



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD: SEMIPRESENCIAL

**Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención
del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación,
Mención: Educación Básica**

TEMA:

**“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA LA PRÁCTICA DE
VALORES EN LOS/AS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “NUESTRA SEÑORA DE AGUA
SANTA” DEL CASERÍO LA PAZ, DEL CANTÓN PELILEO,
PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**

AUTOR: Gloria Rocío Heredia Pepe

TUTOR: Dr. Mg. Willyams Rodrigo Castro Dávila

Ambato -:- Ecuador

2013

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

CERTIFICA

Yo, Willyams Rodrigo Castro Dávila, C.C. 1802303006 en mi calidad de tutor del trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA LA PRÁCTICA DE VALORES EN LOS/AS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “NUESTRA SEÑORA DE AGUA SANTA” DEL CASERÍO LA PAZ, DEL CANTÓN PELILEO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”** desarrollado por la egresada Gloria Rocío Heredia Pepe, considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

Ambato, 04 de Marzo del 2013

.....

Dr. Mg. Willyams Rodrigo Castro Dávila

TUTOR

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora, quién basada en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Heredia Pepe Gloria Rocío

C.C.:1600327470

AUTORA

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: **“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA LA PRÁCTICA DE VALORES EN LOS/AS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “NUESTRA SEÑORA DE AGUA SANTA” DEL CASERÍO LA PAZ, DEL CANTÓN PELILEO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autora y no se utilice con fines de lucro.

.....

Heredia Pepe Gloria Rocío

C.C.:1600327470

AUTORA

Al Consejo Directivo de la Facultad De Ciencias

Humanas y de la Educación:

La Comisión de estudio y calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA LA PRÁCTICA DE VALORES EN LOS/AS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “NUESTRA SEÑORA DE AGUA SANTA” DEL CASERÍO LA PAZ, DEL CANTÓN PELILEO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA**”, presentada por la Srta. Gloria Rocío Heredia Pepe egresada de la Carrera de Educación Básica promoción: Septiembre - Febrero 2013, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

Ambato, 18 de noviembre del 2013

LA COMISIÓN

.....
Psc. Educ. Mg. Luis René Indacochea Mendoza

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

.....
Dra. Mg. Anita Dalila Espín Miniguano

MIEMBRO

.....
Lcda. Mg. Nora Josefina Luzardo Urdaneta

MIEMBRO

DEDICATORIA

A Dios porque durante toda la vida me dio la suficiente sabiduría, fortaleza, salud y compañía para culminar con mis estudios.

A mi querida madre por su amor y apoyo incondicional y desinteresado que me ha sabido brindar en todo momento, por su comprensión paciencia y compañía en los momentos difíciles de mi vida.

A mis amigos y amigas que en momentos de indecisión siempre me dieron el ánimo y apoyo necesario para continuar y llegar a cumplir mi meta.

Rocío Heredia

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Técnica de Ambato y a sus autoridades por el aporte al mejoramiento del talento humano.

A los y las docentes que con mucho esfuerzo y dedicación supieron cultivar en mí valiosos conocimientos, para ser buenos profesionales ante la sociedad.

Agradezco de manera especial al Dr. Wllyams Castro tutor de investigación quien con paciencia y esmero supo orientarme para llevar a cabo este trabajo.

A la Escuela de Educación General Básica “Nuestra Señora de Agua Santa” por permitirme realizar el proyecto de investigación en su institución.

Rocío Heredia

ÍNDICE

PORTADA.....	i
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
AUTORÍA DE INVESTIGACIÓN.....	iii
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR.....	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	viii
ÍNDICE DE CUADROS.....	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xii
RESUMEN EJECUTIVO.....	xiv
INTRODUCCIÓN.....	1

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.4. TEMA.....	3
1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.4.1. Contextualización.....	3
1.4.1. Análisis Crítico.....	5
1.4.1. Prognosis.....	6
1.4.1. Formulación del problema.....	7
1.4.1. Preguntas Directrices.....	7
1.4.1. Delimitación del Problema.....	7
1.4. JUSTIFICACIÓN.....	8
1.4. OBJETIVOS.....	9
1.4.1. Objetivo General.....	9
1.4.1. Objetivos Específicos.....	9

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.....	10
2.1. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA.....	12
2.1. FUNDAMENTACIÓN LEGAL.....	12
2.1. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES.....	14
2.4.1 Categoría de la Variable Independiente.....	17
2.4.2 Categoría de la Variable Dependiente.....	31
2.5. HIPÓTES.....	39
2.6. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES DE LA HIPÓTESIS.....	39
2.6. Variable Independiente.....	39
2.6. Variable Dependiente.....	39

CAPÍTULO III
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Enfoque.....	40
3.2. Modalidad Básica.....	40
3.3. Nivel o tipo de investigación.....	41
3.4. Población y muestra.....	42
3.5. Operacionalización de variables.....	43
3.6. Plan de recolección de la información.....	45
3.6.1 Técnicas e Instrumentos de Investigación.....	45
3.7. Plan de Procesamiento de la Información.....	46

CAPÍTULO IV
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis de los resultados (Encuestas y entrevistas).....	47
4.2. Verificación de hipótesis.....	47

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones.....	80
Recomendaciones.....	81

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1 Datos informativos.....	82
6.2 Antecedentes de la propuesta.....	82
6.3 Justificación.....	83
6.4 Objetivos.....	84
6.5 Análisis de factibilidad.....	85
6.6 Fundamentación Tecnológica Científica.....	86
6.7 Metodología. Modelo Operativo.....	112
6.8 Administración.....	114
6.9 Previsión de la Evaluación.....	115

MATERIALES DE REFERENCIA

Bibliografía.....	116
Anexos.....	119

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro # 1 Áreas curriculares.....	39
Cuadro # 2 Población y muestra.....	42
Cuadro # 3 Operacionalización de Variables.....	43
Cuadro # 4 Operacionalización de Variables.....	44
Cuadro # 5 Plan de recolección de la información.....	45
Cuadro # 6 Técnicas e instrumentos de investigación.....	46
Cuadro # 7 El juego en las actividades escolares.....	47

Cuadro # 8 El juego como estrategia.....	48
Cuadro # 9 Aprender jugando.....	59
Cuadro # 10 El maestro realiza juegos.....	50
Cuadro # 11 Participación en el juego.....	51
Cuadro # 12 Juego en la práctica de valores.....	52
Cuadro # 13 Orientación en la práctica de valores.....	53
Cuadro # 14 Los valores en la vida profesional.....	54
Cuadro # 15 Familia y valores.....	55
Cuadro # 16 Práctica de valores.....	56
Cuadro # 17 El juego en las actividades escolares.....	57
Cuadro # 18 El juego como estrategia educativa.....	58
Cuadro # 19 Aprender jugando.....	59
Cuadro # 20 El maestro y los juegos en clase.....	60
Cuadro # 21 Participación en el juego.....	61
Cuadro # 22 El juego y los valores.....	62
Cuadro # 23 Orientación en la práctica de valores.....	63
Cuadro # 24 Los valores en la vida profesional.....	64
Cuadro # 25 Familia y valores.....	65
Cuadro # 26 Maestro y valores.....	66
Cuadro # 27 Juego en las actividades escolares.....	67
Cuadro # 28 El juego como estrategia educativa.....	68
Cuadro # 29 Educar a través del juego.....	69
Cuadro # 30 Frecuencia de juegos en clase.....	70
Cuadro # 31 Participación en el juego.....	71
Cuadro # 32 El juego y los valores.....	72
Cuadro # 33 El juego en la práctica de valores.....	73
Cuadro # 34 Orientación en la práctica de valores.....	74
Cuadro # 35 La familia y los valores.....	75
Cuadro # 36 Maestro y valores.....	76
Cuadro # 37 Frecuencias Observadas.....	78
Cuadro # 38 Frecuencias Esperadas.....	79
Cuadro # 39 Combinación de Frecuencias.....	79

Cuadro # 40 Modelo Operativo.....	112
Cuadro # 41 Administración de la Propuesta.....	114
Cuadro # 42 Previsión de la Evaluación.....	115

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico # 1 Árbol de problemas.....	5
Gráfico # 2 Red de inclusiones fundamentales.....	14
Gráfico # 3 Constelación de Ideas de la Variable Independiente.....	15
Gráfico # 4 Constelación de Ideas de la Variable Dependiente.....	16
Gráfico # 5 Elementos del currículo.....	20
Gráfico # 6 Fuentes del Currículo.....	22
Gráfico # 7 Estrategias de aprendizaje.....	24
Gráfico # 8 El juego en las actividades escolares.....	47
Gráfico # 9 El juego como estrategia.....	48
Gráfico # 10 Aprender jugando.....	49
Gráfico # 11 El maestro realiza juegos.....	50
Gráfico # 12 Participación en el juego.....	51
Gráfico # 13 Juego en la práctica de valores.....	52
Gráfico # 14 Orientación en la práctica de valores.....	53
Gráfico # 15 Los valores en la vida profesional.....	54
Gráfico # 16 Familia y valores.....	55
Gráfico # 17 Práctica de valores.....	56
Gráfico # 18 El juego en las actividades escolares.....	57
Gráfico # 19 El juego como estrategia educativa.....	58
Gráfico #20 Aprender jugando.....	59
Gráfico # 21 El maestro y los juegos en clase.....	60
Gráfico # 22 Participación en el juego.....	61
Gráfico # 23 El juego y los valores.....	62
Gráfico # 24 Orientación en la práctica de valores.....	63
Gráfico # 25 Los valores en la vida profesional.....	64
Gráfico # 26 Familia y valores.....	65
Gráfico # 27 Maestro y valores.....	66

Gráfico # 28 Juego en las actividades escolares.....	67
Gráfico # 29 El juego como estrategia educativa.....	68
Gráfico # 30 Educar a través del juego.....	69
Gráfico # 31 Frecuencia de juegos en clase.....	70
Gráfico # 32 Participación en el juego.....	71
Gráfico # 33 El juego y los valores.....	72
Gráfico # 34 El juego en la práctica de valores.....	73
Gráfico # 35 Orientación en la práctica de valores.....	74
Gráfico # 36 La familia y los valores.....	75
Gráfico # 37 Maestro y valores.....	76
Gráfico # 38 Campana de Gauss.....	78

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE: EDUCACIÓN BÁSICA

MODALIDAD: SEMIPRESENCIAL

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA LA PRÁCTICA DE VALORES EN LOS/AS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “NUESTRA SEÑORA DE AGUA SANTA” DEL CASERÍO LA PAZ, DEL CANTÓN PELILEO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”.

AUTORA: Gloria Rocío Heredia Pepe

TUTOR: Dr. Mg Willyams Rodrigo Castro Dávila

Resumen

Considerando la presencia del juego desde los comienzos de la historia como una necesidad importante en la vida de los seres humanos de manera especial en niños, niñas y adolescentes, es necesario aprovechar y utilizar esta actividad no solo con la finalidad de divertirse, sino también como un instrumento valioso a la hora de transmitir nuevos conocimientos por parte de los y las docentes. En la actualidad se ve la necesidad de brindar a los y las estudiantes una educación integral que promueva la práctica del Buen Vivir dentro y fuera de las instituciones educativas, por esta razón se busca utilizar el juego como una estrategia para la práctica de valores, ya que estos condicionan las actitudes y las conductas del ser humano y la vez una conducta bien orientada y basada en valores perfecciona a las personas y requiere ser coherente con el pensamiento, las palabras y las acciones.

Por lo expuesto creo que los y las docentes deben estar siempre preparados/as para enfrentar los grandes retos que presenta el sistema educativo en la actualidad. Por esta razón en el presente trabajo se brindará algunas pautas para poder trabajar en la institución la práctica de valores.

Palabras claves: Juego, Recreación, Emoción, Movimiento, Participación, Desarrollo integral, Educación, Actitud, Familia, Sociedad

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación tiene por finalidad utilizar el juego como una estrategia para la práctica de valores en los y las estudiantes de la escuela “Nuestra Señora de Agua Santa”

Tomando en cuenta que el juego es una actividad muy importante e indispensable en la vida de los niños y niñas, es preciso utilizarlo como un instrumento educativo dentro del aula de clases, para lograr en los estudiantes un aprendizaje significativo y a la vez divertido.

La práctica de valores incide en la transformación de actitudes y por ende en el mejoramiento de la personalidad de los niños y niñas, por esta razón es necesario que los docentes trabajen este tema en todas las áreas educativas y guíen a sus estudiantes brindando una educación integral.

El capítulo I hace referencia al problema de investigación en el que podemos encontrar el tema de investigación, el planteamiento del problema, la justificación de la investigación y los objetivos que se busca alcanzar con el presente trabajo investigativo.

El capítulo II es el Marco Teórico en el que se encuentran los antecedentes investigativos, la fundamentación filosófica, la fundamentación legal, las categorías fundamentales, la hipótesis y el señalamiento de las variables.

El capítulo III es la Metodología y contiene la modalidad básica de la investigación, el tipo de investigación, la población y muestra, la operacionalización de las variables, la recolección de la información, y el procesamiento y análisis de datos.

El capítulo IV es el Análisis e Interpretación de Resultados y contiene las encuestas y entrevistas realizadas a los/as estudiantes y las encuestas realizadas a los/as docentes, el análisis de los resultados; la interpretación de datos; y la verificación de la hipótesis aplicando la fórmula del Chi Cuadrado.

El capítulo V son las Conclusiones y Recomendaciones realizadas luego de haber obtenido los resultados de las encuestas y entrevistas realizadas.

El capítulo VI es la Propuesta y contiene datos informativos, antecedentes de la propuesta, la justificación, los objetivos, el análisis de factibilidad, la fundamentación; la metodología, la administración y la previsión de la evaluación.

Por último tenemos los materiales de referencia como son: bibliografía y anexos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 TEMA:

“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA LA PRÁCTICA DE VALORES EN LOS/AS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “NUESTRA SEÑORA DE AGUA SANTA” DEL CASERÍO LA PAZ, CANTÓN PELILEO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.3 Contextualización

En nuestro país contamos con la Actualización y Fortalecimiento Curricular en la misma encontramos los Ejes Transversales entre estos se encuentran los valores que son cualidades que hacen que una persona sea aceptada con mayor calidez ante la sociedad. También tenemos la Actualización y Fortalecimiento Curricular para el Área de Educación Física para la Educación General Básica y Bachillerato en el cual dice que el Estado protegerá, promoverá y coordinará la cultura física que comprende el deporte, la educación física y la recreación, como actividades que contribuyen a la salud, formación y desarrollo integral de las personas.

En la provincia de Tungurahua el juego tiene gran importancia en la vida de sus habitantes, pero solo en pocos casos estas actividades tienen como objetivo la práctica de valores, ya que solo se juega con el ánimo de divertir y en la mayoría de casos buscando un título o un trofeo que demuestre que son los mejores jugando sin importar como lo logren, es decir, no importa si hacen daño o no a los demás, lo que vale es triunfar. En la actualidad se puede observar la actitud que tienen los estudiantes dentro y fuera de las instituciones educativas como son la irresponsabilidad en las tareas escolares, peleas callejeras, irrespeto a sus

maestros, a sus padres, falta de solidaridad, vocabulario grotesco, injusticia y lo más triste la carencia de amor por los demás y por lo que hacen.

En la escuela “Nuestra Señora de Agua Santa” se puede notar en los y las estudiantes un comportamiento negativo dentro y fuera de la institución, éstas actitudes lo adquieren durante el tiempo que pasan en la calle ya que la mayoría de padres de familia llegan a sus hogares por la tarde o noche y no pueden controlar su permanencia en casa, además tienen poco tiempo para conversar en familia a cerca de los valores o actitudes de comportamiento que deben tener en la escuela especialmente con sus compañeros y compañeras.

1.2.2 Análisis Crítico

Árbol de problemas

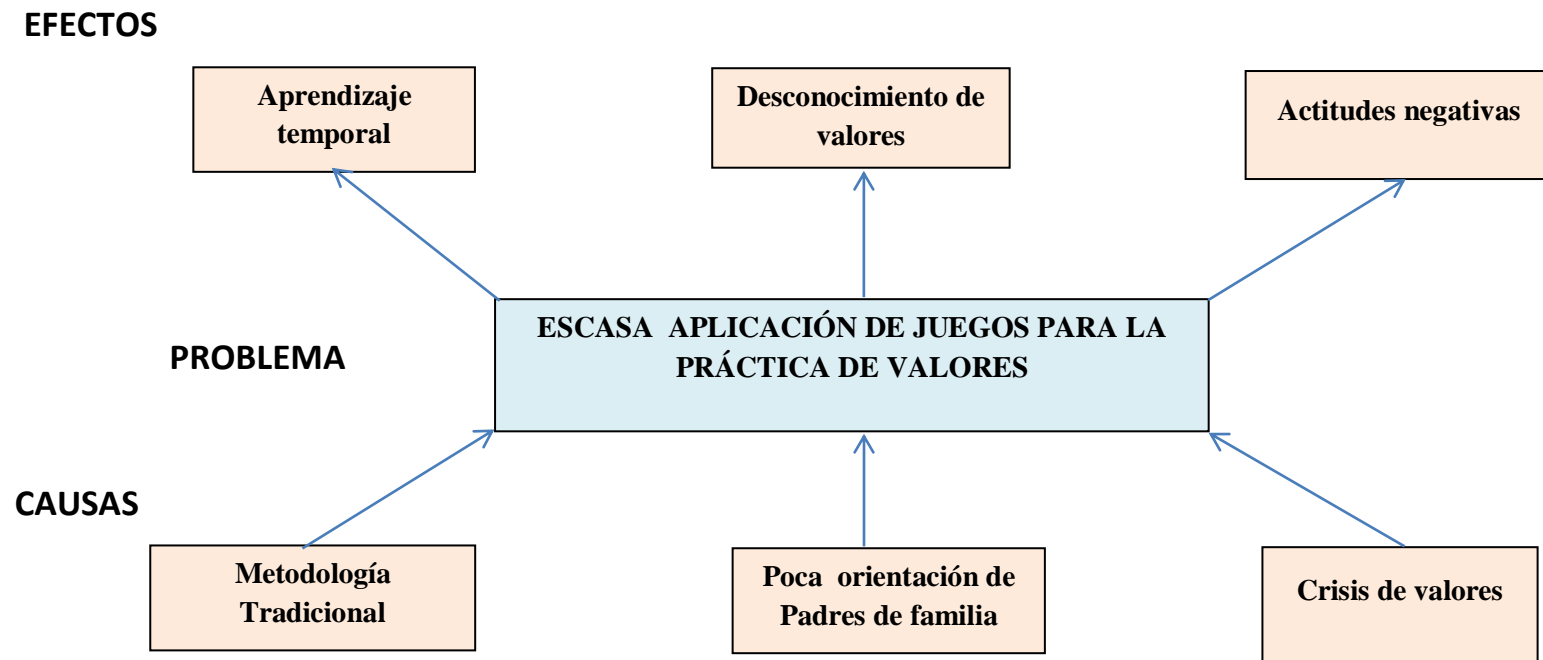


Gráfico # 1: Árbol de problemas
Elaborado por: Rocío Heredia

Las instituciones educativas buscan cumplir con los mínimos obligatorios que exige el Ministerio de Educación y esto en ocasiones hace que se limiten a transmitir conocimientos científicos y no se trabaje en el aspecto humano, de una u otra manera los/as docentes siguen utilizando una metodología tradicional por lo que los/as estudiantes solamente logran un aprendizaje temporal.

Los y las docentes no utilizan el juego como un instrumento para transmitir o desarrollar actividades encaminadas a la convivencia, solo lo realizan como un momento de diversión y de entretenimiento.

Por otra parte en el hogar los padres y madres de familia por distintos motivos no dan mayor importancia a las actitudes comportamentales que demuestran sus hijos e hijas ante los demás, no dedican el tiempo necesario para conversar acerca de los valores y su importancia en el contexto en donde se desenvuelven, además se olvidan que lo más importante al momento de educar a sus hijos e hijas es el testimonio de vida.

También se puede decir que los/as estudiantes siempre serán el reflejo de sus familiares más cercanos o de quienes son sus representados, nunca podrán dar lo que no han recibido de los demás. Hoy en día se puede notar dentro y fuera de los establecimientos algunas conductas agresivas entre los y las estudiantes logrando con esto una inestabilidad emocional en la comunidad educativa.

Y como no tener en cuenta a la comunidad que poco a poco ha ido perdiendo los buenos hábitos de comportamiento y no se puede decir que es un referente del que los niños, niñas y adolescentes pueden tomar como ejemplo para lograr una sociedad justa, solidaria y responsable.

1.2.3 Prognosis

De no efectuar esta investigación como un antecedente para conseguir la práctica de valores en los niños y niñas no se logrará conservar nuestra identidad y nuestra pertinencia con el pasado y cimentar en los estudiantes bases para su mejor desarrollo en su vida social y profesional.

Si se toma en cuenta esta investigación para trabajar en la práctica de valores, a esta problemática posiblemente se daría algunas pautas preventivas con la cual las y los estudiantes podrán contribuir con el Buen Vivir dentro y fuera de la institución, los y las docentes tendrán la satisfacción de cumplir con el deber de brindar una educación integral a sus estudiantes y la institución será un referente de integración para la comunidad.

1.2.4. Formulación del problema

¿Cómo influye el juego en la práctica de valores en los/as estudiantes de la escuela de Educación General Básica “Nuestra Señora de Agua Santa” del caserío La Paz, del cantón Pelileo, provincia de Tungurahua?

1.2.5. Preguntas Directrices

¿Aplican los docentes el juego como estrategia?

¿El juego es una estrategia para desarrollar valores?

¿Los niños y niñas practican valores?

¿Se puede diseñar un manual de juegos para la práctica de valores?

1.2.6. Delimitación del Problema

De contenido

Campo: Educativo

Área: Didáctica

Aspecto: El juego – Práctica de valores

Espacial

La presente investigación se realizó con los niños y niñas de la escuela de Educación General Básica “Nuestra Señora de Agua Santa”

Temporal

La presente investigación se desarrolló durante el periodo Septiembre 2012 – Marzo 2013.

1.3 JUSTIFICACIÓN

La finalidad de desarrollar esta investigación es colaborar en la institución con la práctica del Buen Vivir a través de juegos que ayuden al desarrollo de la práctica de valores de convivencia y de esta manera ser un aporte a la educación de nuestro país.

El tema es gran **interés** ya que la educación en valores estará siempre unida al quehacer educativo y por lo tanto es tarea de los y las docentes colaborar y acompañar a sus estudiantes con esta formación.

El **impacto** que tendrá esta investigación en la institución será de manera directa en los estudiantes, maestros, padres y madres de familia, buscando el compromiso para una convivencia fraterna y con respeto dentro y fuera de la institución.

El presente trabajo es **original** porque no se ha realizado anteriormente en la escuela y lo estoy realizando mediante un trabajo de indagación en donde se involucra a maestros y estudiantes.

Con esta investigación se **beneficia** la institución, los estudiantes, docentes, padres y madres de familia y la comunidad en general, de manera que puedan tener nuevos instrumentos para transmitir y ayudar a la vivencia de valores.

El presente trabajo fue **factible** realizar gracias a la apertura de la directora de la institución, también porque estoy cerca de la escuela lo que facilitó realizar el trabajo investigativo. Conté con el tiempo necesario y con fuentes bibliográficas que me permitieron adquirir una amplia información acerca del tema.

1.4. OBJETIVOS

1.4.1. Objetivo General

Estudiar la influencia del juego como estrategia en la práctica de valores en los/as estudiantes de la escuela de Educación General Básica “Nuestra Señora de Agua Santa”

1.4.1. Objetivos Específicos

- Diagnosticar la aplicación del juego como estrategia de enseñanza aprendizaje.
- Determinar el nivel de práctica de valores en los estudiantes de la institución.
- Establecer alternativas de solución que permitan mitigar la problemática investigada.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Luego de haber revisado algunas tesis en la biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato existen tesis con temas similares los cuales permitieron mejorar el contenido de la presente investigación.

1. “Los juegos didácticos educativos para potencializar la motivación del proceso de aprendizaje en los estudiantes de séptimo año de educación básica del centro educativo Albert Eistein del cantón Píllaro, provincia de Tungurahua, periodo junio-octubre de 2010” presentado por Sandy Mariza Ramos Jarrín, llegó a las siguientes conclusiones:

- Es fundamental el desempeño de los juegos educativos para la motivación del aprendizaje, las destrezas motoras y perceptivas debido a que el juego estimula y dirige los movimientos y acciones del estudiante.
- Los juegos educativos mejoran el desarrollo psicomotor, conocimiento y exploración del medio, capacidad de imitación lo que repercute en la adquisición de la capacidad de conocer, memorizar, discriminar, identificar e interpretar el mundo actual.
- La simulación de la realidad son nuevas formas a la hora motivar el aprendizaje y desarrollar el conocimiento de niños y jóvenes.
- En la infancia el juego contribuye a la formación física e intelectual, durante la adolescencia, la juventud y la adultez, tiene como misión esencial reafirmar aspectos que definen la personalidad y la posibilidad de enfrentar y resolver los retos que plantea la vida.

Por esta razón considero que el juego es un instrumento muy importante durante la etapa escolar, ya que los y las estudiantes a través de esta práctica adquieren con facilidad nuevos conocimientos y destrezas necesarias para la vida.

2. “La Importancia de la Práctica de Valores en la Formación Integral para Mejorar las Relaciones Interpersonales entre Niños/as del Quinto Año de Educación Básica de la Escuela “Benjamín Ramírez A” en la Parroquia Bellavista del Cantón Cuenca Provincia del Azuay” presentado por la profesora Narcisca de Jesús García Toledo, quien llegó a las siguientes conclusiones:

- Los niños y niñas, de acuerdo a la ficha aplicada presentan problemas de conducta y agresividad dentro y fuera del aula, de ahí que estas se reflejan en su bajo rendimiento escolar y comportamental.
- Se ha determinado que los docentes no dialogan constantemente con los estudiantes para tratar el tema la práctica de valores.
- En consecuencia para los niños y niñas, la práctica de valores no es tan importante, por ello dicen que lo practican como una obligación impuesta por sus padres y maestros.

Como conclusión: las instituciones educativas deben ser lugares apropiados para trabajar temas referentes al comportamiento y Buen Vivir, para lograr este objetivo a más de una gama de instrumentos que los y las docentes poseen es muy importante la comunicación, solo así se podrá contribuir con una educación de calidad y con calidez.

Revista educAcción de Grupo El Comercio (2012, No. 244, pág. 17) cita lo siguiente: “Es preciso el establecimiento de un sistema básico de valores, para la convivencia, como uno de los compromisos relevantes que deben asumir las instituciones contemporáneas en relación con el ejercicio de la ciudadanía.

Por lo que es necesario asumir la práctica de los valores como una tarea importante de los y las docentes con sus estudiantes, para poder alcanzar una sociedad comprometida con el Buen Vivir.

El Programa Nacional de Educación para la Democracia y el Buen Vivir del Ministerio de Educación <http://www.educacion.gob.ec/buen-vivir>: "...propone una serie de principios y valores básicos para una convivencia armónica en el marco de respeto a los derechos humanos"

Por lo tanto la tarea de quienes están inmersos con el quehacer educativo es buscar formas creativas para trabajar los valores que ayuden a los niños y niñas a tomar conciencia de lo importante que es tener una sociedad en armonía.

GUACHACHAMÍN, Wilma (2011, pág. 9) expresa: "Estos valores y prácticas no son hábitos naturales: se aprenden y, por tanto, tenemos el compromiso de trabajarlos con nuestro estudiantes para que asuman la responsabilidad de sus propias vidas y del funcionamiento equitativo de la sociedad"

Por lo tanto es necesario trabajar los valores dentro de las instituciones educativas colaborando de esta manera con la educación que lo realizan las familias dentro de sus hogares.

2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

La presente investigación se enmarca en el modelo crítico propositivo, un elemento fundamental para la pedagogía crítica consiste en combinar el lenguaje de la crítica, con el lenguaje de la posibilidad. Estos dos aspectos deben difundir sus frutos en el desarrollo de reformas democráticas que requiera la escuela y, por otra parte, el desarrollo de estos tipos de lenguaje debe fundamentar una propuesta teórica para los profesores, en donde la enseñanza adquiera sentido desde una perspectiva crítica y transformadora.

2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

El presente trabajo de investigación se fundamenta en la Constitución de la República del Ecuador en los cuales dice lo siguiente:

Capítulo tercero

Sección quinta

Niñas, niños y adolescentes

Art. 44.- “El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de niñas, niños y adolescentes...”

También se fundamentará en la Ley Orgánica de Educación Intercultural en la que dice lo siguiente:

CAPÍTULO ÚNICO

Art. 2.-Principios

i). Educación en valores:

“La educación debe basarse en la transmisión y práctica de valores que promuevan la libertad personal, la democracia, el respeto a los derechos, la responsabilidad, la tolerancia, el respeto a la diversidad de género...”

Art. 3.- Fines de la Educación

a) “El desarrollo pleno de la personalidad de las y los estudiantes...”

g) “La contribución al desarrollo integral, autónomo, sostenible e independiente de las personas para garantizar la plena realización individual, y la realización colectiva que permita el marco del Buen Vivir o Sumak Kawsay”

h) “La consideración de la persona humana como centro de la educación y la garantía de su desarrollo integral, en el marco del respeto a los derechos educativos de la familia, la democracia y la naturaleza”

La Convención Sobre Los Derechos Del Niño

Derecho al esparcimiento y al juego

2.4 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

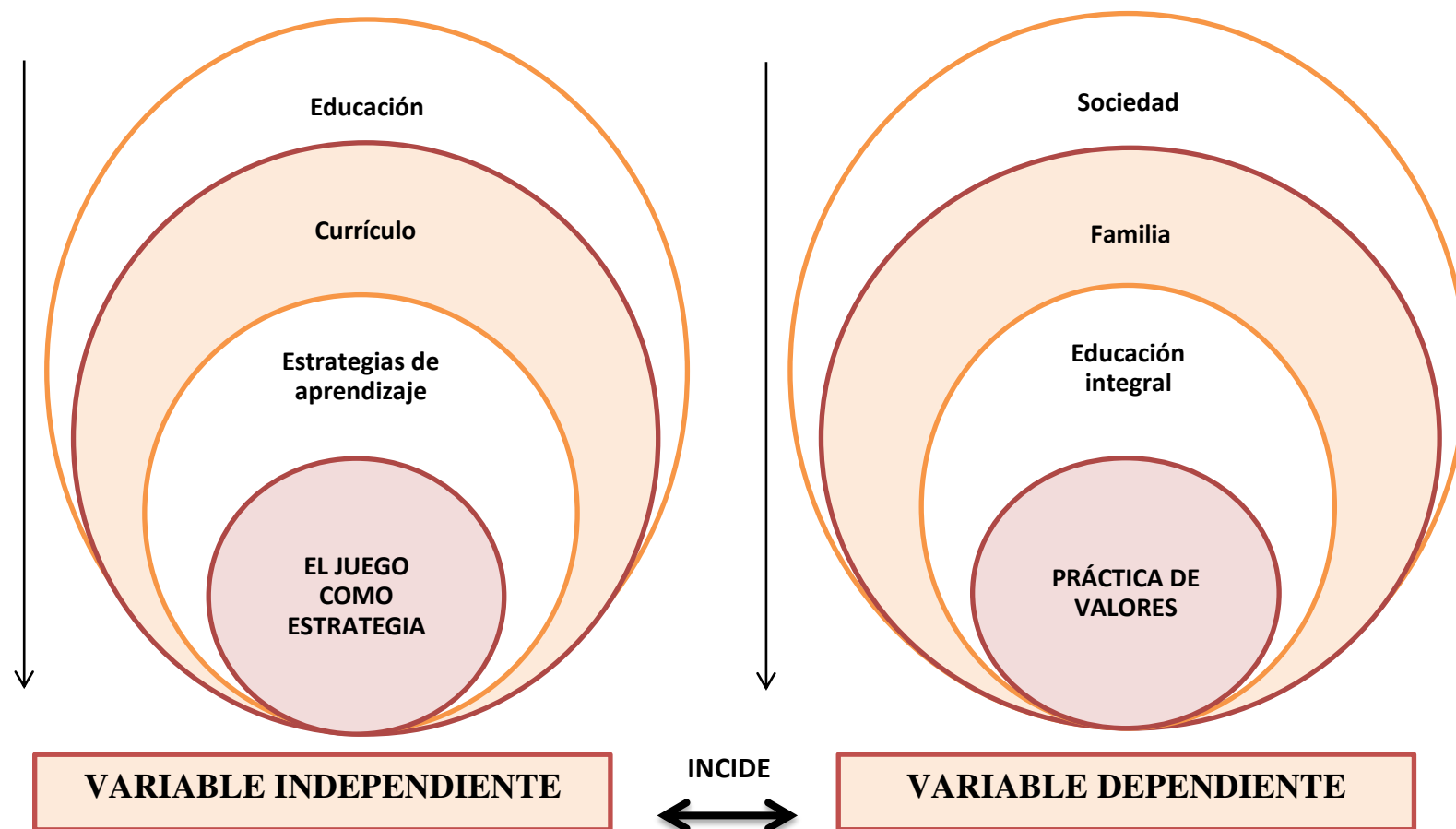


Gráfico # 2 Red de Inclusiones Fundamentales
Elaborado por: Rocío Heredia

Infraordinación Variable Independiente



Gráfico # 3 Constelación de Ideas de la Variable Independiente
Elaborado por: Rocío Heredia

Infraordinación Variable Dependiente

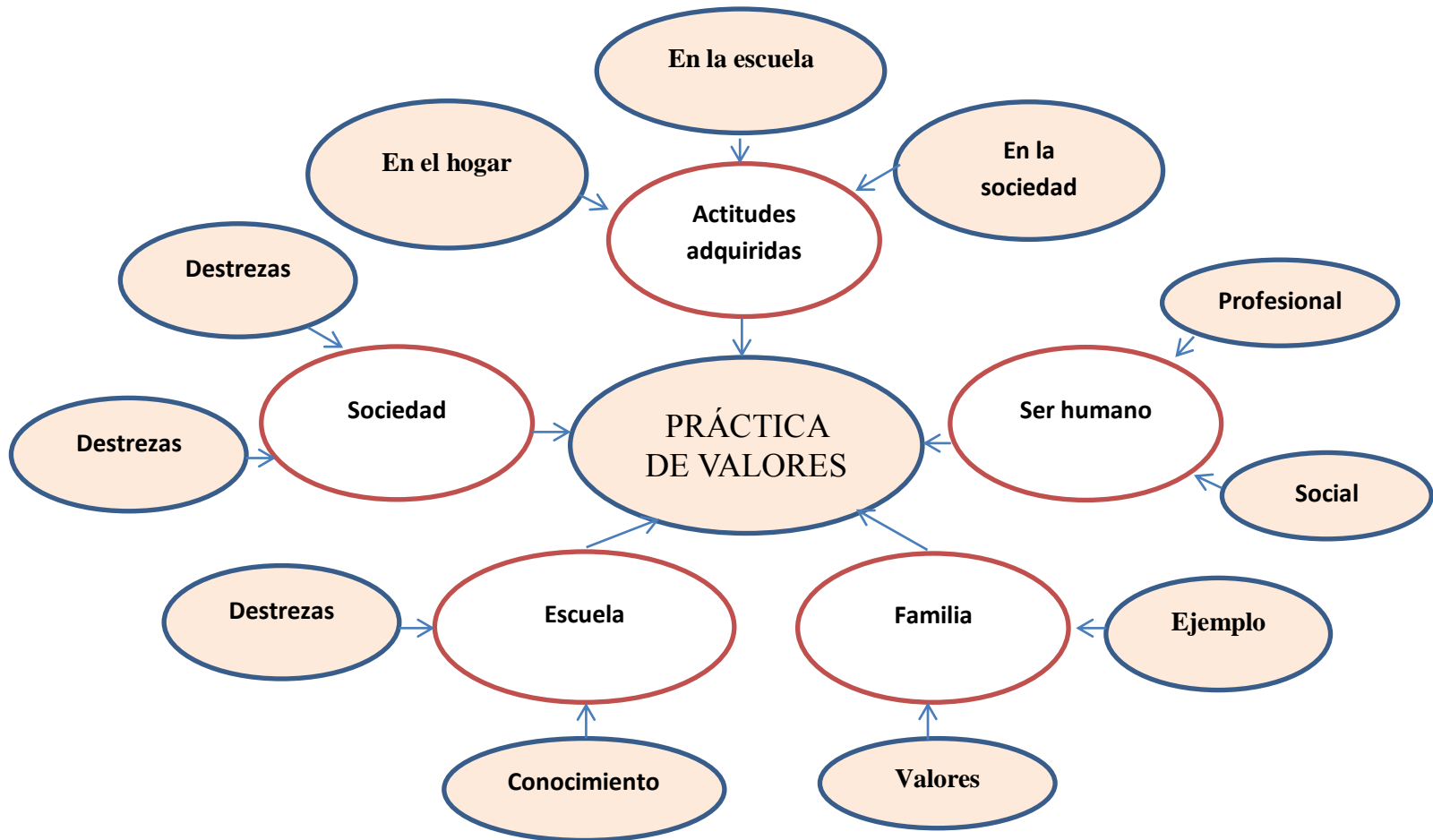


Gráfico # 4 Constelación de Ideas de la Variable Independiente
Elaborado por: Rocío Heredia

2.4.1 Categoría de la Variable Independiente

Educación

La educación puede definirse como el proceso de formación del ser humano, de manera que implica una conciencia cultural y conductual.

RAMÍREZ, María Soledad (2010, pág. 17) “La educación debe contribuir al desarrollo global de cada persona: cuerpo y mente, inteligencia, sensibilidad, sentido estético, responsabilidad, espiritualidad. Las personas deben ser capaces de generar un pensamiento autónomo y crítico y de elaborar juicios propios, para determinar por sí mismos qué deben hacer en cada circunstancia de la vida”

Fines de la educación

- Está al servicio del ser humano.
- Debe ser buena, eficiente y conveniente.
- Fomentar las capacidades creativas.
- Ayuda al desenvolvimiento integral del estudiante.
- Desarrollo armónico de las diversas y auténticas dimensiones del ser humano.

La educación en el proceso educativo

Durante el proceso educativo la educación se concreta en una serie de habilidades y valores los cuales producen cambios intelectuales, emocionales y sociales en las personas, de acuerdo al grado de asimilación y adquisición del conocimiento, estos valores pueden perdurar para toda la vida o por un cierto periodo de tiempo.

RAMÍREZ, María Soledad (2010, pág. 40) “La educación se concibe como un sistema de relaciones en las que se identifican las necesidades de aprendizaje básicas del individuo”.

Desde esta perspectiva se puede decir que la educación surge en términos de relaciones, es decir, uno aprende mientras nos relacionamos con el mundo, con otros seres humanos y consigo mismo.

Los valores hacen referencia a cualidades de aprecio y reconocimiento, y son parte de la relación con uno mismo, en cuanto definen juicios y actitudes. Son la fuerza motriz de las actividades y de las decisiones.

Modalidades de Educación

Educación presencial

La educación presencial denominada también tradicional o escolarizada es el proceso de enseñanza aprendizaje que se ofrece en un contexto y momento determinado, en este ambiente el o la docente interactúa cara a cara con sus estudiantes, brinda apoyo y guía directa en el momento que los estudiantes lo necesitan.

Características de la educación presencial

RAMÍREZ, María Soledad (2010, pág. 55) las características son las siguientes:

- Se da en un lugar fijo y en un tiempo determinado
- La interacción cara a cara entre alumno y profesor es uno de los factores fundamentales de todo proceso de formación.
- El control de las comunicaciones es inmediato (comunicación sincrónica)
- La comunicación verbal y no verbal facilita el proceso de interacción
- El profesor como centro del proceso enseñanza-aprendizaje
- El conocimiento como mercancía valiosa que existe independientemente de la gente. Puede ser transmitido por el profesor y almacenado por los alumnos(epistemología del objetivismo)
- El aprendizaje se da con la adquisición de hechos, conceptos y destrezas (enfoque tradicional)
- El propósito de la educación es la diseminación del conocimiento consolidado.

Estas características son aquellas que se ha manejado por mucho tiempo, pero que están sujetas a variaciones dependiendo del modelo de enseñanza con el que se trabaje en la institución.

Educación a distancia

La educación a distancia o virtual es el proceso de enseñanza aprendizaje que se ofrece a través de medios tecnológicos, en esta modalidad el profesor interactúa con sus estudiantes por medio de aulas virtuales, correo electrónico y grupos de discusión y es aquel que guía, orienta y facilita el proceso de aprendizaje, mientras que los y las estudiantes son responsables de sus avances y aprendizajes.

Características de la educación a distancia

RAMÍREZ, María Soledad (2010, pág. 58) son las siguientes:

- Accesibilidad.
 - Tiempo flexible.
 - Localización dispersa.
- Flexibilidad.
- Aprendizaje distribuido.
- Control del alumno sobre el ritmo de apropiación del contenido.
- Diseño instruccional estructurado.
- Uso de plataformas tecnológicas.
- Conocimiento como proceso de acoplamiento, construcción y atribución de sentido al mundo. Epistemología del subjetivismo.
- El aprendizaje se da con la elaboración y cambio de procesos de creación de significados.
- El propósito de la educación es el desarrollo de la persona con autonomía.

Currículo

Manual de la Educación del Grupo Océano (2008, pág. 90), en la enseñanza currículum es “estructura íntegra y secuencial de un curso de estudio completo o,

también, curso de vida en el sentido de conjunto de experiencias vividas en el aula o fuera de ella. El conjunto de contenidos, actos y valores que componen el currículum se elaboran en ambientes organizados de la relación y comunicación para generar procesos de enseñanza/aprendizaje“

LASO, María (2011, pág. 22) “El Currículo es una construcción que se arma con la combinación de saberes de distintas fuentes”, “ reúne los objetivos, contenidos, secuenciación, métodos, recursos didácticos y de evaluación, que forman parte de un sistema de educación”.

Elementos a los que responde el Currículo

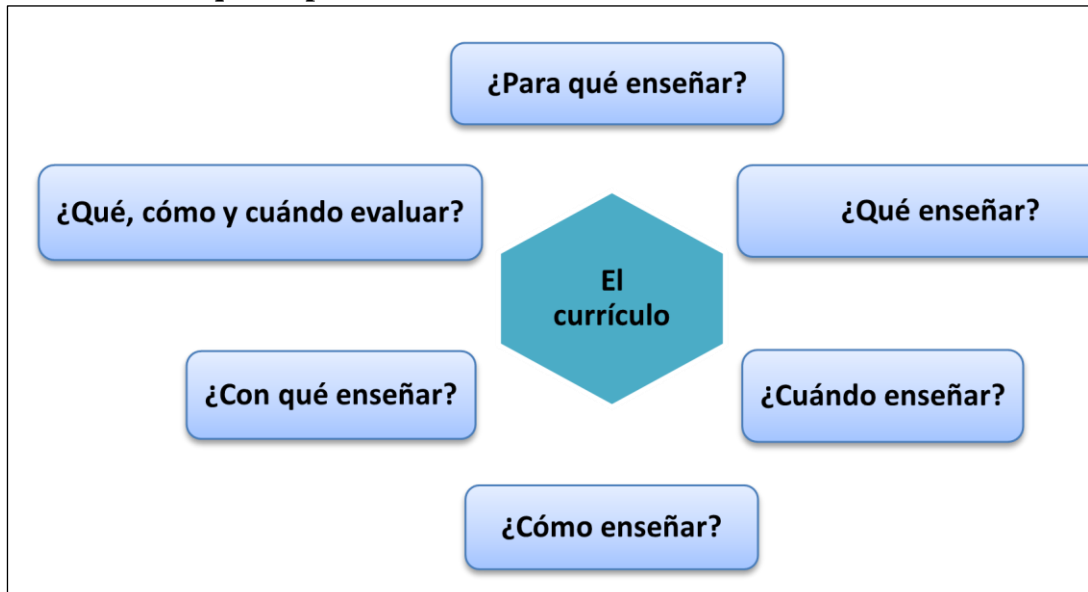


Gráfico # 5 Elementos del Currículo

Fuente: El modelo pedagógico para la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica del 2010. (pág.22)

Elaborado por: Rocío Heredia

El Currículo en el proceso educativo es el conjunto o serie estructurada de objetivos, contenidos, ciclos, experiencias, grados y modalidades del sistema educativo que orientan la práctica docente para desarrollar la mente y entrenar la inteligencia de los y las estudiantes.

Clasificación del Currículo

MONTAÑO, Washington (2012, pág. 23) clasifica de la siguiente manera:

- **Currículo formal o explícito**

Se refiere a la determinación y organización explícita de los contenidos y objetivos en el plan de estudios, para determinar lineamientos institucionales de la práctica educativa que se desarrollará, hace referencia a la propuesta oficial escrita en lo académico y administrativo que se aplicará a quienes van a cursar estudios formales.

- **Currículo real o vivido**

Conocido también como plano procesal – práctico curricular, que consiste en la puesta en marcha del plan de estudios o currículo diseñado con anterioridad. Esta dimensión si bien no es contraria a la formal, pero da cuenta de una realidad que se desconoce y que ofrece trabas, límites o posibilidades de ser llevada o no a la práctica.

- **Currículo oculto o implícito**

También conocido como currículo escondido, encubierto o latente se lo define como “un conjunto de prácticas derivadas de un proceso interactivo de las relaciones sociales escolares. Dichas prácticas deben ser perfectamente definidas, puesto que se trata de relaciones sociales escolares cuya estructuración está dada en función de las condiciones particulares del tipo de sociedad en que se dan”

Las fuentes del currículo

El currículo es una construcción desde el saber pedagógico y en su construcción intervienen saberes de distintas fuentes.

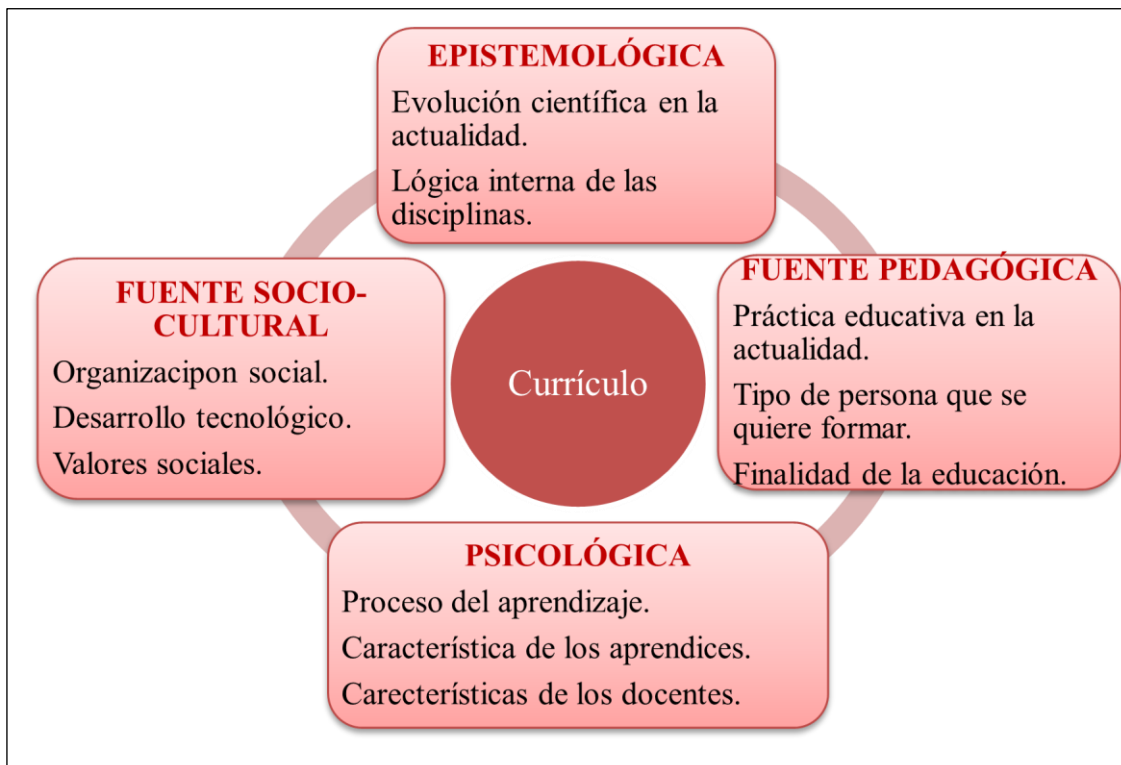


Gráfico # 6 Fuentes del Currículo

Fuente: El modelo pedagógico para la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica del 2010. (pág. 24)

Elaborado por: Rocío Heredia

Estrategias de aprendizaje

SEVILLANO, Luisa (2005, pág. 3) “Las estrategias constituyen actividades conscientes e intencionales que guían las acciones a seguir para alcanzar determinadas metas de aprendizaje”

RAMÍREZ, María Soledad (2010, pág. 209) cita “Las estrategias son procedimientos que se aplican de modo controlado dentro de un plan diseñado deliberadamente con el fin de conseguir una meta”

Por lo tanto, se puede decir que las estrategias de enseñanza aprendizaje constituyen un conjunto planificado de acciones que ayudan a la consecución de objetivos planteados.

Estrategias didácticas

PÉREZ, Marcelo (2012, pág. 3) “Las estrategias son acciones que se llevan a cabo con el fin de alcanzar determinados objetivos, pero que presentan cierto grado de dificultad en su formulación y ejecución”, es decir, son acciones que al momento de formularlas, requieren de cierto análisis; y que al momento de ejecutarlas, requieren de cierto esfuerzo.

Funciones de las estrategias

- Motivan a los y las estudiantes
- Aportan a la construcción del conocimiento
- Refuerza las relaciones interpersonales e intrapersonal
- Dentro del aula se debe detectar, observar y practicar

Fases de aplicación de una estrategia

RAMÍREZ, María Soledad (2010, pág. 209) las fases son las siguientes:

- Fijar el objetivo o meta de la estrategia. ¿Qué se pretende conseguir con ella?
- Seleccionar una estrategia o curso de acción para alcanzar este objetivo, a partir de los recursos disponibles.
- Aplicar la estrategia, ejecutando las técnicas que lo componen. Esta es la fase técnica de la estrategia, cuyo dominio es esencial para lograr el éxito de ésta.
- Evaluar el logro de los objetivos fijados tras la aplicación de la estrategia.

Tipos de estrategias de aprendizaje

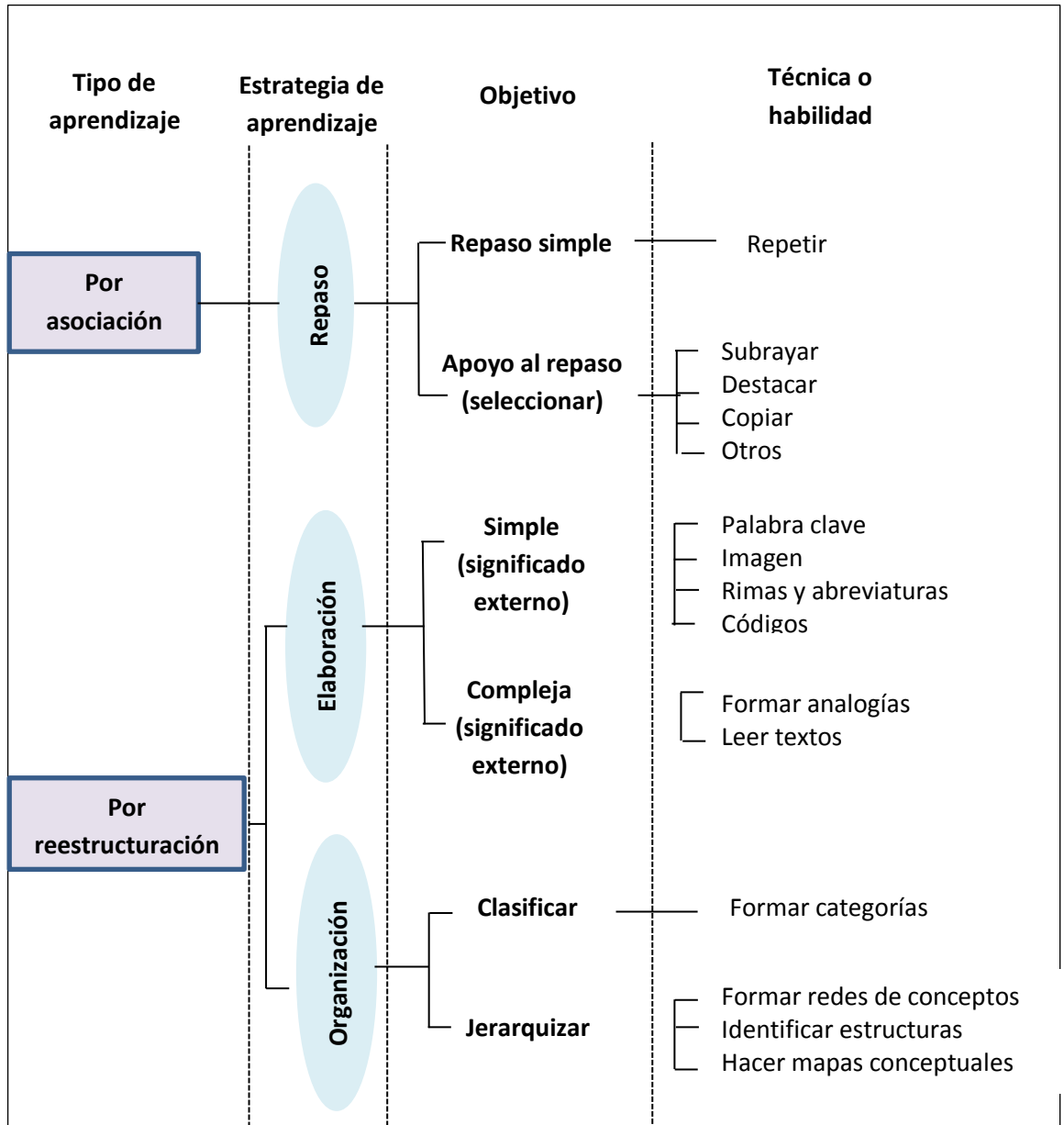


Gráfico # 7 Estrategias de Aprendizaje

Fuente: Modelos de enseñanza y método de casos (pág. 210)

Elaborado por: Rocío Heredia

Destreza

La destreza está vinculada a trabajos físicos o manuales y es la capacidad que tiene una persona para llevar a cabo y por supuesto con éxito, determinada actividad, trabajo u oficio y lo que es más saber hacerlo bien, con facilidad y rapidez. Casi todos los seres humanos, incluso aquellos que presentan algún problema motriz o discapacidad intelectual, entre otros, se distinguen por destacarse en determinada destreza.

Movimiento

El movimiento es una conducta total que integra todos los aspectos de la persona, induciendo cambios positivos en el cuerpo, modificando conductas, y mejorando la conciencia corporal de cada persona, trabajar esto en niños y niñas dentro de las instituciones educativas ayuda mucho en su desarrollo personal y social. Las posibilidades que otorga el movimiento es más profundo y extenso de lo que se puede imaginar o apreciar a simple vista. En efecto, moverse no se limita a realizar una acción mecánica, constituye un medio, directo e indirecto, para la consecución de nuevos objetivos en la educación

Acción

Se refiere a un conjunto de determinados movimientos y gestos o de una sucesión de hechos o circunstancias realizadas, es dejar de tener un rol pasivo para pasar a realizar un ejercicio o trabajo en el cual se puede notar mucha actividad.

Actividad voluntaria

Es aquella acción que realizan las personas de forma libre y espontánea, en niños y niñas se puede lograr este objetivo con facilidad y más cuando se trata de una actividad como el juego.

Personal

El término hace referencia a lo perteneciente o relativo a la persona. Es importante tener en cuenta que la educación entre otros aspectos busca el desarrollo personal de cada uno de los y las estudiantes para brindar a la sociedad individuos capaces de enfrentar y solucionar problemas que se presentan en el diario vivir.

Profesional

Un profesional es quien ejerce un empleo o trabajo que requiere de conocimientos formales y especializados, Para convertirse en profesional, una persona debe cursar estudios terciarios o universitarios y contar con un diploma o título que avale los conocimientos adquiridos y la capacidad para el ejercicio de la profesión.

Social

Es aquello perteneciente o referente a la sociedad. Si recordemos que se entiende por sociedad al conjunto de individuos que comparten una misma cultura y que interactúan entre sí para conformar una comunidad, entonces se ve la necesidad de hacer de cada uno de los y las estudiantes individuos sociales capaces de colaborar con el Buen Vivir para lograr una sociedad en armonía y con respeto.

Desarrollo

Es el crecimiento o progreso de una persona, país o cosa. Si se aplica a una comunidad de seres humanos, se refiere al progreso en el sentido social, económico, político o cultural, si hablamos de desarrollo infantil es el proceso que vive cada ser humano hasta alcanzar la completa madurez.

Incluye una serie de cambios físicos, psicológicos sociales y culturales que se encuentran impartidos en las diferentes etapas de la vida, desde el nacimiento hasta el momento en el que el individuo deja la infancia. En el desarrollo infantil tanto los aspectos físicos como psicológicos están íntimamente relacionados y pueden afectarse mutuamente.

Cumplimiento

El cumplimiento es un asunto que se encuentra presente en casi todos los mandatos de la vida, en el laboral, en el personal, en el social, en lo político, en lo religioso, en el mundo de los negocios, entre otros, siempre y en todas las circunstancias de la vida aparecerá este tema. Este valor es necesario cultivar y hacerlo un hábito desde edades muy tempranas, el hogar y la escuela son lugares propicios para guiarlos con estas cualidades.

Compromiso

El compromiso es una obligación que se ha contraído o a una palabra ya dada. En ocasiones, es una promesa o una declaración de principios. Para que exista un compromiso es necesario que haya conocimiento. Es decir, no podemos estar comprometidos a hacer algo si desconocemos los aspectos de ese compromiso. De todas formas las actividades escolares deben guiar a los y las estudiantes a un compromiso consigo mismo y con los demás para realizar todas las actividades con responsabilidad.

Reglas

Son normativas o mandatos que deben respetarse. Lo habitual es que las reglas surjan por un acuerdo o convenio y que, una vez establecidas, sean cumplidas de forma

obligatorio. Los juegos tienen reglas que los y las participantes deben cumplir y respetar; de lo contrario, serán sancionados por el árbitro o juez.

El juego como estrategia

No se puede dar una definición exacta de juego debido a que cada profesional en la materia tiene una visión diferente, aunque con algunas características en común.

La Actualización y Fortalecimiento Curricular para el Área de Educación Física (Pág. 130) cita: “El juego es una actividad psicomotora necesaria para el desarrollo de los seres humanos, y tiene suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales. A su vez, el juego oferta posibilidades para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras y afectivas. Esta actividad debe realizarse de manera placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y, como todas las actividades, requiere de tiempo y espacio para poder realizarla”.

MORA, Daniela (2011, pág. 21) expresa que el juego “Es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de, tiempo, espacio, atendiendo a reglas libremente aceptadas, que tienen sus objetivos en sí misma y se acompaña de un sentimiento de tensión, alegría y una conciencia de ser diferente de cómo se es en la vida diaria”.

Por lo tanto se puede decir que el juego es una actividad que se realiza con el ánimo de divertirse o entretenerse, pero a la vez es una destreza fundamental en el desarrollo de los niños y niñas mediante el cual pueden aprender normas de comportamiento para una buena convivencia social.

Características de los juegos

- Es un instrumento valioso de aprendizaje.
- Es una fuente de energía.

- Tiene un fin en sí mismo.
- No requiere de una motivación.
- No se requiere necesariamente de un juguete.
- Libera tensiones.
- Resulta diferente en cada persona.
- Facilita las relaciones sociales.

Clasificación de los juegos

- **De mesa**
Estos se realizan y se apoyan en una mesa y se utiliza material específico.
- **Espacios abiertos**
Son juegos que siempre se realizan al aire libre, tales lugares pueden ser: canchas, parques, playas y otros.
- **Acuáticos**
Estos juegos se realizan en el agua sea dentro o en su alrededor, se puede aprovechar para transmitir su importancia del elemento en la vida del ser humano y la necesidad de su cuidado.
- **Espacios cerrados**
Son aquellos llamados también juegos de salón, se desarrollan en el aula de clases, cuartos y otros.

Según sus funciones

- **Juegos de memoria visual.-** Estos son juegos que ayudan a recordar con facilidad elementos que han visto anteriormente.
- **Juegos de memoria auditiva.-** Tienen como finalidad suscitar en los/as estudiantes la atención y el recuerdo de órdenes, solicitudes, actividades, discursos que escuchan a diario, precisamente obliga a entender.

- **Sensoriales.-** provocan sensibilidad y placer al realizarlos.
- **Motores.-** Estos ayudan a desarrollar la coordinación de movimientos, ligereza y fuerza.
- **Intelectuales.-** Sirven para trabajar el razonamiento, reflexión e imaginación.
- **De integración.-** Permiten socializar entre los y las participantes de manera especial cuando se encuentran ante una nueva situación.
- **Competitivos.-** Se puede comparar habilidades y registrar las actuaciones de los y las participantes que están compitiendo.

Papel del educador mientras se desarrolla el juego

- Una inteligente motivación y estimulación por quien dirige el juego.
- Integración en el grupo a niños y niñas con NEE.
- Explicar de manera clara y precisa los pasos a seguir

Manual De Juegos del Grupo Océano (pág. 11) las cuestiones que debemos tener en cuenta a la hora de explicar un juego son las siguientes:

- La disposición de los jugadores.
- El terreno de juego.
- Las normas de juego.
- El objetivo de juego.
- La puntuación.
- El ensayo o ejemplo.
- La formación de los equipos.
- El uso del gesto como refuerzo visual.
- No permitir que se interrumpa la explicación.
- Asegurarse de que todos han entendido las reglas.

2.4.2 Categoría de la Variable Dependiente

Sociedad

La sociedad es una expresión que describe a un grupo de personas marcadas por una cultura en común, un cierto folclore y criterios compartidos que condicionan sus costumbres y estilo de vida y que se relacionan entre sí en el marco de una comunidad.

Clases sociales actuales en el Ecuador

- La burguesía: Políticos, empresarios agrarios, industriales, comerciales y financieros medios y pequeños.
- Trabajadores de la ciudad y del campo (obreros y campesinos).
- Clases intermedias de profesionales.
- Las nacionalidades y etnias oprimidas, mestizos, indios y negros.
- Los grupos sociales amplios llamados hasta ahora “marginales”.

Funciones de la sociedad

La sociedad desempeña ciertas funciones a través de las expresiones particulares que responden a distintos grupos sociales.

- La reproducción biológica de sus miembros (familia)
- La transmisión de normas sociales (educación)
- Actividades socio-económicas para satisfacer las necesidades (fábricas y gobierno)
- Mantener una armonía social (instituciones gubernamentales)
- Dar repuesta social a las actividades.

Requerimientos funcionales de la sociedad

Cada Sociedad debe satisfacer cuatro requerimientos funcionales como condición para poder existir.

a) **Adaptación Social:** Una sociedad debe adaptarse a su ambiente físico y geográfico para sobrevivir de mejor manera.

b) **Logro de Metas Sociales:** Este es el resultado de una Adaptación social, la sociedad tiene que satisfacer sus necesidades mínimas de vida y alcanzar las nuevas metas sociales.

c) **Integración Social:** Las sociedad necesita desarrollar ciertas formas de organización interna previamente un número de personas especializadas, cuyos esfuerzos y acciones deben ser coordinado y dirigido bajo un sistema planificado.

d) **Patrones de Preservación Social:** Los miembros de una sociedad deben compartir valores y normas culturales para asegurar los patrones sociales.

Familia

Es el núcleo de la sociedad, es un sistema constituido por miembros unidos por relaciones de alianzas y consanguinidad, ordenados en base a mitos y reglas heredadas interactuando y creando su peculiar modo de organización.

Tipos de familia

ARCOS, María Victoria (2012, pág. 73) cita los siguientes tipos de familia:

- **Familia nuclear**

Compuesta por padre, madre e hijos, se puede formar con diferentes tipos de vínculos a saber: unión libre, unión de hecho, matrimonio civil o matrimonio católico.

- **Familia de un solo padre**

Es la familia que se forma por la madre y los hijos, o por el padre y los hijos, esto se da por rupturas conyugales o por viudez.

- **Familia extensa**

Es la familia compuesta por tres generaciones: abuelos, hijos y nietos, más propia de las zonas rurales, porque en la ciudad este tipo de familia casi no es posible.

- **Familia madrastrales o padrastrales**

Son las que se forman con parejas que han tenido uniones previas de las que se han separado, en esta familia cada cónyuge tiene sus propios hijos.

- **Parejas sin hijos**

Pueden provenir de matrimonios jóvenes universitarios, o jóvenes profesionales los que por esterilidad no han podido tener hijos y no aceptan la adopción.

- **Progenitores sustitutos**

Los avances de la ciencia médica han permitido diversas formas de establecer maternidad o paternidad cuando uno de los dos no es fértil. En este caso se da el embarazo con óvulo o con espermatozoide ajenos al esposo o a la esposa.

Educación integral

<http://ale.s.psicopedagogia.over-blog.es/article-principios-pedagogicos-de-federico-froebel-63680233.html> cita: “Para Froebel la educación ideal del hombre comienza desde la niñez con la acción, juego y el trabajo se logra que el ser humano pueda ser activo, creativo con valores y que logre tener aprecio por la naturaleza”

El Buen Vivir como parte de la Educación Integral

LASO, María (2010, pág. 37) “El Buen Vivir se concibe desde las experiencias de diferentes pueblos de la región, donde la vida no se mide únicamente en función del consumo excesivo y la explotación desmedida de los recursos naturales del planeta sino, más bien, se postula como un paradigma comunitario de la cultura de la vida, que compromete a tener lo necesario desde la práctica cotidiana del respeto y la relación, en equilibrio con todo lo que existe”.

El Buen Vivir abre, a través de la educación la puerta al conocimiento de la filosofía de vida de las otras culturas, redescubre el valor del trabajo y la vida comunitaria. Sobre todo impulsa el aprehender de la relación con la naturaleza, donde el ser humano es parte de ella.

El Buen Vivir en el ambiente educativo

LASO, María (2011, pág. 40) delimita los siguientes ejes temáticos transversales que los docentes deben tomar en cuenta:

- a) Educación en principios y valores básicos para la convivencia armónica.
- b) Educación para una ciudadanía democrática y participación social.
- c) Educación para la construcción de una cultura de paz.
- d) Educación para la inclusión.
- e) Educación en y para derechos humanos y constitucionales.
- f) Educación para la interculturalidad
- g) Educación en gestión de riesgo.
- h) Educación para la salud.
- i) Educación de y para la sexualidad.
- j) Educación para la prevención del consumo de alcohol y drogas.
- k) Educación ambiental.
- l) Educación para la vialidad y tránsito

En el hogar

<http://pequebebes.com/la-educacion-del-nino-comienza-en-el-cas/> “Son los padres quienes deben educar a sus hijos, impartir valores, corregir a los niños cuando hacen algo que no está bien. De hecho, los padres también deben enseñar en casa valores en relación con el colegio que son fundamentales y que, lamentablemente, a veces, se están perdiendo: el respeto al profesor, el afán por el saber, el compañerismo y la ayuda mutua...”

Por esta razón hay que tener en cuenta que la educación en el hogar es fundamental en la vida de las personas ya que desde sus primeros días de vida e incluso desde su gestación los niños y niñas aprenden de las personas que están a su alrededor, por eso la familia tiene la responsabilidad y juega un papel muy importante en la educación de sus hijos e hijas.

En la escuela

La escuela es la institución de tipo formal, público o privado, donde se imparte educación. Una de sus importantes funciones que le ha delegado la sociedad es validar el conocimiento de los individuos que se forman, de manera que garantice la contribución al bien común mediante sus destrezas, habilidades y conocimientos adquiridos en el proceso. La gran tarea de los y las docentes a más de impartir conocimientos científicos, es guiar y educar a sus estudiantes en la práctica de valores para lograr de esta manera una educación integral.

En la sociedad

En la sociedad en que vivimos siempre estamos escuchando o haciendo comentarios de que se están perdiendo los valores, hay que tener en cuenta que cuando mencionamos el término valor, siempre lo hacemos desde una perspectiva positiva,

siempre lo relacionamos con el lado bueno, perfecto, valioso. A la vez se puede decir que es deber de la sociedad colaborar con la práctica de valores.

A medida que maduramos y crecemos como personas en la sociedad nos vamos familiarizando con otro tipo de valores, entonces comenzamos a interiorizar los valores sociales, y comenzaremos a pensar en el respeto a nuestros semejantes, la cooperación, la comprensión, la vocación de servicio, entre otros.

Actitudes adquiridas

Las actitudes que poseen los seres humanos son adquiridas, es decir, son el resultado de las experiencias y del aprendizaje que el individuo ha obtenido a lo largo de su vida. La adquisición de actitudes y valores forma parte de la vivencia de la sociedad, es el resultado del contacto directo con objetos, experiencias y el entorno que forman parte del proceso de socialización.

Ser humano

El ser humano presume el nivel más alto de complejidad alcanzado por la escala de evolución. El cerebro tiene un gran desarrollo y le permite concretar numerosas actividades racionales y elaborar pensamiento abstractos, creativos y de otro tipo que lo hacen diferente de otros seres.

Ejemplo

Son hechos o conductas que se toman como modelo a seguir o bien para ser evitado, de acuerdo a su perfil positivo o negativo. Para los niños y niñas el mejor ejemplo a seguir son sus padres y las personas que están a su alrededor, de ahí la necesidad de brindarles buenos ejemplos y ser coherentes entre la teoría y la práctica.

Conocimiento

El conocimiento es un conjunto de información adquirido por una persona a través de la experiencia o la educación, almacenada mediante la experiencia o el aprendizaje, tiene su origen en la percepción sensorial, llega al entendimiento y concluye finalmente en la razón. El proceso del conocimiento involucra cuatro elementos sujeto, objeto, operación y representación interna.

Seguridad

“La seguridad es la garantía que tienen las personas de estar libre de todo daño, amenaza, peligro o riesgo; es la necesidad de sentirse protegidas, contra todo aquello que pueda perturbar o atentar contra su integridad física, moral, social y hasta económica”. <http://conceptodefinicion.de/seguridad/#ixzz2afmV5NAc>

Experiencia

Conocimiento o habilidad de algo que se ha adquirido a lo largo de la vida o en un período determinado, es la forma de conocimiento que se produce a partir de estas vivencias u observaciones.

Práctica de valores

Ética y valores I (2010, pág. 122), define: “Los valores son cualidades de las cosas o de los objetos ideales, de las acciones humanas o de las personas que valoramos como lo mejor, porque las consideramos beneficiosas para la satisfacción de las necesidades humanas, naturales y culturales, o bien, para el desarrollo de la persona, ya sea corporal, cognitivo, emocional; también porque son lo mejor para la construcción de una convivencia social, justa, solidaria y democrática, o para la construcción de un orden mundial económico democrático”

Por lo tanto podemos decir que valor es aquello que tienen las cosas y las personas que nos obliga a estimarlos, es decir, a juzgarlos positiva o negativamente. Los asumimos de forma personal y son los que determinan nuestras actitudes y con ello, podemos ser juzgados como buenos o malos por una sociedad.

Tipos de valores

Ética y valores I (2010, pág. 118) cita a Béla Freyherr quien distingue dos tipos de valores:

Valores medios.- Aquellos que valen porque nos conducen a un fin; por ejemplo una medicina, cuyo valor radica en que nos devuelve la salud, o un instrumento musical, cuyo valor es la música que nos permite escuchar. Este tipo de objetos se dirige a una finalidad, y por la forma en que ayudan a alcanzar dicha meta son más o menos valiosos. Luis Villoro los denomina valores extrínsecos.

Valores fin.- son aquellos que por sí mismos son un fin, y por ello son valiosos. Un ejemplo de valor fin es una obra de arte; no es un instrumento para llegar a una meta, ella misma es la meta. Villoro llama a este tipo de valores intrínsecos.

Clasificación de los valores

Ética y valores I (2010, pág. 121) no hay una única clasificación de valores; estas clasificaciones han cambiado según el contexto, pero cita a Marín Ibañez quien diferencia seis grupos de valores que son los siguientes.

- a) Valores técnicos, económicos y utilitarios.
- b) Valores vitales (educación física, educación para la salud)
- c) Valores estéticos (literarios, musicales, pictóricos)
- d) Valores intelectuales (humanísticos, científicos, técnicos)
- e) Valores morales (individuales y sociales)
- f) Valores trascendentales (cosmovisión, filosofía y religión)

Áreas curriculares en torno a los valores

Valores	Áreas
Salud	E. Física
Belleza	E. Artística
Verdad	Lengua Castellana, Com. Autónoma, lenguas extranjeras, Matemáticas, Medio natural, social y cultural
Morales	Toda la educación
Cívico-político-sociales	No discriminación, derechos humanos, participación, democracia
Trascendentes	Religión, optativa

Cuadro # 1 Áreas Curriculares

Fuente: Estrategias Innovadoras para una Enseñanza de Calidad.

Elaborado por: Rocío Heredia

2.5 HIPÓTESIS

El juego si incide en la práctica de valores en los niños y niñas de la escuela de Educación General Básica “Nuestra Señora de Agua Santa”

2.6 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES DE LA HIPÓTESIS

2.6.1 Variable Independiente

El juego como estrategia

2.6.2 Variable Dependiente

Práctica de valores

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Enfoque

El enfoque del presente trabajo de investigación se rigió por el paradigma cualitativo porque el investigador es el eje de todo proceso investigativo desde la selección del problema hasta obtener alternativas de solución. Este paradigma percibe la vida social como la creatividad compartida de los individuos por lo tanto determina una realidad percibida como objetiva donde los individuos son considerados como agentes activos en la construcción y determinación de las realidades. Tiene como objeto la descripción de las cualidades de un fenómeno. Se lo conoce también como: Naturalista, participativa, etnográfica, humanista, interna e interpretativa.

También tuvo un enfoque cuantitativo porque durante el proceso se buscará las causas que originan el problema. Este enfoque tiene como finalidad asegurar la precisión que requiere la ciencia, enraizado filosóficamente en el positivismo. También se lo conoce como normativa, nemotécnica, explicativa y realista.

3.2. Modalidad Básica

La modalidad de investigación empleada fue de **campo** ya que se realizó, en la escuela de Educación General Básica “Nuestra Señora de Agua Santa” para tener una mayor perspectiva de la realidad en lo referente a la práctica de valores.

También fue **bibliográfica documental**, porque permitió detectar, ampliar y profundizar diferentes enfoques, teorías, conceptualizaciones y criterios acerca del juego y los valores, basándose en libros, revistas, tesis y documentos que serán de gran ayuda para este trabajo de investigación.

3.3. Nivel o tipo de investigación

Los niveles con los que se trabajó en este tema de investigación son:

Exploratorio

Porque se realizó un análisis y diagnóstico en la institución, para reconocer los beneficios del juego como apoyo al desarrollo de la práctica de valores en la escuela ya que es un tema que no se ha investigado anteriormente en esta institución. Los objetivos que persigue este tipo de investigación son:

- Generar hipótesis
- Reconocer variables de interés investigativo
- Sondar un problema poco investigativo o desconocido en un contexto particular.

Descriptivo

Permitió predecir la utilidad del juego como apoyo a la práctica de valores en los y las estudiantes mediante la aplicación de encuestas y a partir del estudio de varios documentos relacionados al tema.

Sus objetivos son:

- Comparar entre dos o más fenómenos, situaciones o estructuras
- Clasificar elementos y estructuras, modelos de comportamiento según ciertos criterios
- Caracterizar una comunidad
- Distribuir datos variables consideradas aisladamente

Asociación de Variables

Se pudo determinar la correlación que existe entre las variables independiente y dependiente para saber cuál es impacto del juego en la práctica de valores.

Los objetivos con los cuales se articula son:

- Evaluar las variaciones de comportamiento de una variable en función de variaciones de otra variable

- Medir el grado de relación entre variables, en los mismos sujetos
- Determinar tendencias (modelos de comportamiento mayoritariamente)

Explicativa

Mediante esta investigación se pudo realizar un detalle minucioso del contenido conduciendo a una formulación de leyes, investigaciones más complejas, un estudio altamente estructurado y respondiendo al porqué, esto permitirá facilitar y mejorar la investigación para que sea precisa.

Los objetivos son:

- Comprobar experimentalmente una hipótesis
- Descubrir la causas de un fenómeno
- Detectar los factores determinantes de ciertos comportamientos

3.4. Población y muestra

Por ser un universo pequeño en esta ocasión se trabajó con la totalidad de la población que se detalla de la siguiente manera:

Estudiantes	60	95%
Docentes	3	5%
Total	63	100%

Cuadro # 2 Población y Muestra
Elaborado por: Rocío Heredia

3.5. Operacionalización de variables

Variable Independiente: El juego como estrategia

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems básicos	Técnicas e instrumentos
Actividad voluntaria y necesaria para el desarrollo de los seres humanos, se realiza dentro de ciertos límites establecidos de tiempo y espacio, atendiendo a reglas libremente aceptadas.	1.Actividad voluntaria 2.Desarrollo 3. Reglas	1.1 Destreza 1.2 Movimiento 1.3 Acción 2.1 Personal 2.2 Profesional 2.3 Social 3.1 Cumplimiento 3.2 Compromiso	¿Considera que el juego es una destreza importante en las actividades escolares? ¿Considera usted el juego como una estrategia educativa? ¿Le gusta aprender jugando? ¿Con qué frecuencia su maestro realiza juegos en clase? ¿Su profesor participa en el juego?	Técnica: Encuesta dirigida a estudiantes de tercero a séptimo grado y a docentes. Entrevista dirigida a estudiantes de primero y segundo grado. Instrumento: Cuestionario estructurado. Cuestionario semiestructurado.

Cuadro # 3 Operacionalización de variables
Elaborado por: Rocío Heredia

Variable Dependiente: Práctica de valores

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems básicos	Técnicas e instrumentos
Son actitudes que se forman lo largo de la vida del ser humano y en ese proceso intervienen la familia, la escuela y la sociedad.	1. Actitudes adquiridas 2. Ser humano 3. Familia 4. Escuela 5. Sociedad	1.1 En el hogar 1.2 En la escuela 1.3 En la sociedad 2.1 Profesional 2.2 Social 3.1 Ejemplo 3.2 Valores 4.1 Conocimiento 4.2 Destrezas 5.1 Seguridad 5.1 Experiencia	¿Usted considera que el juego ayuda a la práctica de valores? ¿La práctica de valores le servirá en la vida profesional? ¿Le gustaría que en su institución le orienten en la práctica de valores? ¿Su familia conversa en casa acerca de los valores? ¿Sus maestros le enseñan a practicar valores de convivencia?	Técnica: Encuesta dirigida a estudiantes de tercero a séptimo grado y a docentes. Entrevista dirigida a estudiantes de primero y segundo grado. Instrumento: Cuestionario estructurado Cuestionario semiestructurado.

Cuadro # 4 Operacionalización de variables
Elaborado por: Rocío Heredia

3.6. Plan de recolección de la información

El plan de recolección de información contempla preguntas básicas de investigación de acuerdo con el enfoque escogido.

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1.- ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de investigación
2.- ¿De qué persona u objeto?	Niños y niñas de la Escuela “Nuestra Señora de Agua Santa”
3.- ¿Sobre qué aspectos?	El juego y la práctica de valores
4.- ¿Quién?	Rocío Heredia
5.- ¿A quiénes?	A estudiantes y docentes
6.- ¿Cuándo?	En el mes de Enero
7.- ¿Dónde?	En la escuela de Educación General Básica “Nuestra Señora de Agua Santa”
8.- ¿Cuántas veces?	Una vez
9.- ¿Cómo? ¿Con qué técnicas?	A través de una encuesta y entrevista
10.- ¿Con qué?	Cuestionario estructurado. Cuestionario semiestructurado

Cuadro # 5 Recolección de Información

Elaborado por: Rocío Heredia

3.6.1. Técnicas e Instrumentos de Investigación

La Encuesta es una de las técnicas que utilicé como instrumento para la presente investigación ya que me permitió recolectar la información de forma escrita a estudiantes y docentes, también utilicé la entrevista para obtener información de parte de los estudiantes quienes no lo pudieron realizar de forma escrita y para las dos técnicas anteriores utilicé como instrumento de apoyo un cuestionario.

Tipos de Información	Técnica de Investigación	Instrumentos de Investigación
1. Información secundaria	1.1. Lectura científica	1.1.1 Tesis de grado, libros, revistas, internet
2. Información primaria	2.1 Encuesta 2.2 Entrevista	2.1.1 Cuestionario 2.2.1 Entrevista

Cuadro #6 Técnicas e instrumentos de investigación

Elaborado por: Rocío Heredia

3.7 Plan de Procesamiento de la Información

Con la recopilación de datos a través de la entrevista y encuesta a estudiantes y maestros se analizó y se procesó la información de la siguiente manera:

- Revisión Crítica de la información recogida es decir limpieza de información defectuosa, contradictoria, incompleta o no pertinente.
- Repetición de la recolección en casos individuales para corregir fallas de contestación.
- Tabulación según variables de cada hipótesis.
- Presentación gráficos en pasteles de acuerdo a porcentajes calculados.
- Análisis de los resultados estadísticos de acuerdo con los objetivos e hipótesis.
- Interpretación de los resultados de acuerdo a las tabulaciones.
- Conclusiones y Recomendaciones

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Análisis de los resultados (Encuestas y entrevistas)

Una vez aplicada las encuestas y las entrevistas se procede a la tabulación, graficación, análisis e interpretación.

ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES

Pregunta1.- ¿Considera usted que el juego es una destreza importante en las actividades escolares?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
SI	46	85
NO	7	15
TOTAL	53	100

Cuadro # 7 El juego en las actividades escolares

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Rocío Heredia

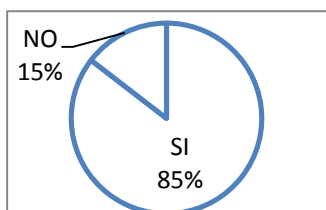


Gráfico # 8 El juego en las actividades escolares

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Rocío Heredia

Análisis e interpretación de resultados

En la pregunta 1 visualizada en el cuadro No. 7 se observa que un 85 % de estudiantes considera que el juego es una destreza importante en las actividades escolares, mientras que un 15 % dice que no. Esto significa que más de la mitad de estudiantes considera que el juego es importante en las actividades escolares, por lo tanto se concluye que el juego no debe estar aislado de las acciones educativas porque es una labor importante que debe ser aprovechada al máximo en la etapa escolar.

Pregunta 2.- ¿Considera usted el juego como una estrategia educativa?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
SI	43	81
NO	10	19
TOTAL	53	100

Cuadro # 8 El juego como estrategia

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Rocío Heredia

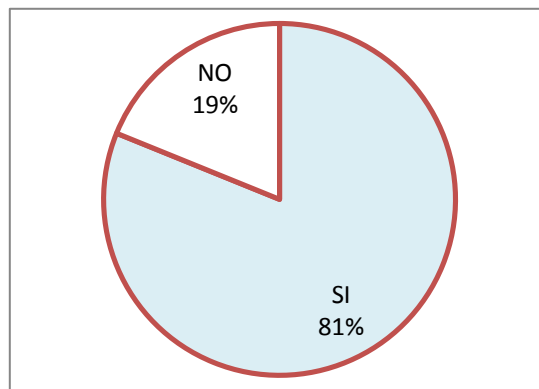


Gráfico # 9 El juego como estrategia

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Rocío Heredia

Análisis e interpretación de resultados

Se visualiza en el cuadro No. 8 que corresponde a la pregunta 2 que un 81 % de estudiantes considera el juego como una destreza educativa mientras que un 19 % no considera al juego como una estrategia educativa.

Estos resultados demuestran que más de la mitad de estudiantes considera el juego como una estrategia educativa lo que permite concluir que la utilización del juego es un medio para transmitir nuevos conocimientos, ya que los estudiantes adquieren los conocimientos de manera más interesante a través de esta destreza.

Pregunta 3.- ¿Le gusta aprender jugando?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
SI	44	83
NO	9	17
TOTAL	53	100

Cuadro# 9 Aprender jugando
Fuente: Encuesta a estudiantes
Elaborado por: Rocío Heredia

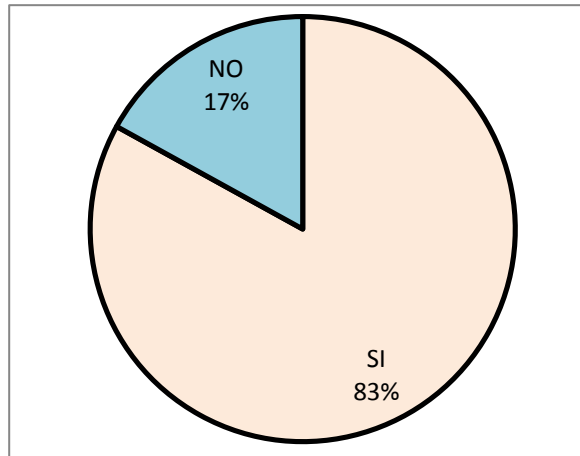


Gráfico # 10 Aprender jugando
Fuente: Encuesta a estudiantes
Elaborado por: Rocío Heredia

Análisis e interpretación de resultados

En la pregunta 3 visualizada en el cuadro No. 9 se observa que un 83 % de estudiantes demuestra que le gusta aprender jugando, mientras que un 17% no le gusta aprender de esta manera.

Esto quiere decir que más de la mitad de estudiantes les gusta aprender a través del juego, lo que permite concluir que el juego es una actividad importante en las actividades escolares, ya que es una acción innata en la vida de los niños y niñas y por lo tanto hay que aprovechar estos espacios para transmitir nuevos conocimientos.

Pregunta 4.- ¿Con qué frecuencia su maestro realiza juegos en clase?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	14	26
CASI SIEMPRE	38	72
NUNCA	1	2
TOTAL	53	100

Cuadro # 10 El maestro realiza juegos

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Rocío Heredia

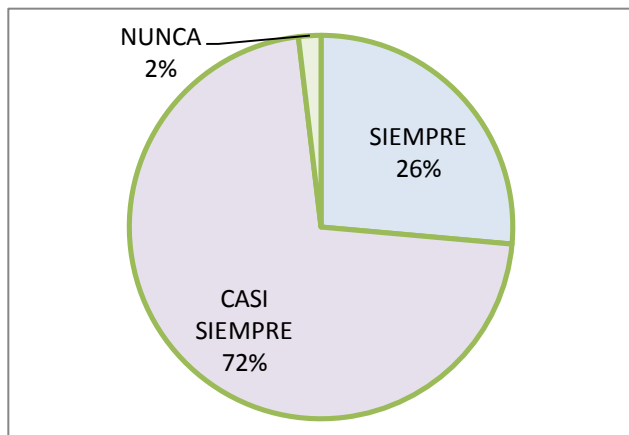


Gráfico #11 El maestro realiza juegos

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Rocío Heredia

Análisis e interpretación de resultados

Se visualiza en el cuadro No. 10 que corresponde a la pregunta 4 que un 26% de estudiantes asume que su maestro o maestra realiza juegos en clase, mientras que un 72% considera que lo hacen casi siempre y un 2% dice que nunca lo hacen.

Esto simboliza que más de la mitad de estudiantes considera que su maestro/a realiza juegos en la clase, por lo que se deduce que el maestro o maestra tiene la predisposición para utilizar el juego como parte de la enseñanza aprendizaje, porque está consciente que es una destreza necesaria durante las actividades escolares.

Pregunta 5.- ¿Su profesor participa en el juego?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	25	47
CASI SIEMPRE	26	49
NUNCA	2	4
TOTAL	53	100

Cuadro # 11 Participación en el juego

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Rocío Heredia

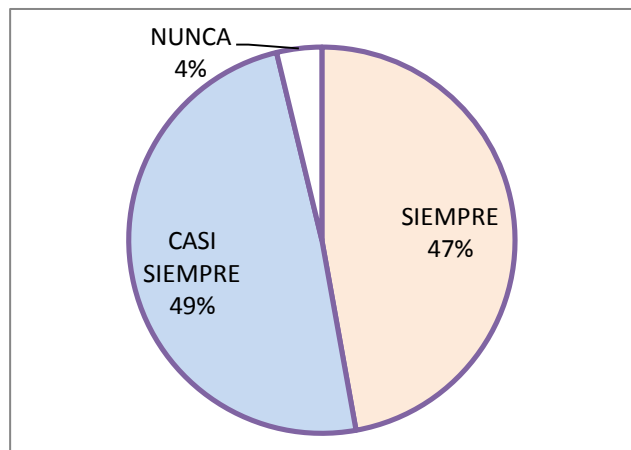


Gráfico # 12 Participación en el juego

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Rocío Heredia

Análisis e interpretación de resultados

En la pregunta 5 visualizada en el cuadro No. 11 se observa que un 47% de estudiantes considera que su profesor/a participa con ellos en el juego, mientras que un 49 % dice que lo hace casi siempre y un 4% considera que el maestro o la maestra nunca juega con ellos/as.

Esto quiere decir que más de la mitad de estudiantes tiene el acompañamiento de su maestro/a mientras juegan, lo que permite concluir que su maestro/a les acompaña en las actividades de recreación, ya que esto permite realizar actividades de recreación dirigidas para lograr un objetivo.

Pregunta 6.- ¿Usted considera que el juego ayuda a la práctica de valores?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
SI	44	83
NO	9	17
TOTAL	53	100

Cuadro # 12 Juego en la práctica de valores

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Rocío Heredia

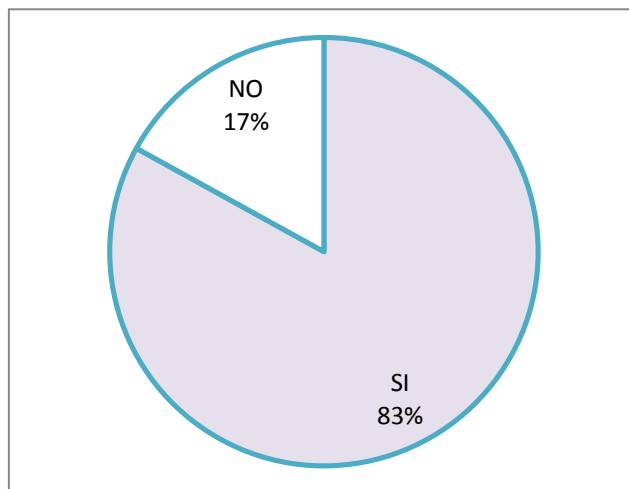


Gráfico # 13 Juego en la práctica de valores

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Rocío Heredia

Análisis e interpretación de resultados

Se visualiza en el cuadro No. 12 que corresponde a la pregunta 6 que un 83 % de estudiantes considera que el juego contribuye a la práctica de valores mientras que un 17% no considera que el juego contribuya a la práctica de valores.

Estos resultados muestran que más de la mitad de estudiantes considera el juego como un factor que contribuye a la práctica de valores, por lo que se concluye que se puede utilizar el juego como un medio para alcanzar este objetivo, porque para conseguir un Buen Vivir en las instituciones educativas se deben aprovechar todos los espacios existentes.

Pregunta 7.- ¿Le gustaría que en la institución le orienten en la práctica de valores?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
SI	47	89
NO	6	11
TOTAL	53	100

Cuadro # 13 El juego en las actividades escolares

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Rocío Heredia

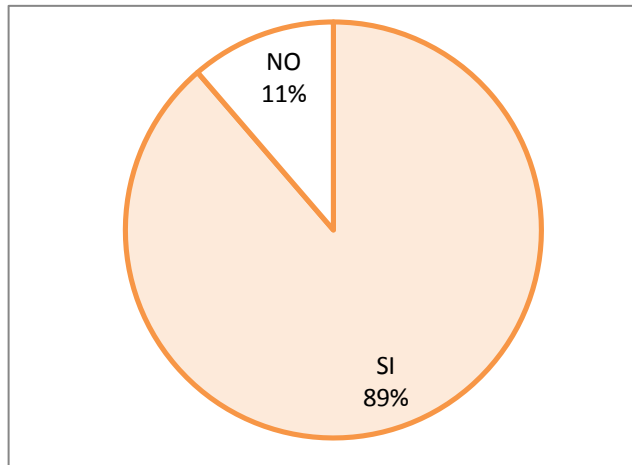


Gráfico # 14 Orientación en la práctica de valores

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Rocío Heredia

Análisis e interpretación de resultados

En la pregunta 7 visualizada en el cuadro No.13 se observa que un 89 % de estudiantes les gustaría que en su institución le orienten en la práctica de valores, mientras que un 11 % no dice que no le gustaría.

Esto significa que más de la mitad de estudiantes considera que es importante que en su institución le orienten en la práctica de valores lo que permite concluir que los y las estudiantes tienen una predisposición para recibir orientación en valores, ya que esto les permitirá mejorar sus relaciones personales dentro y fuera de la institución educativa.

Pregunta 8.- ¿La práctica de valores le servirá en la vida profesional?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
SI	50	94
NO	3	6
TOTAL	53	100

Cuadro # 14 Los valores en la vida profesional

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Rocío Heredia

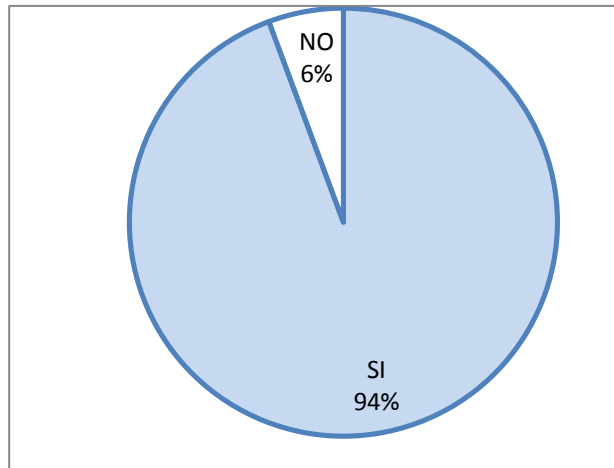


Gráfico # 15 Los valores en la vida profesional

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Rocío Heredia

Análisis e interpretación de resultados

Se visualiza en el cuadro No. 14 que corresponde a la pregunta 8 que un 94 % de estudiantes considera que la práctica de valores si le servirá en la vida profesional, mientras que un 6% no considera importante.

Esto explica que más de la mitad de estudiantes considera que la práctica de valores le servirá en la vida profesional, por lo que permite concluir que los y las estudiantes están conscientes de la necesidad y la importancia de los valores a lo largo de la vida, porque una persona con buenas actitudes tendrá la capacidad de realizar con eficiencia su trabajo y será aceptada con mayor calidez por las personas que están a su alrededor.

Pregunta 9.- ¿Su familia conversa en casa acerca de los valores?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
SI	26	49
NO	27	51
TOTAL	53	100

Cuadro # 15 Familia y valores

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Rocío Heredia

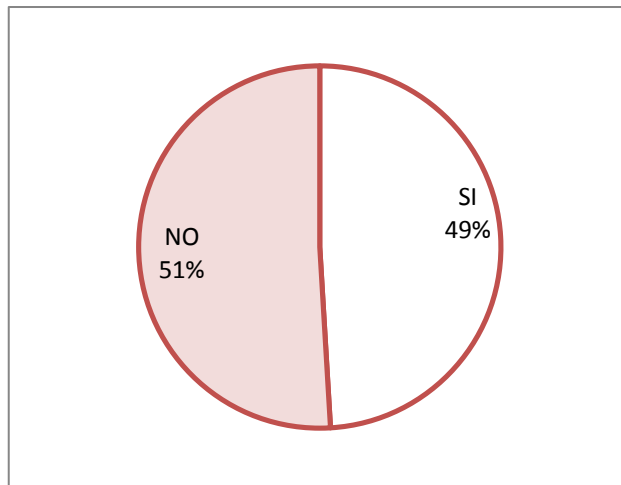


Gráfico # 16 Familia y valores

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Rocío Heredia

Análisis e interpretación de resultados

En la pregunta 9 visualizada en el cuadro No. 15 se observa que un 49% de estudiantes considera que en su familia hablan acerca de los valores, mientras que un 51% no lo considera.

Esto quiere decir que más de la mitad de estudiantes considera que en su familia no hablan acerca de los valores, por lo que se concluye que la ausencia de esta práctica se debe a la falta de comunicación dentro del hogar, ya que los valores y la forma de ser de una persona depende en gran parte de la educación que reciban de sus padres dentro del hogar.

Pregunta 10.- ¿Sus maestros le enseñan a practicar valores de convivencia?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	39	74
CASI SIEMPRE	14	26
NUNCA	0	0
TOTAL	53	100

Cuadro # 16 Práctica de valores

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Rocío Heredia

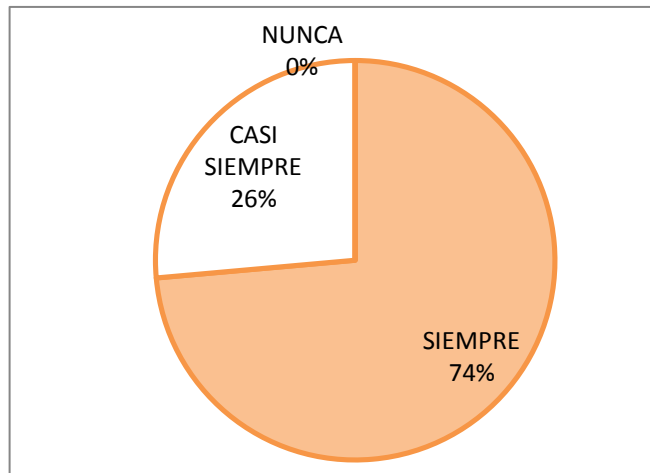


Gráfico # 17 Práctica de valores

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Rocío Heredia

Análisis e interpretación de resultados

Se visualiza en el cuadro No. 16 que corresponde a la pregunta 10 que un 74 % de estudiantes considera que su maestro/a enseña a practicar valores de convivencia, mientras que un 26 % dice que casi siempre.

Estos resultados muestran que más de la mitad de estudiantes considera que su maestro/a si les enseña a practicar valores, por lo que se concluye que los maestros/as miran la necesidad de brindar una educación integral a sus estudiantes, porque su labor dentro de la institución es brindar no solo conocimientos científicos, sino que también deben inculcar en ellos valores de convivencia social.

ENTREVISTA APLICADA A ESTUDIANTES

Pregunta 1.- ¿Considera usted que el juego es una destreza importante en las actividades escolares?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
SI	5	71
NO	2	29
TOTAL	7	100

Cuadro # 17 El juego en las actividades escolares

Fuente: Entrevista a estudiantes

Elaborado por: Rocío Heredia

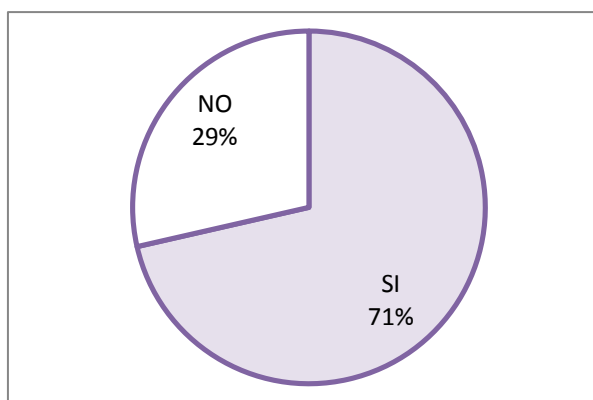


Gráfico # 18 El juego en las actividades escolares

Fuente: Entrevista a estudiantes

Elaborado por: Rocío Heredia

Análisis e interpretación de resultados

En la pregunta 1 visualizada en el cuadro No. 17 se observa que un 71% de estudiantes considera que es importante el juego en las actividades escolares, mientras que un 29% no lo considera así.

Esto significa que más de la mitad de estudiantes considera que el juego es importante en las actividades escolares, por lo tanto se concluye que el juego no debe estar aislado de las actividades educativas, porque para los estudiantes esta destreza ayuda a que sus labores estudiantiles sean interesantes.

Pregunta 2.- ¿Considera usted el juego como una estrategia educativa?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
SI	6	86
NO	1	14
TOTAL	7	100

Cuadro # 18 El juego como estrategia educativa

Fuente: Entrevista a estudiantes

Elaborado por: Rocío Heredia

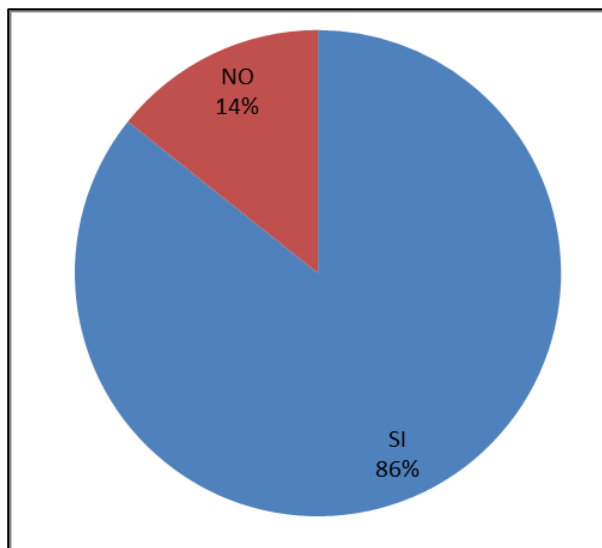


Gráfico # 19 El juego como estrategia educativa

Fuente: Entrevista a estudiantes

Elaborado por: Rocío Heredia

Análisis e interpretación de resultados

Se visualiza en el cuadro No. 18 que corresponde a la pregunta 2 que un 86% de estudiantes considera el juego como una estrategia educativa, mientras que un 14% considera lo contrario.

Estos resultados muestran que más de la mitad de estudiantes considera el juego como una estrategia educativa lo que permite concluir que se debe utilizar el juego como un medio para transmitir nuevos conocimientos, ya que mediante esta actividad los estudiantes logran adquirir nuevos conocimientos de manera amena y divertida.

Pregunta 3.- ¿Le gusta aprender jugando?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
SI	6	86
NO	1	14
TOTAL	7	100

Cuadro # 19 Aprender jugando

Fuente: Entrevista a estudiantes

Elaborado por: Rocío Heredia

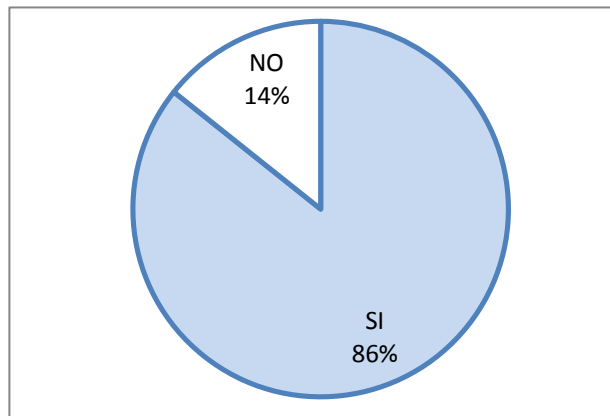


Gráfico # 20 Aprender jugando

Fuente: Entrevista a estudiantes

Elaborado por: Rocío Heredia

Análisis e interpretación de resultados

En la pregunta 3 visualizada en el cuadro No. 19 se observa que un 86 % de estudiantes le gusta aprender a través del juego, mientras que un 14% no lo considera.

Esto quiere decir que más de la mitad de estudiantes les gusta aprender jugando, lo que permite concluir que el juego es una estrategia importante en las actividades escolares, porque hay muchos medios de enseñanza que utilizan los docentes pero se deber tomar en cuenta que el juego es un espacio excelente para trabajar dentro de las instituciones educativas .

Pregunta 4.- ¿Con qué frecuencia su maestro realiza juegos en clase?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	5	72
CASI SIEMPRE	1	14
NUNCA	1	14
TOTAL	7	100

Cuadro # 20 El maestro y los juegos en clase

Fuente: Entrevista a estudiantes

Elaborado por: Rocío Heredia

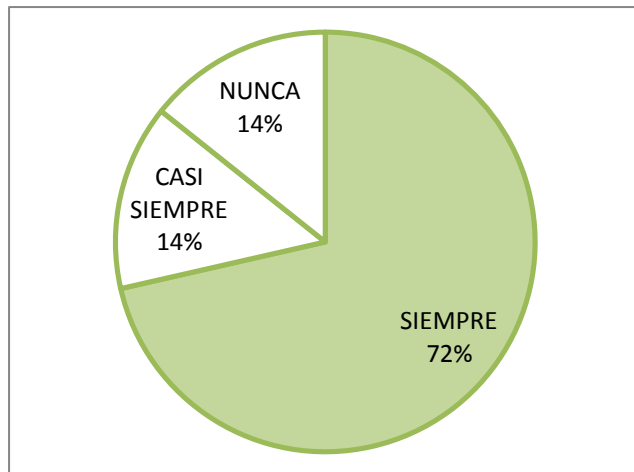


Gráfico # 21 El maestro y los juegos en clase

Fuente: Entrevista a estudiantes

Elaborado por: Rocío Heredia

Análisis e interpretación de resultados

Se visualiza en el cuadro No. 20 que corresponde a la pregunta 4 que un 72% de estudiantes considera que su maestro/a realiza juegos en clase, mientras que un 14% dicen que lo hace casi siempre y un 14% dice que nunca lo hace.

Esto expresa que más de la mitad de estudiantes considera que su maestro/a realiza juegos en la clase por lo que se deduce que el maestro o maestra tiene la predisposición para utilizar el juego como parte de la enseñanza aprendizaje, ya que de esta manera los estudiantes se distraen y están prestos para continuar con las labores escolares.

Pregunta 5.- ¿Su maestra/a participa en el juego?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	2	29
CASI SIEMPRE	4	57
NUNCA	1	14
TOTAL	7	100

Cuadro # 21 Participación en el juego

Fuente: Entrevista a estudiantes

Elaborado por: Rocío Heredia

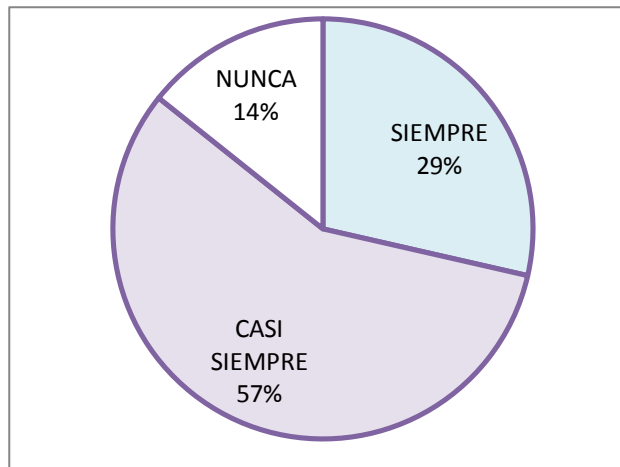


Gráfico # 22 Participación en el juego

Fuente: Entrevista a estudiantes

Elaborado por: Rocío Heredia

Análisis e interpretación de resultados

En la pregunta 5 visualizada en el cuadro No. 21 se observa que un 29% de estudiantes considera que su maestro/a participa del juego, mientras que un 57% dice que casi siempre y un 14% que nunca lo hace.

Esto significa que más de la mitad de estudiantes tiene el acompañamiento de su maestro/a mientras juegan, lo que permite concluir que su maestro/a les acompaña en las actividades de recreación, ya que esta actividad debe ser siempre dirigida y aprovechada como un espacio para lograr una convivencia armónica.

Pregunta 6.- ¿Usted considera que el juego ayuda a la práctica de valores?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
SI	6	86
NO	1	14
TOTAL	7	100

Cuadro # 22 El juego y los valores

Fuente: Entrevista a estudiantes

Elaborado por: Rocío Heredia

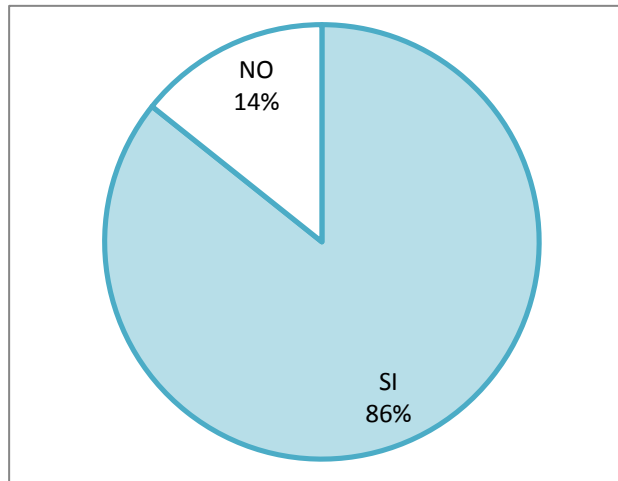


Gráfico # 23 El juego y los valores

Fuente: Entrevista a estudiantes

Elaborado por: Rocío Heredia

Análisis e interpretación de resultados

Se visualiza en el cuadro No. 22 que corresponde a la pregunta 6 que un 86 % de estudiantes considera que el juego ayuda a la práctica de valores, mientras que un 14% dice que no ayuda a ésta práctica.

Esto quiere decir que más de la mitad de estudiantes considera el juego como un factor que contribuye a la práctica de valores, por lo que se concluye que se puede utilizar el juego para guiar los valores en los estudiantes, porque esta práctica permitirá en los estudiantes tener una educación integral para lograr el Buen Vivir en la sociedad.

Pregunta 7.- ¿Le gustaría que en la institución le orienten en la práctica de valores?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
SI	5	71
NO	2	29
TOTAL	7	100

Cuadro # 23 Orientación en la práctica de valores

Fuente: Entrevista a estudiantes

Elaborado por: Rocío Heredia

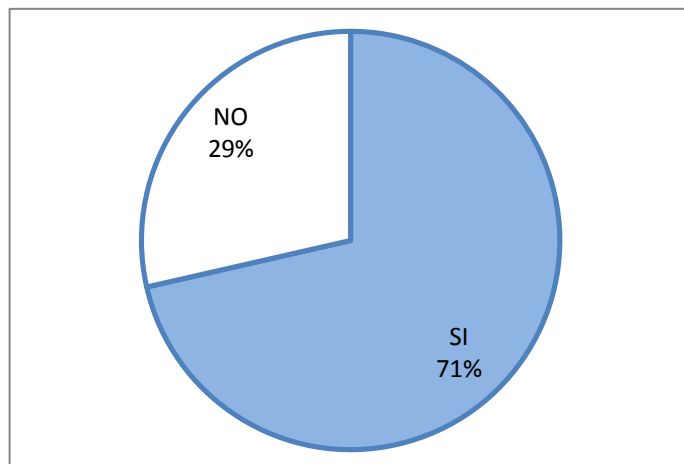


Gráfico # 24 Orientación en la práctica de valores

Fuente: Entrevista a estudiantes

Elaborado por: Rocío Heredia

Análisis e interpretación de resultados

En la pregunta 7 visualizada en el cuadro No. 23 un 71% de estudiantes considera necesario que en su institución le orienten en la práctica de valores, mientras que un 29% dice que no.

Estos resultados expresan que más de la mitad de estudiantes consideran que es importante que en su institución le orienten en la práctica de valores lo que permite concluir que los y las estudiantes tienen una predisposición para recibir esta orientación, ya que la institución no cuenta con un manual o guía para lograr este objetivo .

Pregunta 8.- ¿La práctica de valores le servirá en la vida profesional?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
SI	6	86
NO	1	14
TOTAL	7	100

Cuadro # 24 Los valores en la vida profesional

Fuente: Entrevista a estudiantes

Elaborado por: Rocío Heredia

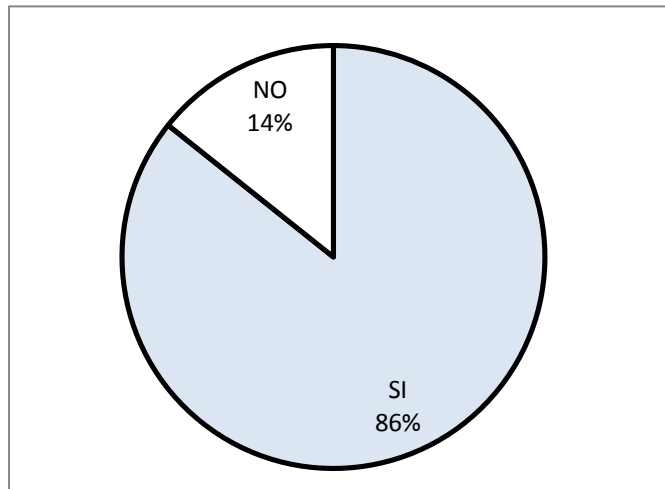


Gráfico # 25 Los valores en la vida profesional

Fuente: Entrevista a estudiantes

Elaborado por: Rocío Heredia

Análisis e interpretación de resultados

Se visualiza en el cuadro No. 24 que corresponde a la pregunta 8 que un 86% de estudiantes considera que la importancia de los valores en la vida profesional, mientras que un 14% dice que no es importante.

Esto significa que más de la mitad de estudiantes considera que la práctica de valores le servirá en la vida profesional, por lo que permite concluir que los y las estudiantes están conscientes de la necesidad y la importancia de los valores a lo largo de la vida, ya que la sociedad necesita de personas que sean capaces de dar lo mejor en todos los ambientes laborales.

Pregunta 9.- ¿Su familia conversa en casa acerca de los valores?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
SI	1	14
NO	6	86
TOTAL	7	100

Cuadro # 25 Familia y valores

Fuente: Entrevista a estudiantes

Elaborado por: Rocío Heredia

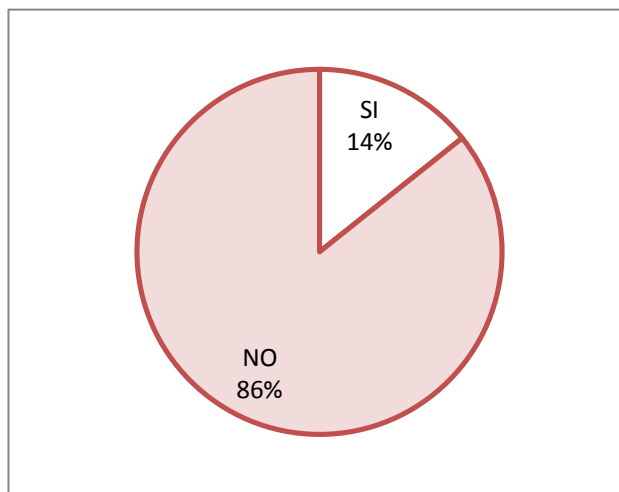


Gráfico # 26 Familia y valores

Fuente: Entrevista a estudiantes

Elaborado por: Rocío Heredia

Análisis e interpretación de resultados

En la pregunta 9 visualizada en el cuadro No. 25 se observa que un 86% de estudiantes considera que en su familia no hablan acerca de los valores, mientras que un 14% dicen que si lo hacen.

Estos resultados demuestran que más de la mitad de estudiantes considera que en su familia no hablan acerca de los valores, por lo que se concluye que su desconocimiento en el tema se debe a la falta de información y comunicación dentro del hogar, porque la familia debe ser el ejemplo de armonía donde sus hijos aprendan y encuentren espacios de convivencia para ponerlos en práctica.

Pregunta 10.- ¿Sus maestros le enseñan a practicar valores de convivencia?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	4	57
CASI SIEMPRE	3	43
NUNCA	0	0
TOTAL	7	100

Cuadro # 26 Maestro y valores

Fuente: Entrevista a estudiantes

Elaborado por: Rocío Heredia

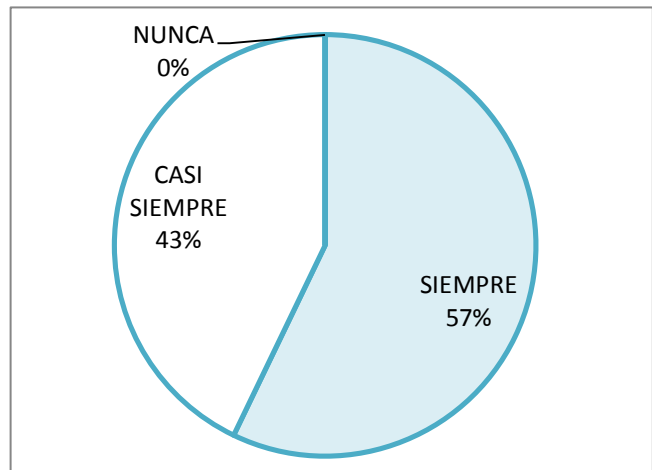


Gráfico # 27 Maestro y valores

Fuente: Entrevista a estudiantes

Elaborado por: Rocío Heredia

Análisis e interpretación de resultados

Se visualiza en el cuadro No. 26 que corresponde a la pregunta 10 que un 57 % de estudiantes considera que su maestro/a si enseña a practicar valores, mientras que un 43% dicen que no lo hacen.

Esto simboliza que más de la mitad de estudiantes considera que su maestro/a si les enseña a practicar valores, por lo que se concluye que los maestros/as miran la necesidad de brindar una educación íntegra, ya que su labor de docente tiene como objetivo brindar a la sociedad personas que contribuyan positivamente en todos los ambientes.

ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES

Pregunta 1.- ¿Considera usted que el juego es una destreza importante en las actividades escolares?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
SI	3	100
NO	0	0
TOTAL	3	100

Cuadro # 27 Juego en las actividades escolares

Fuente: Encuesta a maestros

Elaborado por: Rocío Heredia

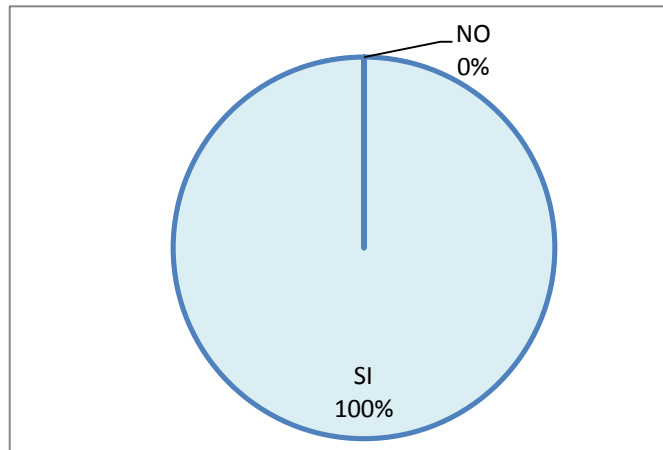


Gráfico # 28 Juego en las actividades escolares

Fuente: Encuesta a maestros

Elaborado por: Rocío Heredia

Análisis e interpretación de resultados

En la pregunta 1 visualizada en el cuadro No. 27 se observa que un 100% de docentes considera que el juego es una destreza importante en las actividades escolares.

Los resultados demuestran que la totalidad de docentes reconoce la importancia del juego en la educación, con lo que se puede deducir que el juego no debe estar aislado de las actividades educativas, porque es una actividad presente en los niños y niñas como un derecho de esparcimiento que mejora las relaciones personales.

Pregunta 2.- ¿Considera usted el juego como una estrategia educativa?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
SI	3	100
NO	0	0
TOTAL	3	100

Cuadro # 28 El juego como estrategia educativa

Fuente: Encuesta a maestros

Elaborado por: Rocío Heredia

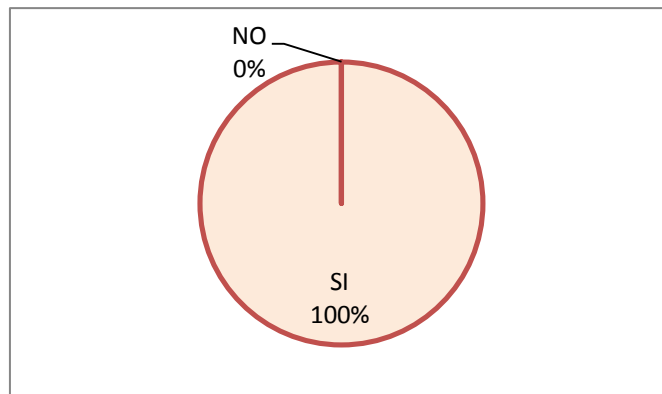


Gráfico # 29 El juego como estrategia educativa

Fuente: Encuesta a maestros

Elaborado por: Rocío Heredia

Análisis e interpretación de resultados

Se visualiza en el cuadro No. 28 que corresponde a la pregunta 2 que el 100% de docentes considera el juego como una estrategia educativa.

Esto quiere decir que todos/as los/as docentes reconoce la importancia de esta estrategia en el aprendizaje, ya que es un espacio favorable por medio del cual los docentes pueden transmitir nuevos conocimientos.

Pregunta 3.- ¿Le gusta educar a través del juego?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
SI	3	100
NO	0	0
TOTAL	3	100

Cuadro # 29 Educar a través del juego

Fuente: Encuesta a maestros

Elaborado por: Rocío Heredia

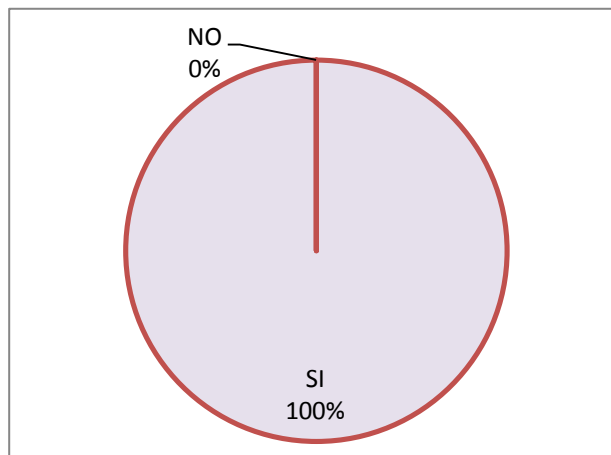


Gráfico # 30 Educar a través del juego

Fuente: Encuesta a maestros

Elaborado por: Rocío Heredia

Análisis e interpretación de resultados

En la pregunta 3 visualizada en el cuadro No. 27 se observa que el 100% de docentes le gusta educar a través del juego.

Esto significa que los/as docentes utilizan la práctica del juego en la educación de sus estudiantes, porque reconocen en esta destreza una valiosa herramienta de enseñanza aprendizaje con lo cual los estudiantes se divierten mientras aprenden

Pregunta 4.- ¿Con qué frecuencia realiza juegos en clase?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	1	33
CASI SIEMPRE	2	67
NUNCA	0	0
TOTAL	3	100

Cuadro # 30 Frecuencia de juegos en clase

Fuente: Encuesta a maestros

Elaborado por: Rocío Heredia

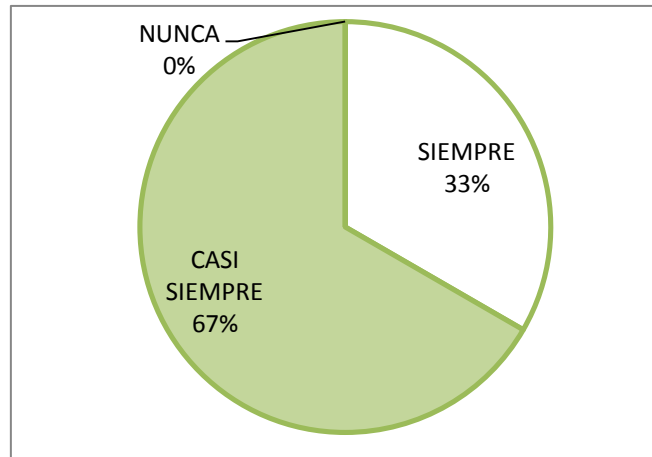


Gráfico # 31 Frecuencia de juegos en clase

Fuente: Encuesta a maestros

Elaborado por: Rocío Heredia

Análisis e interpretación de resultados

Se visualiza en el cuadro No. 30 que corresponde a la pregunta 4 que un 33 % de docentes siempre realiza juegos en clases, mientras que un 67% lo hace casi siempre.

Estos resultados demuestran que casi en su totalidad de docentes realiza juegos en clases. Por lo que se concluye que el juego si forma parte de las actividades escolares en la institución educativa, ya que el juego ayuda a lograr una mejor predisposición por parte de los estudiantes para lograr nuevos conocimientos.

Pregunta 5.- ¿Usted participa en el juego con sus estudiantes?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	2	67
CASI SIEMPRE	1	33
NUNCA	0	0
TOTAL	3	100

Cuadro # 31 Participación en el juego

Fuente: Encuesta a maestros

Elaborado por: Rocío Heredia

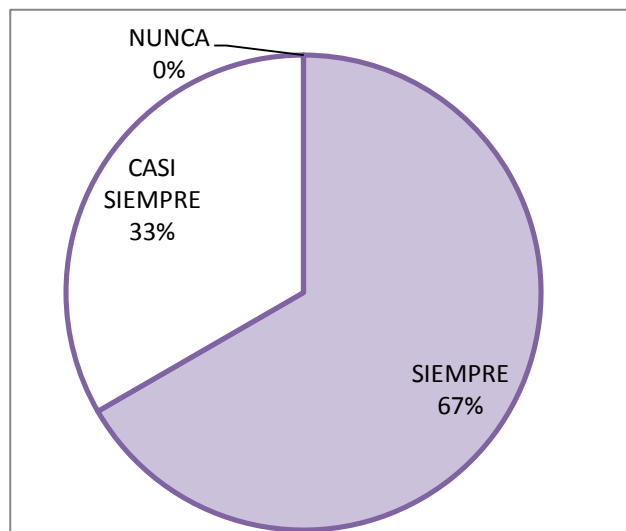


Gráfico # 32 Participación en el juego

Fuente: Encuesta a maestros

Elaborado por: Rocío Heredia

Análisis e interpretación de resultados

En la pregunta 5 visualizada en el cuadro No. 31 se observa que un 67 % de docentes juega con sus estudiantes, mientras que un 33% dice que lo hace casi siempre.

Esto quiere decir que más de la mitad de docentes juega con sus estudiantes, lo que permite concluir que el acompañamiento a sus estudiantes mientras juegan es significativo, porque jugar y ser parte de las actividades de sus estudiantes puede ser una estrategia para lograr objetivos que se quieren alcanzar.

Pregunta 6.- ¿Usted considera que el juego ayuda a la práctica de valores?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
SI	3	100
NO	0	0
TOTAL	3	100

Cuadro # 32 El juego y los valores

Fuente: Encuesta a maestros

Elaborado por: Rocío Heredia

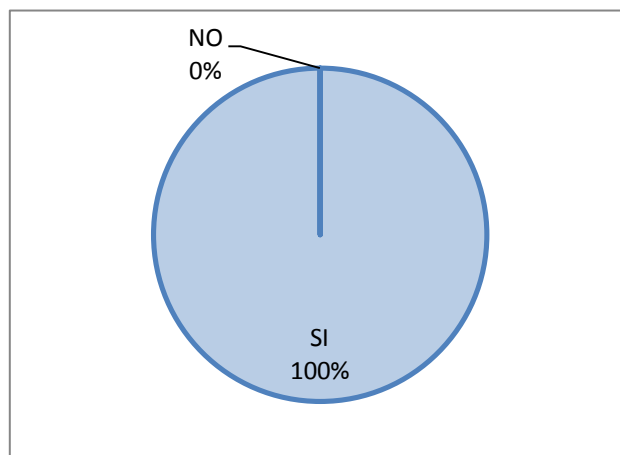


Gráfico # 33 El juego y los valores

Fuente: Encuesta a maestros

Elaborado por: Rocío Heredia

Análisis e interpretación de resultados

Se visualiza en el cuadro No. 32 que corresponde a la pregunta 6 se observa que un 100 % de docentes considera que el juego si ayuda a la práctica de valores

Los resultados demuestran que la totalidad de docentes considera el juego como ayuda para la práctica de valores, lo que permite concluir que el juego es un medio importante en la educación, ya que se deben aprovechar todos los espacios dentro de la institución para inculcar en los estudiantes los valores de convivencia.

Pregunta 7.- ¿Cree usted que la práctica de valores sirve en la vida profesional?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
SI	3	100
NO	0	0
TOTAL	3	100

Cuadro # 33 El juego en la práctica de valores

Fuente: Encuesta a maestros

Elaborado por: Rocío Heredia

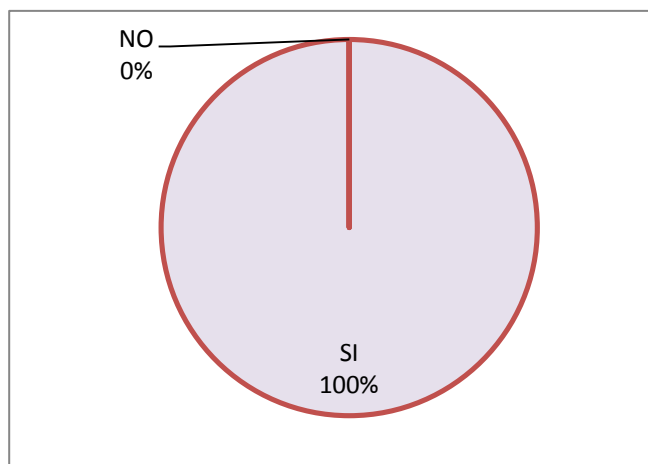


Gráfico # 34 El juego en la práctica de valores

Fuente: Encuesta a maestros

Elaborado por: Rocío Heredia

Análisis e interpretación de resultados

En la pregunta 7 visualizada en el cuadro No. 33 se observa que un 100% de docentes considera importante la práctica de valores en la vida profesional.

Esto demuestra que la totalidad de docentes cree que practicar valores es importante en un profesional, lo que permite concluir que la práctica de valores es necesario durante toda la vida, porque esta práctica hace que las personas sean aceptadas favorablemente por la sociedad en el lugar en donde se desenvuelvan.

Pregunta 8.- ¿En su institución le gustaría orientar en la práctica de valores?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
SI	3	100
NO	0	0
TOTAL	3	100

Cuadro # 34 Orientación en la práctica de valores

Fuente: Encuesta a maestros

Elaborado por: Rocío Heredia

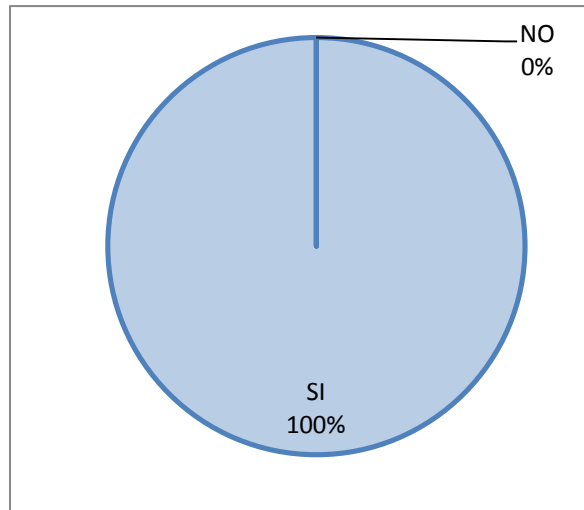


Gráfico # 35 Orientación en la práctica de valores

Fuente: Encuesta a maestros

Elaborado por: Rocío Heredia

Análisis e interpretación de resultados

Se visualiza en el cuadro No. 34 que corresponde a la pregunta 8 que un 100 % de docentes dice que en su institución si le gustaría orientar en la práctica de valores

Esto quiere decir que la totalidad de docentes considera necesario la orientación en valores, lo que permite concluir que existe la necesidad de tener en su institución una guía de orientación, ya que esto les ayudará a orientar y encaminar a sus estudiantes para lograr una educación integral.

Pregunta 9.- ¿Considera usted que la familia de sus estudiantes conversa en casa acerca de lo valores?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
SI	0	0
NO	3	100
TOTAL	3	100

Cuadro # 35 La familia y los valores

Fuente: Encuesta a maestros

Elaborado por: Rocío Heredia

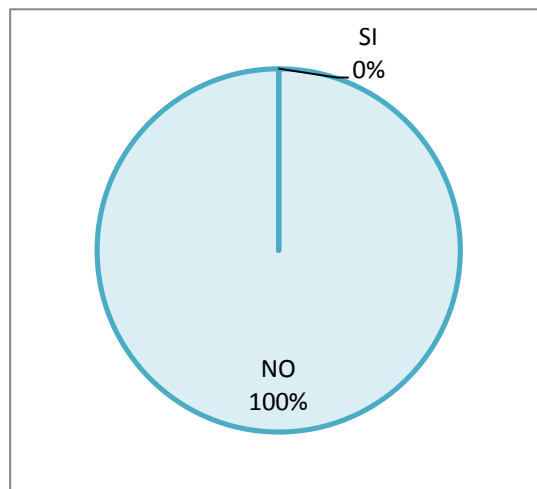


Gráfico # 36 La familia y los valores

Fuente: Encuesta a maestros

Elaborado por: Rocío Heredia

Análisis e interpretación de resultados

En la pregunta 9 visualizada en el cuadro No. 35 se observa que un 100% de docentes considera que la familia de sus estudiantes no conversa en casa acerca de los valores.

Esto significa que la totalidad de docentes considera que la familia de sus estudiantes no conversa a cerca de los valores, lo que permite concluir que la ausencia de esta práctica en los estudiantes tiene mucho que ver con la falta de educación en el hogar, porque si la familia no conversa con sus hijos a cerca del tema no se podrá lograr en los estudiantes esta práctica en su totalidad.

Pregunta 10.- ¿Usted enseña a sus estudiantes a practicar valores de convivencia?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	3	100
CASI SIEMPRE	0	0
NUNCA	0	0
TOTAL	3	100

Cuadro # 36 Maestro y valores

Fuente: Encuesta a maestros

Elaborado por: Rocío Heredia

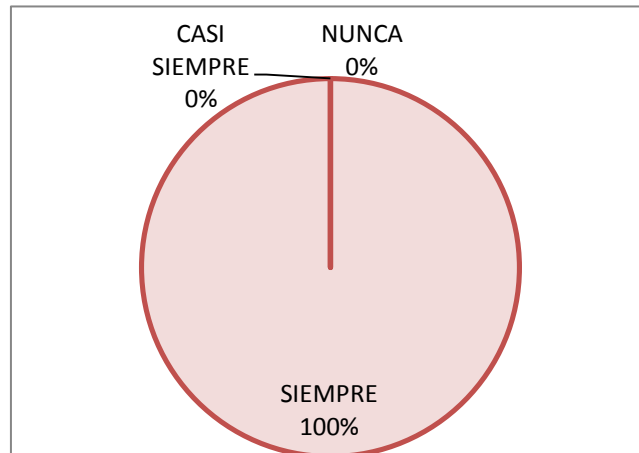


Gráfico # 37 Maestro y valores

Fuente: Encuesta a maestros

Elaborado por: Rocío Heredia

Análisis e interpretación de resultados

Se visualiza en el cuadro No. 36 que corresponde a la pregunta 10 que un 100% de docentes considera que si enseñan a sus estudiantes a practicar valores de convivencia.

Los resultados demuestran que la totalidad de docentes considera que si enseña a practicar valores, lo que permite concluir que si están brindando una educación integral a sus estudiantes, ya que su labor dentro de la institución es trabajar este tema en todas las áreas educativas para lograr el Buen Vivir propuesto desde las máximas autoridades de nuestro país.

4.2 Verificación de hipótesis

1. Planteamiento de la hipótesis

a) Modelo lógico

H₀: El juego no incide en la práctica de valores en los niños y niñas de la escuela de Educación General Básica “Nuestra Señora de Agua Santa”

H₁: El juego si incide en la práctica de valores en los niños y niñas de la escuela de Educación General Básica “Nuestra Señora de Agua Santa”

b) Modelo matemático

H₀: O=E

H₁: O≠E

c) Modelo estadístico

$$X^2 = \sum \left[\frac{(O-E)^2}{E} \right]$$

X² = Chi-cuadrado

∑ = Sumatoria

O = Frecuencia observada

E = Frecuencia esperada

2. Nivel de significación

α = 0.05

3. Zona de rechazo de la H₀

$$gl = (c-1)(f-1) \quad gl = (2-1)(2-1)$$

$$gl = 1 \quad X^2_t = 3.841$$

Gráfico de la Campana de Gaus

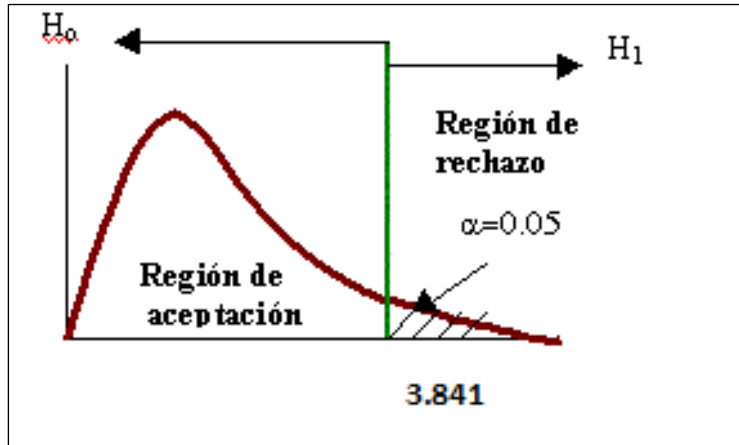


Gráfico # 38 Campana de Gaus
Elaborado por: Rocío Heredia

4) Cálculo de Chi Cuadrado

Frecuencias Observadas

Preguntas	OPCIONES		Total
	Si	No	
3) ¿Le gusta aprender jugando?	44	9	53
9) ¿Su familia conversa en casa acerca de los valores?	26	27	53
Total	70	36	106

Cuadro #37 Frecuencias Observadas
Elaborado por: Rocío Heredia

Frecuencias Esperadas

Preguntas	OPCIONES		Total
	Si	No	
3) ¿Le gusta aprender jugando?	35	18	53
9) ¿Su familia conversa en casa acerca de los valores?	35	18	53
Total	70	36	106

Cuadro # 38 Frecuencias Esperadas

Elaborado por: Rocío Heredia

Combinación de Frecuencias

O	E	O-E	$(O-E)^2$	$(O-E)^2/E$
44	35	9	81	2.314
26	35	-9	81	2.314
9	18	-9	81	4.5
27	18	9	81	4.5
			X^2	13.628

Cuadro #39 Combinación de Frecuencias

Elaborado por: Rocío Heredia

Con un grado de libertad y 95% de confiabilidad, aplicando la prueba del Chi Cuadrado se tiene que el valor tabular es igual a 3.84; de acuerdo a los resultados obtenidos con los datos tomados de la encuesta se ha calculado el valor del Chi Cuadrado que alcanza a 13.628; lo que implica que se acepta la H_1 o de trabajo que dice: El juego si incide en la práctica de valores en los niños y niñas de la escuela de Educación General Básica “Nuestra Señora de Agua Santa”

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Una vez finalizada la investigación, se llegó a las siguientes conclusiones:

- El juego para los/as estudiantes es un acto recreativo por medio del cual están predispuestos a captar nuevos aprendizajes de una manera diferente a lo que tradicionalmente lo han realizado, porque a la vez que se divierten tienen la oportunidad de adquirir nuevos conocimientos que les quedarán grabados en su mente, ya que lo que se aprende de forma didáctica y creativa difícilmente se puede olvidar.
- El juego es considerado como una estrategia educativa siempre y cuando el acompañamiento de los maestros/as sea continuo y esté orientado a cumplir con un objetivo propuesto para mejorar la calidad de vida de los/as estudiantes.
- Los valores representan el norte de toda educación y son parte de la vida de cada ser humano, ponerlos en práctica dependen en gran parte de la familia porque son ellos los que comparten más de cerca la realidad de sus hijos.
- La práctica de valores también es responsabilidad de los/as docentes y del entorno en donde se desarrollan, solo así podremos lograr una sociedad con respeto y responsabilidad.
- En la institución es necesario contar con un manual de juegos que tengan como objetivo la práctica de valores como guía para que los maestros lo puedan utilizar

Recomendaciones

Una vez concluida la investigación podemos redactar las siguientes recomendaciones:

- Utilizar el juego como un instrumento educativo para fomentar en los/as estudiantes el gusto por el aprendizaje, porque a través del juego desarrollan su imaginación, el razonamiento, su capacidad de comprensión y expresión, contribuyendo así a su formación integral.
- Acompañar a los/as estudiantes en las actividades recreativas y aprovechar esos espacios para guiarlos en la práctica de valores, de manera que al término del juego no solo se hayan divertido sino que también hayan aprendido lo importante que es colaborar y construir una sociedad en armonía.
- Buscar espacios para concientizar a los padres de familia que conversen con sus hijos a cerca de la necesidad de practicar valores de convivencia dentro y fuera del hogar.
- Concientizar a los/as estudiantes la importancia que tiene para nuestra vida la práctica de valores, ya que se lo aplican en la vida cotidiana y es aquello que conduce a tomar decisiones y a actuar correctamente en todo momento y lugar.
- Diseñar un manual de juegos que tenga como objetivo promover la práctica de valores en los y las estudiantes de la institución educativa.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1 Datos informativos

Título

“Manual de juegos que promuevan la práctica de valores en los/as estudiantes de la escuela de Educación General Básica “Nuestra Señora de Agua Santa” del caserío La Paz, cantón Pelileo, provincia de Tungurahua.”

Institución ejecutora Escuela de Educación General Básica “Nuestra Señora de Agua Santa”

Beneficiarios 60 estudiantes y 3 docentes

Ubicación Provincia de Tungurahua, Cantón Pelileo. Parroquia La Matriz, Caserío La Paz.

Tiempo estimado para la ejecución

Inicio: Febrero 2013

Finalización: Mayo 2013

Equipo técnico responsable

Directora: Licda. Amanda Ponluisa

Autora: Rocío Heredia

Costo: 150 Dólares

6.2 Antecedentes de la propuesta

En la Universidad Técnica de Ambato se encuentra una tesis con el Tema: “IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DE VALORES DE LOS NIÑOS DE LA ESCUELA “PEDRO CARBO” DEL CANTÓN SALCEDO” de la autora: Diana Carolina Vizcarra Cocha la misma que presenta como propuesta un Manual de juegos para desarrollar valores en los niños de la escuela “Pedro Carbo” del cantón Salcedo, con el objetivo de proporcionar al docente un manual donde

podrá consultar diferentes juegos para desarrollar valores en los niños de una manera fácil y divertida.

Tomando en cuenta las conclusiones obtenidas en el proyecto de investigación con el tema “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA LA PRÁCTICA DE VALORES EN LOS/AS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “NUESTRA SEÑORA DE AGUA SANTA” DEL CASERÍO LA PAZ, DEL CANTÓN PELILEO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA” se puede decir que el juego para los/as estudiantes es un acto recreativo por medio del cual están predispuestos a captar nuevos aprendizajes de una manera diferente a lo que tradicionalmente lo han realizado, porque a la vez que se divierten tienen la oportunidad de adquirir nuevos conocimientos que les quedarán grabados en su mente, ya que lo que se aprende de forma didáctica y creativa difícilmente se puede olvidar.

También se puede considerar el juego como una estrategia educativa siempre y cuando el acompañamiento de los maestros/as sea continuo y esté orientado a cumplir con un objetivo propuesto para mejorar la calidad de vida de los/as estudiantes.

Es muy importante también reconocer que los valores representan el norte de toda educación y son parte de la vida de cada ser humano, ponerlos en práctica dependen en gran parte de la familia porque son ellos los que comparten más de cerca la realidad de sus hijos, pero también es responsabilidad de los/as docentes y del entorno en donde se desarrollan, solo así podremos lograr una sociedad con respeto y responsabilidad.

6.3 Justificación

Este manual de juegos se justifica por ser de gran importancia y colaboración para los docentes como guía y apoyo en las actividades educativas, contiene una estructura fácil de utilizar con el propósito de ayudar en la práctica de valores de convivencia en

los y las estudiantes, ya que debemos tomar en cuenta que el juego tiene mucha importancia en la vida de los niños y niñas, por medio de esta actividad pueden divertirse y a la vez desarrollar toda clase de capacidades, por esta razón los y las docentes deben aprovechar al máximo este recurso para lograr en sus estudiantes un desarrollo personal, profesional y social.

El presente trabajo es **original** porque en la institución no se tiene una propuesta con este tema y lo he realizado mediante un trabajo de investigación en donde se involucra a maestros y estudiantes.

Con esta investigación se **beneficia** la institución, los estudiantes, docentes, padres y madres de familia y la comunidad en general, ya que los y las docentes contarán con un manual de juegos como un instrumento creativo para transmitir y ayudar a la vivencia de valores.

El presente trabajo fue **factible** realizar gracias a la apertura de la directora de la institución, a la colaboración de docentes y estudiantes, porque estoy cerca de la escuela lo que facilitó realizar el trabajo investigativo; además conté con el tiempo necesario y con fuentes bibliográficas que me permitieron adquirir una amplia información acerca del tema.

6.4 Objetivos

Objetivo General

Proporcionar un manual de juegos a los y las docentes con el que puedan trabajar la práctica de valores de manera divertida para mejorar las relaciones interpersonales.

Objetivos Específicos

- Despertar en los y las docentes el interés por el juego como un medio de recreación y aprendizaje para todas las áreas.
- Aplicar los juegos propuestos en el manual para mejorar la práctica de valores y el Buen Vivir.
- Evaluar la eficiencia de la propuesta

6.5 Análisis de factibilidad

El desarrollo del presente trabajo investigativo es factible ya que cuenta con los recursos suficientes para su realización, además se toma en cuenta los siguientes aspectos de viabilidad:

Política.- Este proyecto tiene la finalidad de mejorar la calidad de las relaciones interpersonales de los/as estudiantes de la institución y también optimizar la enseñanza aprendizaje que se han propuesto dentro de la misma.

Sociocultural.- Las personas somos seres sociales y culturales, por lo tanto esta propuesta tiene como finalidad mejorar las relaciones interpersonales respetando y practicando valores que nos han sido transmitidos a lo largo de nuestra vida.

Tecnología.- Desde el punto de vista tecnológico es factible realizar esta propuesta ya que contamos con los recursos necesarios que facilitan el perfeccionamiento y la práctica de las actividades presentadas.

Organizacional.- Las autoridades de la institución serán las encargadas de viabilizar el cumplimiento y desarrollo del proyecto.

Equidad de género.- El desarrollo de esta propuesta está diseñado para hombres y mujeres por lo que se contribuirá con la equidad de género que en la actualidad es un tema que se debe trabajar y respetar en todas las instancias.

Ambiental.- Este es un proyecto que favorece al cuidado del ambiente ya que el juego no tiene factores contaminantes que lo destruyan, más bien será un medio para concientizar la protección y el respeto que debemos tener.

Económico-financiero.- Para el desarrollo de este proyecto no necesitamos una cantidad económica inalcanzable por lo tanto se puede financiar los recursos necesarios, por lo que considero que es factible aplicar esta propuesta.

6.6 Fundamentación Tecnológica Científica

¿Qué es un manual?

Un manual es una publicación que incluye lo más sustancial de una materia. Se trata de una guía que ayuda a entender el funcionamiento de algo. También se refiere a aquello que se realiza con las manos.

Existen varios tipos de manuales elaborados con por diferentes personas con un determinado fin. En este caso se elaborará un manual de juegos como estrategia para la práctica de valores.

Etapas para la elaboración de manuales

Antes de elabora un manual se debe tomar en consideración las siguientes etapas:

- Planificación
- Aplicación
- Evaluación

Estructura de un manual

1. Redacción. Se debe tomar en cuenta a quienes se va a dirigir el manual, de manera que el vocabulario utilizado sea claro, sencillo, preciso y comprensible, procurando no utilizar siglas ni abreviaturas.

2. Elaboración de diagramas. Se utilizan los siguientes: estructura orgánica y diagrama de flujo. Su elaboración deberá hacerse empleando las más sencillas y conocidas en el medio, uniformando su presentación a fin de facilitar la comprensión de los mismos.

3. Formato. Debe tomarse en cuenta que el manual presentado sea fácil de leer, consultar, estudiar y conservar.

<http://www.pozaricaveracruz.gob.mx/Joomdla/images/stories/pdf/METODOLOGIA.pdf> la estructura de un manual es el siguiente:

Objetivos de un manual

- Presentar una visión general del contenido
- Precisar funciones y responsabilidades
- Contribuir con una correcta ejecución de las actividades
- Orientar a quien lo ejecuta

Concepto de juego

La Actualización y Fortalecimiento Curricular para el Área de Educación Física 2012 cita: “El juego es una actividad psicomotora necesaria para el desarrollo de los seres humanos, y tiene suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales. A su vez, el juego oferta posibilidades para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras y afectivas. Esta actividad debe realizarse de manera placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y, como todas las actividades, requiere de tiempo y espacio para poder realizarla.”

Por lo tanto hay que tener presente que el juego es una actividad importante en la etapa escolar y una herramienta importante para los y las docentes al momento de transmitir nuevos conocimientos.

El juego como fuente de aprendizaje y herramienta educativa

En la actualidad no hay duda de la importancia que tiene el juego en la vida de los niños y niñas como una herramienta de relación con los otros, con el entorno social y consigo mismo; esta actividad les proporciona placer, satisfacción y diversión por esta razón decimos que es una actividad motivadora, además es un medio para experimentar cosas nuevas, probar y ejercitar actividades. Permite desarrollar capacidades intelectuales, físicas, emocionales y sociales que le permite comprender el mundo que le rodea e ir identificándose y asumiendo valores, normas y hábitos sociales para incorporarlo con responsabilidad a la sociedad.

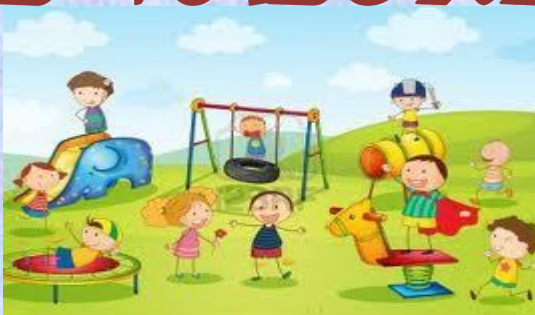
Por lo tanto se puede deducir que el juego es una fuente de placer y aprendizaje de toda clase, que ayuda al niño en su desarrollo personal y social y que además posibilita a que el docente aproveche esta actividad como un instrumento educativo.

El juego y los valores

El juego además de ser una actividad infantil para divertirse, es también un instrumento de transmisión de valores y normas sociales, es una actividad que ayuda a transmitir aquellas pautas de conducta que rigen nuestra forma de actuar, así como de tipo de relaciones establecidas entre las personas.

Juegos y valores son términos relacionados, dependientes y configurados unos de los otros, porque si nos fijamos bien todos los juegos tienen normas, valores y actitudes que se deben cumplir pero deben estar bien definidos y claros por quien dirige para obtener resultados positivos. Cuando los juegos son simbólicos o de imitación, el niño o la niña se insertará en el personaje que le corresponde y lo hará con los valores y actitudes que con anterioridad lo han visto o sentido en ellos, ese puede ser un indicador para reconocer cuales son los valores en los que se deben poner atención.

*MANUAL DE
JUEGOS
COMO
ESTRATEGIA
PARA LA
PRÁCTICA
DE VALORES*



NOMBRE DEL JUEGO: “EL AMOR”



<http://us.123rf.com/400wm/400/400/yuyuyi/yuyuyi1208/yuyuyi120800028/14906281-dibujos-animados-ninos-y-ninas-en-el-amor-vector.jpg>

VALOR:	AMOR
Edad:	De 5 años en adelante
Duración:	5 a 10 minutos
Participantes:	De 10 a 20
Espacio:	Pequeño
Material:	Talento Humano

Descripción:

1. Los estudiantes deben enumerarse desde el número uno hasta la cantidad de participantes que haya.
2. El animador comienza diciendo “he perdido un valioso sentimiento y me dicen que lo tiene el número” (nombra un número que haya en el grupo)
3. La persona que tiene el número nombrado mirándolo a los ojos le contesta con un tono de voz amable ¿Yo mi amor? El animador de la misma manera le contesta “Sí mi amor” el primer participante le contesta ¿Yo no mi amor! El animador le contesta ¿Entonces quién mi amor? el participante contesta “El número” (dice el número de otro participante)
4. El juego termina cuando todos hayan participado

Observaciones:

- La ubicación de los estudiantes puede ser en círculo o como se encuentren en clase lo importante será que mientras dure la conversación, deben mirarse a los ojos entre los dos que están actuando en ese momento.
- Luego de terminar el juego será importante que el animador insista que el amor es un sentimiento que todos/as tenemos y por eso se lo debe expresar con amabilidad y afecto.

Adaptado por: Rocío Heredia

NOMBRE DEL JUEGO: “GLOBO INDEPENDIENTE”



<https://encryptedtbn1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTutIrSqiP2HHpACPiC3FqKJk-EIOO0-NPJQq0BfsOR8GS0d2H4JQ>

VALOR:	LIBERTAD
Edad:	De cinco años en adelante
Duración:	10 minutos
Participantes:	De 10 en adelante
Espacio:	Amplio
Material:	Globos según la cantidad de participantes

Descripción:

1. Entregar un globo a cada participante
2. El animador invitará a los participantes a que durante 4 minutos utilicen el globo para jugar de manera individual a lo que ellos deseen (por ejemplo: lanzar al aire solo con la mano derecha o solo con la izquierda, patearlo si el espacio es adecuado), lo único que evitarán es tropezar o rosar con los demás participantes.
3. Una vez terminado el tiempo, el animador invita a los/as participantes a compartir sus sentimientos al no haber puesto reglas al juego.
4. Por último pedirá que actitudes negativas que cometieron al jugar.

Observaciones:

- El animador deberá observar las actitudes de los participantes mientras juegan, para explicar al final.

- Hacer notar que mis derechos terminan donde empieza el del otro y que la libertad no está en hacer lo que se quiere sino en querer lo que se hace.

Autora: Rocío Heredia

NOMBRE DEL JUEGO: “ROMPECABEZAS EXACTO”



<https://encryptedtbn1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQ50cvsATIfIpPR10Z4gTwoeZZBTsoaOA9hH08up5zZ7fe0hTruFA>

VALOR:	PUNTUALIDAD
Edad:	De 5 años en adelante
Duración:	10 minutos
Participantes:	De 12 a 36
Espacio:	Pequeño
Material:	6 Cartulinas tamaño A4 en tres colores diferentes, 6 hojas de papel bond tamaño A4, tijeras, marcadores, goma.

Preparación del material

1. El animador con anterioridad deberá escribir con letra grande en cada cartulina una frase diferente, las siguientes frases serán las siguientes:
 1. “QUIEN LLEGA ANTES DE LA HORA SEÑALADA,
 2. “QUIEN LLEGA A LA HORA EXACTA,
 3. “QUIEN LLEGÓ ATRASADO,
 4. LLEGÓ A TIEMPO”.
 5. YA LLEGÓ ATRAZADO”.
 6. NUNCA LLEGÓ”.
2. En el mismo color de cartulina se deberá escribir la frase 1 y 4, en otro color la

frase 2 y 5 y en el otro color la frase 3 y 6.

3. Se cortan todas las cartulinas como un rompecabezas, con igual cantidad de piezas del mismo tamaño.

Descripción:

1. Se formarán 6 equipos con igual cantidad de participantes.
2. A cada equipo se entregará una hoja de papel bond y un rompecabezas con el que deben formar una frase.
3. Una vez terminado de armar la frase, deben pegar en la hoja de papel bond.
4. Luego deben buscar al grupo que tenga el mismo color de cartulina y leer la frase completa para todos/as.

Observaciones:

- Antes de escribir fijarse en las comillas, puntos y comas que están escritos en el numeral 1.
- El animador debe aprovechar este momento para hablar de lo importante que es ser puntual.
- El grado de dificultad del rompecabezas será de acuerdo a la edad

Adaptado por : Rocío Heredia

NOMBRE DEL JUEGO: “LA CAJA DE SORPRESAS”



https://encryptedtbn3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQaZrHc6Fb_7OIMHV2WDP2aPbRbFTbomIKCBIUz5DpWmrCb-0d

VALOR:

RESPONSABILIDAD

Edad:

A partir de 5 años

Duración:

15 minutos

Participantes:

De 10 a 40

Espacio:

Pequeño

Material:

Una caja pequeña, grabadora, música, tiras de papel según el número de participantes

Descripción:

1. Se prepara la caja con una serie de tiras de papel enrolladas en las cuales se han escrito algunas tareas (por ejemplo: cantar, silbar, bostezar).
2. Los participantes deben formar un círculo.
3. La caja circulará de mano en mano, hasta determinada señal (puede ser una música que se detiene súbitamente).
4. La persona que tenga la caja en el momento en que se haya dado la señal o se haya detenido la música, deberá sacar una de las tiras de papel y ejecutar la tarea indicada.
5. El juego continuará, hasta cuando se haya terminado las papeletas

Observaciones:

- En lugar de la caja, puede ser también una funda
- Luego de haber terminado el juego el o la docente deberá insistir que el cumplimiento de la tarea indicada es cumplir con el valor de la responsabilidad.

Fuente: JUEGOS Y DINÁMICAS Juegos y Más Juegos de Enma Girón

NOMBRE DEL JUEGO: “LA CONSTRUCCIÓN SOLIDARIA”



<https://encryptedtbn3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTEUEs7HLIqsQgnhWgRAscYfbjXvY9Iqwl nNSbIQ8G1IpY4kgd>

VALOR:	SOLIDARIDAD
Edad:	De 8 años en adelante
Duración:	10 minutos
Participantes:	De 10 en adelante
Espacio:	Pequeño
Material:	Pizarra o papelote Varios marcadores o tizas de colores para pizarra o papelote

Descripción:

1. Los y las estudiantes deben formar un círculo
2. El o la docente caminando en el centro del círculo iniciará una conversación con sus estudiantes en la que comentará que hay alguien a quien le hace falta una casa para tener en donde vivir, en ese instante señala a un estudiante diciendo: “Sé que tú puedes ayudar”, en ese instante la persona señalada empieza a caminar alrededor del círculo diciendo “Para construir sé que alguien me puede ayudar, necesito” (por ejemplo: bloque, techo, ventanas, puertas) en el momento que nombra un material para la construcción señalará a un participante.
3. El o la persona señalada deberá pensar en el mejor material para la construcción, mientras se termine de pedir los materiales.

4. El momento en el que se termine de solicitar los materiales, los participantes que hayan sido nombrados, se reúnen un minuto para organizar la construcción de la casa lo más breve posible, cada quién con el material sugerido y poniendo todos los detalles.
5. Cada uno de los participantes señalados deberán dibujar una parte de la casa en la pizarra o en el papelote utilizando el material que lo donó
6. Una vez terminada la casa el o la participante señalada por la maestra, entregará simbólicamente la casa para la persona que lo necesita.
7. El o la docente los felicita y pide un aplauso para quienes colaboraron con esta obra.

Observaciones:

- La construcción se lo puede cambiar por otra necesidad del ser humano por ejemplo: salud, alimentación, vestimenta.
- Al finalizar el juego, el o la docente debe concientizar a sus estudiantes lo maravilloso que es colaborar con las necesidades que tienen otras personas.

Autora: Rocío Heredia

NOMBRE DEL JUEGO: “TELÉFONO MALGRADO”



<https://encryptedtbn2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcT6E9YfR6DXIXPioMjuzrGkFQXOtx1X1S XWWGFRQmie8qGX0Ud>

VALOR:

VERDAD

Edad:

De 5 años en adelante

Duración:

5 minutos

Participantes:

De 10 en adelante

Espacio:

Pequeño

Material:

Talento humano

Descripción:

1. Se divide el grupo en dos filas con igual número de participantes.
2. Al primer participante de cada fila el animador le dirá al oído “La verdad siempre y en todo lugar nos hará libres”
3. El mensaje deberá llegar hasta el último participante de manera silenciosa.
4. Una vez que haya llegado a los últimos participantes, dirán el mensaje en voz alta, de manera que todos/as escuchen.
5. Se indicará el equipo que malogró el mensaje.

Observaciones:

- El grado de dificultad del mensaje será de acuerdo a la edad de los/as participantes.
- El animador invitará a reflexionar acerca del mensaje y lo importante que es saber escuchar bien y decir la verdad.

Adaptado por: Rocío Heredia

NOMBRE DEL JUEGO:

“CAMBIO DE PAREJA”



<https://encryptedtbn2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQK1oD8Rt36kpLcYZ5y6C6M7hS2M9qGuSpTuinR1KEDBbkeA04y>

VALOR:

**ACEPTACIÓN Y RESPETO HACIA
UNO MISMO Y HACIA LOS DEMÁS**

Edad:

A partir de cinco años

Duración:

5 minutos

Participantes:

Grupo, clase o toda la escuela

Espacio:

Aula (sin mobiliario); gimnasio, sala

Material:

Equipo de música

Descripción:

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

Observaciones:

- Los más pequeños suelen responder mejor a esta actividad que los preadolescentes. A pesar de todo es interesante realizar esta actividad con este último grupo de edad, ya que contribuya a romper ciertas barreras en las relaciones interpersonales.

Fuente: MANUAL DE JUEGOS

NOMBRE DEL JUEGO:**“SALUDO DE LA AMISTAD”**

https://encryptedtbn3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQRxuA24GKDT_Nmms0qeqNagLN3Q7uM-MyQ3bNioxDbJl4OUP45

VALOR:**AMISTAD****Edad:**

De 5 años en adelante

Duración:

5 minutos

Participantes:

De 10 en adelante

Espacio:

Pequeño

Material:

Talento humano

Descripción:

1. El o la docente dirigiéndose al grupo comienza diciendo: ¿Cómo están amiguitos cómo están?
2. El grupo debe contestar diciendo: ¡Muy bien!
3. El o la docente dice: ¡Este es un saludo de amistad!
4. El grupo contesta: ¡Qué bien!
5. El o la docente dice: ¡haremos lo posible por ser buenos amigos buenos días amiguitos! ¿Cómo están?
6. El grupo contesta ¡Muy bien!

Observaciones:

- En lugar de decir amiguitos se puede decir también decir: los varones, las mujeres.

- El saludo dependerá de la hora en que se realice.

Concientizar a los y las estudiantes acerca del valor de la amistad.

Adaptado por: Rocío Heredia

NOMBRE DEL JUEGO: “NO HAGAS A OTRO LO QUE NO QUIERES QUE TE HAGAN A TÍ”



<https://encryptedtbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSczY5tIwETuCpPKhps7GyLm8Y1TEhIhDsHxIIjxw5Irf4NI9>

VALOR:	RESPECTO
Edad:	De 5 años en adelante
Duración:	15 minutos
Participantes:	De 6 en adelante
Espacio:	Pequeño
Material:	Esferos lápices para escribir, pequeñas tiras de papel

Descripción:

1. El o la docente pedirá a los participantes que escriban en el papel su nombre y luego el nombre de un compañero o compañera y una actividad que quieran que realice en ese momento.
2. Luego el animador recoge todos los papeles escritos y les comunica que el juego se llama “No hagas al otro lo que no quieres que te hagan a ti”
3. Inmediatamente saca un papel y nombra al participante que escribió y le dice que el juego que quería que realice su compañero o compañera lo debe realizar él.
4. El juego se termina cuando hayan terminado todos los participantes.

Observaciones:

- El o la docente deberán hacer cumplir con las actividades
- Concientizar a los estudiantes la importancia de respetar a los demás.

Adaptado por: Rocío Heredia

NOMBRE DEL JUEGO: “EL REY DEL SILENCIO”



<https://encryptedtbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQvITNxH7xWiwR1pv6bR6bVSstYopsNZn0hPtGHWGX3MDACoEHVKQ>

VALOR:	OBEDIENCIA
Edad:	De 5 años en adelante
Duración:	15 minutos
Participantes:	De 6 en adelante
Espacio:	Pequeño
Material:	Corona de cartón adornada con diferentes detalles

Descripción:

1. El o la docente escoge a uno de los alumnos que se encuentre en silencio.
2. El alumno 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.
3. Se repite lo mismo con otros alumnos que se van pasando la corona a medida que son elegidos. El niño que haya quedado a lo último (cuando el docente avisa que se acabó el tiempo) es el Rey del silencio final y se puede llevar la corona para la casa, así comparte esta experiencia con su familia.
4. Al día siguiente deberá de traerla para jugar en otro momento.

Observaciones:

- Casi siempre este juego se realiza después del recreo que es cuando los niños vienen más exaltados o cinco minutos antes de la hora de la salida.
- Conversar con los participantes a cerca de la importancia del respeto, en este caso el silencio para poder escuchar y cumplir con las tareas.

Adaptado por: Rocío Heredia

NOMBRE DEL JUEGO: “ZAPATOS VIAJEROS”



<https://encryptedtbn2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTCQKnWCkCcKDbFh2t79tniAKajvkbr3KeMbviuBOi-gk9ZC6n-hg>

HONRADEZ

VALOR:

Edad:

A partir de 5 años

Duración:

20 minutos

Participantes:

De 6 a 30

Espacio:

Aula o patio

Material:

Un saco o una funda de basura grande para meter los zapatos. Un antifaz que cubra la cara del ladrón.

Descripción:

1. Los niños deberán estar sentados en el suelo formando un círculo.
2. El o la docente comentará a los niños que está muy cansado/a y que le duele un pie, por eso se quitará el zapato e invitará a los demás a que también se lo quiten.
3. Cada niño, al igual que el animador, echará su zapato en un gran saco, el cual se sacará del círculo con el objetivo de que “un ladrón” se los lleve sin el conocimiento previo de ello.
4. Uno de los animadores saldrá al rescate de los zapatos logrando alcanzar al ladrón. Aprovechando que ha recuperado el saco, la animadora sacará uno de los zapatos y deberá buscar a su dueño para entregárselo. El que lo haya recuperado será el encargado de sacar el próximo zapato y repetir la acción

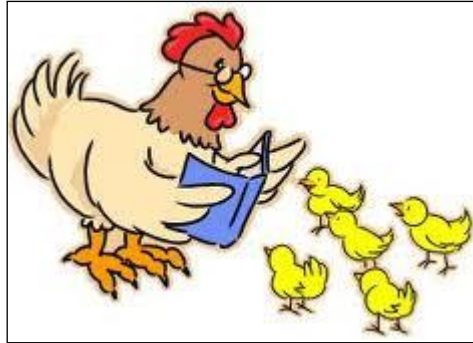
anterior. Así sucesivamente.

Observaciones:

- Otra variante podría ser en lugar de utilizar zapatos como material, se podrán cambiar por otros objetos o prendas que sean comunes entre los niños.
- Preguntar a los participantes como se sintieron luego de recuperar sus prendas.
- Luego de haber terminado el juego el o la docente deberá insistir en la importancia del respeto que se debe tener por las cosas ajenas.

Adaptado por: Rocío Heredia

NOMBRE DEL JUEGO: “ LA GALLINA CON POLLOS”



https://encrypted-tbn2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTxt_qQWVv2kkFKfu_1Z6se-uhQpA-W1nK4MUpplj9UX-4nj10

VALOR:	SOLIDARIDAD
Edad:	De 6 años en adelante
Duración:	15 minutos
Participantes:	De 6 en adelante
Espacio:	Aula (sin mobiliario), Cancha
Material:	Talento humano

Descripción:

1. El animador debe escoger dos personajes, el uno será la gallina y el otro será el gavián.
2. Los demás participantes serán los pollitos y se colocarán detrás de la gallina uno detrás de otro tomados por la cintura.
3. El animador deberá dar un tiempo límite para el juego.
4. El gavián se pondrá frente a frente con la gallina y tratará de robarle a los pollitos comenzando por el que esté al final, mientras la gallina debe hacer todo lo posible para que esto no suceda.
5. Si el gavián logra robar a la gallina un pollito este pasará a formar parte del gavián y juntos tratarán de quitarle más pollos durante el tiempo que dure el juego.

Observaciones:

- El animador deberá tener cuidado de que los participantes no se hagan daño.
- Al finalizar el juego preguntar cómo se sintieron los participantes, y reflexionar acerca de la importancia de trabajar en grupo, defender a los más pequeños y ser solidarios.

Adaptado por: Rocío Heredia

6.7 Metodología. Modelo operativo

FASES	ETAPAS	ACTIVIDADES	METAS	RESPONSABLES	PRESUPUESTO	RECURSOS	TIEMPO
PLANIFICACIÓN	Inicial	Determinar el título de la propuesta Revisar fuentes bibliográficas	Que el 80% de información esté recopilada y la propuesta esté planificada	Autora	100 Dólares	Talento humano Tecnológicos	Un mes
	Central	Financiamiento Análisis de la información Diseño del esquema de la propuesta Lineamientos de la propuesta Redacción del borrador	Qué el 80% de la propuesta esté elaborada	Autora		Talento humano Tecnológicos Material de oficina Económico	
	Final	Redacción de la propuesta Revisión de la propuesta Diseño final de la propuesta Impresión	Lograr que el 100% de la propuesta está impresa	Autora		Talento humano Tecnológico Económico	
SOCIALIZACIÓN	Inicial	Convocatoria a docentes Reuniones	Todos los docentes convocados	Directora	20 Dólares	Talento humano	Un mes
	Central	Mesas de trabajo con los docentes	Presencia del 100% de docentes	Autora Directora		Talento humano	
	Final	Talleres con los estudiantes	Presencia del 100% de estudiantes	Autora Directora Docentes Estudiante		Talento humano Tecnológicos Materiales de oficina	

EJECUCIÓN	Inicial	Fijación de fechas Indicaciones generales para la aplicación	Dejar claro fechas e indicaciones	Autora Directora Docentes	10 Dólares	Talento humano	Un mes
	Central	Aplicar el manual	Participación de estudiantes. Alcanzar los objetivos de la propuesta	Directora Docentes		Talento humano Económico	
	Final	Recomendaciones	Explicar situaciones imprevistas en la aplicación	Directora Docentes		Talento humano	
EVALUACIÓN	Inicial	Monitoreo Seleccionar la técnica e instrumento Diseñar el instrumento Fijar fechas y momentos de aplicación	Determinar con exactitud instrumentos y fechas de evaluación	Autora Directora Docentes	20 Dólares	Talento humano	Un mes
	Central	Aplicar evaluaciones a los involucrados	Conocer los resultados de la propuesta.	Autora Docentes		Talento humano Económico	
	Final	Análisis de los resultados Toma de decisiones	Realizar un informe Presentar el informe a las autoridades de la institución.	Autora docentes		Talento humano Tecnológico Económico	

Cuadro # 40 Modelo Operativo

Fuente: Plan Operativo

Elaborado por: Rocío Heredia

6.8 Administración

No.	NOMBRE	FUNCIONES	ACTIVIDADES
1	Rocío Heredia	Autora	Coordinar con la directora de la institución todas las actividades previstas en la propuesta para lograr el cumplimiento de los objetivos.
2	Amanda Ponluisa	Directora	Será la persona encargada de custodiar la propuesta, así como también el manejo y buen uso de la misma. Su función también será señalar las correcciones pertinentes y controlar el avance de la investigación en sus diferentes etapas.
3	Sonia Acosta	Secretaria	Responsable de las convocatorias Manejar el registro de participantes
4	CENTI	Instructor	Realizar talleres con estudiantes acerca de los valores

Cuadro # 41 Administración de la Propuesta

Fuente: Administración de la propuesta

Elaborado por: Rocío Heredia

6.9 Previsión de la evaluación

Plan de monitoreo y administración de la propuesta.

Es necesario disponer de un plan de monitoreo y evaluación de la propuesta para tomar decisiones oportunas que permitan mejorarla. Se debe definir períodos en el tiempo respecto al diseño, ejecución y resultados de la propuesta. Las decisiones pueden estar orientadas a: mantener la propuesta de solución, modificarla, suprimirla definitivamente o sustituida por otra.

Para facilitar el plan de evaluación se sugiere la siguiente matriz:

PREGUNTA BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1.- ¿Qué evaluar?	El manual de juegos
2.- ¿Por qué evaluar?	Porque es necesario conocer la utilidad del manual diseñado
3.- ¿Para qué evaluar?	Para conocer el avance de la propuesta
4.- ¿Con qué criterios?	Para saber si es factible aplicar el manual en los y las estudiantes de la institución
5.- Indicadores	Para conocer número de estudiantes que han logrado un cambio de actitud
6.- ¿Quién evalúa?	Directora, maestros y padres de familia
7.- ¿Cuándo evaluar?	Permanentemente
8.- ¿Cómo evaluar?	De manera individual y grupal.
9.- ¿Fuentes de información?	Directora, maestros/as, estudiantes y padres y madres de familia
10.- ¿Con qué evaluar?	Observación y Encuesta

Cuadro # 42 Previsión de la evaluación

Fuente: Previsión de la evaluación

Elaborado por: Rocío Heredia

C. MATERIALES DE REFERENCIA

1. Bibliografía

- ARCOS, María Victoria(2012) *Módulo Educación para la sexualidad y el amor.*
Ambato
- CRATTY, Bryant J. (2007) *Juegos Escolares Que Desarrollan La Conducta*
Editorial PAX. México
- ENRÍQUEZ, Angélica y otros (2010) *Ética y Valores I. Editorial PEARSON*
- GARCÍA, Alonso y LLULL, Josué *Juego Infantil y su metodología*
- GRUPO EL COMERCIO (2012) *Revista educAcción*
- GRUPO OCEANO *Manual De Juegos*
- GRUPO OCEANO (2008) *Manual de la Educación*
- GUAYACHAMÍN, Wilma (2011) *Guía de aplicación curricular: Los ejes transversales del currículo y la filosofía del Buen Vivir.* Grupo Editorial Norma
- LASO, María (2011) *El modelo pedagógico para la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica del 2010.* Grupo Editorial Norma
- GUITART, Rosa (1999) *Jugar y divertirse sin excluir.* Editorial GRAÓ. España
- HERRERA, E. Luis; y otros (2010) *Tutoría de la investigación científica.* Ambato

- MONTAÑO, Washington (2012) Módulo *Administración Educativa*. Ambato
- MORA, Daniela (2011) Módulo *Recreación y Motivación Infantil*. Ambato
- RAMÍREZ, María Soledad (2010) *Modelos de enseñanza y método de casos*. Editorial trillas
- SEVILLANO, M.^a Luisa (2005) *Estrategias Innovadoras para una Enseñanza de calidad*. Editorial Pearson

Lincografía

http://www.pisacola.com/swf/gestudio/ef02_2.swf

<http://ale.s.psicopedagogia.over-blog.es/article-principios-pedagogicos-de-federico-froebel-63680233.html>

<http://conceptodefinicion.de/seguridad/#ixzz2afmV5NAc>

<http://definicion.de/educacion/#ixzz2H897qhXE>

<http://es.scribd.com/doc/74383188/Valores-Universales>

<http://site.ebrary.com/lib/utasp/Doc?id=10113330&ppg=3>

<http://site.ebrary.com/lib/utasp/Doc?id=10232336&ppg=11>

<http://site.ebrary.com/lib/utasp/Doc?id=10328264&ppg=6>

<http://us.123rf.com/400wm/400/400/yuyuyi/yuyuyi1208/yuyuyi120800028/14906281-dibujos-animados-ninos-y-ninas-en-el-amor-vector.jpg>

<http://www.pozaricaveracruz.gob.mx/Joomdla/images/stories/pdf/METODOLOGIA.pdf>

<https://encryptedtbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSczY5tIwETuCpPKhps7GyLm8Y1TEhldDsHxIItjxw5IIf4N19https://encryptedtbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQvITNxH7xWiwR1pv6bR6bVSstYopsNZn0hPtGHWGX3MDACoEHVKQ>

<https://encryptedtbn1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQ50cvsATIIfpPR10Z4gTwoeZZBTsoaOA9hH08up5zZ7fe0hTruFA>

<https://encryptedtbn1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTutIrSqiP2HHpACPiC3FqKJk-EIOO0-NPJQq0BfsOR8GS0d2H4JQ>

<https://encryptedtbn2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQK1oD8Rt36kpLcYZ5y6C6M7hS2M9qGuSpTuinR1KEDBbkeA04y>

<https://encrypted-tbn2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcT6E9YfR6DXIXPio-MjuzrGkFQXOtx1X1SXWWGFRQmie8qGX0Ud>

<https://encryptedtbn2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTCQKnWCkCcKDbFh2t79tniAKajvkbr3KeMbviuBOi-gk9ZC6n-hg>

https://encryptedtbn2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTxt_qQWVv2kkFKfu_1Z6se-uhQpA-W1nK4MUpplj9UX-4nj10

https://encryptedtbn3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQaZrHc6Fb_7OIMHV2WDP2aPbRbFTbomlKCBYIUz5DpWmrCb-0d

https://encryptedtbn3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQRxuA24GKDT_Nmms0qeqNagLN3Q7uM-MyQ3bNioxDbJl4OUP45

<https://encryptedtbn3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTEUES7HLIqsQgnhWgRAscYfbjXvY9IqwInNSbIQ8G1IpY4kgd>

2. Anexos

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA: EDUCACIÓN BÁSICA

CUESTIONARIO PARA LOS/AS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “NUESTRA SEÑORA DE AGUA SANTA”

Objetivo: Recopilar información sobre la importancia del juego en la práctica de valores en los/as estudiantes.

Fecha de aplicación:.....

Instrucción:

Lea detenidamente las interrogantes y marque con una x en el cuadro la respuesta que usted considere correcta, la veracidad de sus respuestas será de mucha utilidad para la presente investigación.

1.- ¿Considera usted que el juego es importante en las actividades escolares?

Si

No

2.- ¿Considera usted el juego como una estrategia educativa?

Si

No

3.- ¿Le gusta aprender jugando?

Si

No

4.- ¿Con qué frecuencia su maestro realiza juegos en clase?

Siempre

Casi siempre

Nunca

5.- ¿Su profesor participa en el juego?

Siempre

Casi siempre

Nunca

6.- ¿Usted considera que el juego ayuda a la práctica de valores?

Si

No

7.- ¿Le gustaría que en la institución le orienten en la práctica de valores?

Si

No

8.- ¿La práctica de valores le servirá en la vida profesional?

Si

No

9.- ¿Su familia conversa en casa acerca de los valores?

Siempre

Casi siempre

Nunca

10.- ¿Sus maestros le enseñan a practicar valores de convivencia?

Siempre

Casi siempre

Nunca

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA: EDUCACIÓN BÁSICA

CUESTIONARIO PARA LOS/AS DOCENTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “NUESTRA SEÑORA DE AGUA SANTA”

Fecha de aplicación:.....

Objetivo: Obtener información sobre la importancia del juego en la práctica de valores en los/as estudiantes.

Instrucción: Lea detenidamente la pregunta y marque con una x en el cuadro la respuesta que usted considere correcta.

1.- ¿Considera usted que el juego es importante en las actividades escolares?

Si

No

2.- ¿Considera usted el juego como una estrategia educativa?

Si

No

3.- ¿Le gusta educar a través del juego?

Si

No

4.- ¿Con qué frecuencia realiza juegos en clase?

Siempre

Casi siempre

Nunca

5.- ¿Usted participa en el juego con sus estudiantes?

Siempre

Casi siempre

Nunca

6.- ¿Usted considera que el juego ayuda a la práctica de valores?

Si

No

7.- ¿Cree usted que la práctica de valores sirven en la vida profesional?

Si

No

8.- ¿En su institución le gustaría orientar en la práctica de valores?

Si

No

9.- ¿Considera usted que la familia de sus estudiantes conversan en casa acerca de los valores?

Siempre

Casi siempre

Nunca

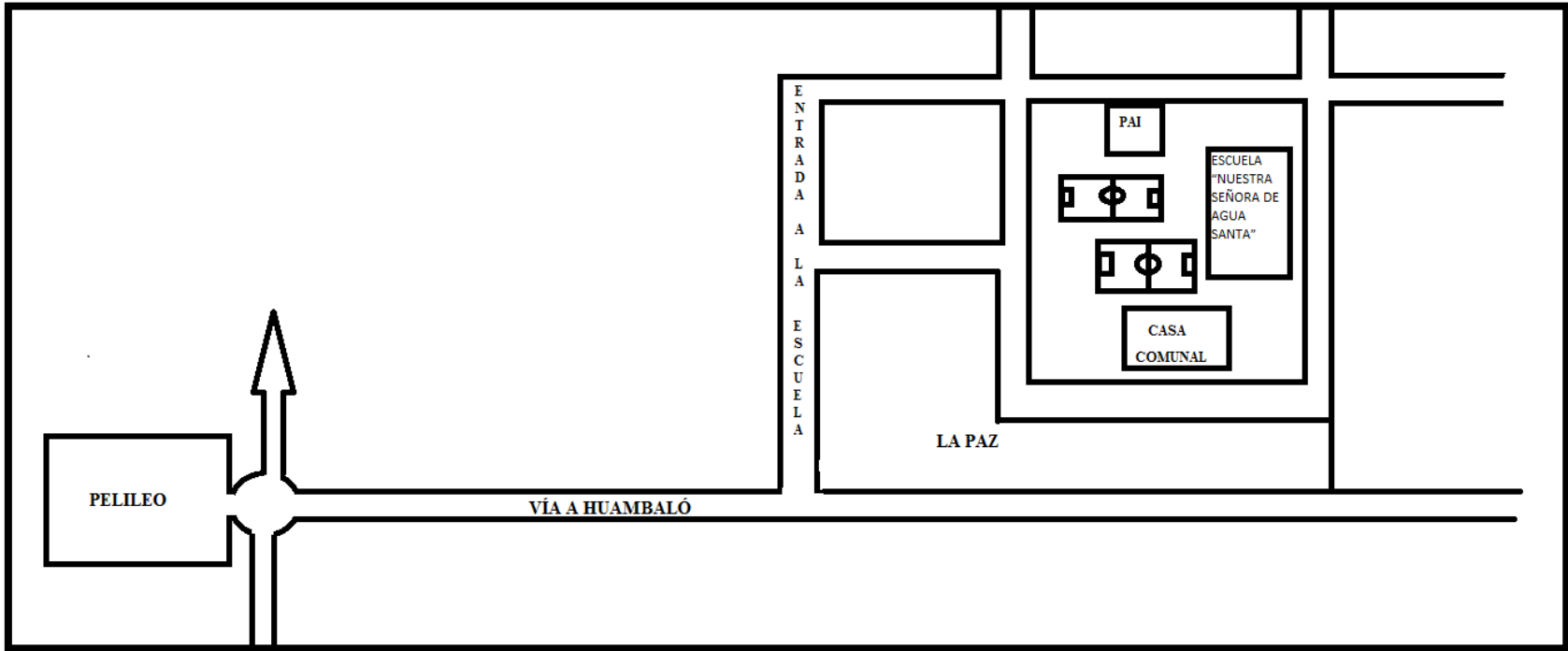
10.- ¿Usted enseña a sus estudiantes a practicar valores de convivencia?

Siempre

Casi siempre

Nunca

Croquis de la Escuela de Educación General Básica “Nuestra Señora de Agua Santa”



Fotos

Escuela “Nuestra Señora de Agua Santa”



Estudiantes realizando la encuesta



Entrevistas a estudiantes



Oficio para aplicar encuestas

La Paz, 30 de enero del 2013

Licenciada

Amanda Ponluisa

DIRECTORA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA "NUESTRA SEÑORA DE AGUA SANTA"

Presente.

De mi consideración:

Yo, **HEREDIA PEPE GLORIA ROCIO** con número de cédula de identidad **160032747-0** estudiante de la **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO** de la Carrera de **EDUCACIÓN BÁSICA**, me dirijo a usted de la manera más comedida para solicitar, me permita **REALIZAR LAS RESPECTIVAS ENCUESTAS Y ENTREVISTAS A LOS Y LAS ESTUDIANTES ASÍ COMO TAMBIÉN A DOCENTES** de la institución a la que usted muy acertadamente representa, mismo que servirá para la recolección de la información del proyecto que estoy realizando en el establecimiento antes mencionado.

Por la favorable atención que se sirva dar a la presente, agradezco y suscribo.

Atentamente,



HEREDIA PEPE GLORIA ROCIO

C.I. **160032747-0**

