



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

**LOS JUEGOS LÚDICOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE
VALORES EN LOS NIÑOS DE LA BÁSICA MEDIA**

**TANDAZO MONTERO DAMARIS LEONELA
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**MACHALA
2023**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y
DEPORTE**

**LOS JUEGOS LÚDICOS Y SU INCIDENCIA EN EL
DESARROLLO DE VALORES EN LOS NIÑOS DE LA BÁSICA
MEDIA**

**TANDAZO MONTERO DAMARIS LEONELA
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**MACHALA
2023**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y
DEPORTE**

PROYECTOS INTEGRADORES

**LOS JUEGOS LÚDICOS Y SU INCIDENCIA EN EL
DESARROLLO DE VALORES EN LOS NIÑOS DE LA BÁSICA
MEDIA**

**TANDAZO MONTERO DAMARIS LEONELA
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

MONTERO ORDOÑEZ LUIS FELIPE

**MACHALA
2023**

LOS JUEGOS LÚDICOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE VALORES EN LOS NIÑOS DE BÁSICA MEDIA

por Damaris Leonela Tandazo Montero

Fecha de entrega: 25-sep-2023 12:00p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2176581444

Nombre del archivo: TRABAJO_DE_TITULACION_DAMARIS_docx.pdf (892.28K)

Total de palabras: 17167

Total de caracteres: 92481

LOS JUEGOS LÚDICOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE VALORES EN LOS NIÑOS DE BÁSICA MEDIA

INFORME DE ORIGINALIDAD

3%

INDICE DE SIMILITUD

3%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

1%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD	<1%
Trabajo del estudiante		
2	issuu.com	<1%
Fuente de Internet		
3	liberalismo.org	<1%
Fuente de Internet		
4	recyt.fecyt.es	<1%
Fuente de Internet		
5	repositori.uji.es	<1%
Fuente de Internet		
6	www.coursehero.com	<1%
Fuente de Internet		
7	www.ludomecum.com	<1%
Fuente de Internet		
8	www.oas.org	<1%
Fuente de Internet		

9	www.tierra21.com.ar Fuente de Internet	<1 %
10	www3.gobiernodecanarias.org Fuente de Internet	<1 %
11	digibug.ugr.es Fuente de Internet	<1 %
12	ri.ues.edu.sv Fuente de Internet	<1 %
13	Submitted to uady Trabajo del estudiante	<1 %
14	www.actualidadenpsicologia.com Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to Fundacion San Pablo Andalucia CEU Trabajo del estudiante	<1 %
16	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	<1 %
17	www.clubensayos.com Fuente de Internet	<1 %
18	9pdf.net Fuente de Internet	<1 %
19	Submitted to National University College - Online Trabajo del estudiante	<1 %

20	dspace.udla.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
21	dcollection.snu.ac.kr Fuente de Internet	<1 %
22	moam.info Fuente de Internet	<1 %
23	repositorio.pucp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
24	Submitted to utn Trabajo del estudiante	<1 %
25	ideas.repec.org Fuente de Internet	<1 %
26	blogciudadlab.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
27	msdara.com Fuente de Internet	<1 %
28	revistasacademicas.ucol.mx Fuente de Internet	<1 %
29	www.saludmed.com Fuente de Internet	<1 %
30	e-archivo.uc3m.es Fuente de Internet	<1 %
31	estudioslatinoaseiberoamericanos.wordpress.com Fuente de Internet	<1 %

32	irati.pnte.cfnavarra.es Fuente de Internet	<1 %
33	mail.ues.edu.sv Fuente de Internet	<1 %
34	tesis.unsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
35	uvadoc.uva.es Fuente de Internet	<1 %
36	www.cellnex.com Fuente de Internet	<1 %
37	www.cenoc.gov.ar Fuente de Internet	<1 %
38	www.cienciadigital.org Fuente de Internet	<1 %
39	www.educacion.yucatan.gob.mx Fuente de Internet	<1 %
40	www.sg.df.gob.mx Fuente de Internet	<1 %
41	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
42	Carlos Teira, Alicia Risso. "Estableciendo las bases para prevenir el consumo temprano de alcohol: análisis de las actitudes de adolescentes de 12 a 14 años", Revista INFAD	<1 %

de Psicología. International Journal of
Developmental and Educational Psychology.,
2021

Publicación

43 bibliotecavirtualoducal.uc.cl <1 %
Fuente de Internet

44 jurecre-con.blogspot.com <1 %
Fuente de Internet

45 pesquisa.bvsalud.org <1 %
Fuente de Internet

46 repositorio.unc.edu.pe <1 %
Fuente de Internet

47 rraae.cedia.edu.ec <1 %
Fuente de Internet

48 www.cinterfor.org.uy <1 %
Fuente de Internet

49 www.ebook.de <1 %
Fuente de Internet

50 www.iniciativadeacceso.org <1 %
Fuente de Internet

51 www.nhlbi.nih.gov <1 %
Fuente de Internet

52 Andreia Pizarro, José Miguel Oliveira-Santos,
Rute Santos, José Carlos Ribeiro et al. "Results
from Portugal's 2022 report card on physical <1 %

activity for children and youth", Journal of Exercise Science & Fitness, 2023

Publicación

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias

Apagado

Excluir bibliografía

Apagado

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

La que suscribe, TANDAZO MONTERO DAMARIS LEONELA, en calidad de autora del siguiente trabajo escrito titulado LOS JUEGOS LÚDICOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE VALORES EN LOS NIÑOS DE LA BÁSICA MEDIA, otorga a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tiene potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

La autora declara que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

La autora como garante de la autoría de la obra y en relación a la misma, declara que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asume la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.



TANDAZO MONTERO DAMARIS LEONELA

0750828204

DEDICATORIA

Dedicado con amor y gratitud a mi querida abuela Yolanda Granda, ejemplo de fortaleza, sabiduría y perseverancia. Tu amor incondicional y apoyo inquebrantable han sido la fuerza que me ha impulsado a culminar este capítulo en mi vida. Gracias por ser mi fuente de inspiración y por enseñarme que no hay límites para alcanzar nuestros sueños. Esta tesis está dedicada a ti, mi abuela, con todo mi cariño y admiración.

A mi amada familia, pilar fundamental en mi vida dedico esta tesis llena de esfuerzo y aprendizaje. Gracias por ser mi fuente de motivación en cada etapa del camino. A mi madre Omayra Montero y mi tía Kerly Montero por su ejemplo de perseverancia. A mis hermanos, por siempre estar ahí, brindándome aliento y alegría. A todos mis seres queridos, por comprender mis ausencias y celebrar mis logros. Esta tesis es un triunfo a su confianza en mí y a la importancia que tienen en mi vida. Gracias, mi querida familia, por ser mi mayor inspiración y motivo de orgullo.

Damaris Tandazo

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios que me da la oportunidad de existir y poder culminar mi carrera profesional.

A mis padres que en todo momento me han apoyado para lograr este triunfo profesional.

A los docentes de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte que han sabido orientarme y desarrollar capacidades para mi desempeño como docente.

Al Mgs. Luis Felipe Montero Ordóñez tutor de la presente investigación quien con sus excelentes orientaciones supo guiarme en todo momento en la realización del trabajo investigativo y propuesta metodológica.

Damaris Tandazo

RESUMEN

LOS JUEGOS LÚDICOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE VALORES EN LOS NIÑOS DE BÁSICA MEDIA

Autor:

Tandazo Montero Damaris Leonela

Tutor:

Lic. Luis Felipe Montero Mgs.

El presente trabajo de investigación se trata de un proyecto integrador, y se centró en los juegos lúdicos y su incidencia en el desarrollo de valores en los niños de básica media, cuyo objetivo se orientó en analizar la incidencia que tienen los juegos lúdicos en el desarrollo de valores en los estudiantes de básica media de la Unidad Educativa Jesús de Nazareth periodo lectivo 2023-2024; identificar los juegos lúdicos que emplea el docente para potenciar al desarrollo de valores desde la asignatura de Educación Física; determinar el dominio que tiene el docente en la aplicación de juegos lúdicos para el desarrollo de valores y proponer a los docentes las orientaciones metodológicas necesarias para la aplicación de juegos lúdicos en el desarrollo de valores. La recopilación de datos se fundamentó desde el enfoque cualitativo con una metodología de carácter descriptivo, logrando diagnosticar la realidad en la Unidad Educativa Jesús de Nazareth en relación a los juegos lúdicos y desarrollo de valores en los niños de básica media. Los métodos de mayor incidencia en esta indagación es el analítico-sintético y otros que se integraron en calidad de auxiliares, como: el comparativo y el bibliográfico, mismos que aportaron de manera significativa al momento de recabar la información con base a los objetivos específicos para contribuir al objetivo general, mismos que estuvieron redactados para abarcar aspectos relacionados con la revisión literaria, con la investigación de campo y finalmente para sostener la propuesta integradora, como aporte a favor de la institución educativa que facilitó el acceso para poder realizar la investigación. En relación con la muestra se consideró al docente de Educación Física y a los 50 estudiantes del subnivel. El instrumento seleccionado fue la ficha de observación, que se relacionó con los objetos de estudio, de donde se derivaron las dimensiones y los indicadores mismos que sirvieron de guía para la elaboración de los instrumentos, para ello, se hizo uso de la escala de Likert que facilitó la observación y actitudes de las personas involucradas en este trabajo y al mismo tiempo analizar las respuestas de manera práctica. El análisis de resultados en la guía de observación demuestra que el docente de educación física no aplica los juegos lúdicos necesarios y motivadores para desarrollar los valores en los niños de básica media. Por lo que antecede y respondiendo al tercer objetivo específico, se definió la propuesta integradora que se orientó a proponer una guía metodológica sobre juegos lúdicos para el desarrollo de valores en los niños de básica media como aporte a una convivencia armónica y mejores relaciones interpersonales. La propuesta estuvo compuesta de tres fases de implementación dirigidas a: elaborar la guía, socializarla con los docentes y el director y a evaluar el nivel de satisfacción; además, se incluyó los recursos logísticos y la valoración de la factibilidad con las dimensiones: técnica, económica, social y ambiental, demostrando la capacidad para lograr los objetivos de la propuesta, determinando la viabilidad y capacidades materiales con los que cuentan las personas que ejecutan la propuesta.

Palabras clave: Juegos Lúdicos, Desarrollo de Valores, Educación Física, Orientaciones metodológicas.

ABSTRACT
**LOS JUEGOS LÚDICOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE
VALORES EN LOS NIÑOS DE BÁSICA MEDIA**

Autor:

Tandazo Montero Damaris Leonela

Tutor:

Lic. Luis Felipe Montero Mgs.

This research work is an integrative project, and focused on recreational games and their impact on the development of values in middle school children, whose objective was oriented to analyze the impact that recreational games have on the development of values in high school students of the Jesús de Nazareth Educational Unit 2023-2024 school year; identify the recreational games that teachers use to promote the development of values from the subject of Physical Education; determine the mastery that teachers have in the application of recreational games for the development of values and propose to teachers the necessary methodological guidelines for the application of recreational games in the development of values. The data collection was based on a qualitative approach with a descriptive methodology, managing to diagnose the reality in the Jesús de Nazareth Educational Unit in relation to recreational games and development of values in middle school children. The methods with the greatest impact in this investigation are the analytical-synthetic and others that were integrated as auxiliaries, such as: the comparative and the bibliographic, which contributed significantly when collecting the information based on the specific objectives for contribute to the general objective, which were written to cover aspects related to the literary review, to field research and finally to support the integrative proposal, as a contribution in favor of the educational institution that facilitated access to carry out the research. In relation to the sample, the Physical Education teacher and the 50 sublevel students were considered. The instrument selected was the observation sheet, which was related to the objects of study, from which the dimensions and indicators were derived that served as a guide for the development of the instruments, for this, the Likert scale was used. which facilitated the observation and attitudes of the people involved in this work and at the same time analyzed the responses in a practical way. The analysis of results in the observation guide demonstrates that the Physical Education teacher does not apply the necessary and motivating recreational games to develop values in middle school children. Based on the above and in response to the third specific objective, the integrative proposal was defined, which was aimed at proposing a methodological guide on recreational games for the development of values in middle school children as a contribution to harmonious coexistence and better interpersonal relationships. The proposal was composed of three implementation phases aimed at: developing the guide, socializing it with teachers and the director and evaluating the level of satisfaction; In addition, the logistical resources and the assessment of feasibility were included with the dimensions: technical, economic, social and environmental, demonstrating the ability to achieve the objectives of the proposal, determining the feasibility and material capabilities of the people who execute it. the proposal.

Keywords: Ludic Games, Development of Values, Physical Education, Methodological Orientations

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Contenido

COINCIDENCIAS DE PLAGIO	IV
CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL	V
DEDICATORIA	VI
AGRADECIMIENTO	VII
RESUMEN	VIII
ABSTRACT	IX
ÍNDICE DE CONTENIDOS	X
ÍNDICE DE TABLAS.....	XII
INTRODUCCIÓN	2
CAPÍTULO I.....	5
EL PROBLEMA	5
1.1 Antecedentes de la investigación	5
1.2. Situación conflicto	7
1.3. Causas y consecuencias.....	8
1.4. Delimitación del problema.....	8
1.5. Planteamiento del problema	8
1.6. Formulación del problema	9
1.7. Objetivos	10
CAPÍTULO II	11
MARCO REFERENCIAL.....	11
2.1 Marco legal	11
2.2. Marco teórico	12
2.3. Marco conceptual	13
CAPÍTULO III	23
DIAGNÓSTICO DEL OBJETO DE ESTUDIO.....	23
3.1. Enfoques Diagnósticos	23
3.2. Descripción del proceso de diagnóstico.....	24
3.3. Recopilación de la información	25
3.4. Análisis del contexto	26
CAPÍTULO IV	32

PROPUESTA INTEGRADORA	32
4.1. Descripción de la propuesta	32
4.2. Componentes estructurales.....	33
CAPÍTULO V	58
VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD	58
5.1. Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta	58
5.2 Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta.....	58
5.3 Análisis de dimensión social de implementación de la propuesta.....	58
5.4 Análisis de la dimensión ambiental de la implementación de la propuesta....	59
CAPÍTULO VI.....	60
CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, LIMITACIONES Y PROSPECTIVA.	60
6.1. Conclusiones	60
6.2. Recomendaciones:.....	60
6.3. Limitaciones y Prospectiva.....	61
Referencias bibliográficas	62
Anexos	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Organización de los objetos de estudio, dimensiones e indicadores	24
Tabla 2 Fortalezas y debilidades	28
Tabla 3 Requerimientos a partir de las debilidades y causas identificadas en la investigación de campo.....	29
Tabla 4 Evaluación de satisfacción de la guía metodológica	54
Tabla 6. <i>Indicadores de evaluación a partir de las actividades</i>	55

INTRODUCCIÓN

Los juegos lúdicos favorecen el aprendizaje en los niños y particularmente el desarrollo de valores, a través de estos juegos los niños aprenden normas de comportamiento, a desarrollar relaciones interpersonales y a vivir en armonía; por ello, es importante que se implementen en las clases de educación física los juegos lúdicos para contribuir al desarrollo de valores. En este sentido, Santisteban et al. (2021) manifiestan que los juegos lúdicos son actividades recreativas necesarias en el ser humano que permiten la interiorización de acciones, que tienen un relevante significado ya que los niños aprenden jugando.

Los juegos lúdicos y el desarrollo de valores tienen un lugar importante en las clases de educación física puesto que, se beneficia la institución educativa donde se realizó el estudio. El presente proyecto se desarrolló con el propósito de analizar la incidencia que tienen los juegos lúdicos en el desarrollo de valores en los estudiantes de básica media de la Unidad Educativa Jesús de Nazareth periodo lectivo 2023-2024. El presente proyecto está dirigido a docentes y estudiantes porque es necesario fomentar valores en los niños para evitar problemas de agresiones y faltas disciplinarias; el tema se ubicó en el subnivel de básica media.

El problema se enmarcó en la poca práctica de valores en los estudiantes de básica media y la estrategia que aportó para minimizar la debilidad presente en la institución educativa fue el planteamiento de una guía metodológica referente a los juegos lúdicos para el desarrollo de valores en los estudiantes, favoreciendo de esta manera a docentes y estudiantes en el momento de poner en práctica en las clases de educación física.

El desarrollo de este trabajo responde a las experiencias alcanzadas mediante las prácticas preprofesionales y la revisión literaria de temas relacionados a los objetos de estudio de esta investigación, cuyo análisis crítico y motivación permitieron avanzar con la indagación teórica y trabajo de campo, logrando finalmente plantear una propuesta de orientación dirigida al docente.

En cuanto a los antecedentes referenciales se consideró una investigación de carácter internacional, que reflejan la formación de valores aplicando los juegos; también se incluyó un trabajo nacional localizado en Guayaquil, orientado a

desarrollar talleres como una herramienta para educar en valores; como también, se tomó en cuenta un trabajo desarrollado a nivel local que tuvo como finalidad fomentar valores a través de estrategias didácticas activas.

Este trabajo está compuesto por seis capítulos, mismos que se explican a continuación:

El primer capítulo expresa el problema desde donde se plantea los antecedentes investigativos, situación conflicto, causas y consecuencias, delimitación y planteamiento del problema. En este capítulo se presenta la problemática con los problemas generales y específicos; así como también los objetivos generales y específicos.

El segundo capítulo se dirige a presentar el marco referencial, el mismo que contiene el marco legal, teórico y conceptual. En cada subapartado se tiene como meta fundamentar científicamente los objetos de estudios: juegos lúdicos y desarrollo de valores.

El tercer capítulo contiene el diagnóstico del objeto de estudio donde se presenta el enfoque diagnóstico, la descripción del proceso diagnóstico, la recopilación de la información, el análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimientos.

El cuarto capítulo está dirigido a la presentación de la propuesta integradora que consiste en una guía metodológica con juegos lúdicos motivadores para fomentar el desarrollo de valores en los niños de básica media.

En el quinto capítulo se encuentra la factibilidad de la propuesta desde el ámbito técnico, social, económico y ambiental mismos que su análisis permitió dar una valoración de su pertinencia y aplicación en las clases de educación física.

En el sexto capítulo se encuentra las conclusiones, recomendaciones, limitaciones y prospectiva mismas que son determinadas a partir del análisis de la investigación bibliográfica y de campo.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Antecedentes de la investigación

El presente trabajo de investigación tiene como antecedente lo establecido por la UTMACH en lo que respecta a los dominios y de acuerdo a los objetos de estudios se seleccionó el desarrollo social; además se consideró como línea de investigación los procesos educativos y formación humana cuya conceptualización pone énfasis en el campo educativo, específicamente en el intercambio de saberes, valores, acciones y actitudes en contextos educativos, en el área temática educación, tomando como nudo problematizador ambientes escolares y desarrollo de competencias docentes (UTMACH, 2019).

Así mismo, se han revisado investigaciones en el ámbito internacional, regional y local, mismas que se articulan con la presente investigación, desde donde se ha extraído antecedentes referenciales desde diferentes fuentes, lo que permitió sentar las bases en las que se fundamenta el trabajo investigativo. Entre las investigaciones encontradas constan:

Los juegos lúdicos se constituyen en una alternativa pedagógica para el proceso de aprendizaje; por ello, a nivel internacional se investigó el trabajo propuesto por Santisteban et al. (2021) titulado Juegos lúdicos deportivos para desarrollar habilidades motrices en el fútbol con estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E N° 88357 – Chimbote, 2019, tiene como objetivo determinar la influencia de los juegos lúdicos deportivos para desarrollar habilidades motrices en el fútbol con estudiantes del segundo grado de secundaria, se utilizó como metodología el tipo de estudio tecnológica – aplicada, siendo el diseño preexperimental, aplicándose como instrumento de investigación la observación, los resultados indican que mejoraron los desplazamientos, saltos y giros por lo que se concluye que los juegos lúdicos deportivos inciden de manera significativa en el desarrollo de habilidades motrices.

Con los juegos se desarrolla no solo conocimientos, habilidades y destrezas, sino que también se fortalecen valores; como el trabajo realizado por Barrios–Gómez et al. (2018) referente a la formación en valores mediante juegos tradicionales usando

la investigación como estrategia pedagógica, tuvo como metodología la investigación acción participativa, los resultados indican que los niños a partir del juego desarrollaron habilidades sociales debido a la interacción con sus compañeros, concluyen que el juego es importante para el desarrollo de valores y la comunicación, que hay un trato basado en el respeto y dignidad como los pilares fundamentales de los derechos humanos. Al respecto, este trabajo contribuye a la investigación porque mediante el juego en las clases de educación física, se fortalecen los valores en los estudiantes.

Los juegos también inciden en el desarrollo de la creatividad e imaginación fortaleciendo el pensamiento crítico, es así como a nivel regional se encontró el trabajo investigativo realizado por Albornoz (2019) referente a la importancia del juego en el desarrollo de la creatividad de los niños(as) del nivel inicial de la escuela “Benjamín Carrión”, tiene como objetivo analizar la importancia del juego en el desarrollo de la creatividad, los resultados indican que los docentes no trabajan con la metodología juego-trabajo por lo que se les dificulta desarrollar el pensamiento crítico en los niños y niñas, se llegó a la conclusión de que es necesario sensibilizar a los agentes educativos para que apliquen el juego y se posibilite en los niños el desarrollo de la creatividad, imaginación y fantasía.

Entre las estrategias para el desarrollo de valores, además de los juegos están los talleres interactivos que permiten que los estudiantes y docentes intercambien experiencias significativas; como por ejemplo la investigación a nivel regional que realizaron De la Torre y Duarte (2021) referente a talleres interactivos, una herramienta para educar en valores en la escuela de educación básica “Leonardo R. Aulestia” misma que tiene como objetivo aportar con una guía metodológica de educación en valores en los estudiantes, los resultados indican que hay un alto porcentaje de niños con carencia de valores, concluyen que es importante la práctica de valores, por lo que es necesario fortalecerlos a través de talleres interactivos lo que permite reducir la violencia. Esta investigación contribuye al trabajo propuesto porque proporciona talleres interactivos necesarios para aplicarlos en las clases de Educación Física.

Una de las estrategias para aplicar en las clases de educación física son los juegos cooperativos en el cual los niños trabajan en equipo con un mismo objetivo, por

ello, a nivel local se indagó el trabajo realizado por López y Patiño (2021) denominado los juegos cooperativos y el desarrollo motivacional en la Unidad Educativa José María Mora, tiene como objetivo determinar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo motivacional de los niños. Los resultados indican que los juegos cooperativos inciden en la motivación de los niños, por lo tanto en el aprendizaje; por ello, concluyen que es necesario implementar un taller teórico práctico sobre estrategias para el uso de juegos cooperativos. Este trabajo investigativo aporta a la presente investigación en la medida que los juegos cooperativos son indispensables en el proceso de enseñanza aprendizaje de la educación física.

El fortalecimiento de los valores requiere de estrategias didácticas que permitan a los estudiantes adquirir aprendizajes significativos y duraderos; por ello, se indagó también el trabajo realizado por Malla (2021) referente a Estrategia didáctica para el fortalecimiento de valores en el proceso educativo del alumnado de la Escuela de Educación Básica “Rumiñahui”, tiene como propósito determinar la influencia de estrategias didácticas en el fortalecimiento de valores en los alumnos del cuarto año de educación general básica, los resultados indican que hay una escasez de ellos en los estudiantes; concluyen que es necesario implementar una guía de estrategias motivacionales para fomentar el desarrollo de valores en los niños. Esta indagación aporta significativamente a la presente investigación ya que se debe fomentar los valores en los estudiantes a través de las clases de educación física aplicando como estrategia metodológica el juego lúdico.

1.2. Situación conflicto

El problema de esta investigación surge de varias inquietudes que se presentaron durante el ejercicio de las prácticas preprofesionales, identificando como problemática la poca práctica de valores en los estudiantes de básica media. En caso de mantenerse el problema mencionado, continuarían los conflictos disciplinarios y desinterés por las clases de Educación Física; esto implica que, durante el proceso de aprendizaje de esta asignatura, el docente no aplica estrategias metodológicas que contribuyan a solucionar el problema. Se considera que es un problema latente en las instituciones educativas. El problema se logra

controlar mediante una propuesta de intervención que contribuya a fomentar el desarrollo de valores en los estudiantes.

1.3. Causas y consecuencias

En relación con la situación conflicto que se describió en el párrafo anterior, se establece el problema central que es limitada práctica de valores en los estudiantes de básica media cuyas causas son la escasa práctica de juegos lúdicos como estrategia metodológica, limitadas estrategias motivacionales, escasa capacitación del docente de básica media y poco interés por controlar las acciones de los estudiantes en las clases de educación física; y los efectos son conflictos entre compañeros, desinterés por las clases de educación física, poca práctica de valores, agresión física y verbal.

1.4. Delimitación del problema

La limitada práctica de valores en los estudiantes se localiza en la ciudad de Machala, en la Unidad Educativa Jesús de Nazareth, en el subnivel de básica media, en el transcurso de las clases de educación física, la misma que está a cargo del docente de educación física de este subnivel; la investigación se realiza en el período lectivo 2023-2024 y está dirigido a docentes y estudiantes de básica media.

1.5. Planteamiento del problema

En correspondencia con los antecedentes investigativos que se consideran en el presente trabajo y en relación con los juegos lúdicos y el desarrollo de valores, existe concordancia en cuanto a juegos lúdicos, cuando Santisteban et al. (2021) expone que los juegos lúdicos inciden de manera significativa en el desarrollo de habilidades motrices; así mismo, es importante el aporte de Barrios-Gómez et al (2018) quienes manifiestan que el juego es importante para el desarrollo de valores y la comunicación, que hay un trato basado en el respeto y dignidad como los pilares fundamentales de los derechos humanos; otro de los fundamentos que se consideró fue el presentado por Malla (2021) quien señala que se debe implementar estrategias didácticas para fomentar los valores en los estudiantes. Los antecedentes presentados fundamentan la presente investigación precisamente en lo que respecta a juegos lúdicos y desarrollo de valores.

Las posibles soluciones que permitirán minimizar la problemática son: talleres referentes a los juegos como estrategia pedagógica para fomentar valores en los estudiantes de básica media; guía metodológica sobre los juegos lúdicos, clave para el desarrollo de valores, de las cuales la segunda aporta de manera significativa para minimizar las causas que mantienen latente el problema. Esta estrategia ha sido seleccionada debido a que se cuenta con los conocimientos necesarios y se brinda las facilidades para su aplicación con los estudiantes puesto que contribuirá en que se mejore las relaciones interpersonales mediante el fomento de valores empleando los juegos lúdicos.

1.6. Formulación del problema

El problema planteado tiene su importancia porque se trata de la labor docente en el área de educación física, quien es el responsable de aplicar estrategias metodológicas que lleven a los niños a realizar actividad física en armonía y bienestar; siendo de relevancia porque contribuye a solucionar un problema.

Las preguntas de investigación que orientaron la redacción del objetivo, tanto el general como los específicos; y que, a la vez, sirvieron de horizonte para la elaboración de los instrumentos de investigación en concordancia con los objetivos planteados son las siguientes:

1.6.1. Pregunta general

- ¿Qué incidencia tienen los juegos lúdicos en el desarrollo de los valores en los estudiantes de básica media en Unidad Educativa Jesús de Nazareth, periodo lectivo 2023-2024?

1.6.2. Preguntas específicas

- ¿Qué juegos lúdicos emplea el docente para potenciar el desarrollo de valores desde la asignatura de educación física en la básica media de la Unidad Educativa Jesús de Nazareth, periodo lectivo 2023-2024?
- ¿Qué dominio tiene el docente en la aplicación de los juegos lúdicos para el desarrollo de valores?

- ¿Qué orientación metodológica necesita el docente para la aplicación de los juegos lúdicos en el desarrollo de valores en los estudiantes?

1.7. Objetivos

1.7.1. Objetivo general

- Analizar la incidencia que tienen los juegos lúdicos en el desarrollo de valores en los estudiantes de básica media de la Unidad Educativa Jesús de Nazareth, periodo lectivo 2023-2024.

1.7.2. Objetivos específicos

- Identificar los juegos lúdicos que emplea el docente para potenciar al desarrollo de valores desde la asignatura de educación física de la Unidad Educativa Jesús de Nazareth, periodo 2023-2024.
- Determinar el dominio que tienen el docente en la aplicación de juegos lúdicos para el desarrollo de valores.
- Proponer al docente las orientaciones metodológicas necesarias para la aplicación de juegos lúdicos en el desarrollo de valores en los estudiantes.

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1 Marco legal

2.1.1 Constitución de la República

La presente investigación tiene como fundamento legal la Constitución de la República misma que en el art. 381 expresa 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” (Asamblea Nacional del Ecuador, 2015, p. 172). Así mismo en el art. 347 numeral 2 manifiesta que el Estado tiene el deber de “garantizar que los centros educativos sean espacios democráticos de ejercicios de derechos y convivencia pacífica (p. 156); además en el mismo art. 347 numeral 7 señala que es obligación del Estado erradicar todas las formas de violencia y velar por la integridad física, psicológica y sexual de los y las estudiantes” (p.156)

2.1.2 Ley Orgánica de Educación intercultural

El trabajo investigativo también se fundamenta en la Ley Orgánica de Educación Intercultural que en su art. 2 literal i de los principios de la educación dice que “la educación debe basarse en la transformación y práctica de valores que promuevan la libertad personal, la democracia, el respeto a los derechos, responsabilidad, tolerancia, equidad, igualdad y justicia” (Asamblea Nacional del Ecuador, 2017, p. 11).

En el art. 6 literal v indica que es obligación del Estado “Garantizar una educación para la democracia, sustentada en derechos y obligaciones; en principios y valores, orientada a profundizar la democracia participativa de los miembros de la comunidad educativa” (p. 20)

2.1.3 Ley del Deporte, Educación Física y Recreación

La Ley del Deporte, Educación Física y Recreación en el art. 81 indica que la Educación física comprenderá “las actividades que desarrollen las instituciones de

educación de nivel Pre-básico, básico, bachillerato y superior, busca formar de una manera integral y armónica al ser humano, estimulando positivamente sus capacidades físicas, psicológicas, éticas e intelectuales, con la finalidad de conseguir una mejor calidad de vida y coadyuvar al desarrollo familiar, social y productivo” (Asamblea Nacional del Ecuador 2010, p. 17).

Por otro lado, en el art. 82 manifiesta que “los establecimientos educativos de todos los niveles deben aplicar en sus contenidos de estudio y mallas curriculares la cátedra de educación física, la misma que deberá ser impartida cumpliendo una carga horaria que permita estimular positivamente el desarrollo de las capacidades físicas e intelectuales, condicionales y coordinativas de los estudiantes” (Asamblea Nacional del Ecuador, 2010, p. 17)

2.2. Marco teórico

2.2.1. Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget

El trabajo investigativo se fundamenta teóricamente en la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget quien manifiesta que el juego no es una acción aislada del niño si no que forma parte de su pensamiento durante etapas evolutivas por las que atraviesa desde su primera infancia (Albornoz, 2019). Por su parte, García et al. (2020) manifiesta que el juego predomina en la asimilación y acomodación y estimula las capacidades en las distintas emociones que expresa el niño en sus diferentes etapas evolutivas. Es decir, que por medio del juego se contactan con el mundo exterior y con el entorno que les rodea. Esta teoría fundamenta la investigación porque a través del juego en las clases de educación física, los niños adquieren aprendizajes que pasan a formar parte de sus estructuras mentales y sirven de andamiaje a su vez para la adquisición de nuevos conocimientos.

2.2.2. Teoría del aprendizaje social de Bandura

Otro fundamento teórico es la teoría del aprendizaje social de Bandura, quien manifiesta que en el proceso de aprendizaje siempre estarán presente los factores cognitivos y sociales; por ello se destaca la función e influencia de la conducta de otras personas en el aprendizaje, la personalidad y conducta de los niños (Rodríguez y Cantero, 2020). Es decir que los niños aprenden de lo que observan

en su entorno social, imitando el comportamiento de otros. Esta teoría incide en el trabajo investigativo que se realiza porque los niños mediante el juego lúdico aprenden a compartir, a ser responsables, a esperar el turno, a ser honestos, a ser solidarios y empáticos.

2.2.3. Teoría del aprendizaje socio cultural de Vygotsky

También se fundamenta en la teoría sociocultural de Vygotsky quien manifiesta que el juego se convierte en el escenario donde niños y niñas donde desarrollan aspectos cognitivos, sociales, afectivos y culturales, el pensamiento, inteligencia, memoria, percepción y atención (Sánchez et al., 2020). Vygostky indica que los niños aprenden en la interacción con los demás y el juego es propicio para aprender, comprender y asimilar nuevos conocimiento que quedarán guardados en sus estructuras mentales. Esta teoría aporta de manera significativa a la investigación porque los estudiantes interactúan con sus compañeros y docentes desarrollando aprendizajes significativos, estableciendo relaciones, compartiendo, siendo solidarios, afectuosos, responsables y sobre todo respetuosos.

2.3. Marco conceptual

2.3.1. Juegos lúdicos

2.3.1.1. Definición de juego

El juego es una actividad gratificante, placentera e innata en los niños que les permite relacionarse y aprender con los demás. Al respecto, Párraga-Salvatierra et al. (2021) manifiesta que mediante el juego los niños interactúan con los demás, lo que permite el desarrollo de la creatividad, mejora su estado emocional, potencian sus capacidades físicas, recreativas y morales. El mismo autor sostiene que el juego es una oportunidad para que el docente desarrolle en sus estudiantes aprendizajes significativos; además aplicándolo estratégicamente contribuye al desarrollo de valores lo que propicia un ambiente escolar agradable donde se respetan los derechos de los niños.

Por su parte, Ramírez et al. (2021) refiere que el juego es una actividad lúdica que brinda la oportunidad de explorar de diferentes maneras, descubriendo e interactuando con los demás en su entorno. Es decir, que a través del juego se genera la creatividad, la interacción, el trabajo en equipo, la solidaridad, la

cooperación, empatía entre otros valores que mantienen al niño motivado y predispuesto a seguir aprendiendo. Por ello, Vygotsky manifestaba que los niños aprenden cuando están en interacción con los demás y el juego brinda las oportunidades para potenciar la autoconfianza, autonomía y desarrollo de la personalidad.

En este sentido, Alfonso y Olaya (2019) indican que mediante el juego se desarrollan procesos de observación y predicción de significados, es decir que el niño al activar sus órganos sensoriales establece relaciones y predice nuevas situaciones de aprendizaje que le permiten obtener aprendizajes significativos y duraderos. Por lo expuesto, el juego tiene significativa importancia en el proceso de aprendizaje porque además de aprender conocimientos, habilidades y destrezas, también desarrolla valores que le permiten desenvolverse en su entorno.

2.3.1.2. Caracterización de los juegos lúdicos

Según Alcedo (2019) la lúdica es toda actividad que realizan las personas con el objetivo de jugar o recrearse y pasar momentos amenos; por ello, la lúdica tiene como objetivo el entretenimiento, la recreación, el disfrute y relajamiento. Es decir, el juego lúdico está presente en el diario vivir de los niños y niñas. Cuando los niños y niñas se desarrollan en un ambiente lúdico crean habilidades y destrezas para ser creativos, independientes y autónomos, esto se debe a que están en constante estimulación, por ello relacionan fácilmente sus experiencias anteriores con el nuevo aprendizaje.

De acuerdo con Yagüé (2018) a través de la lúdica se posibilitan los escenarios de interacción comunicativa donde los estudiantes deben cumplir reglas y normas que han sido aceptadas con anticipación en libertad, autonomía y con responsabilidad lo que les permite poner en práctica la sana convivencia dentro de la clase.

Para Daza et al. (2022) el juego es una acción lúdica que permite que el niño construya la realidad de forma simbólica lo que le permite comprenderla mejor; además, mediante el juego lúdico, los niños se conocen mejor, desarrollan competencias sociales, la cooperación, el trabajo en equipo e incluso variar reglas

que ya están establecidas.

Valverde (2020) señala que los juegos lúdicos se caracterizan por:

- Brindar satisfacción a las personas de manera vertiginosa.
- El componente fundamental de los juegos lúdicos no está en los resultados sino en el goce de participar activamente en ellos.
- Los juegos lúdicos o recreativos son una necesidad de satisfacción para los estudiantes.
- Permiten el desarrollo de habilidades motrices.
- Fomentan el desarrollo de valores morales.
- Motiva a los niños a estar en constante movimiento.
- Los niños juegan de manera natural y espontánea, no existen obligaciones.
- Se liberan tensiones y preocupaciones.
- No da lugar a discriminaciones.

2.3.1.3. Los juegos lúdicos como estrategia metodológica

Los juegos lúdicos se constituyen en una de las mejores estrategias metodológicas activas y participativas en la clase de educación física, pues favorece, mejora y optimiza el proceso de aprendizaje, es imprescindible en el proceso de aprendizaje ya que los niños están siempre motivados e interesados por trabajar las tareas educativas mientras están jugando. Como afirman Sánchez et al. (2020) el juego es el escenario más idóneo para que el niño aprenda y desarrolle el área social, afectiva, moral e intelectual incidiendo en su inteligencia, lenguaje, pensamiento, memoria y atención. Es decir, los juegos lúdicos orientan la adquisición de saberes y favorecen el desarrollo de valores que son imprescindibles para una sana convivencia en las clases de educación física.

Es evidente que esta metodología contribuye a mejorar el proceso de aprendizaje en la educación física haciendo recreativa la clase, dinámica y participativa ya que los niños trabajan con entusiasmo, contribuyendo de esta manera a su desarrollo integral; por ello, es necesario que los docentes apliquen el juego lúdico con la finalidad de hacer una clase placentera para el niño.

Barcenilla y Levratto (2019) señalan que el juego es una acción natural y espontánea que incide positivamente en el desarrollo del niño, así lo indican científicamente las teorías del constructivismo de Piaget y Vygotsky y en las diferentes investigaciones publicadas por diversos autores que evidencian su importancia y beneficio en el desarrollo integral de los infantes; a su vez, fortalece el desarrollo de habilidades motrices, corporales y sociales.

Por lo expuesto, los juegos lúdicos favorecen los ambientes de aprendizaje, hacen que la clase sea flexible, permiten que se aborde la realidad de una manera diferentes, se rompe con esquemas conservadores y tradicionales en el proceso de aprendizaje; y, sobre todo se imita la realidad desde una óptica diferente, tal como el niño la vive y la siente.

2.3.1.4. Tipos de juegos lúdicos

Yagüé (2018) manifiesta que los valores se podrían desarrollar con la aplicación de los juegos lúdicos ya que dinamizan el proceso de enseñanza aprendizaje, el disfrute de la clase y la unión entre compañeros; es decir, que desarrollan su potencial de estudiantes en un ambiente armónico. Además, a través de los juegos lúdicos los estudiantes tienen la oportunidad para compartir, reconocer significados, comprender procesos y jugar en libertad mientras aprenden, situación que les va a permitir desarrollar su personalidad. Entre los juegos lúdicos constan:

- **Juegos recreativos:** el juego recreativo es lúdico por excelencia, además de que es agradable, transmite emociones, estimula la participación y las relaciones interpersonales (Ortiz-Zorrilla et al., 2023). Entre los juegos recreativos están los juegos de carrera, de resistencia, juegos de equilibrio, juegos de lanzamiento, juegos de coordinación y velocidad. Además, se encuentran los juegos deportivos como fútbol, básquet, voleibol, entre otras prácticas deportivas.
- **Juegos tradicionales:** son los que permanecen y van pasando de generación en generación, son transmitidos por los antepasados a las nuevas generaciones y se mantiene su esencia. Como manifiestan Nacimba

y Tapia (2022) los juegos tradicionales promueven la creatividad y la imaginación. Entre ellos constan: el escondite, rayuela, salto con la soga, gallinita ciega, carrera de ensacados, juegos de las sillas, baile del tomate, entre otros.

- **Juegos populares:** los juegos populares se constituyen en el patrimonio de un pueblo, mismos que se deben conocerlos conservarlos con la finalidad de poseer una visión holística de nuestra cultura. Entre ellos constan el palo encebado, el trompo, los zancos, la cometa, pan quemado entre otros.
- **Danza:** la danza es una actividad fundamental de la lúdica que ayuda de manera significativa en la formación integral de los niños favoreciendo la creatividad, la fantasía, imaginación ya que juegan al ritmo de la música. Es indispensable en el desarrollo de valores por su alto valor comunicativo.
- **Mimos:** se constituyen en un juego lúdico que permiten expresar emociones y sentimiento a través del cuerpo. Esta lúdica es importante porque ayuda a los estudiantes a manifestar lo que piensan y sienten. El idioma de los mimos es universal y se usa el lenguaje gestual-corporal. Es una lúdica importante en el desarrollo de valores.

2.3.1.5. *Importancia de los juegos lúdicos o recreativos en las clases de Educación Física*

Los juegos lúdicos brindan satisfacción ya que se sale de la rutina de realizar simples ejercicios en las clases de Educación Física; en este sentido, los juegos lúdicos son importantes para el desarrollo físico del niño porque cuando camina, salta, corre y flexiona al extender brazos y piernas, estas acciones le ayudan con las funciones cardiovasculares y con su salud en general. Como manifiestan Zambrano y Mateo (2021) los juegos lúdicos contribuyen al mejoramiento de la motricidad fina y gruesa, a desarrollar habilidades y formas básicas y de coordinación lo que que permite el desarrollo intelectual y físico de los niños.

Los juegos lúdicos transmiten emociones, alegría, salud, deseos y acuerdos; para participar en el juego con sus amigos los niños aceptan sus propias reglas, códigos,

son empáticos y colaboradores. Por ello, el juego es indispensable en el desarrollo del niño a quien no le importa competir ni tampoco las técnicas, lo más importante es distraerse, recrearse y pasarla bien.

De la O (2023) manifiesta que la recreación provee a las personas el espacio necesario para usar de manera adecuada el tiempo libre. Por ello, el docente de educación física debe brindar esos espacios y el tiempo necesario que favorezcan a los estudiantes y les permitan convivir armónicamente con sus compañeros. Por lo expuesto, los juegos lúdicos brindan grandes beneficios a la educación física porque la recreación además de favorecer la salud física y mental, también ayuda al desarrollo de aspectos emocionales, sociales y morales, esto permite que el niño trabaje en la clase con eficiencia.

Para María Montessori, los juegos lúdicos tienen significativa importancia, su metodología se caracteriza porque se le debe dar independencia y libertad a los niños que les ayuden a su desarrollo físico y social, esto con el debido control y ayuda de los mayores, con la utilización de buenos recursos didácticos que permita a los estudiantes interactuar de manera espontánea en un ambiente lúdico de calidad (Tobar, 2021). Es decir, que Montessori aboga porque niños y niñas aprendan a partir de su propia experiencia, explorando, manipulando y aprendiendo de manera autónoma.

Según Sanchidrián (2020) Montessori propone un aprendizaje centrado en los niños ya que ellos aprenden haciendo y deben aprender a ser autónomos, además destaca lo importante que es el ambiente, la atención y motivación por aprender. Por ello, es necesario desarrollar la actividad motriz y los ejercicios sensoriales para lograr un mejor aprendizaje. Con la metodología Montessori los niños aprenden valores como ceder el paso, saludar a los demás, pedir disculpas, solicitar permiso y aprenden de sus errores (Gallardo et al., 2021). Estos valores son importantes para una sana convivencia y armonía entre compañeros.

2.3.2. Desarrollo de valores

2.3.2.1. Caracterización de los valores

La formación en valores se forja en la familia formando de esta manera la cultura

en una sociedad, donde conjuntamente con la escuela son los encargados de desarrollar y fortalecer valores en niños y niñas que quedarán gravados en sus estructuras mentales durante toda su vida. En correspondencia con los patrones morales que recibió desde temprana edad, se va a reflejar su conducta y forma de ser en los ámbitos sociales, culturales, escolares y con los demás miembros de la familia. Por ello, a través de la educación física se propicia la oportunidad para fortalecer los valores que les permitan a los estudiantes respetarse, ser tolerantes, ser humildes, honestos en el juego, ser solidarios actitudes que conjuntamente con la buena conducción del docente le van a servir para vivir en armonía. Como manifiesta Prieto (2018) los estudiantes aprenden a coexistir en “armonía, respeto, tolerancia con sus semejantes, se pretende favorecer estilos de vida saludables” (p. 76).

Por lo expuesto, la educación física a través de la aplicación de las prácticas lúdicas tiene significativa importancia ya que a través de ella se desarrollan los valores que son imprescindibles para la convivencia escolar. Por ello, de acuerdo con lo que manifiesta la UNESCO, la educación física es propicia para adquirir hábitos para la vida, así como también desarrollar comportamientos positivos (López, 2019).

La escuela es el segundo hogar de los estudiantes, en ella se complementan las experiencias que ha adquirido en el hogar, los patrones culturales y los valores que ha aprendido en su contexto familiar. La escuela, en cambio, es la encargada de fortalecer los valores para lograr una convivencia pacífica en sus estudiantes. Durante el proceso de aprendizaje y convivencia con sus compañeros los niños van interiorizando los valores y lo demuestran en sus acciones, opiniones, en el comportamiento y trato hacia los demás; en este caso, la educación física los motiva a jugar, a estar en constante actividad física lo que les permite tener un mejor estilo de vida y salud. Por lo tanto, es necesario fortalecer los valores y lograr que los estudiantes le den sentido a sus acciones, que valoren a sus compañeros y docente; así como también, respeten las opiniones y posiciones de los demás.

Siendo así, es necesario fomentar el desarrollo de valores desde las clases de educación física aplicando diversas estrategias metodológicas como los juegos lúdicos que permitan que los estudiantes sean afectivos, solidarios, tolerantes con sus compañeros, honestos en el juego, virtudes que se logran desde la clase y en

la escuela. De acuerdo con Zambrano et al. (2019) el comportamiento que reflejan los estudiantes es la imagen de la escuela y del trabajo intencionado o no de los profesores.

En este contexto, como manifiesta Parodi (2022) la formación integral y holística de los niños requiere de la enseñanza deportiva acorde a la práctica de valores, por lo que es necesario volver a plantear objetivos, contenidos y estrategias metodológicas con fines deportivos y educativos sin tomar en cuenta lo deportivo-espectáculo-rendimiento. El replanteamiento que propone el autor en los elementos del proceso de la clase de educación física, se constituye en un reto para el docente ya que es él quien tiene a cargo esta propuesta que en correspondencia con el currículo de la asignatura debe aplicar los juegos lúdicos para fomentar y fortalecer valores en los estudiantes.

2.3.2.2. Valores a desarrollarse considerando como estrategia metodológica los juegos lúdicos.

Mediante los juegos lúdicos en la educación física se fortalecen los valores ya que se cumplen reglas y normas en el cumplimiento de los juegos, respetando acciones, siendo honestos en el juego, solidarios con sus compañeros, actitudes que conllevar a una convivencia pacífica. Según Doña et al. (2019) “los valores son positivos para la persona que los sostiene, se los consideran principios generales por lo que se seleccionan y evalúan comportamientos en distintas situaciones y que pueden ordenarse en importancia” (p.97). Es decir que, si los estudiantes desarrollan valores positivos, estos van a formar parte de su personalidad, su forma de comportarse con los demás y demás acciones en cualquier contexto en que se encuentre. Los valores que se desarrollan a través de los juegos lúdicos entre otros son: la responsabilidad, respeto, honestidad, solidaridad y tolerancia que son los que más se deben fomentar en los niños.

- Valor de la responsabilidad: es un valor regulador de conducta que motiva a actuar de manera positiva, a cumplir con las acciones encomendadas y sobre todo a responder a las exigencias y circunstancias de la vida de manera optimista. Según Sánchez et al. (2019) la responsabilidad involucra comprometerse, participar y colaborar activamente, es estar dispuesto a

cumplir con las exigencias de la sociedad y consciente de sus obligaciones. Este valor se fortalece con la aplicación de los juegos lúdicos porque se pone en práctica el compromiso de colaboración con las reglas del juego.

- Valor del respeto: El respeto es un valor imprescindible en la vida de las personas, empezando por el respeto a sí mismo y a los demás. Comprende también el respeto a las opiniones, a las acciones y proceder de las personas, a las doctrinas y perspectivas de otros (Cañón y Villarreal, 2022). En la práctica de los juegos lúdicos se aplica este valor porque el respeto mutuo con sus compañeros es primordial.
- Valor de la honestidad: el desarrollo de este valor es importante porque ser honesto es una cualidad que permite ser sincero, realizar el bien y actuar con rectitud. De acuerdo con Flores (2018) al practicar la honestidad se activan otros valores como verdad, justicia, integridad, que son acciones que distinguen a las personas con buenos hábitos y valores. La falta de este valor provoca pereza, falsedad y soberbia. Por medio de los juegos lúdicos se trata de fomentar en los estudiantes las buenas relaciones interpersonales.
- Valor de la solidaridad: la solidaridad es un valor que permite la ayuda entre compañeros cuando lo necesitan o están en dificultades, auxiliar a los demás cuando se lesionan, animarlos cuando cometen un error, así como también valorar la habilidades y capacidades de sus compañeros (Cañón y Villarreal, 2022). Este valor es aplicado en los juegos lúdicos cuando se desarrolla la empatía y se promueven actitudes para el bienestar de todos.
- Valor de la tolerancia: Este valor es importante fortalecer porque es necesario aceptar la diversidad de opiniones y acciones de los demás, su cultura, costumbres, tradiciones y forma de ser de las personas. Al respecto, Romero (2021) señala que en la práctica de este valor no se impone opiniones para evitar que sus compañeros se aíslen y resientan. El autor manifiesta que se debe permitir a los estudiantes que expresen sus pensamientos, opiniones y deseos así mismo, que comprendan sus aciertos y equivocaciones de manera constructiva. A partir de los juegos lúdicos los

niños practican la tolerancia porque comprenden y entienden a sus compañeros, que todos tienen las mismas oportunidades y capacidades, sobre todo cuando se trabaja en equipo.

- Valor de la humildad: Es desarrollar un equilibrio entre las debilidades y fortalezas, identificar los fracasos y logros. Es no sentirse superior a los demás y sobre todo sentirse agradecido por lo que recibe de otros. en los juegos lúdicos se practica la humildad cuando aceptan los triunfos o las pérdidas sin ningún inconveniente.

Por lo expuesto, los juegos lúdicos no solo es jugar y divertirse, también comprende el desarrollo de valores donde se potencian las relaciones interpersonales, comparten experiencias, son honestos, responsables, tolerantes y solidarios. Por ello, es necesario fortalecer los valores desde los primeros años de escolaridad para forjar aquellos que traen desde sus hogares.

CAPÍTULO III

DIAGNÓSTICO DEL OBJETO DE ESTUDIO

3.1. Enfoques Diagnósticos

3.1.1. Tipo de investigación

El presente trabajo de investigación tiene un enfoque cualitativo en la medida que realiza el análisis de la información recolectada a través de la observación. Al respecto Piza et al. (2019) indica que en la investigación cualitativa se utiliza la técnica de la observación de realidades subjetivas, la misma que cambia de acuerdo a las observaciones y a la recolección de la información.

El tipo de investigación es descriptivo porque se encarga de puntualizar las características de la población en estudio; así como también, describir las situaciones, fenómenos o hechos suscitados en concordancia a los objetos de estudio. De acuerdo a lo expresado por Ramos (2020), al aplicar este tipo de investigación se conoce las características del problema, por lo que se pretende es buscar y exponer los pormenores del fenómeno para su debido análisis.

3.1.2. Diseño de investigación

3.1.1.1 Población y muestra

Esta investigación se ubicó en la Unidad Educativa Particular Jesús de Nazareth, la población corresponde al docente de educación física y los 50 estudiantes de este subnivel. Condori (2020) indica que la población es el conglomerado de personas o cosas que forman parte del contexto donde se lleva a cabo la investigación. Como la población es pequeña no se seleccionó muestra

3.1.1.2 Métodos de investigación

Los métodos de investigación que se ha seleccionado en este trabajo son: el analítico y el sintético; puesto que, aportarán para llegar a describir a cada objeto de estudio considerado para la indagación bibliográfica y de campo. El análisis es un procedimiento de descomposición mental del todo en sus partes; mientras que

la síntesis consiste en unir las partes analizadas donde se descubre las relaciones y características generales entre ellas (López y Ramos, 2021). Es decir, que este método descompone el todo en sus partes, por ello, se establece caracterizaciones y relaciones; en cambio, en la síntesis esas partes analizadas se unen y se describe lo esencial del objeto de estudio.

3.1.1.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Las técnicas e instrumentos de investigación forman parte de la investigación empírica, según Feria (2020) los resultados de esta investigación surgen de la experiencia, de la percepción de las propiedades y relaciones que son accesibles a la observación sensorial

Se consideró la observación como instrumento para recolectar información empírica, la misma que permite obtener datos a partir de la realidad, es decir de cómo expresan los valores los estudiantes en las clases de educación física. En este sentido, Sánchez et al. (2021) manifiesta que la observación es una técnica importante en la investigación cualitativa, ya que se observa y se busca información referente al problema que se investiga. La guía de observación se la aplica con los 50 estudiantes de básica media.

3.2. Descripción del proceso de diagnóstico

El diagnóstico del presente proyecto inició planteando la problematización donde se realizó la pregunta de investigación. Luego se redactaron los objetivos en relación a las preguntas de investigación y empezó la búsqueda de información para el referente teórico que sustenta la investigación y las referencias para el diseño de instrumentos de investigación y proceder a la validación de los mismos.

Validados los instrumentos, se aplicó una prueba piloto con la finalidad de realizar correcciones y mejorar los instrumentos y poder aplicarlos. Recogidos los datos, se los organizó para poder procesarlos y almacenarlos para su respectivo análisis y establecer la coincidencia de criterios. A partir del análisis de datos se describieron los resultados y se estableció la discusión.

A partir del análisis y discusión de los resultados se diseñó la propuesta que soluciona la problemática planteada y se establecieron las conclusiones acordes a los objetivos planteados y se establecieron las respectivas recomendaciones.

3.3. Recopilación de la información

Para recopilar la información se aplicó dos fichas de observación: una a clase de educación física para indagar cómo conduce el docente la clase y otra a los estudiantes para observar sus actitudes y comportamientos durante la clase. La información se organizó tomando en cuenta los objetos de estudio que están clasificados por dimensiones, cada uno con sus respectivos indicadores, a partir de ellos se diseñaron los instrumentos para recolectar la información.

Tabla 1. Organización de los objetos de estudio, dimensiones e indicadores

Objetos de estudio	Dimensiones	Indicadores
Juegos lúdicos	Caracterización de los juegos lúdicos.	Incidencia de los juegos lúdicos.
		Dominio de los juegos lúdicos.
		Tipos de juegos lúdicos que emplean.
	Importancia de los juegos lúdicos.	Importancia.
Estrategias que se aplican.		
Desarrollo de valores	Desarrollo de valores desde la educación física.	Importancia de los valores en educación física.
		Valores que se desarrollan
		Juegos lúdicos para el desarrollo de valores.
	Orientación metodológica.	Capacitación recibida.
Orientaciones metodológicas para su aplicación.		

3.4. Análisis del contexto

Resultados de la ficha de observación al docente

N°	OBSERVACIONES REALIZADAS	S	CS	AV	CN	N
1	Los juegos lúdicos que aplica el docente de Educación Física inciden en el desarrollo de valores en los niños de básica media.				X	
2	El docente aplica diferentes juegos lúdicos en las clases de Educación Física.			X		
3	El docente tiene dominio en la aplicación de juegos lúdicos para fortalecer los valores en los niños.			X		
4	En las clases de Educación Física se aplican juegos lúdicos como los recreativos, libres y la danza.			X		
5	Se utiliza el trabajo grupal en la aplicación de juegos lúdicos.		X			
6	Cuando va a empezar la clase el docente aclara a sus estudiantes que se deben respetar, ser solidarios, honestos y tolerantes durante el juego.				X	
7	El docente dirige a los niños durante el juego y observa que se respeten y toleren mutuamente.				X	
8	El docente demuestra poca experiencia en la aplicación de estrategias mediante juegos lúdicos para el desarrollo de valores.			X		

En la observación realizada se pudo detectar que en las clases de educación física la docente casi nunca aplica los juegos lúdicos lo que incide en el desarrollo de valores, ya que no los aplica con la finalidad de obtener los resultados propuesto en su planificación, para el docente el único fin es que los estudiantes jueguen y se diviertan sin lograr los objetivos que se ha propuesto en la clase.

El docente a veces aplica diferentes juegos lúdicos en las clases de Educación Física; sin embargo, los juegos tradicionales son los que se desarrollan en menor proporción, los mismos que permiten que los niños interactúen, socialicen y fortalezcan valores, que contribuye a desarrollar psicosocial entre ellos ya que estos son más competitivos y menos participativos.

Se pudo evidenciar que el docente de educación física no demuestra dominio en la aplicación de juegos lúdicos que contribuyen a fortalecer los valores en los estudiantes, por ello es que los juegos que realizan los niños no tributan al desarrollo de valores.

Se pudo detectar también que en las clases de educación física casi nunca se aplican juegos lúdicos como los recreativos, los juegos libres y la danza, se aplica sólo juegos de carreras, lanzamiento y juegos deportivos.

Cuando los niños juegan el profesor casi siempre los hace formar grupos para que jueguen, pero estos se convierten en competencia, en riñas que terminan discutiendo entre ganadores y perdedores y no se fomenta el respeto, solidaridad y cooperación entre ellos.

Se pudo evidenciar que al inicio de la clase el docente no da a conocer a sus estudiantes la importancia de los valores como: respetarse, ser solidarios, honestos y tolerantes durante el juego, al no existir este diálogo aclaratorio con ellos, los niños toman el juego como una tarea o actividad que se la debe ganar.

En lo que respecta si el docente dirige a los niños durante el juego y se pueda observar entre ellos el respeto y tolerancia mutuamente, se pudo detectar que el docente casi nunca lo hace porque les indica que jueguen y los deja solos, lo que permite la pérdida de valores entre ellos durante las clases de educación física.

El docente demuestra tener poca experiencia en la aplicación de estrategias mediante juegos lúdicos para el desarrollo de valores, no aplica todos los tipos de juegos lúdicos y los que aplica tampoco contribuyen a fortalecer los valores en los estudiantes.

Resultados de la ficha de observación al estudiante

N°	OBSERVACIONES REALIZADAS	S	CS	AV	CN	N
1	Los niños cambian de actitud con los juegos lúdicos que aplica el docente.				X	
2	Los niños disfrutan de los diferentes juegos lúdicos en las clases de Educación Física.		X			
3	Se fortalecen los valores en los niños con la aplicación de los juegos lúdicos.				X	
4	Los niños participan en los juegos recreativos, libres y la danza.				X	
5	Los niños trabajan en grupo cuando se aplica los juegos lúdicos.		X			
6	Los niños comprenden y ponen en práctica los juegos lúdicos que enseña el profesor.			X		
7	Durante el desarrollo de los juegos lúdicos los niños son solidarios, honestos y tolerantes durante el juego.			X		
8	Los niños obedecen al docente a respetarse y tolerarse mutuamente.			X		

Se pudo observar que los niños casi nunca cambian de actitud con los juegos lúdicos que aplica el docente, esto se debe a que los juegos que realizan no los incentiva a fortalecer los valores porque en ellos siempre hay competencias.

A pesar de que los juegos que realizan tienen un tinte competitivo, los niños disfrutan de ellos en las clases de educación física. Esto se debe a que el juego es una actividad innata en los niños, los divierte y entretiene.

Se detectó que casi nunca se fortalecen los valores en los niños con la aplicación de los juegos lúdicos; si bien se divierten jugando, estos no contribuyen a fomentar la responsabilidad, el respeto, y la tolerancia entre los niños. Por ello, el docente necesita dominio de juegos lúdicos que contribuyan a fortalecer los valores en sus estudiantes.

Los niños a veces participan en los juegos recreativos, libres y la danza, esto se debe a que los juegos lúdicos que desarrollan sólo son de carreras y de juegos con la pelota, no se aplican juegos libres, recreativos o tradicionales y la danza, el drama u otras lúdicas que permitan que el niño interactúe con sus compañeros. Se evidenció que casi siempre los niños trabajan en grupo cuando se aplican los juegos, pero, ellos mismos se organizan con los de su preferencia y discriminan al resto de compañeros que sólo los ven jugar.

Los niños a veces comprenden y ponen en práctica los juegos lúdicos que enseña el profesor porque el docente no sigue un proceso metodológico para enseñarles un juego, simplemente juegan el de su preferencia sin una orientación del docente.

Se pudo observar que a veces durante el desarrollo de los juegos lúdicos los niños son solidarios, honestos y tolerantes ya que hace falta fomentar estos valores mediante la recreación, el baile, el deporte u otras lúdicas que permitan a los niños mejorar las relaciones interpersonales.

En la observación realizada se detectó que a veces los niños obedecen al docente a respetarse y tolerarse mutuamente, esto se debe a que el profesor no está ahí con ellos durante el juego dirigiéndolos y orientándolos por lo que es necesario seguir un proceso metodológico que permita fomentar valores en los niños.

En conclusión, los juegos lúdicos que se aplica en las clases de educación física, no tienen incidencia significativa en el desarrollo de valores de los estudiantes de básica media porque no se aplican con un proceso metodológico para que los niños comprendan y apliquen estos juegos aprendidos en la práctica de valores y de esta manera mejorar las relaciones interpersonales.

3.4.1. Fortalezas y debilidades

Tabla 2 Fortalezas y debilidades

Fortalezas	Debilidades
Brinda espacio y tiempo para que jueguen	Escasa dominio del docente en la aplicación de juegos lúdicos.
Se aplica juegos competitivos.	Juegos lúdicos que aplican no inciden en la práctica de valores.
Aplica juegos de carreras.	No se aplica variedad de juegos lúdicos.
Aplica el trabajo grupal.	Desinterés por la práctica de valores en los estudiantes cuando trabajan en grupos.

3.4.1.1 Matriz de requerimientos

Las debilidades detectadas en el análisis del contexto permitieron determinar la estructura de la matriz de requerimientos. Este proceso permitió organizar las debilidades en correspondencia con sus respectivas causas y efectos establecidas en el problema de investigación.

Tabla 3 *Requerimientos a partir de las debilidades y causas identificadas en la investigación de campo*

Debilidades	Causas	Requerimiento (Estrategias de solución)
Escaso dominio del docente en la aplicación de juegos lúdicos.	Limitada capacidad docente	Mejorar la práctica docente mediante la implementación de una guía metodológica.
Juegos lúdicos que aplican no inciden en la práctica de valores.	Escasa práctica de juegos lúdicos.	Fortalecer los valores mediante la implementación de una guía metodológica.
No se aplica variedad de juegos lúdicos.	Desconocimiento de estrategias motivacionales para la aplicación de la lúdica.	Gestionar la implementación de talleres de capacitación para la aplicación de juegos lúdicos.
Desinterés por la práctica de valores en los estudiantes cuando trabajan en grupos.	Escaso interés por controlar las acciones de los estudiantes.	Motivar al docente mediante una guía metodológica para que aplique los juegos lúdicos que contribuyan al desarrollo de valores,

3.4.1.2 Selección de requerimiento a intervenir y Justificación

En la matriz de requerimientos se pudo recoger las debilidades que se identificaron en la investigación de campo, este proceso permitió seleccionar el requerimiento a intervenir para seguidamente realizar la justificación de su escogimiento.

Tomando en consideración los objetivos planteados en la investigación se seleccionó el escaso dominio del docente en la aplicación de juegos lúdicos como debilidad en el docente de Educación Física de básica media de la Unidad Educativa Jesús de Nazareth, cuya causa es la limitada capacitación docente. Esta causa fue propuesta en el planteamiento del problema, teniendo como efecto desinterés por las clases de Educación Física y poca práctica de valores.

Esta selección se justifica porque responde al problema central establecido desde el inicio de este trabajo; como también a las causas, y al reducir la problemática se minimizarán los efectos como: conflictos entre compañeros, desinterés por las clases de educación física, poca práctica de valores y agresión verbal.

Por otra parte, también se justifica porque se trata de una investigación socioeducativa y contribuirá en el mejoramiento de la calidad educativa; puesto que, los juegos lúdicos para desarrollar valores en los estudiantes es una temática que aporta significativamente al mejoramiento de las relaciones interpersonales, a tener una convivencia pacífica y a mejorar la calidad de vida. Por ello, la estrategia que se propone para reducir la debilidad determinada es la elaboración de una guía metodológica con juegos lúdicos que favorezca el fortalecimiento de los valores en los estudiantes.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA INTEGRADORA

GUÍA METODOLÓGICA SOBRE LOS JUEGOS LÚDICOS PARA FORTALECER LOS VALORES EN ESTUDIANTES DE BÁSICA MEDIA



4.1. Descripción de la propuesta

En el presente capítulo se pone a consideración una propuesta integradora que consiste en la elaboración e implementación de una guía metodológica dirigida al docente de educación física de básica media de la Unidad Educativa Jesús de Nazareth de la ciudad de Machala. Esta guía se convertirá en un referente para el profesor en la implementación de los juegos lúdicos para fortalecer los valores en los estudiantes.

Este instrumento pedagógico y metodológico proporciona estrategias lúdicas para que el docente interactúe con sus estudiantes y estos a su vez con sus compañeros para de esta manera fortalecer los valores. Esta herramienta es un recurso valioso

para el docente porque le proporciona diversos procesos lúdicos para que aplique en las clases de educación física.

La guía metodológica está diseñada en tres fases: la elaboración de la guía metodológica, la socialización con el directivo y docente y por último se encuentra la evaluación de la propuesta.

4.2. Componentes estructurales

En la presente propuesta que trata sobre los juegos lúdicos para fortalecer los valores, los componentes estructurales son: introducción, justificación, objetivos, fundamentación legal y teórica, fases de implementación, recursos y evaluación.

Introducción

En concordancia con los antecedentes que se identificaron en el diagnóstico, se pretende reducir las siguientes debilidades: son la escasa práctica de juegos lúdicos como estrategia metodológica, limitadas estrategias motivacionales, poca capacitación del docente y escaso interés por controlar las acciones de los estudiantes en las clases de Educación Física.

La presente propuesta se relaciona con los antecedentes referenciales que fueron identificados en la revisión de la literatura sobre las dos variables, en el análisis de las mismas se pudo identificar la que publicó Albornoz (2019) en la que pretende analizar la importancia del juego en el desarrollo de la creatividad, los resultados indican que los docentes no trabajan con la metodología juego-trabajo; así mismo, el estudio realizado por Malla (2021) quien indica que es necesario implementar una guía de estrategias con juegos lúdicos para fomentar valores en los niños.

La importancia de la propuesta radica en que permitirá dar solución a un problema que está latente en la institución educativa donde se realiza el estudio; por ello es importante proponer estrategias metodológicas donde se apliquen los juegos lúdicos para desarrollar y fortalecer los valores en los estudiantes.

Justificación

Una vez conocidos los resultados del diagnóstico y al haber establecido que en la Unidad Educativa Jesús de Nazareth en el subnivel de básica media, el docente de educación física requiere mejorar la aplicación de los juegos lúdicos, se propone una guía metodológica que contribuya en la labor docente, específicamente en la aplicación de juegos lúdicos populares, recreativos, deportivos, danza y mimos que contribuyan al desarrollo y fortalecimiento de valores.

Con la presente guía metodológica se pretende orientar la labor del docente sobre la aplicación de los juegos lúdicos en las clases de educación física. La propuesta permite al docente contar con un instrumento que lo oriente en el desarrollo metodológico de sus clases con temáticas relacionadas a la aplicación de diferentes tipos de juegos lúdicos y de esta manera dar solución a la problemática planteada al inicio de la investigación.

Objetivo de la propuesta

Orientar al docente en la aplicación de juegos lúdicos para el desarrollo de valores en los estudiantes de básica media de la Unidad Educativa Jesús de Nazareth.

Fundamentación legal y conceptual

Marco legal

Constitución de la República

La presente investigación tiene como fundamento legal la Constitución de la República misma que en el art. 381 expresa 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” (Asamblea Nacional del Ecuador, 2015, p. 172). Así mismo en el art. 347 numeral 2 manifiesta que el Estado tiene el deber de “garantizar que los centros educativos sean espacios democráticos de ejercicios de derechos y convivencia pacífica (p. 156); además en el mismo art. 347 numeral 7 señala que es obligación del Estado erradicar todas las formas de violencia y velar por la integridad física, psicológica y sexual de los y las estudiantes” (p.156)

Ley Orgánica de Educación intercultural

El trabajo investigativo también se fundamenta en la Ley Orgánica de Educación Intercultural que en su art. 2 literal i de los principios de la educación dice que “la educación debe basarse en la transformación y práctica de valores que promuevan la libertad personal, la democracia, el respeto a los derechos, responsabilidad, tolerancia, equidad, igualdad y justicia” (Asamblea Nacional del Ecuador, 2017, p. 11).

Ley del Deporte, Educación Física y Recreación

La Ley del Deporte, Educación Física y Recreación en el art. 81 indica que la Educación física comprenderá “las actividades que desarrollen las instituciones de educación de nivel Pre-básico, básico, bachillerato y superior, busca formar de una manera integral y armónica al ser humano, estimulando positivamente sus capacidades físicas, psicológicas, éticas e intelectuales, con la finalidad de conseguir una mejor calidad de vida y coadyuvar al desarrollo familiar, social y productivo” (Asamblea Nacional del Ecuador 2010, p. 17).

Por otro lado, en el art. 82 manifiesta que “los establecimientos educativos de todos los niveles deben aplicar en sus contenidos de estudio y mallas curriculares la cátedra de educación física, la misma que deberá ser impartida cumpliendo una carga horaria que permita estimular positivamente el desarrollo de las capacidades físicas e intelectuales, condicionales y coordinativas de los estudiantes” (Asamblea Nacional del Ecuador, 2010, p. 17)

Marco conceptual

Juegos lúdicos

Definición de juego

El juego es una actividad gratificante, placentera e innata en los niños que les permite relacionarse y aprender con los demás. Al respecto, Párraga-Salvatierra et al. (2021) manifiesta que mediante el juego los niños interactúan con los demás, lo que permite el desarrollo de la creatividad, mejora su estado emocional, potencian sus capacidades físicas, recreativas y morales. El mismo autor sostiene que el juego es una oportunidad para que el docente desarrolle en sus estudiantes

aprendizajes significativos; además aplicándolo estratégicamente contribuye al desarrollo de valores lo que propicia un ambiente escolar agradable donde se respetan los derechos de los niños.

Por su parte, Ramírez et al. (2021) refiere que el juego es una actividad lúdica que brinda la oportunidad de explorar de diferentes maneras, descubriendo e interactuando con los demás en su entorno. Es decir, que a través del juego se genera la creatividad, la interacción, el trabajo en equipo, la solidaridad, la cooperación, empatía entre otros valores que mantienen al niño motivado y predispuesto a seguir aprendiendo. Por ello, Vygotsky manifestaba que los niños aprenden cuando están en interacción con los demás y el juego brinda las oportunidades para potenciar la autoconfianza, autonomía y desarrollo de la personalidad.

En este sentido, Alfonso y Olaya (2019) indican que mediante el juego se desarrollan procesos de observación y predicción de significados, es decir que el niño al activar sus órganos sensoriales establece relaciones y predice nuevas situaciones de aprendizaje que le permiten obtener aprendizajes significativos y duraderos. Por lo expuesto, el juego tiene significativa importancia en el proceso de aprendizaje porque además de aprender conocimientos, habilidades y destrezas, también desarrolla valores que le permiten desenvolverse en su entorno.

Caracterización de los juegos lúdicos

Según Alcedo (2019) la lúdica es toda actividad que realizan las personas con el objetivo de jugar o recrearse y pasar momentos amenos; por ello, la lúdica tiene como objetivo el entretenimiento, la recreación, el disfrute y relajamiento. Es decir, el juego lúdico está presente en el diario vivir de los niños y niñas. Cuando los niños y niñas se desarrollan en un ambiente lúdico crean habilidades y destrezas para ser creativos, independientes y autónomos, esto se debe a que están en constante estimulación, por ello relacionan fácilmente sus experiencias anteriores con el nuevo aprendizaje.

De acuerdo con Yagüé (2018) a través de la lúdica se posibilitan los escenarios de interacción comunicativa donde los estudiantes deben cumplir reglas y normas que

han sido aceptadas con anticipación en libertad, autonomía y con responsabilidad lo que les permite poner en práctica la sana convivencia dentro de la clase.

Para Daza et al. (2022) el juego es una acción lúdica que permite que el niño construya la realidad de forma simbólica lo que le permite comprenderla mejor; además, mediante el juego lúdico, los niños se conocen mejor, desarrollan competencias sociales, la cooperación, el trabajo en equipo e incluso variar reglas que ya están establecidas.

Valverde (2020) señala que los juegos lúdicos se caracterizan por:

- Brindar satisfacción a las personas de manera vertiginosa.
- El componente fundamental de los juegos lúdicos no está en los resultados sino en el goce de participar activamente en ellos.
- Los juegos lúdicos o recreativos son una necesidad de satisfacción para los estudiantes.
- Permiten el desarrollo de habilidades motrices.
- Fomentan el desarrollo de valores morales.
- Motiva a los niños a estar en constante movimiento.
- Los niños juegan de manera natural y espontánea, no existen obligaciones.
- Se liberan tensiones y preocupaciones.
- No da lugar a discriminaciones.

Los juegos lúdicos como estrategia metodológica

Los juegos lúdicos se constituyen en una de las mejores estrategias metodológicas activas y participativas en la clase de educación física, pues favorece, mejora y optimiza el proceso de aprendizaje, es imprescindible en el proceso de aprendizaje ya que los niños están siempre motivados e interesados por trabajar las tareas educativas mientras están jugando. Como afirman Sánchez et al. (2020) el juego es el escenario más idóneo para que el niño aprenda y desarrolle el área social, afectiva, moral e intelectual incidiendo en su inteligencia, lenguaje, pensamiento, memoria y atención. Es decir, los juegos lúdicos orientan la adquisición de saberes y favorecen el desarrollo de valores que son imprescindibles para una sana convivencia en las clases de educación física.

Es evidente que esta metodología contribuye a mejorar el proceso de aprendizaje en la educación física haciendo recreativa la clase, dinámica y participativa ya que los niños trabajan con entusiasmo, contribuyendo de esta manera a su desarrollo integral; por ello, es necesario que los docentes apliquen el juego lúdico con la finalidad de hacer una clase placentera para el niño.

Barcenilla y Levratto (2019) señalan que el juego es una acción natural y espontánea que incide positivamente en el desarrollo del niño, así lo indican científicamente las teorías del constructivismo de Piaget y Vygotsky y en las diferentes investigaciones publicadas por diversos autores que evidencian su importancia y beneficio en el desarrollo integral de los infantes; a su vez, fortalece el desarrollo de habilidades motrices, corporales y sociales.

Por lo expuesto, los juegos lúdicos favorecen los ambientes de aprendizaje, hacen que la clase sea flexible, permiten que se aborde la realidad de una manera diferentes, se rompe con esquemas conservadores y tradicionales en el proceso de aprendizaje; y, sobre todo se imita la realidad desde una óptica diferente, tal como el niño la vive y la siente.

Tipos de juegos lúdicos

Yagüé (2018) manifiesta que los valores se podrían desarrollar con la aplicación de los juegos lúdicos ya que dinamizan el proceso de enseñanza aprendizaje, el disfrute de la clase y la unión entre compañeros; es decir, que desarrollan su potencial de estudiantes en un ambiente armónico. Además, a través de los juegos lúdicos los estudiantes tienen la oportunidad para compartir, reconocer significados, comprender procesos y jugar en libertad mientras aprenden, situación que les va a permitir desarrollar su personalidad. Entre los juegos lúdicos constan:

- **Juegos recreativos:** el juego recreativo es lúdico por excelencia, además de que es agradable, transmite emociones, estimula la participación y las relaciones interpersonales (Ortiz-Zorrilla et al., 2023). Entre los juegos recreativos están los juegos de carrera, de resistencia, juegos de equilibrio, juegos de lanzamiento, juegos de coordinación y velocidad. Además, se

encuentran los juegos deportivos como fútbol, básquet, voleibol, entre otras prácticas deportivas.

- **Juegos tradicionales:** son los que permanecen y van pasando de generación en generación, son transmitidos por los antepasados a las nuevas generaciones y se mantiene su esencia. Como manifiestan Nacimba y Tapia (2022) los juegos tradicionales promueven la creatividad y la imaginación. Entre ellos constan: el escondite, rayuela, salto con la soga, gallinita ciega, carrera de ensacados, juegos de las sillas, baile del tomate, entre otros.
- **Juegos populares:** los juegos populares se constituyen en el patrimonio de un pueblo, mismos que se deben conocerlos conservarlos con la finalidad de poseer una visión holística de nuestra cultura. Entre ellos constan el palo encebado, el trompo, los zancos, la cometa, pan quemado entre otros.
- **Danza:** la danza es una actividad fundamental de la lúdica que ayuda de manera significativa en la formación integral de los niños favoreciendo la creatividad, la fantasía, imaginación ya que juegan al ritmo de la música. Es indispensable en el desarrollo de valores por su alto valor comunicativo.
- **Mimos:** se constituyen en un juego lúdico que permiten expresar emociones y sentimiento a través del cuerpo. Esta lúdica es importante porque ayuda a los estudiantes a manifestar lo que piensan y sienten. El idioma de los mimos es universal y se usa el lenguaje gestual-corporal. Es una lúdica importante en el desarrollo de valores.

Importancia de los juegos lúdicos o recreativos en las clases de Educación Física

Los juegos lúdicos brindan satisfacción ya que se sale de la rutina de realizar simples ejercicios en las clases de Educación Física; en este sentido, los juegos lúdicos son importantes para el desarrollo físico del niño porque cuando camina, salta, corre y flexiona al extender brazos y piernas, estas acciones le ayudan con

las funciones cardiovasculares y con su salud en general. Como manifiestan Zambrano y Mateo (2021) los juegos lúdicos contribuyen al mejoramiento de la motricidad fina y gruesa, a desarrollar habilidades y formas básicas y de coordinación lo que que permite el desarrollo intelectual y físico de los niños.

Los juegos lúdicos transmiten emociones, alegría, salud, deseos y acuerdos; para participar en el juego con sus amigos los niños aceptan sus propias reglas, códigos, son empáticos y colaboradores. Por ello, el juego es indispensable en el desarrollo del niño a quien no le importa competir ni tampoco las técnicas, lo más importante es distraerse, recrearse y pasarla bien.

De la O (2023) manifiesta que la recreación provee a las personas el espacio necesario para usar de manera adecuada el tiempo libre. Por ello, el docente de educación física debe brindar esos espacios y el tiempo necesario que favorezcan a los estudiantes y les permitan convivir armónicamente con sus compañeros. Por lo expuesto, los juegos lúdicos brindan grandes beneficios a la educación física porque la recreación además de favorecer la salud física y mental, también ayuda al desarrollo de aspectos emocionales, sociales y morales, esto permite que el niño trabaje en la clase con eficiencia.

Para María Montessori, los juegos lúdicos tienen significativa importancia, su metodología se caracteriza porque se le debe dar independencia y libertad a los niños que les ayuden a su desarrollo físico y social, esto con el debido control y ayuda de los mayores, con la utilización de buenos recursos didácticos que permita a los estudiantes interactuar de manera espontánea en un ambiente lúdico de calidad (Tobar, 2021). Es decir, que Montessori aboga porque niños y niñas aprendan a partir de su propia experiencia, explorando, manipulando y aprendiendo de manera autónoma.

Según Sanchidrián (2020) Montessori propone un aprendizaje centrado en los niños ya que ellos aprenden haciendo y deben aprender a ser autónomos, además destaca lo importante que es el ambiente, la atención y motivación por aprender. Por ello, es necesario desarrollar la actividad motriz y los ejercicios sensoriales para lograr un mejor aprendizaje. Con la metodología Montessori los niños aprenden valores como ceder el paso, saludar a los demás, pedir disculpas, solicitar permiso

y aprenden de sus errores (Gallardo et al., 2021). Estos valores son importantes para una sana convivencia y armonía entre compañeros.

Desarrollo de valores

Caracterización de los valores

La formación en valores se forja en la familia formando de esta manera la cultura en una sociedad, donde conjuntamente con la escuela son los encargados de desarrollar y fortalecer valores en niños y niñas que quedarán gravados en sus estructuras mentales durante toda su vida. En correspondencia con los patrones morales que recibió desde temprana edad, se va a reflejar su conducta y forma de ser en los ámbitos sociales, culturales, escolares y con los demás miembros de la familia. Por ello, a través de la educación física se propicia la oportunidad para fortalecer los valores que les permitan a los estudiantes respetarse, ser tolerantes, ser humildes, honestos en el juego, ser solidarios actitudes que conjuntamente con la buena conducción del docente le van a servir para vivir en armonía. Como manifiesta Prieto (2018) los estudiantes aprenden a coexistir en “armonía, respeto, tolerancia con sus semejantes, se pretende favorecer estilos de vida saludables” (p. 76).

Por lo expuesto, la educación física a través de la aplicación de las prácticas lúdicas tiene significativa importancia ya que a través de ella se desarrollan los valores que son imprescindibles para la convivencia escolar. Por ello, de acuerdo con lo que manifiesta la UNESCO, la educación física es propicia para adquirir hábitos para la vida, así como también desarrollar comportamientos positivos (López, 2019).

La escuela es el segundo hogar de los estudiantes, en ella se complementan las experiencias que ha adquirido en el hogar, los patrones culturales y los valores que ha aprendido en su contexto familiar. La escuela, en cambio, es la encargada de fortalecer los valores para lograr una convivencia pacífica en sus estudiantes. Durante el proceso de aprendizaje y convivencia con sus compañeros los niños van interiorizando los valores y lo demuestran en sus acciones, opiniones, en el comportamiento y trato hacia los demás; en este caso, la educación física los motiva a jugar, a estar en constante actividad física lo que les permite tener un mejor estilo de vida y salud. Por lo tanto, es necesario fortalecer los valores y lograr

que los estudiantes le den sentido a sus acciones, que valoren a sus compañeros y docente; así como también, respeten las opiniones y posiciones de los demás.

Siendo así, es necesario fomentar el desarrollo de valores desde las clases de educación física aplicando diversas estrategias metodológicas como los juegos lúdicos que permitan que los estudiantes sean afectivos, solidarios, tolerantes con sus compañeros, honestos en el juego, virtudes que se logran desde la clase y en la escuela. De acuerdo con Zambrano et al. (2019) el comportamiento que reflejan los estudiantes es la imagen de la escuela y del trabajo intencionado o no de los profesores.

En este contexto, como manifiesta Parodi (2022) la formación integral y holística de los niños requiere de la enseñanza deportiva acorde a la práctica de valores, por lo que es necesario volver a plantear objetivos, contenidos y estrategias metodológicas con fines deportivos y educativos sin tomar en cuenta lo deportivo-espectáculo-rendimiento. El replanteamiento que propone el autor en los elementos del proceso de la clase de educación física, se constituye en un reto para el docente ya que es él quien tiene a cargo esta propuesta que en correspondencia con el currículo de la asignatura debe aplicar los juegos lúdicos para fomentar y fortalecer valores en los estudiantes.

Valores a desarrollarse considerando como estrategia metodológica los juegos lúdicos.

Mediante los juegos lúdicos en la educación física se fortalecen los valores ya que se cumplen reglas y normas en el cumplimiento de los juegos, respetando acciones, siendo honestos en el juego, solidarios con sus compañeros, actitudes que conllevar a una convivencia pacífica. Según Doña et al. (2019) “los valores son positivos para la persona que los sostiene, se los consideran principios generales por lo que se seleccionan y evalúan comportamientos en distintas situaciones y que pueden ordenarse en importancia” (p.97). Es decir que, si los estudiantes desarrollan valores positivos, estos van a formar parte de su personalidad, su forma de comportarse con los demás y demás acciones en cualquier contexto en que se encuentre. Los valores que se desarrollan a través de los juegos lúdicos entre otros

son: la responsabilidad, respeto, honestidad, solidaridad y tolerancia que son los que más se deben fomentar en los niños.

- Valor de la responsabilidad: es un valor regulador de conducta que motiva a actuar de manera positiva, a cumplir con las acciones encomendadas y sobre todo a responder a las exigencias y circunstancias de la vida de manera optimista. Según Sánchez et al. (2019) la responsabilidad involucra comprometerse, participar y colaborar activamente, es estar dispuesto a cumplir con las exigencias de la sociedad y consciente de sus obligaciones. Este valor se fortalece con la aplicación de los juegos lúdicos porque se pone en práctica el compromiso de colaboración con las reglas del juego.
- Valor del respeto: El respeto es un valor imprescindible en la vida de las personas, empezando por el respeto a sí mismo y a los demás. Comprende también el respeto a las opiniones, a las acciones y proceder de las personas, a las doctrinas y perspectivas de otros (Cañón y Villarreal, 2022). En la práctica de los juegos lúdicos se aplica este valor porque el respeto mutuo con sus compañeros es primordial.
- Valor de la honestidad: el desarrollo de este valor es importante porque ser honesto es una cualidad que permite ser sincero, realizar el bien y actuar con rectitud. De acuerdo con Flores (2018) al practicar la honestidad se activan otros valores como verdad, justicia, integridad, que son acciones que distinguen a las personas con buenos hábitos y valores. La falta de este valor provoca pereza, falsedad y soberbia. Por medio de los juegos lúdicos se trata de fomentar en los estudiantes las buenas relaciones interpersonales.
- Valor de la solidaridad: la solidaridad es un valor que permite la ayuda entre compañeros cuando lo necesitan o están en dificultades, auxiliar a los demás cuando se lesionan, animarlos cuando cometen un error, así como también valorar la habilidades y capacidades de sus compañeros (Cañón y Villarreal, 2022). Este valor es aplicado en los juegos lúdicos cuando se desarrolla la empatía y se promueven actitudes para el bienestar de todos.

- Valor de la tolerancia: Este valor es importante fortalecer porque es necesario aceptar la diversidad de opiniones y acciones de los demás, su cultura, costumbres, tradiciones y forma de ser de las personas. Al respecto, Romero (2021) señala que en la práctica de este valor no se impone opiniones para evitar que sus compañeros se aíslen y resientan. El autor manifiesta que se debe permitir a los estudiantes que expresen sus pensamientos, opiniones y deseos así mismo, que comprendan sus aciertos y equivocaciones de manera constructiva. A partir de los juegos lúdicos los niños practican la tolerancia porque comprenden y entienden a sus compañeros, que todos tienen las mismas oportunidades y capacidades, sobre todo cuando se trabaja en equipo.
- Valor de la humildad: Es desarrollar un equilibrio entre las debilidades y fortalezas, identificar los fracasos y logros. Es no sentirse superior a los demás y sobre todo sentirse agradecido por lo que recibe de otros. en los juegos lúdicos se practica la humildad cuando aceptan los triunfos o las pérdidas sin ningún inconveniente.

Por lo expuesto, los juegos lúdicos no solo es jugar y divertirse, también comprende el desarrollo de valores donde se potencian las relaciones interpersonales, comparten experiencias, son honestos, responsables, tolerantes y solidarios. Por ello, es necesario fortalecer los valores desde los primeros años de escolaridad para forjar aquellos que traen desde sus hogares.

Fases de implementación de la propuesta

Fase I



Esta fase consiste en elaborar la guía metodológica la misma de consta de objetivo, actividades y recursos. La guía cuenta con diez estrategias metodológicas referente a los diferentes tipos de juegos lúdicos que permiten mediante su aplicación el desarrollo de valores en los estudiantes de básica media.

A continuación, se presenta la guía metodológica, la misma que contiene cinco estrategias, cada una está conformada por dos temáticas diferentes.

Estrategia 1: Juegos lúdicos recreativos

Nombre del juego lúdico: Circuito a ciegas


Valor a desarrollar: Responsabilidad y respeto

Objetivo	Actividades	Recursos
<p>Fomentar la responsabilidad y el respeto a partir del juego lúdico circuito a ciegas.</p>	<p>Indicar a los estudiantes que van a formar dos grupos donde todos van a participar porque todos son responsables de su grupo.</p> <p>Puntualizar que deben cumplir las instrucciones y respetar el turno de sus compañeros esperando pacientemente hasta que le toque el turno.</p> <p>Trazar una línea de salida y otra de llegada en este tramo de 100m colocar conos en diferentes puntos.</p> <p>Formar dos columnas donde se ubican a los estudiantes a 3 m de distancia detrás de la línea de salida y con los ojos vendados.</p> <p>Nombrar a un compañero que será quien dirija a sus compañeros ciegos.</p> <p>Caminan a ciegas siguiendo las indicaciones de su compañero: a la derecha, avanza dos pasos, sigue a la izquierda y sigue adelante, retrocede dos pasos, camina a la derecha, etc. hasta llegar a la meta y agarrar el balón.</p> <p>El juego termina cuando todos los niños hayan realizado el juego.</p> <div data-bbox="534 1646 766 1960"></div> <div data-bbox="805 1635 1149 1937"></div>	<p>Pañuelo Conos Balón</p>

Estrategia 2: Juegos lúdicos recreativos

Nombre del juego lúdico: Un niño se ha perdido


Valor a desarrollar: Solidaridad

Objetivo	Actividades	Recursos
Fortalecer el valor de la solidaridad a partir del juego lúdico un niño se ha perdido.	<p>Dialogar con los estudiantes sobre la importancia de ser solidario con sus semejantes. Pedir opiniones al respecto. Indicar que van a aplicar este valor mediante un juego que se llama un niño se ha perdido. El docente da un silbato para que formen dos grupos con el mismo número de estudiantes y se los coloca en fila. Se nombra a un estudiante que va a hacer el papel de adivinador y un compañero se lo lleva a otro lugar fuera del área de juego. Una vez que está ausente el adivinador, se nombra entre los demás compañeros a un estudiante que será el “perdido” y lo esconden; pero el “perdido” tiene que ser del equipo contrario. Cuando entra el adivinador y se coloca en medio de las dos filas, se da cuenta que falta un integrante y empieza el interrogatorio. El adivinador debe preguntar a los miembros de los dos equipos por el estudiante perdido y quiere que le den pistas que lo orienten a dar con él. ¿De qué color son sus ojos? ¿con qué letra empieza su nombre? etc. hasta que adivina quién es el perdido. Los grupos alternan de adivinador y perdido.</p> 	Silbato

Estrategia 3: Juegos lúdicos tradicionales

Nombre del juego lúdico: La cuerda


Valor a desarrollar: Honestidad y humildad

Objetivo	Actividades	Recursos
<p>Desarrollar valores como la honestidad y humildad a partir del juego lúdico la cuerda fomentando el trabajo en equipo.</p>	<p>Indicar a los estudiantes que formen dos columnas.</p> <p>Realizar ejercicios de calentamiento saltando con un solo pie y luego con los dos.</p> <p>Recalcar que van a hacer uso de la fuerza, resistencia y equilibrio. Además, que van a trabajar en equipo y deben ser honestos y humildes en el juego.</p> <p>Cada grupo va a sostener una cuerda larga de un extremo cada uno.</p> <p>Escuchar el silbato del profesor y empezar a halar la soga a su lado.</p> <p>Realizar tres intentos y el que gane dos de los tres intentos es el triunfador.</p> 	<p>Cuerda</p> <p>Silbato</p>

Estrategia 4: Juegos lúdicos tradicionales

Nombre del juego lúdico: Las estatuas


Valor a desarrollar: La tolerancia

Objetivo	Actividades	Recursos
Desarrollar el valor de la tolerancia a partir del juego lúdico las estatuas	<p>Realizar ejercicios aeróbicos siguiendo los pasos que indica el docente.</p> <p>Indicar que van a bailar y cuando la música pare van a quedar como estatuas.</p> <p>Formar un grupo grande colocando a los estudiantes en un círculo,</p> <p>El docente se coloca en el centro y enciende la grabadora para que los niños bailen junto con él al ritmo de la melodía.</p> <p>Después de que han bailado unos minutos detiene la música y los estudiantes se quedan parados fingiendo ser estatuas.</p> <p>El juego es divertido y mantiene activo a los niños que aprenden a ser tolerantes con sus compañeros.</p> <p>Aquel estudiante que se mueve o se ríe, pierde y debe salir del grupo.</p> <p>Es ganador aquel que dura más tiempo como estatua.</p> 	Música Parlante Internet Silbato

Estrategia 5: Juegos lúdicos populares

Nombre del juego lúdico: Silla de la reina


Valor a desarrollar: Respeto, responsabilidad y tolerancia

Objetivo	Actividades	Recursos
Fortalecer el respeto, responsabilidad y tolerancia a partir del juego lúdico la silla de la Reina	<p>Llenar botellas de plástico con arena.</p> <p>Realizar ejercicios alzando las botellas con las dos manos al mismo tiempo. Indicar que van a formar equipos de tres integrantes, incluyendo a una mujer que tenga poco peso en cada grupo. Dos de ellos se agarran de las manos y forman una silla con los cuatro brazos.</p> <p>Invitar a la Reina a sentarse en la silla con los pies colgados por delante de la silla, la Reina se agarra de los hombros de los compañeros y empiezan a caminar cada vez más rápido hasta llegar a la meta.</p> <p>Mientras caminan cantan: “A la sillita de la reina que nunca se peina, un día se peinó, cuatro pelos se quitó y al suelo se cayó. uno, dos, tres, cuatro...” en medio camino pueden cambiar de Reina.</p> <p>Gana el equipo que llega primero.</p> 	Silbato

Estrategia 6: Juegos lúdicos populares

Nombre del juego lúdico: Paseo con los zancos


Valor a desarrollar: Responsabilidad

Objetivo	Actividades	Recursos
<p>Fomentar el valor de la responsabilidad a partir del juego lúdico paseo de los zancos.</p>	<p>Realizar ejercicios de equilibrio sosteniéndose en una pierna por 30segundo, luego cambiar de pierna.</p> <p>Repetir cinco veces el ejercicio.</p> <p>Armado dos zancos con latas grandes amarradas con una cuerda.</p> <p>Empezar el paseo con pasos lentos, luego acelerar los pasos poco a poco hasta llegar a la meta.</p> <p>También se pueden armar los zancos con palos y se los asegura con un pedazo de llanta en la parte inferior para que no resbale el zanco.</p> <p>En el paseo de zancos gana el que llega a la meta en el menor tiempo posible.</p>  <p>The illustration consists of two parts. The top part shows a group of four children playing hopscotch on a grey mat with white lines. One child is in the middle of a hop, while others are waiting. A boy in a blue shirt is also shown using blue stilts. The bottom part shows a boy in a red shirt and green shorts using two wooden stilts, standing on a red shoe.</p>	<p>Latas</p> <p>Cuerda</p> <p>Palos de madera</p> <p>Pedazo de llanta</p>

Estrategia 7: Juegos lúdicos con danza

Nombre del juego lúdico: A bailar

Valor a desarrollar: Tolerancia, respeto y humildad

Objetivo	Actividades	Recursos
<p>Aplicar la danza para desarrollar el valor de tolerancia, respeto y humildad.</p>	<p>Realizar ejercicios de coordinación.</p> <p>Formar dos filas unas con hombres y otra con mujeres.</p> <p>Indicar que van a bailar música ecuatoriana y deben seguir los pasos que se va explicando.</p> <p>Se escucha la música y empiezan a bailar el juyayai siguiendo los pasos que indica el profesor; luego de cinco minutos cambia la música al toro barroso y cambian los pasos. Después de cinco minutos se escucha Venga conozca El Oro y los pasos también cambian. El docente con paciencia repite los pasos para que los estudiantes realicen bien los movimientos. Con esta lúdica musical se desarrolla el respeto, la tolerancia, humildad de aquel estudiante que realiza bien los pasos e incluso ayuda a los demás.</p> <p>Los estudiantes están atentos al cambio de pasos demuestran respeto por la música y por los pasos que realizan sus compañeros.</p> 	<p>Grabadora</p> <p>Internet</p> <p>Parlantes</p> <p>Silbato</p>

Estrategia 8: Juegos lúdicos con danza

Nombre del juego lúdico:

Valor a desarrollar: Responsabilidad y respeto


Objetivo	Actividades	Recursos
<p>Fortalecer la responsabilidad y respeto a partir de la música y la danza como lúdicas de entretenimiento y expresión corporal.</p>	<p>Realizar ejercicios de coordinación.</p> <p>Preparar a los estudiantes motivándolos a que disfruten de la música mientras danzan a la vez que se desarrolla la responsabilidad y respeto al expresar corporalmente lo que escuchan.</p> <p>Formar 4 grupos de 5 integrantes cada uno</p> <p>Cada grupo va a dialogar para presentar una danza realizando pasos de su propia inspiración. Se les da 15 minutos para que organicen la danza.</p> <p>Luego de pasado el tiempo dispuesto, cada grupo se presenta bailando lo que prepararon, lo hacen con absoluta libertad y autonomía.</p> <p>Al concluir los bailes, el profesor los hace sentar formando un círculo para preguntarles: ¿Les gustó la actividad que realizaron? ¿Se sintieron bien trabajando en equipo? ¿Hubo algún problema al trabajar en equipo?</p>	<p>Grabadora</p> <p>Parlante</p> <p>Internet</p> <p>Silbato</p>



Estrategia 9: Juegos lúdicos con mimos

Nombre del juego lúdico:


Valor a desarrollar: Responsabilidad y respeto

Objetivo	Actividades	Recursos
<p>Fortalecer los valores de la responsabilidad y respeto a partir de la lúdica de los mimos.</p>	<p>Realizar ejercicios de relajamiento.</p> <p>Dialogar con los estudiantes que van a realizar mimos que es un juego que los va a divertir y deben demostrar mucha responsabilidad, así como respeto por sus compañeros.</p> <p>Demostrar con un video cómo expresarse corporalmente, cómo van a actuar gestualmente, cómo se van a maquillar y cómo deben ser expresivos.</p> <p>Demostrar como asumir un personaje de acuerdo a lo que quiere expresar.</p> <p>Realizar ensayos de maquillaje y de expresión gestual-corporal.</p> <p>Indicar que en la próxima clase van a demostrar y van a trabajar en grupos.</p> <p>Reforzar la clase realizando preguntas y resolviendo inquietudes.</p> <div data-bbox="507 1406 783 1722"></div> <div data-bbox="826 1429 1114 1688"></div> <div data-bbox="603 1753 1002 2027"></div>	<p>Maquillaje</p> <p>Trajes</p>

Estrategia 10: Juegos lúdicos con mimos

Nombre del juego lúdico:

Valor a desarrollar:

Objetivo	Actividades	Recursos
Desarrollar valores de la responsabilidad, respeto y tolerancia en la aplicación en escena de la lúdica de los mimos.	<p>Realizar ejercicios de relajamiento.</p> <p>Formar grupos 4 de trabajo con 5 integrantes cada uno.</p> <p>Indicar que van a poner en práctica lo que aprendieron en la clase anterior sobre los mimos.</p> <p>Cada grupo se prepara con los trajes, maquillajes y los indispensable para la puesta en escena de mimos.</p> <p>El docente les da 20 minutos para que arreglen todo lo que van a ejecutar delante de sus compañeros.</p> <p>El docente les indica que todos deben ayudar y todos son responsables por el grupo.</p> <p>Terminado el tiempo, los grupos se presentan con el o los personajes seleccionados por el grupo para el evento.</p> <p>Terminada la presentación de los cuatro grupos el profesor realiza una evaluación de los mismos resaltando sus fortalezas y felicitándolos por el trabajo realizado.</p> 	Maquillaje Trajes

Fase II: Socialización de la guía metodológica

Elaborada la guía metodológica se procedió a coordinar con el directivo del plantel la socialización de la guía con los docentes. Por ello, se dialogó con el director del plantel para fijar la fecha y hora del evento. Establecida la fecha, se acudió a la institución educativa a explicar al directivo y docente de Educación Física en qué consiste la guía cuáles son sus objetivos, contenidos, actividades, recursos y todos los detalles para su aplicación y se realizó demostraciones de varias estrategias; concluida la socialización se procedió a evaluar el nivel de satisfacción de la guía

Fase III. Evaluación de satisfacción de la guía metodológica

Esta fase consiste en evaluar la satisfacción y factibilidad de la guía metodológica, para ello se utilizó una lista de cotejo con los siguientes aspectos:

Tabla 4 *Evaluación de satisfacción de la guía metodológica*

Aspectos a evaluarse	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio	No es satisfactorio
Los objetivos están acordes al tema.				
Los contenidos están en correspondencia con los objetivos.				
Las actividades responden a los objetivos y contenidos.				
Los recursos utilizados están al alcance de los niños				
La guía es funcional				
La proponente domina la temática.				

Recursos logísticos:

En correspondencia con las fases establecidas para desarrollar la propuesta, se utilizan los siguientes recursos:

Recursos humanos: director, docentes y proponente

Recursos materiales: materiales del medio, balón, disfraces, conos y silbato, latas, cuerda, palo de madera y disfraces.

Recursos tecnológicos: proyector de imagen, laptop, pendrive y diapositivas

Evaluación del proyecto

La propuesta es evaluada haciendo uso de una lista de cotejo, considerando cada una de las fases propuesta en consonancia con el objetivo planteado y para evidenciar la ruta de la evaluación se plantea la siguiente tabla:

Tabla 5. *Indicadores de evaluación a partir de las actividades*

Objetivo de la propuesta: Orientar al docente en la aplicación de juegos lúdicos para el desarrollo de valores en los estudiantes de básica media de la Unidad Educativa Jesús de Nazareth.		
Fases	Actividades	Indicadores
Fase I. Elaboración de la guía metodológica	Elaborar la guía metodológica	Se ha elaborado una guía metodológica dirigida a docentes de básica media referente a los juegos lúdicos para el desarrollo de valores.
Fase II. Socialización de la guía metodológica	<p>Coordinar con la autoridad del plantel para organizar la socialización de la guía metodológica</p> <p>Elaborar diapositivas para la socialización de la guía metodológica.</p> <p>Socialización y coordinación con la autoridad del plantel la capacitación</p> <p>Convocar a los docentes para socializar la guía metodológica.</p> <p>Desarrollar la socialización</p>	Se socializó la guía metodológica sobre los juegos lúdicos para el desarrollo de valores.
Fase III. Evaluación de la guía metodológica	<p>Elaborar una lista de cotejo para evaluar la guía metodológica</p> <p>Aplicar la evaluación de la satisfacción de la guía metodológica</p> <p>Elaborar un informe dirigido al director del plantel como evidencia de la capacitación en la aplicación de la guía metodológica</p>	Se realizó la evaluación de la guía metodológica sobre los juegos lúdicos para el desarrollo de valores.

Cronograma de la propuesta

No	Actividades	Responsable	Junio				Julio				Agosto				Septiembre			
			S 1	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2	S 3	S 4
1	Elaborar la guía didáctica	Estudiante investigador																
2	Coordinar con la autoridad del plantel para organizar la socialización de la guía metodológica.	Estudiante investigador																
3	Elaborar diapositivas para la socialización de la guía metodológica	Estudiante investigador																
4	Convocar a los docentes para el desarrollo de la socialización de la guía metodológica.	Director(a) del plantel																
5	Desarrollo de la guía metodológica.	Estudiante investigador																
6	Elaborar una lista de cotejo para evaluar la guía metodológica.	Estudiante investigador																
7	Aplicar la evaluación	Estudiante investigador																
8	Elaborar un informe dirigido al directivo del plantel como evidencia	Estudiante investigador																

CAPÍTULO V

VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD

5.1. Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta

Para valorar la propuesta desde el análisis de la dimensión técnica, fue necesario recurrir al establecimiento educativo donde se va a aplicar el proyecto integrador con la finalidad de comprobar la disponibilidad tecnológica con que cuenta la institución educativa para aplicar la guía metodológica de los juegos lúdicos para el desarrollo de valores en los estudiantes. Luego del diálogo establecido con la autoridad del plantel se comprobó que sí cuentan con una sala de proyecciones que brinda las facilidades para aplicar la propuesta puesto que hay internet, equipos de computación, parlantes, amplificadores necesarios para socializar la propuesta.

5.2 Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta.

La aplicación de la propuesta no genera gastos debido a el plantel cuenta con el servicio de internet y equipos de computación. Los investigadores por su parte, tendrían a cargo el gato de logística que sería por el valor de \$ 20.

Los gastos que cubre la puesta en marcha de la propuesta son insignificantes en relación con los beneficios que genera el proyecto; además, el aporte se puede replicar en diferentes años lectivos, manteniéndolo en el tiempo, lo que justifica la dimensión económica.

5.3 Análisis de dimensión social de implementación de la propuesta.

La propuesta está dirigida a la Unidad Educativa Jesús de Nazareth de la ciudad de Machala, ya que es la institución donde se realizó la investigación de campo, este platel acoge a un importante número de estudiantes que interactúan con el docente y entre pares, dando lugar al fomento de las relaciones sociales y con el desarrollo de la guía metodológica se promueve la aplicación de los juegos lúdicos para el desarrollo de valores influyendo de manera significativa en el ámbito social,

logrando que estos puedan mejorar sus relaciones interpersonales y una convivencia armónica.

5.4 Análisis de la dimensión ambiental de la implementación de la propuesta

En lo que respecta a la dimensión ambiental, la propuesta no perjudica el medio ambiente, tampoco demanda el consumo de materiales que puedan contaminar el mismo, en tal caso que se requiera estos deben ser realizados con materiales reciclables. Por otro lado, la guía no será impresa y se entregará a los beneficiarios por medio de correo electrónico, evitando de esta manera el consumo de tinta y papel.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, LIMITACIONES Y PROSPECTIVA

6.1. Conclusiones

Con relación al objetivo general se llegó a la conclusión de que los juegos lúdicos inciden de manera significativa en el desarrollo de valores porque se cumplen reglas, se trabaja en grupo y se fomenta el respeto y la solidaridad; sin embargo, el docente no aplica con los estudiantes de básica media juegos lúdicos que motive a los niños a jugar en armonía en un marco de respeto donde se fortalezcan los valores.

En lo que respecta al primer objetivo, existe diversidad de juegos lúdicos como los recreativos, populares, deportivos, la danza los mimos que contribuyen al desarrollo de valores en los niños desde la asignatura de educación física; a pesar de ello, el docente aplica juegos competitivos, carreras y juegan fútbol, mismos que no permiten la práctica de valores sino más bien la disputa entre estudiantes por ganar el juego.

En lo que respecta al segundo objetivo específico, se determinó que el docente tiene poco dominio de las prácticas lúdicas corporales, especialmente los juegos lúdicos que además de distracción y entretenimiento motivan al niño a fomentar los valores, a vivir en armonía y mantener buenas relaciones interpersonales.

Respondiendo al tercer objetivo específico el docente necesita de una orientación metodológica que le permita obtener mayor experiencia en la aplicación de la diversidad de juegos lúdicos que existen para desarrollar y fomentar valores en los estudiantes.

6.2. Recomendaciones:

Se recomienda aplicar los juegos lúdicos para desarrollar los valores en los estudiantes durante las clases de educación física que contribuyan a vivir en

armonía y a tener buenas relaciones interpersonales en la Unidad Educativa Jesús de Nazareth, el fútbol sala contribuye a la capacidad de adquirir y aprender lo fundamental de cada valor y como estos se aplican a la práctica del deporte mencionado.

Se recomienda aplicar diferentes tipos de juegos lúdicos que contribuyan a desarrollar los valores en los estudiantes durante las clases de educación física y en toda la jornada escolar y de esta manera evitar conflictos entre compañeros fomentando el respeto, la solidaridad, la tolerancia.

Poner en práctica la guía metodológica de juegos lúdicos para desarrollar los valores en los estudiantes, no sólo en básica media, sino en todos los subniveles con la finalidad de que se sientan seguros, tengan confianza en el marco del respeto y siendo responsables de sus actos

6.3. Limitaciones y Prospectiva

6.3.1 Limitaciones

Una limitación es que se contó sólo con un docente al que se pudo observar durante las clases y no se pudo detectar a otros docentes de educación física con la finalidad de comparar el desarrollo y aplicación de los juegos lúdicos para el desarrollo de valores.

6.3.2 Prospectiva

A partir del presente trabajo se puede realizar otro tipo de investigación, considerando que la lúdica es un factor importante para mantener motivados a los niños, por ello una prospectiva se podría realizar investigaciones referentes a la lúdica como herramienta en expresión corporal.

Referencias bibliográficas

- Albornoz, E. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Revista Conrado*, 15(66), 209-213.
- Alcedo, Y. (2019). La lúdica y el juego: Revisión crítica para su aplicación en la enseñanza del Inglés. *Historia de la Educación*(22), 88-107.
- Alfonso, Y. y Olaya, R. (2019). El juego y su concepción renovadora e inclusiva en la Educación Inicial. *Conrado*, 15(70), 74-80.
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2010). *Ley del Deporte, Educación Física y Recreación* . Obtenido de <https://www.deporte.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/03/Ley-del-Deporte.pdf>
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2015). *Constitución de la República del Ecuador*. Obtenido de <https://www.cosede.gob.ec/wp-content/uploads/2019/08/CONSTITUCION-DE-LA-REPUBLICA-DEL-ECUADOR.pdf>
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2017). *Ley Orgánica de Educación Intercultural* . Obtenido de Ministerio de Educación: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf>
- Barcenilla, M. y Levrato, V. (2019). Evaluación psicopedagógica basada en el juego en educación infantil: un análisis comparativo entre instrumentos. *Educ. Pesqui., São Paulo*, 45(1, 2019), 1-20. doi:OI: <http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634201945203634>
- Barrios–Gómez, N. G.–P.–M.–Z.–S.–G. (2018). Formación en valores mediante juegos tradicionales usando la investigación como estrategia pedagógica. *Revista Cultura, Educación y Sociedad*, 9(3), 775-782. doi: <http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.91>
- Cañón, F. y Villareal, M. (2022). La educación física como fortalecimiento de valores ciudadanos para la convivencia. *Retos*(44), 285-294.

- Condori, C. (2020). *Universo, población y muestra*. Obtenido de <https://www.aacademica.org/cporfirio/18.pdf>
- Daza, M., Fuentes, A., & Anchundia, C. y. (2022). Estrategias lúdicas corporales para potenciar la educación emocional, en la escuela de educación básica completa Benjamín Rosales Aspiazu. *Polo Conocimiento* , 7(3), 462-478. doi:10.23857/pc.v7i3.3742
- De la O, C. (2023). *Gaceta CCH*. Obtenido de <https://gaceta.cch.unam.mx/es/la-recreacion-y-sus-multiples-beneficios>
- De la Torre, Y. y. (2021). Talleres interactivos, una herramienta para educar en valores en la escuela de educación básica Leonardo Aulestia. *Revista 593 Digital Publisher*, 6(4), 73-87. doi:DOI: <https://doi.org/10.33386/593dp.2021.4.539>
- Doña, L. D., & Velicia, F. y. (2019). Valores asociados a la satisfacción con la actividad física en la adolescencia. *Apunts*, 35(138), 95-110. doi:DOI: [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2019/4\).138.08](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2019/4).138.08)
- Feria, H., & Matilla, M. y. (2020). La entrevista y la encuesta: ¿Métodos o técnicas de investigación empírica? *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 11(2), 62-79.
- Gallardo, J., & Obaco, E. y. (2021). Aplicación del método Montessori: caso de una escuela de Educación General Básica. *Opuntia Brava*, 13(3), 251-266.
- Gallardo, J. y. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademo*(24), 41-51.
- García, V., Izquierdo, J., & Aquino, S. y. (2020). Revaloración del juego como estrategia de enseñanza. Experiencia de los amigos en La Clase Mágica. *Profesoradi* , 25(1), 251-270. doi:DOI: 1030827/profesorado.v25i3.8683
- López, A. y. (2021). Acerca de los métodos teóricos y empíricos de investigación: significación para la investigación educativa. *Conrado*, 17(3), 22-31.

- López, B. y. (2021). *Juegos cooperativos y desarrollo motivacional en la Unidad Educativa José María Mora*. Obtenido de Universidad Técnica de Machala: file:///C:/Users/DELL/Downloads/TTFCS-2022-PAF-DE00009.pdf
- López, R. (2019). La educación física de calidad: ¿de dónde surge este planteamiento? *Revista Caribeña de Investigación Educativa Educativa*, 3(2), 33-45. doi:<https://doi.org/10.32541/recie.2019.v3i2.pp33-45>
- Malla, J. (2021). *strategia didáctica para el fortalecimiento de valores en el proceso educativo del alumnado de la Escuela de Educación Básica Rumiñahui*. Obtenido de Universidad Técnica de Machala: file:///C:/Users/DELL/Downloads/Trabajo_Titulacion_610.pdf
- Mendoza, Á. y. (2020). *Aprendiendo metodología de la investigación*. COMPAS.
- Nacimba, K. y. (2022). Juegos tradicionales en el desarrollo motor fino. *Revista de Investigación Enlace Universitario*, 21(1), 54-67.
- Ortiz-Zorrilla, F., & Taveras-Espinal, José y Bennasar-García, M. (2023). Juegos recreativos en el fomento de las capacidades físicas durante la clase de educación física. *Revista Innova Educación*, 5(5), 52-70. doi:<https://doi.org/10.35622/j.rie.2023.03.004>
- Parodi, A. (2022). El deporte: ¿reproductor y constructor de valores en la escuela? *Lecturas: Educación Física Y Deportes*, 27(287), 192-203. doi:<https://doi.org/10.46642/efd.v27i287.2658>
- Párraga-Salvatierra, N., Freddy, V.-A., Basurto-Briones, N., & MendozaCastro, A. y. (2021). El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los. *Revista Dominio de la Ciencia*, 7(1), 903-919. doi:DOI: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i1.1747>
- Piza, N., & Amaiquema, F. y. (2019). Métodos y técnicas en la investigación cualitativa. Algunas precisiones necesarias. *Conrado*, 15(70), 455-459.
- Prieto, E., & Hernández, J. y. (2018). La formación de valores desde la clase de Educación Física. *Podium*, 13(1), 74-87.

- Ramírez, M., Solarte, E., & Erazo, N. y. (2021). Juegos recreativos y enseñanza de las matemáticas en escolares de tercer grado. *VIREF Revista de Educación Física*, 10(4), 126-147.
- Ramos, C. (2020). Los alcances de una investigación. *Ciencia América*, 9(3), 2-5. doi:DOI <https://doi.org/10.33210/ca.v9i3.336>
- Rodríguez, R. y. (2020). Albert Bandura: impacto en la educación de la teoría cognitiva social del aprendizaje. *Grandes de la Educación* (384), 72-76. doi:DOI: 10.14422/pym.i384.y2020.011
- Romero, A. (2021). Valores que fortalecen la relación del deporte y la ciudadanía en el posconflicto colombiano. *Revista Innova Educación*, 3(4), 83-98. doi:<https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.04.006>
- Sánchez, C., Díaz, A., & Espinoza, C. y. (2019). Sistema de actividades para fortalecer el valor responsabilidad en los estudiantes de la Escuela Formadora de Trabajadores Sociales en el municipio Guáimaro. *Revista de Investigación Académica sin frontera*(29), 1-23.
- Sánchez, J., & Castillo, S. y. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, 44(2), 1-16. doi:DOI: <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567>
- Sanchidrián, C. (2020). El método Montessori en la educación infantil española. *Historia de la Educación*(39), 313-335. doi:DOI: <https://doi.org/10.14201/hedu20203931333>
- Santisteban, J., & Flores, K. y. (2021). *Juegos lúdicos deportivos para desarrollar habilidades motrices en el fútbol con estudiantes del segundo grado e secundaria de la I.E N° 88357 – Chimbote, 2019*. Obtenido de <https://repositorio.pedagogicochimbote.edu.pe/vistas/images/pdf/DO0929876106/2.INFORMEDETESIS1.pdf>
- Tobar, B. (2021). *La educación física online basada en la metodología Montessori en niños/as de educación inicial II (de 3 - 5 años)*. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33511/1/TESIS%20BETTY%20C-signed-signed-signed.pdf>

- UTMACH. (2019). *Interacciones universitarias: Articulación de las funciones sustantivas en la UTMACH*. Obtenido de Universidad Técnica de Machala: <https://drive.google.com/file/d/1sOnBAAtwhF22pZ17NgwTZqUDFxIQela6F/view>
- Valverde, L. (2020). *Juegos recreativos, participación y relaciones interpersonales en adolescentes de 12-14 años de la Escuela de Educación Básica Migeul Riofrío de la ciudad de Loja*. Obtenido de ESPE: <http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/23184/1/T-ESPE-044103.pdf>
- Yagüé, M. (2018). El método lúdico para la formación de valores ético-cívicos en básica secundaria. *Conrado*, 14(65), 106-111.
- Zambrano, C., & San Andrés, E. y. (2019). La educación física en la formación de valores en la educación básica, Una perspectiva axiológica. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 4(8), 791-802.
- Zambrano, F. y. (2021). Juegos recreativos como propuesta pedagógica para mejorar la resistencia aeróbica. *Dominio de la Ciencia*, 17(4), 336-355.

Anexos

Anexo 1. Instrumentos de investigación

Ficha de observación al docente

N°	OBSERVACIONES REALIZADAS	S	CS	AV	CN	N
1	Los juegos lúdicos que aplica el docente de Educación Física inciden en el desarrollo de valores en los niños de básica media.					
2	El docente aplica diferentes juegos lúdicos en las clases de Educación Física.					
3	El docente tiene dominio en la aplicación de juegos lúdicos para fortalecer los valores en los niños.					
4	En las clases de Educación Física se aplican juegos lúdicos como los recreativos, libres y la danza.					
5	Se utiliza el trabajo grupal en la aplicación de juegos lúdicos.					
6	Cuando va a empezar la clase el docente aclara a sus estudiantes que se deben respetar, ser solidarios, honestos y tolerantes durante el juego.					
7	El docente dirige a los niños durante el juego y observa que se respeten y toleren mutuamente.					
8	El docente demuestra poca experiencia en la aplicación de estrategias mediante juegos lúdicos para el desarrollo de valores.					

Ficha de observación al estudiante

N°	OBSERVACIONES REALIZADAS	S	CS	AV	CN	N
1	Los niños cambian de actitud con los juegos lúdicos que aplica el docente.					
2	Los niños disfrutan de los diferentes juegos lúdicos en las clases de Educación Física.					
3	Se fortalecen los valores en los niños con la aplicación de los juegos lúdicos.					
4	Los niños participan en los juegos recreativos, libres y la danza.					
5	Los niños trabajan en grupo cuando se aplica los juegos lúdicos.					
6	Los niños comprenden y ponen en práctica los juegos lúdicos que enseña el profesor.					
7	Durante el desarrollo de los juegos lúdicos los niños son solidarios, honestos y tolerantes durante el juego.					
8	Los niños obedecen al docente a respetarse y tolerarse mutuamente.					

Anexo 2. Capturas de los artículos científicos

Capturas de artículos científicos

Artículo científico N° 1:

CULTURA, EDUCACIÓN Y SOCIEDAD 9(3): Diciembre 2018, 775-782

Formación en valores mediante juegos tradicionales usando la investigación como estrategia pedagógica

Training in values through traditional games using research as a pedagogical strategy

DOI: <http://dx.doi.org/10.17981/culteducoc.9.3.2018.91>

Artículo de investigación. Fecha de recepción: 15/06/2018. Fecha de aceptación: 27/11/2018

Nayibis Barrios-Gómez;
Dalgy Gutiérrez-Pabón; Victor Montenegro-Maldonado; Ibis Pineda-Zurita;
Margarita Barros-Sánchez; Nayibis Barrios-Gómez; Nesle Rivera-Martínez;
Olga Olivares-Mancilla²

IED Tercera Mixta, Sede Las Palmas (Colombia)
nayibisbarrios@hotmail.com

Para citar este artículo:
Barrios-Gómez, N., Gutiérrez-Pabón, D., Montenegro-Maldonado, V., Pineda-Zurita, I., Barros-Sánchez, M., Barrios-Gómez, N., Rivera-Martínez, N. y Olivares-Mancilla, O. (2018). Formación en valores mediante juegos tradicionales usando la investigación como

Resumen	Abstract
<p>El juego es de vital importancia en la construcción de saberes y el desenvolvimiento que el niño adquiere para enfrentar las diferentes situaciones de la vida, mediante los juegos, los niños consiguen entrar en contacto con el mundo y tener una serie de experiencias de forma placentera y agradable. El estudio tuvo como objetivo fomentar la formación en valores mediante juegos tradicionales usando la investigación como estrategia pedagógica. Este estudio guiado bajo los lineamientos metodológicos de la IEP con un diseño basado en las trayectorias de indagación. Se utilizó como técnicas de recolección de datos la observación participante y el diario de campo. La población estuvo conformada por cuarenta (40) estudiantes de la IED Tercera Mixta, Sede Las Palmas del municipio de Fundación Magdalena. Se evidenció que los niños entendían y aceptaban las reglas de los juegos, tomando conciencia de sus propias limitaciones favorecieron el desarrollo de las habilidades sociales durante la interacción con sus compañeros de las actividades empleando diversas formas de comunicación, un trato hacia los demás basado en el respeto y la dignidad como pilares básicos de los derechos humanos.</p> <p><i>Palabras clave:</i> formación en valores, juegos tradicionales, investigación como estrategia pedagógica.</p>	<p>The game is of vital importance in the construction of knowledge and the development that the child acquires to face the different situations of life, through games, children get to get in touch with the world and have a series of experiences in a pleasant way and nice. The objective of the study was to promote the formation of values through traditional games using research as a pedagogical strategy. This was guided under the methodological guidelines of the IEP with a design based on the trajectories of inquiry. The participant observation and the field diary were used as data collection techniques. The population was conformed by forty (40) students of the Third Mixed IED, Sede Las Palmas of the municipality of Magdalena Foundation. It was evidenced that children understood and accepted the rules of the games, becoming aware of their own limitations favored the development of social skills during the interaction with their peers of the activities using different forms of communication, a treatment towards others based on the respect and dignity as basic pillars of human rights.</p> <p><i>Keywords:</i> training in values, traditional games, research as a pedagogical strategy.</p>

Tema: Formación en valores mediante juegos tradicionales usando la investigación como estrategia pedagógica

Autor: Nayibis Nayeth Barrios – Gómez

Año:2018

Revista: CULTURA EDUCACIÓN Y SOCIEDAD

Página: 775

Enlace: <https://revistascientificas.cuc.edu.co/culturaeducacionysociedad/article/view/2180/1980>

ISSN: 2389-7724 Online

DOI: <https://doi.org/10.17981/culteducoc.9.3.2018.91>

CONRADO | Revista pedagógica de la Universidad de Cienfuegos | ISSN: 1990-8644

Fecha de presentación: septiembre, 2018, Fecha de Aceptación: noviembre, 2018, Fecha de publicación: enero, 2019

31

EL JUEGO Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS/AS DEL NIVEL INICIAL DE LA ESCUELA BENJAMÍN CARRIÓN

GAMES AND THE DEVELOPMENT OF CREATIVITY IN CHILDREN OF THE INITIAL LEVEL AT BENJAMIN CARRIÓN SCHOOL

Elsa Josefina Albornoz Zamora¹
E-mail: elsaalbornoz25@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1382-0596>
¹Universidad Metropolitana. Ecuador.

Cita sugerida (APA, sexta edición)

Albornoz Zamora, E. J. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Revista Conrado*, 15(66), 209-213. Recuperado de <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>

RESUMEN

El juego infantil en la edad preescolar, establece un lenguaje natural y abierto en la vida del niño(a); proporciona la libre expresión de sentimientos y emociones, así también forma vínculos de amistad con sus amigos/as y adultos que lo rodean. Las actividades lúdicas le facilitan también, el desarrollo de su pensamiento creativo ya que permite la relación con las diferentes situaciones y materiales que el infante posee a su alcance. Desde esta perspectiva, se investigó sobre la importancia del juego en el desarrollo de la creatividad de los niños(as) del nivel inicial de la Escuela "Benjamín Carrión". Enmarcado en un diseño de campo, nivel descriptivo, enfoque cuantitativo. La población fue de 25 infantes, 8 docentes del nivel y 25 padres de familia que forman parte de la comunidad educativa. La técnica de recolección fue la entrevista, el instrumento un cuestionario de alternativas múltiples, y una ficha de observación. A partir de los resultados obtenidos, se proyecta sensibilizar a los diferentes agentes educativos que se relacionan con los niños/as, en función de brindar atención y facilitar espacios, que posibiliten al infante el desarrollo de su creatividad, y le permitan expresar toda su imaginación y fantasía a través del juego, el cual es considerado una estrategia valiosa en el desarrollo creativo de los niños/as de este nivel.

Palabras clave:

ABSTRACT

The playground at the preschool age, establishes an open and natural language in the child's life; the free expression of feelings and emotions, thus also provides form ties of friendship with their friends and adults that surround it. Leisure activities also facilitate the development of their creative thinking since it allows the relationship with different situations and materials that the infant has at its disposal. From this perspective, it inquired about the importance of games in the development of creativity of the children of the initial level of the school *Benjamín Carrión*. Framed in a design field, descriptive level, quantitative approach. The population was 25 kindergarten children, 8 teachers of the level and 25 parents who are part of the educational community. The technique of gathering was the interview, the instrument was a questionnaire of multiple alternatives, and a sheet of observation. Based on the obtained results, it is projected to raise awareness among the different educational agents that are related to the children, depending on care and facilitated spaces, which allow the development of their creativity to the infant, and enable to express all the imagination and fantasy through games, since this is a valuable strategy in the creative development of children at this level.

Keywords:
Game, Creativity, Initial education.

Tema: El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión.

Autor: Albornoz, Elsa

Año: 2019

Revista: Conrado

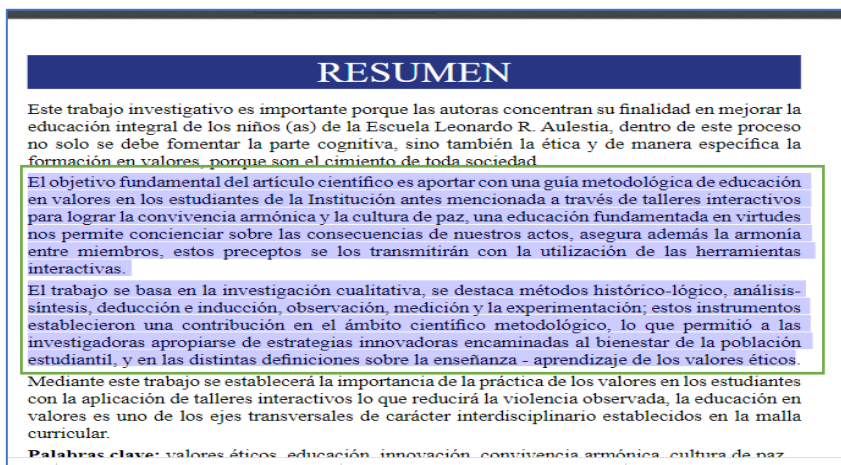
Página: 209

Enlace: <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n66/1990-8644-rc-15-66-209.pdf>

ISSN: : 1990-8644

DOI: No tiene

Artículo científico N° 3:



Tema: Talleres interactivos, una herramienta para educar en valores en la escuela de educación básica "Leonardo R. Aulestia".

Autor: De la Torre-Quiónes, Y. y Duarte- Salavarría, R.,

Año: 2021


Revista: 593 Digital Publisher

Página: 74


Enlace: https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/view/539/738

ISSN: 2588-0705

DOI: <https://doi.org/10.33386/593dp.2021.4.539>



Profesorado
Revista de currículum y formación del profesorado



VOL. 25, N°1 (Marzo, 2021)
ISSN 1138-414X, ISSNe 1989-6395
DOI: 1030827/profesorado.v25i3.8683
Fecha de recepción: 08/02/2019
Fecha de aceptación: 02/03/2020

REVALORACIÓN DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA. EXPERIENCIA DE LOS AMIGOS EN LA CLASE MÁGICA.

Games as an educational tool: Insights from pre-service teachers during the implementation of *La Clase Mágica*.

Verónica García Martínez; Jesús Izquierdo; Silvia Patricia Aquino Zúñiga y Martha Patricia Silva Payró.
Universidad Juárez Autónoma de Tabasco
E-mail: veronica.garcia@ujat.mx;
jesus.izquierdo@ujat.mx saquinozuniga@gmail.com;

Tabla 1
Orientaciones teóricas del juego.

Teoría/Autor	Concepción del juego	Ventajas y/o tipos
Teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento, Piaget (1945)	Consiste en el predominio de la asimilación sobre la acomodación y tiene lugar en cada una de las etapas de desarrollo del niño para estimular capacidades en sus diferentes dimensiones.	Distingue cuatro categorías de juegos: 1. juegos de ejercicios, 2. juegos simbólicos, 3. juegos de reglas y 4. juegos de construcción.
Teoría sociocultural del juego Vygotsky (1933); Elkonin (1980)	Es un proceso de sustitución; la realización imaginaria, de deseos irrealizables. Ayuda al niño a crear una estructura de sentido en la que el aspecto semántico, significado de la palabra y del objeto determina su conducta.	El juego crea la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP). Establece una relación con el contexto sociocultural en el que vive el niño, en el cual se apropia de las reglas internas de los juegos y las extrapola posteriormente a su realidad. Desde esta perspectiva (escuela soviética) el objetivo del juego es aprender del mundo de las personas adultas.
Teoría de la enculturación de Sutton-Smith y Roberts (1964, 1981)	Señala una relación entre los valores inculcados por una cultura y los tipos de juego que predominan. Consideran que el juego tiene un valor adaptativo y de acomodación a la realidad que le da un esencia positivo para el desarrollo del niño y le ayuda a convertirse en adulto.	Distinguen tres tipos de juego: De destreza física, de azar y de estrategia. Esta perspectiva confiere enorme importancia a la interacción entre el medio en que vive el niño y el tipo de juego que realiza. Aprende valores, destrezas y el funcionamiento de las estructuras sociales.

Fuente: Elaboración propia con base en Gallardo y Gallardo (2018).

Aunque todas las orientaciones teóricas aportan a la educación, en el presente trabajo nos centramos en el enfoque sociocultural. Vygotsky (1931) consideró al juego como una de las herramientas promotoras del aprendizaje y enfatizó lo imprescindible que resulta para mediar el desarrollo infantil. Sarlé (2000, 2001) sostiene la idea del niño como un ser que juega con sentido, y en ese ambiente adopta hábitos y habilidades necesarias para afrontar situaciones de interacción social; esto les obliga

Tema: Revaloración del juego como estrategia de enseñanza. Experiencia de los amigos en La Clase Mágica

Autor: Verónica García Martínez; Jesús Izquierdo; Silvia Patricia Aquino Zúñiga y Martha Patricia Silva Payró.

Año: 2020

Revista: Profesorado

Página: 255

Enlace: <file:///C:/Users/DELL/Downloads/8683-Texto%20del%20art%C3%ADculo-60205-3-10-20210405.pdf>

ISSN 1138-414X, ISSNe 1989-6395

DOI: 1030827/profesorado.v25i3.8683

Grandes de la educación

Albert Bandura:

impacto en la educación de la teoría cognitiva social del aprendizaje

Fuente: Wikimedia
Autor: Iacobus/istockphoto

Rocío Rodríguez-Rey
Universidad Pontificia Comillas
rocio.r@comillas.edu

María Cantero-García
Universidad del Sagrado Corazón
maria.canterogarcia@gmail.com

En este artículo resumimos las principales contribuciones del psicólogo canadiense **Albert Bandura**, el más reconocido de todos los psicólogos vivos. Destacamos, dentro de su teoría cognitiva social del aprendizaje, dos fenómenos por sus múltiples implicaciones educativas: el aprendizaje vicario o por modelos y la autoeficacia.

DOI: 10.14422/pym.i384.y2020.0111

DOI: 10.14422/pym.i384.y2020.0111

interés. Posteriormente, inició su doctorado en psicología en la Universidad de Iowa, en un programa "teóricamente intenso" —en sus propias palabras— en el que convivían y se debatían el paradigma conductista y el cognitivo. Tras recibir su doctorado en 1952, trabajó un año en el Wichita Guidance Center (Kansas). En 1953 empezó a trabajar como profesor en la Universidad de Stanford (California), donde ha desarrollado toda su carrera. Actualmente, a sus 94 años, continúa en activo como profesor emérito. En 1973 fue presidente de la APA. Durante su larga carrera sus esfuerzos se han centrado en gran medida en que los conocimientos psicológicos impactasen en políticas públicas y asuntos sociales, beneficiando a la población general (Bandura, 2006).

Las numerosas obras que ha elaborado a lo largo de sus más de 60 años de carrera han contribuido a la denominada "revolución cognitiva". Entre ellas, destacan *Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad* (Bandura y Walters, 1963), *Principios de modificación de conducta* (1969), *Agresión: un análisis del aprendizaje social* (1973), *Pensamiento y acción: fundamentos sociales* (1986) y *Autoeficacia. El ejercicio del control* (1997). Ha recibido múltiples reconocimientos, destacando los premios por su contribución científica otorgados por la APA en 1980 y 2004 y la Medalla Nacional de Ciencias en 2016.

Contribuciones a la educación. El aprendizaje vicario, aprendizaje por observación o modelado

Las probabilidades de supervivencia serían francamente pequeñas si sólo pudiéramos aprender de las consecuencias del ensayo y error. No

Desde sus inicios, Bandura dio mucha importancia al aprendizaje por observación, afirmando que aprendemos mediante modelos sociales. De sus estudios sobre la agresividad concluyó que los modelos parentales agresivos influían en el comportamiento agresivo de los hijos. Estos indicadores llevaron a la elaboración de su conocida Teoría del aprendizaje social, posteriormente rebautizada como Teoría cognitiva social del aprendizaje. La premisa fundamental de esta teoría es que el aprendizaje es un proceso cognitivo que no puede desvincularse del contexto. Tal y como hizo Vygotski, Bandura centró sus estudios en la relación del aprendiz con su entorno social, y señala que en todo proceso de aprendizaje están presentes dos elementos: el factor cognitivo y el factor social. Así pues, esta teoría otorga un papel destacado a los "otros", a la influencia de la conducta de otras personas en el aprendizaje, en la personalidad y en la propia conducta.

En 1961, Bandura y sus colaboradores llevaron a cabo los ya célebres experimentos del muñeco Bobo, diseñados para clarificar los procesos que gobiernan los procesos de aprendizaje vicario. Presentaron a un grupo de niños y niñas una película en la que aparecían varios adultos agrediendo verbal y físicamente a un muñeco. A continuación, se llevaba de forma individual tanto a los niños y niñas que habían visto la película, como a otros que no la habían visto a una habitación en la que se encontraba el muñeco. Quiénes habían visto la película se comportaban de forma similar a como lo habían hecho los adultos, es decir, siendo violentos con el muñeco.

Con este hallazgo, Bandura, señaló que los niños adquieren y modifican comportamientos y actitudes

Tema: Albert Bandura: impacto en la educación de la teoría cognitiva social del aprendizaje

Autor: Rodríguez, Rocío y Cantero, María

Año: 2020

Revista: Grandes de la Educación

Página: 73

Enlace: <https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/15086/13481>

ISSN:0210-4679, ISSN-e 2255-1042

DOI: 10.14422/pym.i384.y2020.01

El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural

Sánchez-Domínguez, Juan Pablo; Castillo Ortega, Sara Esther; Hernández López, Betzaida Marimel

El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural

Revista Educación, vol. 44, núm. 2, 2020

Universidad de Costa Rica, Costa Rica

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44062184041>

DOI: <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567>

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivar 3.0 Internacional.

postulados del desarrollo psicológico.

A modo de introducir rápidamente en los principios teóricos que Vigotsky estableció dentro de su teoría, se puede referir sintéticamente al menos tres puntos de partida; primero, que la psicología humana y por lo tanto la infantil tiene un origen social y una estructura mediatizada; segundo, que el desarrollo de los procesos psicológicos se manifiesta en la actividad y tercero, será la actividad la condición y el modo en que se pueda dar cuenta de la operación de los procesos cognitivos (Solovieva, 2014). En el marco de estas consideraciones Shuare y Montealegre (1997) refieren que Vigotsky será aún más radical al proponer dentro de su teoría al juego como la *actividad rectora* mediante la cual se pone en marcha el desarrollo y control de los procesos psicológicos. Es decir que, según Vigotsky (1984) el juego será básicamente el escenario práctico a través del cual el desarrollo social, afectivo e intelectual del niño y la niña se ven comprometidos con las dimensiones cognitivas superiores como: la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento, la memoria, la percepción, la atención, entre otras.



PDF generado a partir de XML-JATS4R por Redalyc
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto



Tema: El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural

Autor: Sánchez-Domínguez, Juan Pablo; Castillo Ortega, Sara Esther; Hernández López, Betzaida Marimel.

Año: 2020

Revista: Educación

Página: 5

Enlace: <https://pdfs.semanticscholar.org/204a/0ad24378b3139563ed5e62eab6e5a26c66ad.pdf>


ISSN: 0379-7082 ISSN: 2215-2644

DOI: <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567>

Dom. Cien., ISSN: 2477-8818
Vol 7, num 1, Especial Febrero 2021, pp. 903-919

REVISTA
GENÉRICA
DOMINIO DE
LAS CIENCIAS

El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media

 DOI: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i1.1747>

Ciencias de la Educación
Artículo de investigación

El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media

The game as psychopedagogical strategy and its impact on the educational quality of the students of basic middle

O jogo como estratégia psicopedagógica e seu impacto na qualidade educacional dos alunos do médio básico

Narcisca del Carmen Párraga-Salvatierra ¹
nparraga5733@pucesm.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-2097-3550>

El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media

El juego tiene diferentes características es placentero porque produce placer a los seres humanos cuando están jugando, natural y motivador debido a que es espontáneo y se lo realiza de manera voluntaria, no existe obligación para realizarlo, por el contrario, es una actividad que se la hace de manera libre. Otra de las características es el mundo aparte porque cuando los niños juegan se transportan a un mundo diferente al que están viviendo, entonces ellos se sienten liberados al sentirse en un escenario rodeado de fantasía.

El juego es expresivo porque trae de manifiesto sentimientos y comportamientos diferentes en un ente socializador e interactivo. Además, favorece la convivencia social, la cooperación y el trabajo en equipo generando ambientes escolares armónicos y saludables debido a que los niños se relacionan de manera adecuada y crean emociones que les ayuda a crear autoconocimientos, crecer y desarrollarse adecuadamente física y emocionalmente (Hernandez, 2014).

Existen diferentes aportes por los que en la investigación se le da importancia al juego en la vida y el perfecto desarrollo del niño porque por medio de este los docentes generan ambientes escolares estables para el aprendizaje y el desarrollo de actitudes positivas en el ser humano. Como un

Título: El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media

Autor: Párraga, Narcisca; Vera, Freddy; Bazurto, Nancy; Mendoza, Alejandro y Barcia, Marcelo

Año: 2021

Revista: Dominio de la Ciencia

Página: 909

Enlace: file:///C:/Users/DELL/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEstrategiaPsicopedagogicaYSuImpactoEnLa-8385886-2.pdf

ISSN: 2477-8818

DOI: No tiene

Viref Revista de Educación Física

Instituto Universitario de Educación Física y Deporte
ISSN 2322-9411 • Octubre-Diciembre 2021 • Volumen 10 Número 4

UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA
1803

Juegos recreativos y enseñanza de las matemáticas en escolares de tercer grado

Recreational games and teaching mathematics in third grade schoolchildren

Mónica Alexandra Ramírez Escobar¹, Edwin Solarte Zambrano²,
Nívar Andrés Erazo³, Diana María García Cardona⁴

Universidad del Quindío.
¹ Licenciada en Educación Física y Deportes, Magister en Educación y Desarrollo Humano.
<https://orcid.org/0000-0002-8224-6279> maramirez@uniquindio.edu.co

deducción y la transferencia, ya que los diferentes métodos de enseñanza se apoyan en las principales leyes y principios del aprendizaje (FECOA, 2009).

Juego

El juego es una actividad lúdica y placentera que proporciona diversas formas de explorar, descubrir e interactuar con otros y con el medio. La disposición al juego antecede al origen del ser humano, se puede afirmar que es compartida por gran parte de los animales y se relaciona estrechamente con la adaptación y el aprendizaje. El juego es un incentivo a la creación que genera tensión y satisfacción, y además constituye una parte importante de la vida humana (Valdenebro, 2009).

Debido al placer que proporciona, el juego cumple una función facilitadora en la educación del niño, por lo cual diferentes autores justifican su importancia en el desarrollo y el aprendizaje. Acompaña a las personas desde temprana edad y estimula el desarrollo de nuevas estructuras mentales. En la primera etapa, el juego ayuda a ejercitar y desarrollar esquemas motores; en la segunda etapa, ayuda a la imaginación y consolida la posibilidad de ficción; y en la tercera etapa, el niño acepta reglas que comparte (Bernabeu & Goldstein, 2012), por lo que cumple un papel fundamental en el desarrollo de habilidades motrices y cognitivas propias de cada edad.

En los últimos años, los juegos se han ido convirtiendo en algo más que actividades recreativas,

Título: Juegos recreativos y enseñanza de las matemáticas en escolares de tercer grado

Autor: Mónica Alexandra Ramírez Escobar, Edwin Solarte Zambrano, Nívar Andrés Erazo, Diana María García Cardona

Año: 2021

Revista: Viref

Página: 130

Enlace: <https://revistas.udea.edu.co/index.php/viref/article/view/347051/20806510>

ISSN: 2322-9411

DOI: No tiene

Fecha de presentación: julio, 2019, Fecha de Aceptación: septiembre, 2019, Fecha de publicación: octubre, 2019

10

EL JUEGO Y SU CONCEPCIÓN RENOVADORA E INCLUSIVA EN LA EDUCACIÓN INICIAL

THE GAME AND ITS RENEWING AND INCLUSIVE CONCEPTION IN INITIAL EDUCATION

Yaquelin Alfonso Moreira¹
E-mail: alfonsoyaquelin71@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6981-1966>
Raquel Dayana Olaya Mayor²
E-mail: rake_29_96@gmail.com
¹Convenio Universidad Metropolitana de Ecuador-Universidad de Cienfuegos "Carlos Rafael Rodríguez", Cuba.
² Universidad Metropolitana. Ecuador.

Cita sugerida (APA, sexta edición)
Alfonso Moreira, Y., & Olaya Mayor, R. D. (2019). El juego y su concepción renovadora e inclusiva en la Educación Inicial. *Revista Conrado*, 15(70), 74-80. Recuperado de <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>

RESUMEN
Se sustenta en este artículo la concepción renovadora e inclusiva del juego en la educación inicial al

ABSTRACT
This article is based on the renewal and inclusive conception of the game in early education, by con-

CONRADO | Revista pedagógica de la Universidad de Cienfuegos | ISSN: 1990-8644

El juego hoy en día cumple un papel fundamental en el desarrollo integral del niño/a, tratar de ver la actualidad sin juego es imposible ya que desde las primeras edades del niño/a su crecimiento y adaptación al mundo se ve estrechamente relacionada con la actividad lúdica.

Durante el aprendizaje el juego desarrolla procesos esenciales como la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación creadora, la improvisación, el trabajo con diversos materiales, las habilidades manuales y físicas. Mientras sucede el proceso de comprensión, el maestro propicia mediante actividades lúdicas en que el niño observe las imágenes para anticiparse, predecir y descifrar los significados mediante sonidos, colores y movimientos que sugiere el texto.

Tomando en consideración lo manifestado en el currículo de educación inicial de 2014, se considera que el juego es una principal estrategia dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje a nivel inicial, puesto que con este se involucra el cuerpo, mente y espíritu y se desarrolla el trabajo libre rítmico expresivo y la relajación, el movimiento y el silencio.

La acción inclusiva se consigue al vincular el aprendizaje que se adquiere en la vida cotidiana y se concientiza la necesidad de renovar la enseñanza-aprendizaje de los juegos infantiles; al otorgar valor a las vivencias y las fuentes diversas de aprendizaje –sobre todo por medio de la palabra-; y en ello es necesario incluir a los familiares y la toma de posiciones individuales y colectivas que asumen ante el juego que se realiza.

Por tanto, promover las transformaciones de las intervenciones de los familiares y su significación en el proceso de enseñanza-aprendizaje presupone que el maestro, al concluir el análisis de la información que aporta el diagnóstico proceda a las valoraciones, que incluye la determinación del familiar que crea oportunidades para anticipar la participación en interés de favorecer el aprendizaje como un proceso personal y colectivo (Alfonso, 2012).

Título: El juego y su concepción renovadora e inclusiva en la Educación Inicial

Autor: Alfonso, Yaqueline y Olaya, Raquel

Año: 2019

Página: 76

Revista: Conrado

Enlace: <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n70/1990-8644-rc-15-70-74.pdf>

ISSN: 1990-8644

DOI: No tiene

Artículos / Enero - Diciembre 2019, N° 22

Revista Digital de Historia de la Educación

LA LÚDICA Y EL JUEGO: REVISIÓN CRÍTICA PARA SU APLICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS

THE PLAYFUL AND THE GAME: CRITICAL REVIEW FOR ITS APPLICATION IN THE TEACHING OF ENGLISH

Yesser Antonio Alcedo Salamanca¹

Recepción: 07/07/2019 / Evaluación: 19/07/2019 / Aceptación: 19/10/2019

Resumen
Si en la infancia la lengua es un auténtico recurso voluntariamente realizado para construir conocimientos jugando en un ambiente placentero, debería valorarse al juego como una actividad motivadora que permita al niño encontrar la belleza y

Palabras Clave: Lúdica, juego, revisión crítica, aplicación, enseñanza del inglés.

Abstract
If in childhood the language is an authentic resource voluntarily made to build knowledge while playing in a plac

1. La lúdica y el juego: origen y evolución
Desde la aparición del hombre sobre la tierra, éste ha desarrollado ingeniosamente múltiples actividades destinadas a satisfacer sus necesidades sociales, laborales, culturales y recreativas, cuya suma lo han configurado como un ser creativo, sociable, afectivo y capaz de construir sus propios conocimientos. La mayor parte de tales acciones, han estado destinadas a la realización del trabajo como labor dignificante conducente a la obtención del salario, tan necesario para sobre vivir y proveer la manutención del hogar, así pues el trabajo ocupa gran parte de la vida de la humanidad. No obstante, el hombre desde los orígenes de las sociedades primitivas de acuerdo con Alcedo (2013)², se percató que:
En la vida, no todo podía ser trabajo, sino que su existencia le exigía otras actividades humanas para recobrar sus energías, aprender, recrearse y compartir con sus demás semejantes, así se tiene como vestigio fundamental la lúdica y el juego, como una variable antropológica presente a lo largo del devenir histórico de la generación humana (p.52).
Por consiguiente, se evidencia la necesidad que remotamente han tenido los individuos de recrearse y divertirse a fin de

las generaciones como una manifestación necesaria para equilibrar las labores cotidianas y la recreación, su impacto trasciende más allá del simple hecho de distraerse, su práctica como cultura amena favorece el acercamiento, intercambio, la consolidación de los lazos afectivos entre los individuos. La lúdica y el juego, constituyen prácticas necesarias para que el hombre construya sus propios conocimientos y los fije en la estructura competencial de manera global.
Ahora bien, conviene preguntarse ¿Qué es la lúdica?, el término según el Diccionario Vox (2014)³ es definido como lo "relativo al juego, o relacionado con ésta actividad; centro lúdico. Derivado del latín *ludus* "juego" de la familia etimológica de aludir" (p.1153). Entonces, la lúdica es toda manifestación que el hombre realiza con la intención de jugar o recrearse, cuyo propósito es lograr hacer catarsis disfrutando de manera amena y creativa de un sano momento de esparcimiento, se trata entonces de cualquier acción que entretiene, recrea, causa disfrute y relajación, por lo que su presencia en la cotidianidad del ser humano es permanente, hasta el punto de considerarsele como una manifestación global inseparable de cualquier quehacer de la humanidad.
En virtud de lo anterior, la lúdica tiene

Título: La lúdica y el juego: revisión crítica para su aplicación en la enseñanza del inglés

Autor: Yesser Antonio Alcedo Salamanca

Año: 2019

Página: 89

Revista: Revista digital de historia de la educación

Enlace: <http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/46956/articulo8.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

ISSN: ISSN-e 1690-3544

DOI: No tiene

13

EL MÉTODO LÚDICO PARA LA FORMACIÓN DE VALORES ÉTICO-CÍVICOS EN SECUNDARIA BÁSICA

THE LUDIC METHOD TO MOLD ETHICAL-CIVIC VALUES IN JUNIOR HIGH SCHOOL

Lic. Maximiliano Yagüé Hurtado¹

E-mail: maximilianoyague@gmail.com

¹Institución Educativa Ciudad Córdoba. Cali. Colombia.

Cita sugerida (APA, sexta edición)

Yagüé Hurtado, M. (2018). El método lúdico para la formación de valores ético-cívicos en básica secundaria. *Revista Conrado*, 14(65), 106-111. Recuperado de <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>

transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida". (p. 41)

De ahí que la lúdica se reconoce como movimiento del alma y del espíritu que impulsa al ser, a ser humano, a compartir su ser con el otro, con el solo propósito del goce, del ágape y del conocimiento.

La lúdica se proyecta como una dimensión del desarrollo del ser humano siendo parte constitutiva, como factor decisivo para lograr enriquecer los procesos. La lúdica, se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, sentir, expresarse y producir emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que pueden llevarlo a gozar, reír, gritar o inclusive llorar en una verdadera manifestación de emociones, que deben ser canalizadas adecuadamente por el facilitador del proceso. Siempre se ha relacionado a los juegos con la infancia y mentalmente se han puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación seria y profesional y la verdad es que ello dista mucho de la realidad. Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje, más aún en la vida del escolar que debido a su proceso evolutivo, cognitivo, social, debe ser orientado a lo lúdico, inclusive hasta en la edad adulta.

forma de concepción del mundo (Huizinga, 2007).

Huizinga le ha dado gran relevancia a este tema al exponer su tesis de que del juego surge la civilización y con ella la cultura; tesis central de su libro *Homo Ludens*. Para este autor, durante la actividad lúdica, los individuos crean su propio mundo, con un orden propio y alejado de las preocupaciones cotidianas, por lo tanto, sus fines no son materiales sino espirituales o **sagrados**. El juego es una lucha por algo o una representación de algo y al estudiar el origen de la cultura, encontró que diferentes manifestaciones culturales arcaicas eran representaciones sagradas que estaban **íntimamente ligadas al juego** (Morillas, 1990).

La lúdica es un medio que posibilita escenarios de interacción comunicativa en la que cada participante tiene un rol en el que debe seguir reglas y normas que ha aceptado con libertad, autonomía y responsabilidad, acciones que le permiten descubrir sus habilidades y potenciar su creatividad y capacidad de asombro; estas son habilidades básicas en el trabajo científico.

Según Domínguez (2015), "lúdico es un calificativo que hace referencia a una cualidad humana: la capacidad simbólica... que se suele hacer presente al conjuntarse una libre identidad de la conciencia, un nivel elevado de sensibilidad y la creatividad para realizar acciones que satisfagan simbólicamente las necesidades de su voluntad, así como sus emociones y afectos". (p. 11)

Título: El método lúdico para la formación de valores ético-cívicos en básica secundaria.

Autor: Yagüé Hurtado, M.

Año: 2018

Página: 109

Revista: Conrado

Enlace: <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v14s1/1990-8644-rc-14-s1-106.pdf>

ISSN: 1990-8644

DOI: No tiene

Artículo científico N° 12



Estrategias lúdicas corporales para potenciar la educación emocional, en la escuela de educación básica completa Benjamín Rosales Aspiazu

Bodily playful strategies to enhance emotional education, in the Benjamín Rosales Aspiazu complete basic education school

Estratégias corporais lúdicas para potencializar a educação emocional, na escola primária completa Benjamín Rosales Aspiazu

Maricela María Daza-Mejía^I

maricela.dazav@ug.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-7167-9557>

Aurora Dalila Fuentes-Merello^{II}

carmenc.anchundia@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0000-0003-2411-8620>

Carmen Cecilia Anchundia-Arboleda^{III}

carmene.anchundia@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0000-0003-3729-1617>

Ramón Bolívar Casquete-Muñoz^{IV}

ramon.casquete@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0000-0002-6699-5835>

El proceso educativo de los niños de las primeras edades, tal como el caso de los niños de esta investigación (4-5 años) es necesario que posea un enfoque lúdico, aplicar estas estrategias pedagógicas hacen posible que el docente logre que su presencia, actuación, lenguaje y personalidad sean lúdicos; establezca un equilibrio en las actividades, sin rupturas, sin fronteras rígidas y piense en su trabajo como algo serio y divertido. (Mera-Ramos & Santamaría-Rodríguez, 2017). "Durante la primera infancia es cuando se asimilan conocimientos, habilidades y hábitos; además, se forman capacidades y cualidades volitivo-morales que en el pasado se consideraba que solo se podrían alcanzar en edades mayores". (Gutiérrez & Ruiz, 2018, p.34).

El juego es acción lúdica, porque justamente permite como ninguna otra la construcción de un modelo simbólico de la realidad, sumergido en el cual, el ser humano de cualquier edad, sexo o clase social podrá comprender mejor la misma. Facilita el aprendizaje, pues es posible variar las reglas para conseguir la aceptación de las alternativas que pudieran surgir al momento de su desarrollo, lo que fomenta la creatividad desde las edades más tempranas. (Mera-Ramos & Santamaría-Rodríguez, 2017). Jugando los niños aprenden a conocerse mejor, desarrollan nuevas habilidades y ponen en práctica competencias sociales como la cooperación o el trabajo en equipo. Jugando aumentan su imaginación y creatividad. El juego favorece su capacidad empática, desarrolla sus capacidades lingüísticas, fomenta la autoestima y el autocontrol y proporciona confianza en uno mismo. (Tarrés, 2020). También "facilita el gozo y el placer fomentando la creatividad y experimentación en donde el placer está ligado a las emociones, así como a lo social por lo que funciona como un mecanismo de adaptación al entorno". (Cotrina, 2020, p.16).

Título: Estrategias lúdicas corporales para potenciar la educación emocional, en la escuela de educación básica completa Benjamín Rosales Aspiazu

Autor: Maricela María Daza Mejía, Aurora Dalila Fuentes Merello, Carmen Cecilia Anchundia Arboleda, Ramón Bolívar Casquete Muñoz

Año: 2022

Página: 469

Revista: Polo Conocimiento

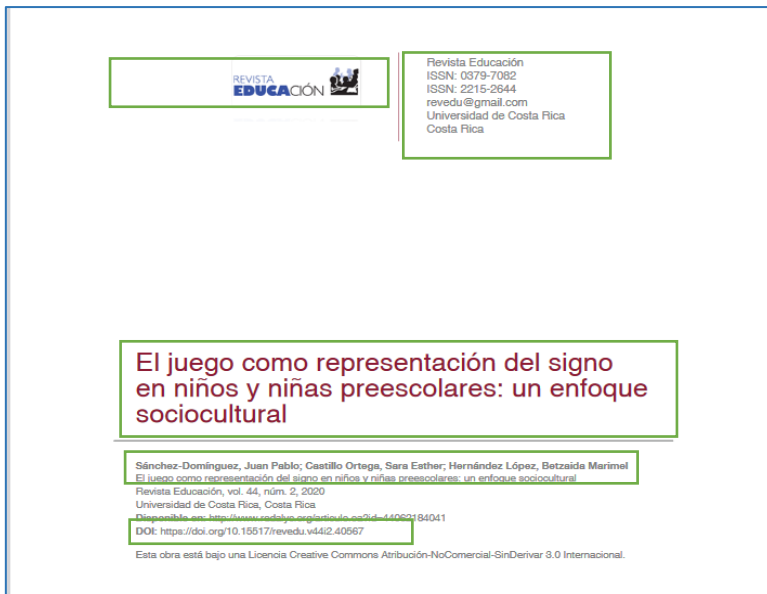
Enlace: enlace:

file:///C:/Users/DELL/Downloads/DialnetEstrategiasLudicasCorporalesParaPotenciarLaEducaci-8399867-4.pdf

ISSN: 2550 - 682X

DOI: 10.23857/pc.v7i3.3742

Artículo científico N° 13



acepción se comprobó con las repuestas que ellas mismas vertieron durante las entrevistas donde aseguraron que, si bien el juego es empleado en su planeación de clases como un método de enseñanza, resulta difícil su implementación al no poder hacer cambios en la planeación por lo inflexible que estas suelen ser.

Por otro lado, se logró observar que desde su iniciativa los niños y las niñas materializaban su imaginación con el apoyo de los materiales presentes en su entorno o incluso echando mano de aquellos representados internamente.

En cuanto a la presencia del signo referido al *lenguaje oral*, se observó un amplio uso de esta herramienta en la mayoría de los juegos desarrollado por los infantes, no obstante, fueron los de tercer grado quienes hacían uso de oraciones mucho más fluidas y largas, sobre todo al momento de desarrollar conversaciones entre pares o al llevar a cabo algunas dramatizaciones. Cabe destacar que la intervención de cada docente durante el uso de este signo no fue necesaria para que niños y niñas acompañaran sus representaciones de abundantes verbalizaciones, sin embargo, es recomendable que el grupo docente guíe y promueva estas actividades con el fin de potenciar y fomentar en los infantes el uso de nuevos signos lingüísticos.

Con respecto al signo denominado *sustitución de objetos*, este también es utilizado con bastante frecuencia en la actividad del juego en la mayor parte de los infantes, llegando incluso a entreverse, que un gran número de niños y niñas pueden llegar a sustituir un objeto real-concreto por una parte de su propio cuerpo, por ejemplo, *el niño que emplea su mano para peinar a su compañero*, este signo de sustitución no requiere en la mayor parte de los niños y niñas observados elementos reales para su operación, lo que ofrece a las profesoras enormes posibilidades para su uso como herramienta de apoyo para el aprendizaje.

En cuanto al uso *desquemático* se puede concluir que este tipo de herramientas cognitivas es la más empleada por las docentes participantes, aunque con propósitos y objetivos pedagógicos muy generales, al menos les permite a los niños y a las niñas evocar otros esquemas internos y no solamente los convencionales.

Por último, las docentes participantes al no valorar el juego como una herramienta rectora para la producción de signos o herramientas psicológicas que les permite a los infantes el control y el progreso de sus capacidades cognitivas, sociales y afectivas desestiman todas las posibilidades que este les brinda. En este mismo contexto, no es negable que desde su concepción el juego representa para ellas un método de enseñanza, lo cierto es que, en la realidad de su práctica cotidiana esta actividad pedagógica está sujeta a la flexibilidad o inflexibilidad de los planes de trabajo, de tal manera que con ello se reduce enormemente el cúmulo de experiencias y el uso de signos que se puedan generar en los niños y niñas de preescolar.

Título: El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural

Autor: Sánchez-Domínguez, Juan; Castillo Ortega, Sara; Hernández López, Betzaida

Año: 2020

Página: 14

Revista: Educación

Enlace: <https://www.scielo.sa.cr/pdf/edu/v44n2/2215-2644-edu-44-02-00331.pdf>

ISSN: 0379-7082

ISSN: 2215-264

DOI: <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567>

Artículo científico N° 14

Evaluación psicopedagógica basada en el juego en educación infantil: un análisis comparativo entre instrumentos

Marta Barcenilla Cubas¹
ORCID: 0000-0002-1303-1784
Valeria Levratto²
ORCID: 0000-0002-9204-4937

Resumen

La observación del juego es una excelente herramienta para obtener información sobre el desarrollo infantil y puede contribuir, en el proceso de evaluación psicopedagógica, al conocimiento de las necesidades educativas en edades tempranas. Sin embargo, la evaluación basada en el juego es una metodología poco desarrollada, que aún carece de la suficiente validación empírica, siendo los test estandarizados la herramienta más utilizada para determinar las necesidades educativas, a pesar de que se ha demostrado muy alejada de la vida cotidiana de los niños, poco motivante y que puede suponer una situación estresante para ellos. Incluso en los casos en que se consigue aplicar el test, dedicar un tiempo a observar cómo el niño juega y cómo interactúa con los demás durante el juego, ofrece una información muy valiosa, dada la fuerte implicación de éste en diferentes aspectos del desarrollo, algo bien documentado desde la psicología infantil. Los objetivos de este trabajo son: describir diferentes instrumentos de evaluación basada en el juego, detallando las áreas de evaluación, características y el procedimiento seguido, y realizar un estudio basado en el análisis comparativo entre varios instrumentos, mostrando semejanzas y diferencias, así como ventajas e inconvenientes para realizar una evaluación completa del desarrollo del niño. A lo largo del estudio se ha observado como los objetivos y procedimientos utilizados son muy diferentes, siendo necesaria una mayor investigación en el desarrollo de instrumentos de evaluación basada en el juego que permitan una evaluación global del desarrollo en el contexto educativo.

Palabras clave

Evaluación - Desarrollo infantil - Juego - Análisis comparativo.

¹ - Universidad Antonio Nebrija, Madrid, España. Contacto: marta@cc22hoo.es.
² - Universidad Rey Juan Carlos, Madrid, España. Contacto: valeria.levratto@urjc.es.



DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634201945203634>
This content is licensed under a Creative Commons attribution-type BY-NC.

and procedures used. More research is needed to develop play-based assessment tools that allow an overall evaluation of development in the educational context.

Keywords

Evaluation - Child development - Play - Comparative analysis.

Introducción

El juego constituye una actividad natural y espontánea en la infancia cuya importancia en el desarrollo está ampliamente demostrada, desde las teorías clásicas de Piaget (1961) y Vygotsky (1977) y por los estudios que muestran sus beneficios en el desarrollo global del niño (GARAIGORDOBIL, 2005).

Sin embargo, cuando se detecta algún tipo de retraso o alteración en el desarrollo que requiere de una evaluación psicopedagógica, los instrumentos estandarizados más ampliamente utilizados en esta etapa apenas incluyen entre sus ítems situaciones de juego, o éstas son muy dirigidas.

El uso de test estandarizados en niños pequeños viene siendo cuestionado por utilizar situaciones alejadas de la vida cotidiana, cuyos resultados son poco trasladables a la intervención y al seguimiento de los progresos (BAGNATO; NEISWORTH, 1992), así como por ser poco motivantes e incluso llegar a generar cierta ansiedad cuando los niños son capaces de percibir que están siendo evaluados (ROSAS; CERIC, 2015). En cambio, la observación del juego permite una mayor flexibilidad ya que es el propio niño quien

Título: Evaluación psicopedagógica basada en el juego en educación infantil: un análisis comparativo entre instrumentos

Autor: Marta Barcenilla Cubas, Valeria Levratto

Año: 2019

Página: 2

Revista:

Enlace: file:///C:/Users/DELL/Downloads/Dialnet-EvaluacionPsicopedagogicaBasadaEnElJuegoEnEducacio-7305325.pdf

ISSN: 1678-4634,

DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634201945203634>

Artículo científico N° 15

Juegos recreativos en el fomento de las capacidades físicas durante la clase de educación física¹

Recreational games in the promotion of physical capacities during physical education class

Jogos lúdicos na promoção das capacidades físicas durante as aulas de educação física

Freddy Ortiz-Zorrilla²
 Ministerio de Educación, Santo Domingo – Santo Domingo, República Dominicana
 Instituto Superior de Formación Docente Salomé Ureña, Santo Domingo – Santo Domingo, República Dominicana
<http://orcid.org/0000-0002-2631-9015>
 freddyeresto12@gmail.com

José Taveras-Espinal
 Ministerio de Educación, Santo Domingo – Santo Domingo, República Dominicana
 Instituto Superior de Formación Docente Salomé Ureña, Santo Domingo – Santo Domingo, República Dominicana
<http://orcid.org/0000-0002-7076-3148>
 josephraymond05@gmail.com

Miguel Bennasar-García
 Instituto Superior de Formación Docente Salomé Ureña, Santo Domingo – Santo Domingo, República Dominicana
<https://orcid.org/0000-0002-3856-0279>
 miguel.bennasar@isfodosu.edu.do (correspondencia)

DOI: <https://doi.org/10.35622/j.rie.2023.03.004>

Recibido: 25/03/2023 Aceptado: 29/06/2023 Publicado: 04/07/2023

forma distinta de obtener el aprendizaje. Finalmente, considerado el propulsor del juego, señala que el acto de jugar es congénito a la cultura humana. Por lo tanto, el juego influye en la cultura.

Los juegos recreativos son conocidos como un fenómeno cultural global, donde el movimiento físico incentiva a los niños a ser espontáneos, creativos y lo más importante, a interactuar y conocerse, capaces de respetarse y valorarse a sí mismos y a los demás (Zambrano-Moreira y Mateo-Sánchez, 2021). El niño aprende a través del juego y esto lo motivó a seguir en movimiento, a desarrollar su cognición, a mantenerlos saludable, pero es importante la alegría y entretenimiento que los juegos nos brindan.

Los juegos recreativos como estrategia pueden ser vistos como una secuencia de acciones utilizadas para la diversión, cuyo objetivo principal es proporcionar un aprendizaje significativo y brindar diversión a quienes las realizan (Villanueva, 2018). Es una tarea esencialmente lúdica y agradable que puede comunicar emociones, felicidad, salud, estimulación, ganas de ganar y posibilitar las relaciones con otras personas. Lo de menos no es realizar de forma excelente movimiento o ganar, sino divertirse.

2. MÉTODO

El presente estudio fue realizado bajo un enfoque cuantitativo, porque se produjo y ejecutó un procedimiento estadístico, sistemático a través de la recolección de datos numéricos y tangibles propios de este método. Para el estudio del desarrollo de capacidades físicas y mejoramiento de la condición física a partir de los juegos recreativos, se conseguirán interpretaciones estadísticas y analógicas entre los discentes de diferentes sexos

Título: Juegos recreativos en el fomento de las capacidades físicas durante las clases de educación física

Autor: Ortiz, Fredy; José Tavera y Miguel Bennasar

Año: 2023

Página: 59

Revista: Innova Educación

Enlace: <https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/872/788>

ISSN: 2664-1496 ISSN-L: 2664-1488

DOI: <https://doi.org/10.35622/j.rie.2023.03.004>

Revista de Investigación Enlace Universitario, Volumen 21 (1), Julio - Diciembre 2022
ISSN Impreso: 1390-6976 ISSN Digital: 2631-245X

UEB
UNIVERSIDAD
ESTATAL DE BOLÍVAR



**JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO MOTOR
FINO**

TRADITIONAL GAMES IN FINE MOTOR DEVELOPMENT

Katerin Nacimba Taco; Silvia Tapia Reinoso.

Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE Sangolquí - Ecuador.

Email: kpnacimba@espe.edu.ec

<https://doi.org/10.33789/enlace.21.2.117>

de los juegos tradicionales con relación al desarrollo motor fino, teniendo una mayor reducción en los últimos 5 años, la mayoría de los estudios están realizados entre el 2014 y 2015, enfocándose en el aporte cultural y rescate de las tradiciones de los pueblos, dejando de lado a la perspectiva pedagógica, eje central de este artículo.

Los juegos tradicionales al igual que otra actividad lúdica promueven la creatividad, imaginación y socialización de los niños mediante el proceso de interacción, a la par que promueve la transmisión de contenido sociocultural. En el campo educativo la intervención del docente focalizando el desarrollo de destrezas permite el uso de este tipo de juegos que ayudan alcanzar los objetivos planteados en el currículo.

V. AGRADECIMIENTOS

El presente trabajo de investigación fue realizado bajo la supervisión de la MSc. Silvia del Rocío Tapia Reinoso, a quien me gustaría expresar mi más sincero agradecimiento, por hacer lo posible de este estudio, además de agradecer su paciencia, tiempo y dedicación que tuvo para que esto saliera de la mejor manera.

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alonso Roque, J.I.; López de Sosoaga López de Robles, A.; Segado Segado, F. y Argudo Iturriaga, F.M. (2010). *Análisis de las situaciones matemáticas*

Título: Juegos tradicionales en el desarrollo motor fino

Autor: Katerin Nacimba Taco; Silvia Tapia Reinoso

Año: 2022

Página: 64

Revista: Revista de Investigación Enlace Universitario

Enlace: <https://enlace.ueb.edu.ec/index.php/enlaceuniversitario/article/view/169/294>

ISSN: 2631-245X

DOI: <https://doi.org/10.33789/enlace.21.2.117>



DOI: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i4>

Ciencias de la Educación
Artículo de investigación

Juegos recreativos como propuesta pedagógica para mejorar la resistencia aeróbica

Recreational games as a pedagogical proposal to improve aerobic resistance

Jogos recreacionais como proposta pedagógica para melhorar a resistência aeróbica

Franklin Enrique Zambrano-Moreira^I

frank_1996_01@hotmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-9785-9043>

Jorge Luis Mateo-Sánchez^{II}

jlmateosanchez@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-8327-0222>



341 Vol 7, núm. 4, Agosto Especial, pp. 336-355
Franklin Enrique Zambrano Moreira, Jorge Luis Mateo Sánchez

Dom. Cien., ISSN: 2477-8818
Vol 7, núm. 4, Agosto Especial 2021, pp. 336-355

REVISTA
CIENTÍFICA
DE LAS
CIENCIAS

Juegos recreativos como propuesta pedagógica para mejorar la resistencia aeróbica

En el nuevo currículo de Educación Física (2016) de la República del Ecuador, da énfasis a las prácticas corporales y especialmente al juego se lo trata en el bloque “Prácticas lúdicas: los juegos y el jugar” (pág. 50). La práctica de juegos en las clases de educación física ayuda a desarrollar la motricidad fina y áspera, formas básicas, habilidades básicas (resistencia, fuerza, velocidad, flexibilidad) y coordinación (equilibrio, coordinación, orientación y ritmo, etc.), por lo que se puede asegurar que el uso de juegos recreativos en la clase de educación física hará un gran aporte al trabajo intelectual, emocional y físico de los alumnos en el aula.

Título: Juegos recreativos como propuesta pedagógica para mejorar la resistencia aeróbica

Autor: Zambrano, Franklín y Mateo, Jorge

Año:2021

Página: 342

Revista: Dominio de la Ciencia

Enlace: <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/2096/4410>

ISSN: 2477-8818

DOI: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i4>

Artículo científico N° 18

ISSN: 0212-0267
DOI: <https://doi.org/10.14201/hedu202039313335>

EL MÉTODO MONTESSORI EN LA EDUCACIÓN INFANTIL ESPAÑOLA: LUCES Y SOMBRAS

The Montessori method in the Spanish early childhood education: lights and shadows

Carmen SANCHIDRIÁN BLANCO
Universidad de Málaga
Correo-e: sanchidrian@uma.es

Recepción: 9 de junio de 2020. Envío a informantes: 13 de junio de 2020
Aceptación definitiva: 30 de julio de 2020

RESUMEN: En este artículo se revisa la Introducción, difusión y aplicación de la pedagogía de Montessori en España en tres etapas. Durante la primera (1914-1936) se editan en español muchas de sus obras, se realizan las primeras experiencias y la

La metodología aplicada en las escuelas Montessori ha ido cambiando desde las primeras *Casas de los Niños*, pero su teoría se mantiene. Los planteamientos de Montessori que mantienen hoy plena vigencia son, básicamente, los teóricos: centrarse en el niño como ser humano en proceso de desarrollo, su defensa del *aprender haciendo* y de la autonomía personal, subrayar la importancia del ambiente y de la concentración para aprender, su concepto de educación que va más allá de la acumulación de contenidos, y considerar la actividad motriz y los ejercicios sensoriales como fuentes básicas para el aprendizaje y el desarrollo. Sin embargo, tanto las actividades concretas que proponía para adquirir conocimientos en las distintas áreas de desarrollo y aprendizaje como el material han ido siendo revisados y modificados de acuerdo con los conocimientos y recursos con que hoy contamos o incorporados como algo habitual, ya sin etiqueta. Quizá en vez de decir qué es Montessori, habría que decir qué no es para desmontar algunos estereotipos creados en torno a ella que se repiten como eslóganes: no es aprender jugando, no es que el niño haga lo que quiera, no es aprender sin esfuerzo... Sí es disfrutar con lo que se elige hacer (dentro de ciertas opciones) sin necesidad de recompensas externas, concentrados en las tareas, es dar importancia al trabajo individual y a la autodisciplina, etc.

Más de cien años después, la actualidad del «método Montessori», o de algunos de los «principios teóricos sobre los que se basa su método», es posible gracias a su capacidad de adaptación; sin embargo, en esto, como en todo, mayor capacidad de adaptación implica menor fidelidad. Solo con un acercamiento se-

Título: El método Montessori en la educación infantil española: luces y sombras

Autor: Carmen Sanchidrián Blanco

Año: 2020

Página:23

Revista: Historia de la Educación

Enlace: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7861501>

ISSN: 0212-0267

DOI: <https://doi.org/10.14201/hedu202039313335>

Artículo científico N° 19



Aplicación del método Montessori: caso de una escuela de Educación General Básica

Application of the Montessori method: case of a General Basic Education school

Johanna Elizabeth Gallardo Mestanza¹ (jegm@pucesd.edu.ec) (<https://orcid.org/0000-0001-9777-9230>)

Edgar Efraín Obaco Soto² (osef@pucesd.edu.ec) (<https://orcid.org/0000-0002-7243-5869>)

Christopher David Herrera Navas³ (cdherreran@pucesd.edu.ec) (<https://orcid.org/0000-0002-2031-5187>)

Resumen

Entre los principales pilares que conforman el proceso de enseñanza-aprendizaje se encuentra el método, que constituye el camino o guía por el cual los estudiantes llevarán

8. Elegancia en el servicio cuidadoso

El método Montessori se ocupa también de la inteligencia como servicio, como cuidado. La armonía, el orden y el equilibrio del aula hablan del cuidado de los materiales, habla de la limpieza de las manos, de mantener todo a punto. Incluso los alumnos se ocupan de las actividades relacionadas con la vida material en el aula (por ende, del hogar): poner la mesa, lavar los platos, doblar la ropa. Tiene un lugar un cuidado de los materiales y también un cuidado del otro: ceder el paso, saludar y disculparse cuando es preciso. Se está ante un capítulo importante de la socialización Montessori que es la convivencia y el respeto.

9. El proceso de normalización del niño

Cuando el niño llega a la escuela Montessori trae consigo un temperamento, unas inclinaciones que apuntan a cierto desorden. Quiere dominar e imponer su criterio caprichoso, como cualquier niño dejado a sus anchas. Normalizar al niño supone armonizar su vida con el exigente proceso de aprendizaje que se inicia en la Educación infantil y Primaria, que continúa con la Educación Secundaria y Superior.

Si emprende ese camino se siente auto-determinado, capaz, autónomo, relacionamente seguro y a la vez descubre ese bien para sí y para los demás: respeta el silencio, no alborota, cuida de sus compañeros, no tiene miedo al error, es disciplinado (auto-obediente) y servicial. Incluso aprende de sus errores que es algo que el material Montessori lleva en su seno: las reglas de rectificación. En cualquier caso, este proceso de normalización requiere que el niño se adapte a la escuela no que la escuela se adapte al niño.

10. La escuela, el método, los materiales Montessori están encaminados a un fin

Título: Aplicación del método Montessori: caso de una escuela de educación básica

Autor: Gallardo Mestanza J., Obaco Soto E. y Herrera Navas C.

Año: 2021

Página: 256

Revista:

Enlace: <file:///C:/Users/DELL/Downloads/1279-Texto%20del%20art%C3%ADculo-3286-3-10-20210728.pdf>

ISSN: 2222-081X

DOI: No tiene

Artículo científico N° 20

La formación de valores desde la clase de Educación Física

The formation of values from The physical education lessons

Eduardo Armando Prieto Tamarit¹, Juan José Hernández², Elsa Giniebra Enriquez³

¹ Licenciado en Cultura Física, Máster en Didáctica de la Educación Física Contemporánea, profesor asistente, Centro Universitario Municipal Sandino de la Universidad de Pinar del Río «Hermanos Saiz Montes de Oca», Cuba.
Correo electrónico: armando.prieto@upr.edu.cu

² Licenciado en Física, Doctor en Ciencias Pedagógicas, Máster en Ciencias de la Educación, profesor asistente, Centro Universitario Municipal Sandino de la Universidad de Pinar del Río «Hermanos Saiz Montes de Oca», Cuba.
Correo electrónico: juanj.hernandez@upr.edu.cu

³ Licenciada en Educación Primaria, Doctor en Ciencias Pedagógicas, Máster en Ciencias de la Educación, profesor auxiliar, Centro Universitario Municipal Sandino de la Universidad de Pinar del Río «Hermanos Saiz Montes de Oca», Cuba.
Correo electrónico: elsa.giniebra@upr.edu.cu

Recibido: 8 de diciembre 2017.

Aprobado: 22 de enero 2018.

Este análisis permite apreciar que una asignatura como la en cuestión favorece la construcción de valores, tales como la cooperación y la solidaridad, la confianza, el respeto hacia sí mismo y los demás, el desarrollo social. Además prepara a los individuos para su desempeño futuro en el mundo laboral con eficiencia, en la medida que los enseña a trabajar en equipo y a coexistir en armonía, respeto y tolerancia con los semejantes. No se trata de educar para el deporte como fin único de la Educación Física, sino que se debe pretender favorecer al desarrollo de estilos de vida saludables y de respeto a la otredad.

Por ello, el **objetivo** del presente trabajo es proponer un conjunto de acciones que permitan aprovechar las potencialidades de la Educación Física para contribuir a la formación de valores en los estudiantes de la Educación Primaria.

potencialidades del proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Física para la formación de valores en los estudiantes.

Inducción-deducción: permitió conocer las causas de las carencias en cuanto a la formación de valores desde las clases de Educación Física en la Educación Primaria, a partir del análisis de las opiniones particulares tomadas de la aplicación de diversos métodos de constatación empírica, conduciendo a conclusiones generales en las cuales se refleja lo que hay de común en los elementos aportados por cada método en particular.

Histórico-lógico: permitió conocer los antecedentes y la evolución del tratamiento dado a la formación de valores en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Física en la Educación Primaria en las diferentes

Título: La formación de valores desde la clase de Educación Física

Autor: Eduardo Prieto, Juan Hernández, Elsa Enriquez

Año: 2018

Revista: PODIUM

Página: 76


Enlace: <http://scielo.sld.cu/pdf/rpp/v13n1/1996-2452-rpp-13-01-74.pdf>

ISSN: 1996-2452

DOI: No tiene

EDUCACIÓN FÍSICA DE CALIDAD: ¿DE DÓNDE SURGE ESTE PLANTEAMIENTO?

Quality Physical Education: Where Does this Approach Come From?

 Rosa López-D'Amico¹
rdlopez@lamico@yahoo.com

Resumen

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), ha generado en los últimos años orientaciones en torno a la Educación Física de Calidad (en adelante EFC), con el objeto de enfatizar en las naciones el valor de la práctica sistemática y su presencia en el currículo educativo. Las discusiones acerca de la EFC vienen desarrollándose desde hace más de 15 años. En el reporte de la UNESCO (2005) acerca de la cali-

Abstract

In recent years, the United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO) has generated guidelines towards Quality Physical Education (QPE) in order to emphasize the value of systematic practice in nations and its presence in the educational curriculum. Discussions about QPE have been going on for more than 15 years. UNESCO's report (2005) on the quality of physical education highlighted the importance of

sión sostenida en EFC no es una opción de política, sino un componente fundamental de la filosofía de todos los países en materia de deporte, y que las asignaciones presupuestarias no deben desviarse de la oferta pública de programas de Educación Física (UNESCO/MINEPS V, 2013).

MINEPS VI, se centró en tres temas que corresponden a las tres esferas principales en materia de políticas del Plan de Acción de Kazán: 1) Elaborar una visión integradora del acceso inclusivo de todos al deporte, la Educación Física y la actividad física. 2) Potenciar al máximo la contribución del deporte al desarrollo sostenible y la paz. 3) Proteger la integridad del deporte.

La EFC se refuerza como una prioridad en dos áreas de políticas principales del Plan de Acción de Kazán, que fue aprobado en MINEPS VI: I.3: 1. Impulsar la EFC y las escuelas activas. 2. Brindar una educación de calidad y promover el aprendizaje para todos y la adquisición de competencias a través del deporte.

La Carta Internacional de la Educación Física, la actividad física y el Deporte, es un documento inspi-

La Carta es un gran documento que ampara y protege, en la que se visualiza la amplitud del área del conocimiento que implica la Educación Física. En el 2005, en el Reporte acerca de la Educación Física de Calidad, se resumía la discusión en cuanto al tema, extendiéndolo hacia otras áreas esenciales, como el desarrollo de un estilo de vida activo eficiente, aspectos de la salud, el crecimiento del estudiante en valores y actitudes en el deporte y la actividad física. Según la UNESCO (2015c), la EFC es un elemento central inicial para aprender hábitos de vida y desarrollar patrones de comportamiento positivos. La EFC es un punto de partida esencial para que los niños aprendan competencias para la vida y desarrollen modelos positivos de comportamiento.

Desde la UNESCO, las últimas acciones por la EFC comprenden los estudios pilotos que se vienen realizando en cinco países (Fiyi, México, Sudáfrica, Túnez y Zambia) con el Proyecto de Políticas de EFC (UNESCO, 2015c). La producción de los documentos *Educación Física de Calidad – Guía para los representantes políticos* (UNESCO, 2015a) y *Educación Física de Calidad – Guía para los representantes políticos – Metodología* (UNESCO, 2015b) ha impulsado

Título: Educación física de calidad: ¿De dónde surge este planteamiento?

Autor: López, Rosa

Año: 2019

Revista: Revista Caribeña de Investigación Educativa,

Página: 41

Enlace: <https://revistas.isfodosu.edu.do/index.php/recie/article/view/334/319>

ISSN (impreso): 2636-2139

ISSN (en línea): 2636-2147

DOI: <https://doi.org/10.32541/recie.2019.v3i2.pp33-45>

Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA
 Año IV, Vol IV, N°3, Julio – Diciembre 2019
 Hecho el depósito de Ley: FA2016000010
 ISSN: 2542-3088
 FUNDACIÓN KOINONIA (F.K.) - Santa Ana de Coro, Venezuela.

Carlos Alexander Zambrano Rosado; Esthela San Andrés; Patricio Alfredo Vallejo Valdivieso

<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v4i8.492>

**La educación física en la formación de valores en la educación básica
 Una perspectiva axiológica**

**Physical education in the formation of values in basic education
 An axiological perspective**

Carlos Alexander Zambrano Rosado
carlosalexanderzambranorosado@gmail.com
 Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Extensión Manabí, Portoviejo
 Ecuador
<https://orcid.org/0000-0002-4999-2747>

Esthela María San Andrés Laz
esanandres@puccm.edu.ec
 Universidad Técnica de Manabí
 Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Extensión Manabí, Portoviejo
 Ecuador
<https://orcid.org/0000-0003-3462-8528>

Patricio Alfredo Vallejo Valdivieso
pvallejo@puccm.edu.ec
 Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Extensión Manabí, Portoviejo
 Ecuador
<https://orcid.org/0000-0003-3248-7864>

Recibido: 09 de septiembre de 2019

Carlos Alexander Zambrano Rosado; Esthela San Andrés; Patricio Alfredo Vallejo Valdivieso

realizada en niños y adolescentes debe de encumbrar el componente educativo sobre el componente recreativo o competitivo. Uno de los errores del docente de educación física ha sido el de primar el aspecto lúdico- recreativo, la diversión el disfrute, el goce, etc., no educando adecuadamente mediante los valores a sus estudiantes (Moreno, Campos, & Almonacid, 2012). Se podría plantear que los valores son la imagen de la escuela, de eso no hay duda, el trabajo del docente consciente, explícito, intencionado y su misma evaluación ¿gozarán de buena salud? El objetivo de la investigación es promover que los docentes inserten juegos de iniciación deportiva, que trasmitan valores educativos a través de la educación física.

Desde la teoría de Koldbert (Seijo, 2009), donde se fundamenta la necesidad de un desarrollo cognitivo en el alumno, que sea paralelo con la formación de valores éticos, se plantea la propuesta de elevar la calidad de la educación, para que haya resultados, los docentes juegan un rol prioritario en la tarea de educar. En algunos países en los planes de clases de la asignatura de educación física tienen incluido la educación por valores, por ejemplo en Costa Rica se propone que en esta área las actividades lúdicas

Título: La educación física en la formación de valores en la educación básica. Una perspectiva axiológica
 Autor: Zambrano, Carlos; San Andrés, Esthela y Vallejo Patricio
 Año:2019
 Revista: Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA
 Página: 794
 Enlace:
<https://fundacionkoinonia.com.ve/ojs/index.php/revistakoinonia/article/download/492/pdf>
 ISSN: 2542-3088
 DOI: <https://doi.org/10.35381/r.k.v4i8.492>

Artículo científico N°23

Values Associated with Satisfaction with Physical Activity in the Adolescent Population

Luis Doña-Toledo¹, Javier Doña-Toledo²,
Félix Velicia-Martín³ and Slava López-Rodríguez⁴

¹University of Granada, Marketing and Market Research, Spain,
²Ministry of Education, Regional Government of Andalusia, Spain,
³University of Seville, Marketing and Market Research, Spain,
⁴University of Granada, Department of Teaching and School Organisation, Spain

Abstract

Physical activity is an excellent way of promoting and developing young people's social and personal values in a current setting characterised by promoting physical activity due to its multiple benefits. The objective of this study is to identify the values associated with satisfaction with physical activity in the adolescent population. The sample consisted of 401 young people from various regions in Spain. Schwartz's PVQ scale was applied to the participants through a self-administered online questionnaire. The data were analysed by exploratory and confirmatory factor analysis and a multiple regression model. The results indicate that the values of hedonism, achievement and benevolence give them greatest satisfaction. Values such as tradition and self-direction and stimulation have an average relevance to the relationship and satisfaction with physical activity because they are more associated with a lively lifestyle. As a

Valores asociados a la satisfacción con la actividad física en la adolescencia

Luis Doña-Toledo¹, Javier Doña-Toledo²,
Félix Velicia-Martín³ y Slava López-Rodríguez⁴

¹Universidad de Granada, Comercialización e Investigación de Mercados, España, ²Consejería de Educación, Junta de Andalucía, España, ³Universidad de Sevilla, Comercialización e Investigación de Mercados, España, ⁴Universidad de Granada, Departamento de Didáctica y Organización Escolar, España

Resumen

La actividad física constituye un excelente modo para la promoción y el desarrollo de valores sociales y personales de los jóvenes en un contexto actual caracterizado por promover la actividad física dado sus múltiples beneficios. El objetivo del estudio es identificar los valores asociados a la satisfacción con la actividad física en la adolescencia. La muestra está integrada por 401 jóvenes de todo el territorio nacional español. A las y los participantes se les ha aplicado la escala de valores PVQ de Schwartz mediante cuestionario autoadministrado en línea. Los datos obtenidos se han analizado mediante análisis factorial exploratorio y confirmatorio, y modelo de regresión múltiple. Los resultados indican que los valores de hedonismo, logro y benevolencia son los que más satisfacción les proporcionan. Valores como la tradición y la autodirección y estimulación tienen una relevancia media en cuanto a la relación y satisfacción con la actividad física pues se asocia con un estilo de vida

Valores asociados a la satisfacción con la actividad física en la adolescencia Values Associated with Satisfaction with Physical Activity in the Adolescent Population

way people react to an event or stimulus (Baum, 2017). By contrast, all values are positive for the person who holds them and they are seen as general principles by which behaviours are selected and evaluated in different situations and can be ranked in importance. Similarly, one of the main problems faced by research staff, teachers and coaches is to define and clarify values and their development and transmission through physical and/or sports activity.

Numerous studies examine the relationship between values and individual behaviour. Rokeach (1973) argues that values are beliefs which are hierarchically organised and guide human behaviour. They are acquired basically in primary (family and parent groups) and secondary (school and other institutions) socialisation processes. Homer and Kahle (1988) propounded a classification that groups some of Rokeach's values into those that are internally (sense of belonging, self-esteem, security) and externally (self-realisation, emotion, sense of success, dis-

comportamiento es la forma real que tienen las personas de proceder ante un hecho o un estímulo (Baum, 2017). Por el contrario, los valores son todos positivos para la persona que los sostiene, se consideran principios generales por los que se seleccionan y evalúan y ordenarse en importancia. En esta línea, uno de los principales problemas que se plantea el personal investigador, profesorado y entrenadores/as es definir y clarificar los valores, su desarrollo y transmisión a través de la actividad física y/o deportiva.

Existe un amplio número de estudios que analizan la relación de los valores con el comportamiento del individuo. Rokeach (1973) entiende que los valores son creencias que se encuentran organizadas jerárquicamente y sirven como guías del comportamiento humano. Se adquieren básicamente en procesos de socialización primaria (familia y grupos de padres) y secundaria (escuela y otras instituciones). Homer y Kahle (1988) propusieron una clasificación que agrupa a algunos de los valores de Rokeach en aquellos que están orientados internamen-

Título: Valores asociados a la satisfacción con la actividad física en los adolescentes

Autor: Doña, Luis; Doña, Javier; Valencia, Félix y López, Slava

Año: 2019

Página: 97

Revista: Apuntes de Educación Física y Deportes

Enlace: <https://revista-apunts.com/wp-content/uploads/2020/10/095-110-138-CAST.pdf>

ISSN: 1577-4015

DOI: [https://dx.doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2019/4\).138.08](https://dx.doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2019/4).138.08)

La educación física como fortalecimiento de valores ciudadanos para la convivencia

Physical education as a strengthening of citizen values for coexistence

Felix Giovanni Cañon Salinas, Mario Alberto Villarreal Angeles

Universidad Monterrey (México), Universidad Juárez del Estado de Durango (México)

Resumen. Esta investigación surge de la problemática que se enfrentan ante la pérdida de valores entre los jóvenes y la necesidad de mejorar su comportamiento, empleado el área de Educación Física como estrategia para el fortalecimiento de los valores ciudadanos y la convivencia en instituciones educativas oficiales de Ibagué, Colombia. El propósito del estudio fue conocer el nivel de actitud y percepción que tienen los estudiantes de básica secundaria con relación a la práctica de valores al momento de la clase y poder precisar la contribución de la Educación Física en su consolidación y fortaleza y, así construir un plan de acción para que el ejercicio de valores ciudadanos sea cotidiano, tanto en la clase como en el entorno escolar y en su vida social. Empleado una metodología de carácter cualitativo- cuantitativo con enfoque cuantitativo, a través de un plan

reflexión colectiva, la discusión de dilemas morales, el análisis de los problemas éticos que amenazan el deporte, la orientación de actividades extraescolares vinculadas a los valores y el deporte, la realización de competencias entre diferentes grupos del mismo grado, las lecturas de periódicos y revistas sobre artículos de actitudes asumidas por deportistas y la proyección de películas que reflejen la expresión de valores ciudadanos y su importancia para la vida.

Conclusión y discusión

La actitud de los estudiantes de secundaria ante la clase de EF se clasificó en positiva, neutra o negativa. En cuanto a la actitud frente al comportamiento en clase, se logra establecer una actitud favorable por parte de los estudiantes hacia la clase de EF, donde, aproximadamente 7 de cada 10 alumnos muestran una actitud posi-

dad es relevante porque sin él, carecería de sentido la clase de EF, este valor está íntimamente ligado a la búsqueda de la verdad, convirtiéndose en el motor que impulsa al individuo para alcanzar el bien de la sociedad. En cuanto al respeto, es también un valor universal que cobra especial matiz en el espacio formativo. El respeto a la persona, en primer lugar, por su misma dignidad y, por ende, el respeto a ideas, forma de ser y actuar, de las convicciones y expectativas, pero especialmente, el respeto mutuo en la interacción educativa entre compañeros y entre estudiantes y profesores. De todas maneras, es posible establecer la obtención de resultados interesantes desde el punto de vista moral y personal, especialmente cuando se dedica tiempo, esfuerzo e interés en objetivos y contenidos de este tipo. Solamente así, es viable alcanzar un sistema de valores estable hacia la socialización y el desarrollo personal de los estudiantes de secundaria, que sea extensible a sus

Título: La educación física como fortalecimiento de valores ciudadanos para la convivencia

Autor: Cañon Félix y Villarreal Alberto

Año:2022

Revista: Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física

Página: 293

Enlace: <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/90708/66823>

ISSN: Edición impresa: 1579-1726. Edición Web: 1988-2041

REPOSITORIO INSTITUCIONAL REVISTAS UNIFE

UNIFE UNIVERSIDAD FEMENINA DEL SACRADO CORAZÓN

Inicio / Archivos / Vol. 17 Núm. 1 (2018): Phainomenon: Revista del Departamento de Filosofía y Teología / Artículos

El valor de la honestidad en los trabajos académicos

Jorge Alberto Flores Morales
Universidad Cesar Vallejo

DOI: <https://doi.org/10.33539/phai.v17i1.1280>

Palabras clave: Honestidad, valor, trabajo académico, plagio, verdad.

Resumen

La honestidad intelectual en los trabajos académicos no es solo un valor sino también una cualidad humana como tal. La falta de honestidad



Calderon, 2017, párr. 3). Estos ideales y acciones se han de traducir en programas de prevención, de acceso a la información como a la gestión de reglamentos y sanciones a la falta de honestidad académica.

Entonces, la honestidad es un concepto que implica la puesta en práctica de otros valores que le siguen como la verdad, la responsabilidad, la justicia, la integridad, el respeto, etc. y que perfeccionan a este valor. Es por ello que cuando no se practica este valor aparecen los antivaleores asociados a la falta de honestidad que entre ellas tenemos:

La holgazanería o pereza

Hay pereza de pensar, pereza en el ejercicio de investigar, pereza en el leer, pereza de darse el tiempo necesario de

plagiar porque hubo flojera de investigar, sino también en educar en experiencias positivas de la virtud de la honestidad en las actividades académicas. Es un error pensar que solo con el conocimiento del perjuicio del plagio, la persona adquirirá el comportamiento debido, es decir, el plagio fue dado por ignorancia. De hecho, el conocimiento es parte importante de este proceso para evitar el plagio, pero no lo es todo. No basta un intelectualismo al estilo socrático que con el solo hecho de conocer las cosas tal cual son o sus conceptos más elevados, ello me llevaría necesariamente a apropiarme del bien que representa y del actuar virtuoso, es decir que si yo conozco conceptualmente el valor de la justicia ya por ello evitaré ser injusto. Es la razón por la que necesitamos también experiencias, vivencias afectivas, reconocimiento, aprecio y reflexión de los acontecimientos que vayan haciendo eco en la conciencia y

Activar
Ve a Conf

Título: El valor de la honestidad en los trabajos académicos

Autor: Flores Jorge

Año: 2018

Revista: *Phainomenon*


Página: 80

Enlace: <https://revistas.unife.edu.pe/index.php/phainomenon/article/view/1280>

DOI: <https://doi.org/10.33539/phai.v17i1.1280>

Artículo científico N° 26

Rev. Innova Educ. (2021). Vol. 3 Núm. 4



Revista Innova Educación

www.revistainnovaeducacion.com

ISSN: 2664-1496 ISSN-L: 2664-1488

Editada por: Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología InuDi Perú

Valores que fortalecen la relación del deporte y la ciudadanía en el posconflicto colombiano

Values that strengthen the relationship of sports and citizenship in the colombian post-conflict

Valores que fortalecem a relação entre esporte e cidadania no pós-conflito colombiano

Angélica Romero¹

Escuela Militar de Suboficiales Sargento Inocencio Ortíz, Nilo - Cundinamarca, Colombia

<https://orcid.org/0000-0003-2725-9787>

DOI: <https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.04.006>

Activar Windows
Ve a Configuración

buen nombre o la defensa y el respeto por los ancianos, que exige su atención constante.

Angélica Romero

Esta obra está bajo licencia internacional Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0.

Valores que fortalecen la relación del deporte y la ciudadanía en el posconflicto colombiano

La tolerancia como valor social es quizás una de las tareas que más se necesita fomentar en el país como mecanismo para construir la paz en esta etapa de posconflicto. En el fomento de la tolerancia, el entrenador deportivo debe señalar la necesidad que existe de no imponer las opiniones propias a las demás personas, porque tal actitud genera aislamiento, resentimiento y falsedad. En cambio, permitir a los demás expresarse y valorar su diferencia posibilita comprender por qué está acertado, equivocado o tiene una nueva posibilidad que no habíamos ni siquiera imaginado.

Para Cala (2016) es importante ampliar nuestra capacidad de comprensión para cambiar nuestros propios límites. Señala cómo podemos continuar siendo fieles a nuestros valores, pero si tenemos una mente abierta podremos entender y a respetar otros planteamientos; es por ello que citando a Alexander Pope resalta que "nuestros prejuicios son igualitos a nuestros relojes: nunca están de acuerdo, pero cada uno cree en el suyo". Es por ello estamos a la defensiva en todo lo que no siga nuestro camino y con esa actitud solo nos convertimos

Título: Valores que fortalecen la relación del deporte y la ciudadanía en el posconflicto colombiano

Autor: Romero Angélica

Año:2020

Revista: Revista Innova Educación

Página: 95

Enlace: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8152443.pdf>

ISSN: 2664-1496 ISSN-L: 2664-1488

DOI: <https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.04.006>

Artículo científico N° 27

Fecha de presentación: julio, 2019, Fecha de Aceptación: septiembre, 2019, Fecha de publicación: octubre, 2019

MÉTODOS Y TÉCNICAS EN LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA. ALGUNAS PRECISIONES NECESARIAS

METHODS AND TECHNIQUES IN QUALITATIVE RESEARCH. SOME NECESSARY DETAILS

Narcisa Dolores Piza Burgos¹
E-mail: npiza@utb.edu.ec
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2415-5221>
Francisco Alejandro Amaiquema Marquez¹
E-mail: famaiquema@utb.edu.ec
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5411-6282>
Gina Esmeralda Beltrán Baquerizo¹
E-mail: gbeltran@utb.edu.ec
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4061-5195>
¹ Universidad Técnica de Babahoyo, Ecuador.

Cita sugerida (APA, sexta edición)
Piza Burgos, N. D., Amaiquema Marquez, F. A., & Beltrán Baquerizo, G. (2019). Métodos y técnicas en la investigación cualitativa. Algunas precisiones necesarias. *Revista Conrado*, 15(70), 455-459. Recuperado de <http://conrado.utb.edu.ec/index.php/conrado>

60

CONRADO | Revista pedagógica de la Universidad de Cienfuegos | ISSN: 1990-8644

INTRODUCCIÓN

En la actualidad no puede hablarse de la supremacía de un método de investigación sobre otro, principalmente cuando la propia ciencia ha demostrado que son tiempos de flexibilidad en los enfoques, y de articulación de métodos, técnicas y herramientas de uno y otro enfoque donde lo verdaderamente importante es la aplicación lógica, pertinente y correcta de estos sobre la base del conocimiento científico para encontrar soluciones robustas a los problemas de la sociedad en general.

En muchas ocasiones se iguala la significación de los métodos, técnicas y herramientas para conseguir el objetivo planteado, sin embargo es importante distinguir que aunque hay estrecha relación entre ellos, tienen significados diferentes.

La metodología de la investigación cualitativa demanda el reconocimiento de disímiles contextos para aprehender las posibles perspectivas del fenómeno que se investiga y para ello no basta con la utilización de un único método, sino la articulación de varios con sus correspondientes herramientas o instrumentos, sus ventajas y limitaciones. Es tarea del investigador decidir cuáles se ajustan más

5. **Reporte de resultados:** Debe ser emergente y flexible, reflexivo y con aceptación de tendencias

En este enfoque se distinguen algunas características que la diferencian del enfoque cuantitativo, entre las que pueden citarse sus bases de referencia centradas en el paradigma de orientación fenomenológica y la comprensión. Utiliza como técnica fundamental la observación de realidades subjetivas, donde la naturaleza de la realidad cambia en dependencia de las observaciones y la recolección de datos "sin medición numérica para descubrir o aminorar preguntas de investigación en el proceso de interpretación" (Kinnear & James, 1997). Adicionalmente, facilita el aprendizaje de culturas diversas y provee al investigador de diferentes representaciones para explorar el conocimiento y la forma en que los colaboradores comparten sus experiencias.

Otros puntos de vista agrupan solo cuatro fases dentro del proceso de investigación cualitativo.

1. **La fase preparatoria:** Se divide en dos etapas: la reflexiva y el diseño, en la primera el investigador basado en su experiencia y conocimiento del tema intentará esclarecer el marco teórico de la investigación, mientras en la etapa de diseño elaborará un conju-

Título: Métodos y técnicas en la investigación cualitativa. algunas precisiones necesarias

Autor: Piza Narcisa, Amaiquema Francisco y Beltrán Gina

Año: 2019

Revista: Conrado

Página: 456

Enlace: <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n70/1990-8644-rc-15-70-455.pdf>

ISSN: 1990-8644

DOI: No tiene

Artículo científico N° 28

CienciaAmérica (2020) Vol. 9 (3)
ISSN 1390-9592 ISSN-L 1390-681X



LOS ALCANCES DE UNA INVESTIGACIÓN

The scope of an investigation
O escopo de uma investigação

Carlos Ramos Galarza ¹

¹ Docente titular principal de la Facultad de Psicología de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Científico del Centro de Investigación en Mecatrónica y Sistemas Interactivos MIST de la Universidad Tecnológica Indoamérica
Correo: caramos@puce.edu.ec, carlosramos@uti.edu.ec

Activar
Ve a Configuración



características generales. Desde el enfoque cualitativo se pueden aplicar estudios lingüísticos, en los cuales se identifique las construcciones subjetivas que emergen en la interacción entre el ser humano y el fenómeno de Investigación.

Por la propia naturaleza de la investigación exploratoria, en este nivel no es posible realizar el planteamiento de una hipótesis, puesto que todavía no se tiene la suficiente información como para realizar proyecciones sobre el fenómeno de interés.

Investigación descriptiva

En este alcance de la investigación, ya se conocen las características del fenómeno y lo que se busca, es exponer su presencia en un determinado grupo humano. En el proceso cuantitativo se aplican análisis de datos de tendencia central y dispersión. En este alcance es posible, pero no obligatorio, plantear una hipótesis que busque caracterizar el fenómeno del estudio.

Ramos-Galarza, C.
Editorial: Los alcances de una investigación
Julio – Diciembre de 2020
<http://dx.doi.org/10.33210/ca.v9i3.336>

Compartir Activar W
Ve a Configuración

Título: Los alcances de una investigación

Autor: Ramos Carlos

Año:2020

Revista: CienciaAmérica

Página: 3

Enlace: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7746475.pdf>
ISSN 1390-9592 ISSN-L 1390-681X

DOI: <https://doi.org/10.33210/ca.v9i3.336>

Artículo científico N° 29

Fecha de presentación: septiembre, 2021, Fecha de Aceptación: noviembre, 2021, Fecha de publicación: diciembre, 2021

03

ACERCA DE LOS MÉTODOS TEÓRICOS Y EMPÍRICOS DE INVESTIGACIÓN: SIGNIFICACIÓN PARA LA INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

ABOUT THEORETICAL AND EMPIRICAL RESEARCH METHODS: SIGNIFICANCE FOR EDUCATIONAL RESEARCH

Adriana López Falcón¹
E-mail: alopezfalcon1@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1258-6227>
Gerardo Ramos Serpa¹
E-mail: gramosserpa@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3172-555X>
¹ Universidad Regional Autónoma de Los Andes. Ecuador.

Cita sugerida (APA, séptima edición)

López Falcón, A. L., & Ramos Serpa, G. (2021). Acerca de los métodos teóricos y empíricos de investigación: significación para la investigación educativa. *Revista Conrado*, 17(S3), 22-31.

RESUMEN

ABSTRACT

La investigación científica, incluyendo la del campo educativo, supone el dominio y empleo consciente de los métodos teóricos y empíricos de investigación. Scientific research, including that in the field of education, involves the conscious mastery and use of theoretical and empirical research methods.

partes constitutivas y sus interrelaciones.

El enfoque en sistema se emplea cuando en el proceso investigativo es necesaria la integración, interrelación, interdependencia de los elementos de un todo, la jerarquización de dichos elementos, el ordenamiento de los mismos, así como la sinergia entre ellos.

Método analítico-sintético.

El método analítico-sintético parte de entender el análisis como el procedimiento mental que descompone lo complejo en sus partes y cualidades, permitiendo la división mental del todo en sus múltiples relaciones; y la síntesis como la unión entre las partes analizadas, descubriendo las relaciones y características generales entre ellas, lo cual se produce sobre la base de los resultados del análisis. (Delgado-Hito & Romero-García, 2021).

A partir de ello, el método analítico-sintético considera que en el proceso investigativo de manera consciente e intencional el análisis y la síntesis deben ocurrir en estrecha unidad e interrelación, en tanto el análisis se debe producir mediante la síntesis, debido a que la descomposición de los elementos que conforman la situación problemática y la información que se posee se realiza relacionando estos elementos entre sí y vinculándolos con el problema como un todo, a la vez que la síntesis se produce sobre la base de los resultados previos del análisis, aunque en el

confirmar formulaciones teóricas. Entonces, a partir de las formulaciones teóricas se deducen nuevas conclusiones lógicas, las que son sometidas a comprobaciones atendiendo a las generalizaciones empíricas obtenidas por medio de la inducción.

Método de ascenso de lo abstracto a lo concreto.

El método de ascenso de lo abstracto a lo concreto parte de entender por lo abstracto una parte del todo, extraída de él y aislada de todo nexo e interacción, con el ánimo de su estudio más profundo. Considera que la abstracción es mental y que para lograrla es imprescindible realizar procesos de análisis y síntesis, en lo que respecta a la división del todo en partes y a la integración de las partes.

De igual modo, dicho método entiende por lo concreto aquello que representa la integridad de una cosa en la multiplicidad de sus propiedades y determinaciones, la interacción de sus aspectos y partes, su concatenación y condicionamiento mutuo.

A partir de ello el método de ascenso de lo abstracto a lo concreto plantea que el proceso de pensamiento en el curso de la investigación científica transita por un camino dado, sigue una ruta para que sea adecuado, que parte de tomar en cuenta a lo concreto existente en la realidad, es decir, al objeto o proceso investigado, pero que para conocerlo e investigarlo bien es necesario ir haciendo

Título: Acerca de los métodos teóricos y empíricos de investigación: significación para la investigación educativa

Autor: López, Adriana y Ramos, Gerardo

Año: 2021

Página: 24

Revista: Conrado

Enlace: <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/2133/2079>

ISSN: 1990-8644

DOI: No tiene

Artículo científico N° 30

Hernán Fera Avila, Margarita Matilla González, Silverio Mantecón Licea

LA ENTREVISTA Y LA ENCUESTA: ¿MÉTODOS O TÉCNICAS DE INDAGACIÓN EMPÍRICA?

LA ENTREVISTA Y LA ENCUESTA

AUTORES: Hernán Fera Avila¹
Margarita Matilla González²
Silverio Mantecón Licea³

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: hernanfa@ult.edu.cu

Fecha de recepción: 24-06-2020

Fecha de aceptación: 18-08-2020

RESUMEN

La entrevista y la encuesta, generalmente, se han considerado como técnicas investigativas; sin embargo, en este trabajo se argumentan ambas, como métodos de indagación empírica. Se aportan nuevas posiciones al respecto,

Didasc@lia: Didáctica y Educación

ISSN 2224-2643

LA ENTREVISTA Y LA ENCUESTA

KEYWORDS: Method; technique; survey; interview; empirical inquiry

INTRODUCCIÓN

El término metodológico indagación empírica, según Blanco (2010), lo han sistematizado varios autores, los cuales, en sus respectivas obras, lo mencionan para referirse a la parte de la investigación en la que predomina el empleo de métodos del nivel empírico.

Para lo empírico, del latín empeiria (experiencia), su contenido procede de la experiencia, sometida a cierta elaboración racional; el objeto del conocimiento se refleja desde el punto de vista de las propiedades y relaciones accesibles a la contemplación sensorial; la observación y el experimento constituyen la base empírica de la que arranca la cognición en su movimiento ulterior.

DESARROLLO

Entrevista y encuesta vs. cuestionario

Se requiere realizar, inicialmente, un breve acercamiento, al tratamiento a la entrevista y la encuesta, vistas en su relación con el cuestionario. En tal

Título: La entrevista y la encuesta: ¿Métodos o técnicas de la indagación empírica?

Autor: Fera, Hernán;

Año: 2020

Página: 68

Revista: Didasc@lia: D&E. Publicación del CEPUT-

Enlace: <https://revistas.ult.edu.cu/index.php/didascalía/article/view/992/997>

ISSN: 2224-2643

DOI: No tiene