  | 0          | 0%          |
| Frecuentemente | 1          | 25%         |
| Poco frecuente | 2          | 50%         |
| Nunca          | 1          | 25%         |
| <b>TOTAL</b>   | <b>4</b>   | <b>100%</b> |

**Fuente de investigación:** Docentes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

**Elaboración:** Gipsy España Santillán

**Gráfico N° 9:** Reglas y turnos cuando realizan las actividades lúdicas



**Fuente de investigación:** Docentes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

**Elaboración:** Gipsy España Santillán

**Análisis:** El presente gráfico muestra que el 50% de los docentes indicaron que poco frecuente los estudiantes respetan las reglas y turnos cuando realizan las actividades lúdicas, el 25% frecuentemente, mientras que el otro 25% respondió que nunca.

**Interpretación:** Se determina que la mayoría de los estudiantes no respetan las reglas y turnos cuando realizan las actividades lúdicas en el aula.

10).- ¿Existen buenas relaciones entre estudiantes?

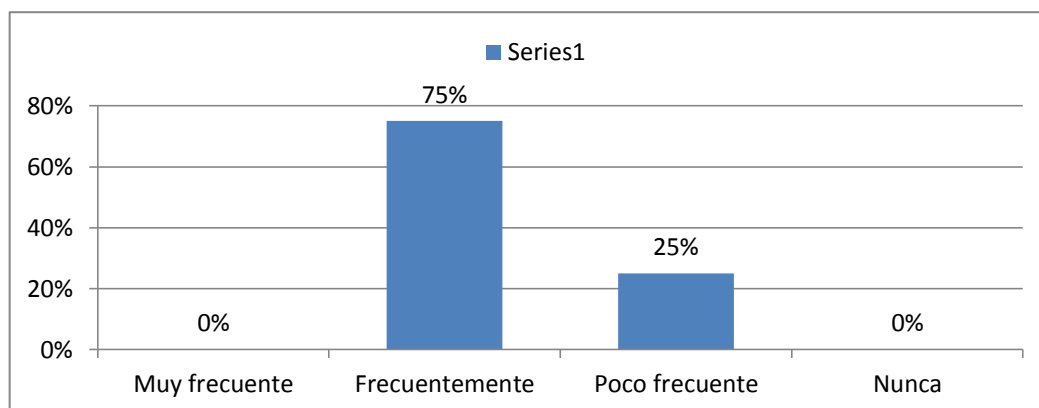
**Tabla N° 10:** Buenas relaciones entre estudiantes

| ALTERNATIVAS   | FRECUENCIA | PORCENTAJE  |
|----------------|------------|-------------|
| Muy frecuente  | 0          | 0%          |
| Frecuentemente | 3          | 75%         |
| Poco frecuente | 1          | 25%         |
| Nunca          | 0          | 0%          |
| <b>TOTAL</b>   | <b>4</b>   | <b>100%</b> |

**Fuente de investigación:** Docentes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

**Elaboración:** Gipsy España Santillán

**Gráfico N° 10:** Buenas relaciones entre estudiantes



**Fuente de investigación:** Docentes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

**Elaboración:** Gipsy España Santillán

**Análisis:** El presente gráfico muestra que el 75% de los docentes indicaron que frecuentemente existe buena relación entre estudiantes, el otro 25% dijo que poco frecuente.

**Interpretación:** Se determina que los docentes consideran que si existe buena relación entre estudiantes.



### Anexo # 3

## FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE BÁSICA

### 1. Le gusta jugar en el aula

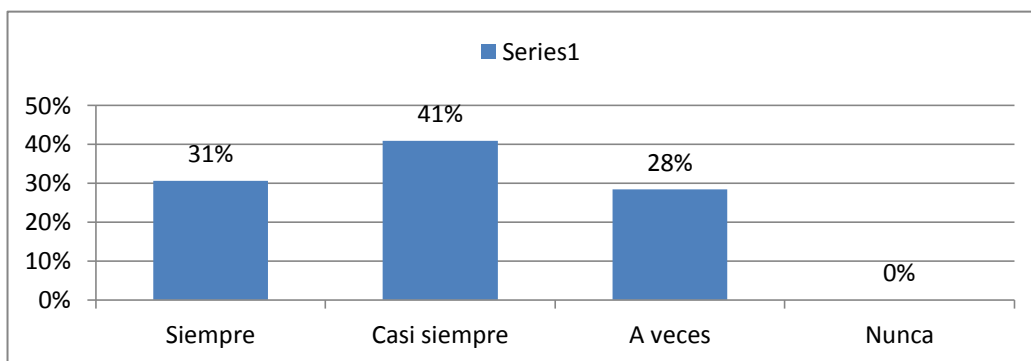
**Tabla N° 11:** Le gusta jugar en el aula

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE  |
|--------------|------------|-------------|
| Siempre      | 27         | 31%         |
| Casi siempre | 36         | 41%         |
| A veces      | 25         | 28%         |
| Nunca        | 0          | 0%          |
| <b>TOTAL</b> | <b>88</b>  | <b>100%</b> |

**Fuente de investigación:** Estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

**Elaboración:** Gipsy España Santillán

**Gráfico N° 11:** Le gusta jugar en el aula



**Fuente de investigación:** Estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

**Elaboración:** Gipsy España Santillán

**Análisis:** El presente gráfico muestra que 41% de los estudiantes casi siempre les gusta jugar, 31% siempre, el 28% a veces.

**Interpretación:** Se determina que a los niños por naturaleza el juego les llama la atención y buscan siempre jugar en el aula.

2. Se siente motivado cuando la maestra realiza juegos en el aula

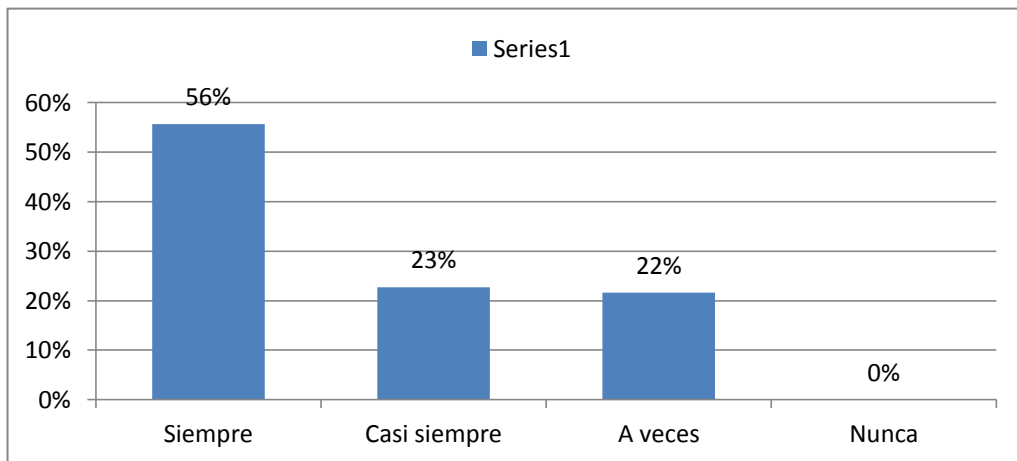
**Tabla N° 12:** Motivación

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE  |
|--------------|------------|-------------|
| Siempre      | 49         | 56%         |
| Casi siempre | 20         | 23%         |
| A veces      | 19         | 22%         |
| Nunca        | 0          | 0%          |
| <b>TOTAL</b> | <b>88</b>  | <b>100%</b> |

**Fuente de investigación:** Estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

**Elaboración:** Gipsy España Santillán

**Gráfico N° 12:** Motivación



**Fuente de investigación:** Estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

**Elaboración:** Gipsy España Santillán

**Análisis:** El presente gráfico muestra que 56% de los estudiantes se sienten siempre motivados por el juego, 23% casi siempre y el 22% a veces.

**Interpretación:** Se determina que en su mayoría los niños presentan motivación cuando la docente los invita a participar del algún juego.

### 3. Identifica los valores

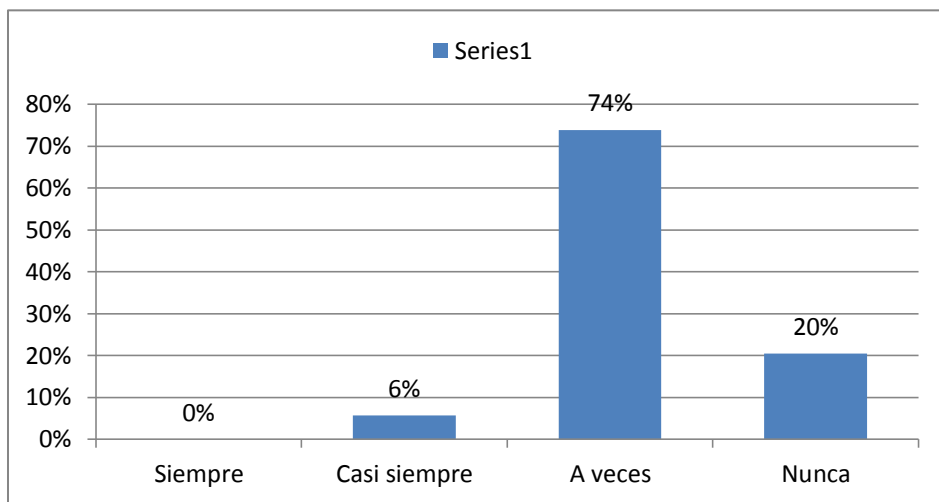
**Tabla N° 13:** Identifica valores

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE  |
|--------------|------------|-------------|
| Siempre      | 0          | 0%          |
| Casi siempre | 5          | 6%          |
| A veces      | 65         | 74%         |
| Nunca        | 18         | 20%         |
| <b>TOTAL</b> | <b>88</b>  | <b>100%</b> |

**Fuente de investigación:** Estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

**Elaboración:** Gipsy España Santillán

**Gráfico N° 13:** Identifica valores



**Fuente de investigación:** Estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

**Elaboración:** Gipsy España Santillán

**Análisis:** El presente gráfico muestra que el 74% de los estudiantes a veces identifican los valores, el 6% casi siempre.

**Interpretación:** Se determina que los estudiantes no siempre logran identificar los valores, por lo tanto los docentes deben preparar a los estudiantes en la enseñanza de cada valor.

#### 4. Le gusta trabajar en equipo

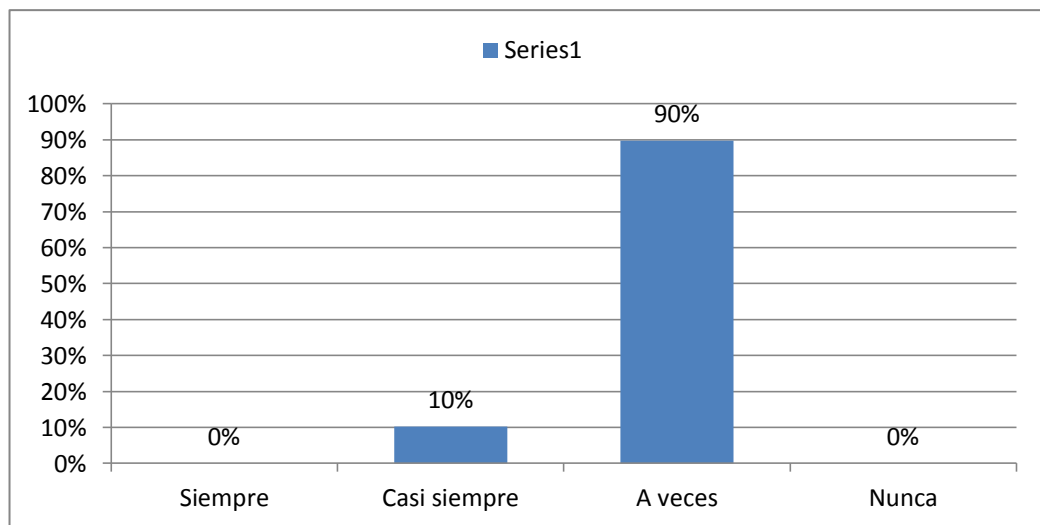
**Tabla N° 14:** Trabajar en equipo

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE  |
|--------------|------------|-------------|
| Siempre      | 0          | 0%          |
| Casi siempre | 9          | 10%         |
| A veces      | 79         | 90%         |
| Nunca        | 0          | 0%          |
| <b>TOTAL</b> | <b>88</b>  | <b>100%</b> |

**Fuente de investigación:** Estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

**Elaboración:** Gipsy España Santillán

**Gráfico N° 14:** Trabajar en equipo



**Fuente de investigación:** Estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

**Elaboración:** Gipsy España Santillán

**Análisis:** El presente gráfico muestra que el 90% de los estudiantes a veces trabajan en equipo, el 10% casi siempre.

**Interpretación:** Se determina que en su mayoría los estudiantes no trabajan en equipo cuando la maestra les pone una tarea o algún juego que esté relacionado a la cooperación de todos los alumnos.

5. Le gusta cooperar con sus compañeros

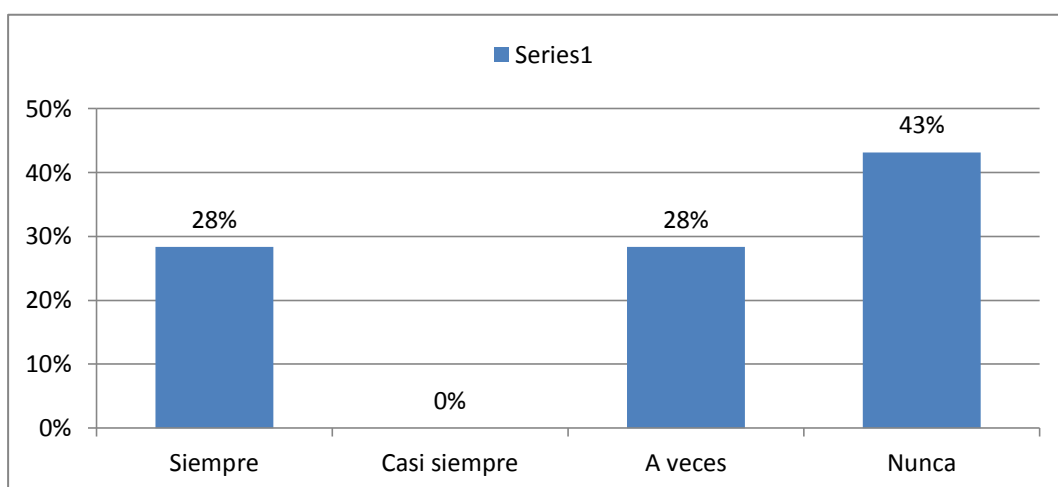
**Tabla N° 15:** Coopera con sus compañeros

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE  |
|--------------|------------|-------------|
| Siempre      | 25         | 28%         |
| Casi siempre | 0          | 0%          |
| A veces      | 25         | 28%         |
| Nunca        | 38         | 43%         |
| <b>TOTAL</b> | <b>88</b>  | <b>100%</b> |

**Fuente de investigación:** Estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

**Elaboración:** Gipsy España Santillán

**Gráfico N° 15:** Coopera con sus compañeros



**Fuente de investigación:** Estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

**Elaboración:** Gipsy España Santillán

**Análisis:** El presente gráfico muestra que el 43% de los estudiantes nunca coopera con sus compañeros, 28% siempre, el 28% a veces.

**Interpretación:** Se concluye que los estudiantes no cooperan con sus compañeros, durante las clases.

6. Cumple con responsabilidad las tareas asignadas por la maestra

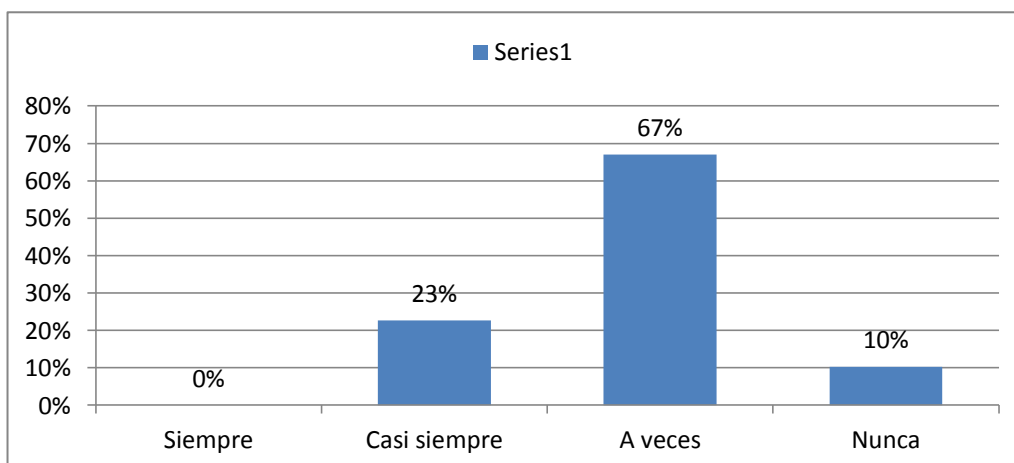
**Tabla N° 16:** Responsabilidad

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE  |
|--------------|------------|-------------|
| Siempre      | 0          | 0%          |
| Casi siempre | 20         | 23%         |
| A veces      | 59         | 67%         |
| Nunca        | 9          | 10%         |
| <b>TOTAL</b> | <b>88</b>  | <b>100%</b> |

**Fuente de investigación:** Estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

**Elaboración:** Gipsy España Santillán

**Gráfico N° 16:** Responsabilidad



**Fuente de investigación:** Estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

**Elaboración:** Gipsy España Santillán

**Análisis:** El presente gráfico muestra que el 67% de los estudiantes a veces cumple con responsabilidad las tareas asignadas, el 23% casi siempre, mientras que el 10% nunca.

**Interpretación:** Se determina que los estudiantes presentan un alto porcentaje de irresponsabilidad en las tareas asignadas ya sea en el aula o para el hogar.

7. Comprende la importancia de practicar la justicia

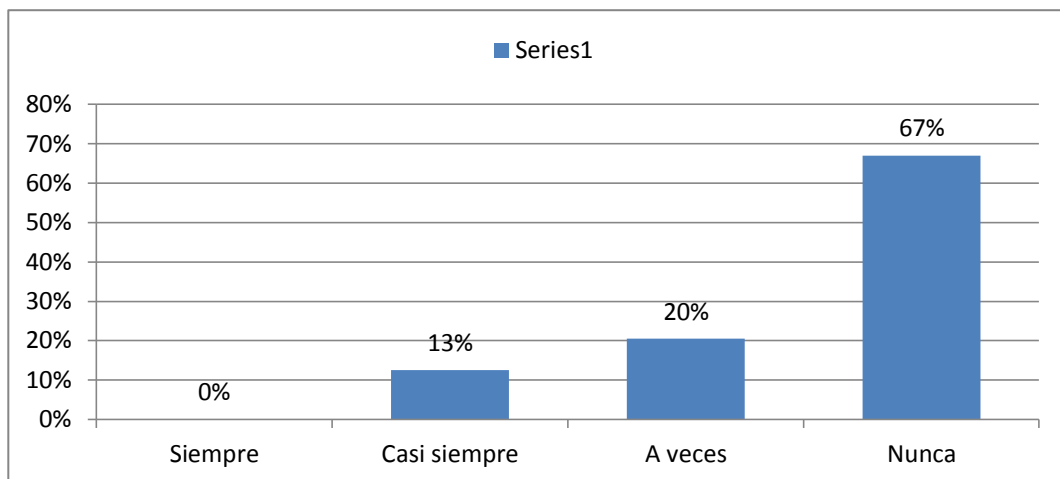
**Tabla N° 17:** La Justicia

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE  |
|--------------|------------|-------------|
| Siempre      | 0          | 0%          |
| Casi siempre | 11         | 13%         |
| A veces      | 18         | 20%         |
| Nunca        | 59         | 67%         |
| <b>TOTAL</b> | <b>88</b>  | <b>100%</b> |

**Fuente de investigación:** Estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

**Elaboración:** Gipsy España Santillán

**Gráfico N° 17:** Estrategias lúdicas



**Fuente de investigación:** Estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

**Elaboración:** Gipsy España Santillán

**Análisis:** El presente gráfico muestra que el 67% de los estudiantes no comprende de la importancia de la justicia, el 20% a veces, mientras que el 13% casi siempre

**Interpretación:** Se determina que los estudiantes no practican el valor de la justicia, por lo tanto se les complica entender su importancia en la relación con sus compañeros.

8. Es respetuoso y solidario

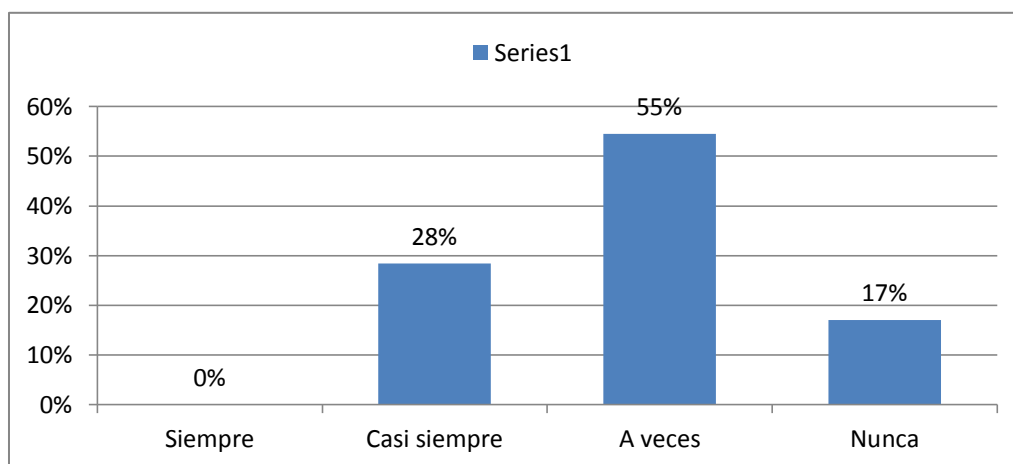
**Tabla N° 18:** Respetuoso y solidario

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE  |
|--------------|------------|-------------|
| Siempre      | 0          | 0%          |
| Casi siempre | 25         | 28%         |
| A veces      | 48         | 55%         |
| Nunca        | 15         | 17%         |
| <b>TOTAL</b> | <b>88</b>  | <b>100%</b> |

**Fuente de investigación:** Estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

**Elaboración:** Gipsy España Santillán

**Gráfico N° 18:** Respetuoso y solidario



**Fuente de investigación:** Estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

**Elaboración:** Gipsy España Santillán

**Análisis:** El presente gráfico muestra que el 55% de los estudiantes a veces es respetuoso y solidario, el 28% casi siempre, mientras que el 17% nunca.

**Interpretación:** Se determina que los estudiantes carecen de valores de responsabilidad y solidaridad.



## 9. Muestra confianza y seguridad en el aula

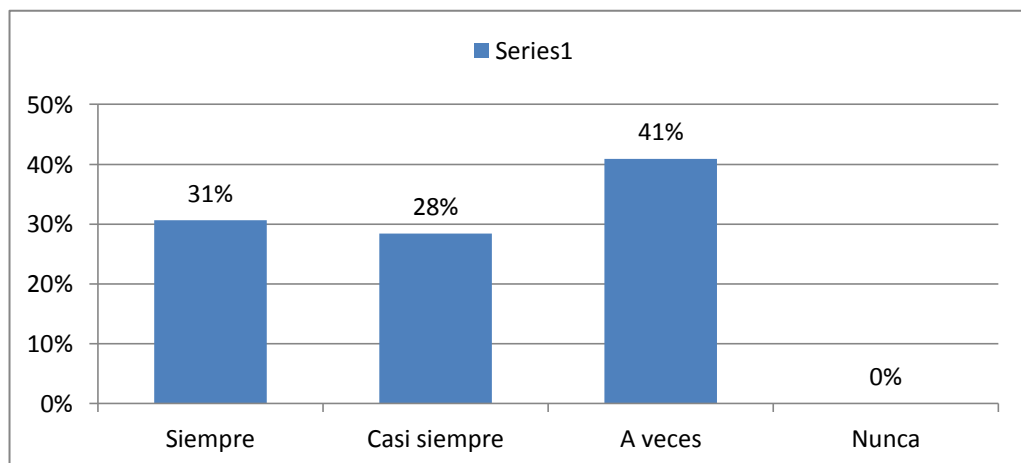
**Tabla N° 19:** Confianza y seguridad en el aula

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE  |
|--------------|------------|-------------|
| Siempre      | 27         | 31%         |
| Casi siempre | 25         | 28%         |
| A veces      | 36         | 41%         |
| Nunca        | 0          | 0%          |
| <b>TOTAL</b> | <b>88</b>  | <b>100%</b> |

**Fuente de investigación:** Estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

**Elaboración:** Gipsy España Santillán

**Gráfico N° 19:** Confianza y seguridad en el aula



**Fuente de investigación:** Estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

**Elaboración:** Gipsy España Santillán

**Análisis:** El presente gráfico muestra que 41% de los estudiantes a veces tiene confianza en sí mismo y es seguro, el 31% siempre, mientras que el 28% casi siempre.

**Interpretación:** Se determina que los estudiantes en su mayoría se muestran inseguridad y falta de confianza en el aula.

## 10. Es participativo en clases

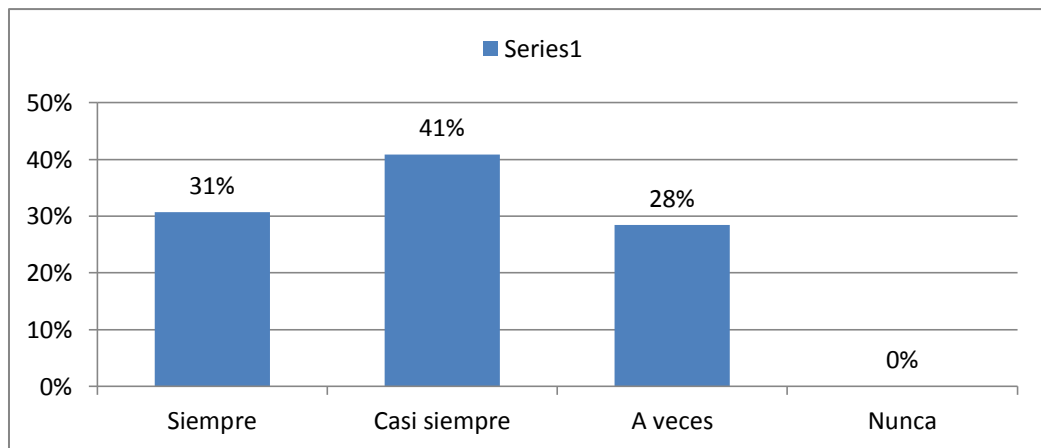
**Tabla N° 20:** Participa en clases

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE  |
|--------------|------------|-------------|
| Siempre      | 27         | 31%         |
| Casi siempre | 36         | 41%         |
| A veces      | 25         | 28%         |
| Nunca        | 0          | 0%          |
| <b>TOTAL</b> | <b>88</b>  | <b>100%</b> |

**Fuente de investigación:** Estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

**Elaboración:** Gipsy España Santillán

**Gráfico N° 20:** Participa en clases



**Fuente de investigación:** Estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

**Elaboración:** Gipsy España Santillán

**Análisis:** El presente gráfico muestra que el 41% de los estudiante casi siempre participa en clases, 31% a veces mientras que el 28% a veces.

**Interpretación:** Se determina que los estudiantes no siempre son participativos en clases.

## FOTOS DURANTE LA INVESTIGACIÓN



Foto N° 1: Revisión de la Tutora del Informe Final



Foto N°2: Revisión de la Lectora del Informe Final



Foto N°3: Firma del Director de la Escuela



Foto N°4: Con la docente del aula



Foto N°5: Realizando la primera actividad con los niños



Foto N°6: Realizando la segunda actividad con los niños



Foto N°7: Realizando la tercera actividad con los niños



Foto N°8: Realizando la cuarta actividad con los niños



Foto N°9: Realizando la quinta actividad con los niños



Foto N°10: Realizando la sexta actividad con los niños