

# UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN

Escuela Profesional de Educación



*Una Institución Adventista*

**Aplicación del programa “juegos didácticos” para mejorar la práctica de valores morales en los estudiantes del primero y segundo Grado del nivel primario del Colegio Técnico Privado “Mariscal Andrés Bello Cáceres” de San Román, Juliaca, 2019**

Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Educación,  
Especialidad: Primaria

Por:

Lily Rosalia Mamani Aliaga

Asesor:

Mg. Miriam Antonieta Apaza Arapa

**Juliaca, abril 2021**

DECLARACIÓN JURADA  
DE AUTORÍA DEL INFORME DE TESIS

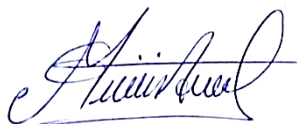
Mg. Mirian Antonieta Apaza Arapa, de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación, Escuela Profesional de Educación, de la Universidad Peruana Unión.

**DECLARO:**

Que el presente informe de investigación titulado: “APLICACIÓN DEL PROGRAMA “JUEGOS DIDÁCTICOS” PARA MEJORAR LA PRÁCTICA DE VALORES MORALES EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMERO Y SEGUNDO GRADO DEL NIVEL PRIMARIO DEL COLEGIO TÉCNICO PRIVADO “MARISCAL ANDRÉS AVELINO CÁCERES” DE SAN ROMÁN, JULIACA 2019” constituye la memoria que presenta la Bachiller Lily Rosalia Mamani Aliaga para obtener el título de Profesional de Licenciada en Educación, Especialidad Primaria, cuya tesis ha sido realizada en la Universidad Peruana Unión bajo mi dirección.

Las opiniones y declaraciones en este informe son de entera responsabilidad del autor, sin comprometer a la institución.

Y estando de acuerdo, firmo la presente declaración en Juliaca, a los 02 días del mes de marzo del año 2020



---

Mg. Mirian Antonieta Apaza  
Arapa  
Asesor

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS



En Lima, Naña, Villa Unión, a diecisiete día(s) del mes de abril del año 2021, siendo las 12:30 horas, se reunieron en el Salón de Grados y Títulos de la Universidad Peruana Unión, bajo la dirección del Señor Presidente del jurado: Mg. Imelda Calsin Molleopaza el secretario: Mg. Maria Elizabeth Minaya Herrera y los demás miembros: Mg. Lourdes Pari Quispe, Mg. Angel Becerra Santa Cruz y el asesor: Mg. Miriam Antonieta Ayoza Arapa

con el propósito de administrar el acto académico de sustentación de la tesis titulada: "Aplicación del programa "juegos didácticos" para mejorar la práctica de valores morales en los estudiantes del primero y segundo Grado del nivel primario del Colegio Técnico Privado "Mariscal Andrés Bello Caceres" de San Román, Juliaca, 2019" de el(los)/la(las) bachiller(es): a) Lily Rosalia Mamani Aliaga

b) Licenciada en Educación, Especialidad: Primaria conducente a la obtención del título profesional de (Nombre del Título Profesional) con mención en

El Presidente inició el acto académico de sustentación invitando al (los)/a(la)(las) candidato(a)/s hacer uso del tiempo determinado para su exposición. Concluida la exposición, el Presidente invitó a los demás miembros del jurado a efectuar las preguntas, y aclaraciones pertinentes, las cuales fueron absueltas por el(los)/la(las) candidato(a)/s. Luego, se produjo un receso para las deliberaciones y la emisión del dictamen del jurado.

Posteriormente, el jurado procedió a dejar constancia escrita sobre la evaluación en la presente acta, con el dictamen siguiente:

Candidato (a): Lily Rosalia Mamani Aliaga

CALIFICACIÓN	ESCALAS			Mérito
	Vigesimal	Literal	Cualitativa	
<u>Aprobado</u>	<u>14</u>	<u>C</u>	<u>Aceptable</u>	<u>Buena</u>

Candidato (b):

CALIFICACIÓN	ESCALAS			Mérito
	Vigesimal	Literal	Cualitativa	
<u></u>	<u></u>	<u></u>	<u></u>	<u></u>

(\*) Ver parte posterior

Finalmente, el Presidente del jurado invitó al(los)/a(la)(las) candidato(a)/s a ponerse de pie, para recibir la evaluación final y concluir el acto académico de sustentación procediéndose a registrar las firmas respectivas.

\_\_\_\_\_  
Presidente

\_\_\_\_\_  
Asesor

\_\_\_\_\_  
Candidato/a (a)

\_\_\_\_\_  
Secretario

\_\_\_\_\_  
Miembro

\_\_\_\_\_  
Miembro

\_\_\_\_\_  
Candidato/a (b)

## **Dedicatoria**

Dedico con mucho cariño a mi madre, por brindarme el apoyo incondicional, también por sus consejos sabios y mucha comprensión. Estuvo en los momentos más complicados, porque ella formó parte de mis estudios académicos y me ayudó a cumplir mis sueños tan anhelados.

A mis hermanas que siempre están junto a mí en momentos oportunos.

## **Agradecimiento**

En primer lugar, agradezco a Dios, porque fue mi soporte personal para realizar el presente trabajo de investigación, por ser mi piedra angular en los momentos difíciles y por darme una vida llena de conocimiento, por mostrarme experiencias diversas.

En segundo lugar, agradezco a la Universidad Peruana Unión, por todo el esfuerzo que puso en mí formación profesional, especialmente con una formación académica con principios y valores.

En tercer lugar, agradezco a todos los docentes de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación, por brindarme diferentes consejos y conocimientos para la formación profesional y para concluir el trabajo de investigación.

Finalmente, agradezco al Colegio Técnico Privado “Mariscal Andrés Avelino Cáceres”, por brindar la oportunidad para la aplicación del instrumento de la presente investigación.

## Tabla de Contenido

Tabla de Contenido .....	vi
Índice de Tablas .....	x
Índice de Figuras .....	xi
Resumen.....	xii
Abstract.....	xiii
CAPÍTULO I.....	14
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	14
1.1. Descripción del problema de investigación .....	14
1.2. Formulación del problema .....	17
1.2.1.Problema General.....	17
1.2.2.Problema Específico.....	17
1.3. Objetivos de la investigación .....	18
1.3.1.Objetivo General .....	18
1.3.2.Objetivo Específicos .....	18
1.4. Justificación y viabilidad de la investigación .....	18
CAPÍTULO II.....	20
REVISIÓN DE LA LITERATURA .....	20
2.1. Antecedentes de la Investigación .....	20
2.1.1.Antecedentes Internacionales.....	20
2.1.2.Antecedentes Nacionales .....	21
2.1.3.Antecedentes locales .....	22

2.2. Marco bíblico filosófico.....	24
2.3. Marco histórico.....	25
2.3.1.El Juego.....	25
2.3.2.Los valores.....	25
2.4. Marco teórico.....	26
2.4.1.Juego didáctico.....	26
2.4.2.Propósito de los juegos didácticos .....	26
2.4.3.Característica de los juegos didácticos .....	27
2.4.4.Teoría de los juegos.....	27
2.4.5.Significado metodológico de los juegos didácticos .....	28
2.4.6. Dimensiones de los juegos didácticos.....	29
2.4.7.Valores morales.....	32
2.4.8. Propósitos de la educación en valores.....	32
2.4.8.Características.....	32
2.4.9.Actividades relacionadas con el desarrollo de valores .....	33
2.4.10.Fundamento moral .....	33
2.4.11.Dimensiones de los valores morales.....	33
2.4.12.Tipos de valores morales fundamentales .....	36
2.5. Marco conceptual.....	38
CAPÍTULO III.....	41
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	41
3.1. Hipótesis de la investigación .....	41

3.1.1.Hipótesis General .....	41
3.1.2.Hipótesis específicas.....	41
3.2. Variables de la investigación .....	41
3.2.1. Identificación de Variables .....	41
3.3. Operacionalización de variables.....	42
3.4. Tipo Investigación.....	43
3.5. Diseño de la investigación .....	43
3.6. Población y muestra.....	44
3.6.1. Población .....	44
3.6.2. Determinación de la muestra .....	45
3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	45
3.7.1. Técnicas de recolección de datos .....	45
3.7.2. Instrumentos de recolección de datos (descripción del instrumento) .....	46
3.8. Procesamiento y análisis de datos .....	46
CAPÍTULO IV .....	47
RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	47
4.1. Resultados.....	47
4.2. Pruebas de normalidad .....	51
4.3. Estadísticos de comparación de medias .....	52
4.3.1. Estadísticos de comparación de medias entre el pre y post test en el grupo experimental.....	52

4.3.2. Estadísticos de comparación de medias entre el pre y post test en el grupo control	54
4.4. Discusión	57
CAPÍTULO V	59
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	59
5.1. Conclusiones	59
5.2. Recomendaciones	60
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	62
ANEXOS	65

## Índice de Tablas

Tabla 1 Operacionalización de variables .....	42
Tabla 2 Diseño de investigación .....	43
Tabla 3 Distribución de la población de los estudiantes del primero y segundo grado del nivel primario del Colegio Técnico Privado Mariscal Andrés Avelino Cáceres de San Román, Puno, 2019.....	45
Tabla 4 Resultados descriptivos de pre y pos test entre el grupo experimental y control de la variable valores. ....	48
Tabla 5 Resultados descriptivos de pre y pos test entre el grupo experimental y control de la dimensión honradez. ....	49
Tabla 6 Resultados descriptivos de pre y pos test entre el grupo experimental y control de la dimensión veracidad. ....	50
Tabla 7 Resultados descriptivos de pre y pos test entre el grupo experimental y control de la dimensión solidaridad.....	51
Tabla 8 Pruebas de normalidad por Shapiro Wilk para el grupo experimental y grupo control .....	52
Tabla 9 Estadísticos de comparación de medias entre el pre y post test en el grupo experimental.....	53
Tabla 10 Estadísticos de comparación de medias entre el pre y post test en el grupo control .....	55

## Índice de Figuras

Figura 1 Líneas comparativas entre los puntajes totales del pre test y pos test del grupo experimental.....	56
Figura 2 Líneas comparativas entre los puntajes totales del pre test y pos test del grupo control.....	57

## Resumen

El objetivo de la presente investigación fue determinar la eficacia del programa juegos didácticos en la práctica de valores morales en los estudiantes del primero y segundo grado del nivel primario del Colegio Técnico Privado “Mariscal Andrés Avelino Cáceres” de San Román, Juliaca, 2019. Para la investigación se ha aplicado un diseño experimental y el tipo de investigación fue cuasi experimental. Asimismo, el instrumento fue la prueba pre test (de entrada) y la prueba post test (de salida). La muestra fue conformada por 9 estudiantes en el grupo experimental y 12 estudiantes en el grupo control. En los resultados obtenidos se puede observar en el grupo experimental, solo en el pre test, se sabe que existe una media de 58,2 y una desviación estándar de  $\pm 2,04$ , estas medidas cambian en el pos test, consiguiendo incrementarse a 68,4 en la media con una desviación estándar de  $\pm 2,87$ ; ahondado a ello se observa un grado de significancia ( $T = -8,683$ ;  $p < ,05$ ). En el grupo control, los datos en el pre test, dejan en evidencia una media de 57,41, pasado el tiempo previsto, este dato se incrementó a un 61,08; ahondado a ello, los valores de T de Student, ( $T = -2,828$ ;  $p < ,05$ ). El grupo control, los datos en el pre test, dejan en evidencia una media de 57,41, pasado el tiempo previsto, este dato se incrementó a un 61,08; ahondado a ello, los valores de T de Student, ( $T = -2,828$ ;  $p < ,05$ ) permitieron aceptar la hipótesis alterna. Se concluye que el programa juegos didácticos es eficaz para la práctica de valores morales en los estudiantes del primero y segundo grado del nivel primario del Colegio Técnico Privado “Mariscal Andrés Avelino Cáceres” de San Román, Juliaca, 2019.

**Palabras clave:** Juegos didácticos; Valores morales; Juegos motrices; Educación en valores

## **Abstract**

The objective of this research was to determine the effectiveness of the educational games program in the practice of moral values in students of the first and second grade of the primary level of the Private Technical School "Mariscal Andrés Bello" of San Román, Juliaca, 2019. To The research has been applied an experimental design and the type of research was quasi-experimental. Likewise, the instrument was the pre-test (entry) and the post-test (exit) test. The sample consisted of 9 students in the experimental group and 12 students in the control group. In the results obtained, it can be observed in the experimental group, only in the pre-test, it is known that there is a mean of 58.2 and a standard deviation of  $\pm 2.04$ , these measurements change in the post-test, managing to increase to 68 .4 in the mean with a standard deviation of  $\pm 2.87$ ; deepening this, a degree of significance is observed ( $T = -8.683$ ;  $p < .05$ ). In the control group, the data in the pre-test showed an average of 57.41, after the expected time, this data increased to 61.08; deepened to this, the Student's T values, ( $T = -2.828$ ;  $p < .05$ ). The control group, the data in the pre-test, show an average of 57.41, after the expected time, this data increased to 61.08; Further to this, the Student's t values ( $T = -2.828$ ;  $p < .05$ ) allowed us to accept the alternative hypothesis. It is concluded that the didactic games program is effective for the practice of moral values in students of the first and second grade of the primary level of the Private Technical School "Mariscal Andrés Bello" of San Román, Juliaca, 2019.

**Key words:** Educational games; Moral values; Motor games; Education in values

## **CAPÍTULO I**

### **PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

#### **1.1. Descripción del problema de investigación**

En la actualidad, nuestra sociedad se encuentra inmersa en un mundo que cada día experimenta cambios vertiginosos, en el que las capacidades y las habilidades son indispensables para realizar una actividad o un trabajo, estas se modifican y perfeccionan cada día; es el mundo en el que las ideas surgen y se reestructuran en función a la globalización a la competitividad; donde las personas deben manifestar su capacidad de apertura ante los cambios de manera que puedan convivir reconociéndose como miembros de una sociedad cada vez más exigente y competitiva, en un clima donde poco se practica los valores morales básicos: la veracidad, honradez y solidaridad.

A nivel mundial desde el punto de vista de Rosemberg (2018), los valores tradicionales se han trastocado en un 43% en la sociedad actual, por efecto de la globalización y los cambios sociales y morales que se han vendido, practicando en la primera década del siglo XXI, principalmente la juventud hace evidente estos cambios en la vida familiar, escolar y social, cada vez, es más permisivo aceptar argumentos que desvirtúan a los valores como la honradez, la veracidad, la solidaridad, ahora se atiende más por interés que por los principios y valores morales. Por ello es importante aplicar este programa de juego didáctico para mejorar los valores en los estudiantes.

A nivel Latinoamérica como dice Cepal (2017), en el tipo de sociedad en que actualmente vivimos, se ha restado importancia a la formación de valores en un 27% que reciben los niños en el hogar y sus respectivas escuelas, las cuales pueden ser a causa de descuido o desinterés por parte de sus progenitores y por el mal manejo de desarrollo del tema ya sea por desconocimiento o falta de iniciativa por parte de los docentes, quienes

no trabajan mediante estrategias activas como el juego para afianzar el aprendizaje de los estudiantes.

A nivel Nacional, la moral se ha relajado al punto de que lo banal se ha convertido en modelo de vida, debido al fuerte impacto de los medios masivos como la televisión cuyos contenidos no son edificantes no constructivos, programas como “Esto es guerra” del canal 4, “Válgame Dios” del canal 2 y “Magaly la firme” del canal 9, se han convertido en programas con alto índices de teleaudiencia y con mensajes frívolos de baja categoría. Fernandez (2017), señala que los valores trastocado en el 32% en la sociedad peruana.

En el ámbito regional, la vida ciudadana se ha orientado al decrecimiento de los códigos morales que orientan la convivencia de la sociedad, se cometen desfalcos cohechos y coimas que constituyen el pan cotidiano de las autoridades políticas, administrativas y culturales. Estas actitudes también son muy recurrentes en el entorno local, que la población tiene en mala estima de nuestras autoridades políticas, municipales, religiosas y educativas, por las constantes muestras de deshonestidad, falsedad y falta de solidaridad.

En la escuela, una forma de aprender, formar y practicar los valores morales es la participación en los juegos didácticos, actividades que son alegres, compartidas y obviamente vivenciales por los estudiantes, el juego para ellos es la esencia de su vida y es un recurso pedagógico muy útil para enseñar a no robar (honestidad), a decir la verdad (veracidad) y a compartir con todos (solidaridad), valores morales que deben formarse y consolidarse en la familia y en la escuela.

Educación en valores es uno de los grandes principios que la humanidad predica por medio de sus organizaciones internacionales, nacionales y los diversos sistemas educativos del mundo buscan que esta sea posible como una luz necesaria en medio de la incertidumbre que provoca una época de tantos cambios.

Es necesaria una reflexión que profundice la experiencia del valor dentro de la comunidad educativa. Cada docente y cada padre de familia sabe que educar en valores, es necesario y fundamental transmitirlos y que cada uno de nuestros alumnos o hijos según sea el caso lo asuman como propios, para luego verificar o constatar que logren en practicar de lo aprendido.

En nuestro caso, se observa que el problema a investigar afecta en sí a todos los grados del nivel primario del Colegio Técnico Privado Mariscal Andrés Avelino Cáceres de San Román, Juliaca, porque entre tantas cosas he observado en los docentes: que no aplican estrategias activas como el juego para afianzar y consolidar el aprendizaje de valores en los alumnos; descuidan un tanto la formación en valores por dar mayor prioridad a la parte de contenidos cognitivos; no consideran al juego como una actividad necesaria para contribuir en la formación integral y sobre todo muestran poca iniciativa, ya que no le dedican tiempo a la aplicación de los juegos, que es un medio para lograr la práctica de valores de los estudiantes.

Los juegos didácticos exigen movimiento y las características propias del juego hacen que sean un vehículo de aprendizaje y comunicación ideal para desarrollar el carácter y la inteligencia emocional del niño entre otras cosas; si nos detenemos a considerar el periodo de la infancia, nos encontramos con actos y manifestaciones de energía, necesidad de libertad en la expresión máxima de las acciones que ejecuta; así mismo podemos comprobar claramente que el juego se muestra omnipresente durante la infancia, siendo un elemento necesario para el desarrollo y la formación en valores, por lo tanto debemos valernos de esa actividad natural y propia de su edad para afianzar sus aprendizajes.

A mediados del siglo XIX, la corriente de los métodos activos despertó el interés por las posibilidades del juego en el ámbito escolar desde entonces no ha dejado de discutir sobre el planteamiento más apropiado para su utilización pedagógica en este contexto.

También su finalidad educativa han sido objetos controvertidas opiniones, tanto es así que se ha vinculado con intenciones de contribuir a la integración social, la formación de carácter y la educación moral, además de mejorar la condición física o la iniciación deportiva.

El objetivo de este trabajo de investigación es dar a conocer el efecto de los juegos didácticos en la práctica de los valores morales en los estudiantes del 1ro y 2do grado de primaria del Colegio Técnico Privado Mariscal Andrés Avelino Cáceres de San Román, Juliaca, 2019.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema General**

¿Es eficaz el programa juegos didácticos en la práctica de valores morales en los estudiantes del primero y segundo grado del nivel primario del Colegio Técnico Privado “Mariscal Andrés Avelino Cáceres” de San Román, Juliaca, 2019?

### **1.2.2. Problema Específico**

- a. ¿Es eficaz el programa juegos didácticos en la práctica de la honradez en los estudiantes del primero y segundo grado del nivel primario del Colegio Técnico Privado “Mariscal Andrés Avelino Cáceres” de San Román, Juliaca, 2019?
- b. ¿Es eficaz el programa juegos didácticos en la práctica de la veracidad en los estudiantes del primero y segundo grado del nivel primario del Colegio Técnico Privado “Mariscal Andrés Avelino Cáceres” de San Román, Juliaca, 2019?
- c. ¿Es eficaz el programa juegos didácticos en la práctica de la solidaridad en los estudiantes del primero y segundo grado del nivel primario del Colegio Técnico Privado “Mariscal Andrés Avelino Cáceres” de San Román, Juliaca, 2019?

### **1.3. Objetivos de la investigación**

#### **1.3.1. Objetivo General**

Determinar la eficacia del programa juegos didácticos en la práctica de valores morales en los estudiantes del primero y segundo grado del nivel primario del Colegio Técnico Privado “Mariscal Andrés Avelino Cáceres” de San Román, Juliaca, 2019.

#### **1.3.2. Objetivo Específicos**

- a. Determinar la eficacia del programa juegos didácticos en la práctica de la honradez en los estudiantes del primero y segundo grado del nivel primario del Colegio Técnico Privado “Mariscal Andrés Avelino Cáceres” de San Román, Juliaca, 2019.
- b. Determinar la eficacia del programa juegos didácticos en la práctica de la veracidad en los estudiantes del primero y segundo grado del nivel primario del Colegio Técnico Privado “Mariscal Andrés Avelino Cáceres” de San Román, Juliaca, 2019.
- c. Determina la eficacia del programa juegos didácticos en la práctica de la solidaridad en los estudiantes del primero y segundo grado del nivel primario del Colegio Técnico Privado “Mariscal Andrés Avelino Cáceres” de San Román, Juliaca, 2019.

### **1.4. Justificación y viabilidad de la investigación**

El problema planteado es fundamental, pues parte de la crisis que como país subdesarrollado padecemos, es precisamente, la falta de práctica de valores morales.

La escuela, en este sentido, juega un rol fundamental, pues como agente productor y socializador de los valores en la sociedad y por lo tanto en cada alumno, se puede empezar el cambio que se ha transmitido durante muchos años que aún permanece como una utopía.

El juego para la sociedad es para el niño, y para el adulto es el trabajo, por ello la necesidad de crear espacios de trabajo en nuestras escuelas exige que nosotros los docentes trabajemos nuevas metodologías. El juego no tiene nada de superficial; es sabiduría acumulada, lleva en su entraña una serie de valores que seguramente no se adquieren de otra manera; el juego es didáctico por sí mismo, entrena muchos valores y entrena desde la experiencia. A su vez, educa sin necesidad de educadores, pero si el educador es consciente, participa y si está capacitado, en su actitud y su introversión educativa es mucho más eficaz.

La misión de los docentes debe consistir, en aplicar actividades lúdicas que ayuden a sus alumnos a vivenciar la práctica, los valores, siendo el juego un medio para lograr este objetivo.

Se consideran valores morales básicos a la veracidad, honradez y solidaridad, los que deben formarse y fortalecerse desde los primeros años de su vida, teniendo como núcleo modelador a la familia y posteriormente a la escuela en lo que los agentes, modeladores inevitables son los padres y los docentes.

Esto implica que tanto los padres como los docentes deben ser los paradigmas de vida en valores de lo contrario la familia, la escuela y la comunidad habrán perdido su rol modelador en el desarrollo moral de nuevas generaciones. Para mejorar los valores perdidos en la actualidad, los diferentes individuos se ven obligados a cumplir con los valores que necesitan los niños(as).

Con respecto a valor social, el presente trabajo de investigación beneficiará a los principales participantes que son los estudiantes quienes recibirán diferentes informaciones y el conocimiento del programa de los juegos didácticos, asimismo a la institución educativa, padres de familia y otras personas involucradas de manera indirecta.

## CAPÍTULO II

### REVISIÓN DE LA LITERATURA

#### 2.1. Antecedentes de la Investigación

Como antecedentes de este trabajo se han encontrado los siguientes trabajos de investigación que guardan relación con el presente estudio.

##### 2.1.1. Antecedentes Internacionales

Castro y Terán (2015), *La pedagogía del juego para el fortalecimiento de valores*, de la Universidad Santo Tomás de Colombia, el objetivo fue: Comprender las reflexiones que han construido algunos autores sobre la pedagogía del juego con relación al fortalecimiento de valores. Tipo de investigación documental de tipo interpretativo. Asimismo, llegaron a los siguientes resultados: la pedagogía del juego ayuda al desarrollo cognoscitivo de manera significativa, también la pedagogía del juego promueve la generación de Zona de Desarrollo Próximo, en conclusión, la pedagogía del juego es un elemento fundamental en la educación, porque potencia la identidad personal y otros aspectos.

González (2016), en su tesis titulada: *“significado del juego en el contexto escolar de niños y niñas que asisten a II nivel de transición de educación Parvulario en un colegio Particular subvencionado”* de la Universidad de Chile, el objetivo de la investigación fue comprender los significados que los niños de II nivel de transición que otorgan al juego en su contexto escolar. El estudio es exploratorio de criterio temporal transversal. Los resultados se presentan en torno a los objetivos específicos planteados. Para dar cuenta del primer objetivo se organizaron los tipos de juego a partir de dos categorías centrales que guiaron el análisis que daban cuenta de la acción de los niños: juegos en el patio y juegos en la sala y como conclusiones el jugar es moralmente menospreciado que aprender, existe una disminuida valoración de los niños frente a esta actividad fundamental

para el desarrollo humano y por último los agentes encargados del aprendizaje en la escuela no están considerando esta actividad como una estrategia pedagógica fundamental para el desarrollo de los estudiantes.

Chicaiza (2017), en su tesis titulada: *“El juego simbólico en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 4 años en la unidad educativa nueva era de la facultad de ciencias de la salud carrera de estimulación temprana de la universidad técnica de Ambato. Ecuador”*. Y considera como objetivo general: Determinar cómo el juego simbólico influye en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 4 años en la Unidad Educativa Nueva Era. Tipo de tesis bibliográfica documental. Llegó al siguiente resultado: que el 53% de los niños no tienen habilidades cognitivas. Y llega a la siguiente conclusión: de la población estudiada le falta el desarrollo de las habilidades que esto ayudaría en el normal desenvolvimiento en la etapa escolar, debida a la falta de aplicación del juego simbólico en los niños/as.

### **2.1.2. Antecedentes Nacionales**

Núñez (2019), en su tesis titulada: *Los juegos didácticos en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E. Privada “PKES School – Huaura”*, con objetivo de determinar la relación de los juegos didácticos en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I. E. P. Pkes School-Huaura, asimismo consideró en la parte metodológica el tipo de investigación correlacional. Con respecto del resultado el 44,0% de niños de 2 años de la I.E.P. Pkes School-Huaura alcanzaron un nivel moderado en la variable juegos didácticos, y el 32,0% alcanzaron un nivel alto y un 24,0% obtuvieron un nivel bajo, asimismo en la prueba estadística fue con Shapiro-Wilk la significancia fue 0,004 es menor a 0,05 por lo tanto en conclusión se existe correlación entre los juegos didácticos y la dramatización.

Castro (2016), en su tesis titulada: *“Los juegos didácticos y su influencia en el fortalecimiento del valor de solidaridad en los niños de 5 años de edad de la I.E.I. 374-*

*Pueblo nuevo-Buenos Aires, 2015*". Su objetivo es determinar la relación entre los juegos didácticos y el fortalecimiento del valor de solidaridad en niños de 5 años, en la parte metodológica el estudio pertenece al nivel correlacional, el resultado en la primera observación en relación a respeto a la igualdad, con el 93.33% que acusan nunca o nula observación, en la segunda observación el 80% de los elementos observados registraron siempre, en conclusión se mostraron estímulos de solidaridad en los niños y se expresaron, favoreciendo su comunicación entre sí, con la docente, compartieron otros niños, respetar el turno de juego, en favor de superar egocentrismo y comprender el punto de vista de sus pares.

Lachi (2015), en su tesis titulada: *"Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños de 5 años"*, sus objetivos es diseñar una estrategia didáctica a través de juegos tradicionales para mejorar la competencia de número y operaciones en niños de 5 años, además en la metodología el tipo de investigación es un método utilizado es la aplicada proyectiva con enfoque cualitativo, en el resultado menciona con relación al objetivo fue diseñar una estrategia didáctica a través de juegos tradicionales y ayudó a mejorar la competencia de número y operaciones, en conclusión las estrategias de juego tradicionales es una forma de desarrollar la matemática de manera divertida, porque involucra a los niños en actividades lúdicas y agradables.

### **2.1.3. Antecedentes locales**

Garavito (2017), en su tesis titulada: *Tipo de valores morales que se desarrolla en el juego libre en los sectores en niños y niñas de 5 años de la IEI N° 84 del distrito de Taraco y la IEI 194 "Corazón de Jesús" del distrito de Acora-2016*, su objetivo es comparar los tipos de valores morales que se desarrollan en el juego libre en los sectores en niño y niña de 5 años, en la parte metodológica el tipo de investigación fue descriptivo de enfoque cuantitativo, con respecto a los resultados se observa que en la I.E.I N° 84 del distrito de

Taraco en la sección de 5 años “A”, en la dimensión del valor de la responsabilidad obtuvo el 100% considerando el ítem: cumplen los acuerdos del salón cuando se dirigen a los diferentes sectores, en la escala de “siempre”, en comparación con la I.E.I. N°192 “Corazón de Jesús” del distrito de Acora en la sección de 5 años “A” en el mismo ítem y escala, obtuvo el 51.5% notándose una gran diferencia; de la misma manera sucede con los demás ítems, lo cual indica que en cuanto al valor de la responsabilidad la I.E.I. N°84 en la sección 5 “A” de Taraco prioriza y enfatiza los ítems planteados en la ficha de observación. En conclusión, el valor de responsabilidad se prioriza con mayor énfasis en el momento pedagógico.

Chuquija y Huanca (2017), en su tesis titulada: *“La dramatización con títeres como técnica en la práctica de valores morales, en niñas y niños del tercer grado de la IEP N° 70623 santa rosa de la ciudad de Puno 2016”*. El objetivo principal fue: Determinar la eficacia de la aplicación de la técnica de dramatización con títeres en el fortalecimiento de la práctica de valores en niños y niñas del Tercer Grado de la IEP. N° 70623 Santa Rosa de la ciudad de Puno – 2016. Asimismo, en la parte metodológica el tipo de investigación es experimental y el diseño cuasi – experimental, tiene el siguiente resultado en el Pre Test en la escala de calificación AD no hubo ningún niño, en escala A 5%, B 30%, C 65% respectivamente de un total de 20 niños; en el Post Test en la escala AD 60%, A 40%, B no hubo ningún niño, C no se encontraron ningún niño. Asimismo, en la prueba estadística la T calculada (18.807) es mayor a la T tabulada (1.72913), en conclusión, es altamente significativa, la dramatización de títeres como técnica es eficaz en la práctica de valores morales en los estudiantes.

Salamanca y Ccuno (2017), en su tesis titulada: *“Los cuentos infantiles en el aprendizaje de valores morales en los niños y niñas de 4 años de edad de la I.E.I. aplicación N° 252 UNA - Puno 2017”*. El objetivo principal fue: Determinar la eficacia de los cuentos infantiles en el desarrollo de los valores morales en los niños y niñas de 4 años de edad

de la I.E.I. N° 252 Aplicación UNA – PUNO – 2017. En la metodología el tipo de investigación es experimental del diseño pre – experimental. El resultado de la investigación fue: en Pre Test de acuerdo a la categoría de Logro alcanzado 0.00% ningún niño se ubica, en proceso 29%, en inicio 71%. En el Post Test de acuerdo a la categoría logro alcanzado 41%, en proceso 59%, en inicio no se encontró ningún niño del total de 17 niños(as), asimismo en la prueba estadística fue la T calculada (9.500) es mayor a la T tabulada (1.7459). En conclusión, es altamente significativa, porque la narración de los cuentos infantiles es eficaz en el aprendizaje de valores morales en los estudiantes.

## **2.2. Marco bíblico filosófico**

El valor moral perfecciona al hombre, en su voluntad, libertad y razón. La práctica de los valores morales, dependen exclusivamente de la elección libre, el hombre elige alcanzar valores y será posible con esfuerzo y perseverancia, el cual se obtiene a base de méritos.

La práctica de los valores morales lleva al niño a construirse como un hombre de bien, a formarse o ser útil y más humano. El libro de Salmos 25:5 nos enseña a decir la verdad “Encamínate en tu verdad. Tu eres mi Dios y Salvador”, el libro de Proverbios 13:11 nos enseña a ser honrados “El dinero mal habido pronto se acaba; quien ahorra, poco a poco se enriquece” y en el libro de Salmos 112:5 nos enseña a ser solidarios “Bien le va al que presta con generosidad y maneja su negocio con justicia”.

Los valores morales surgen primordialmente en el niño por influencia en la familia, como tener respeto, honradez, lealtad, responsabilidad y otros, los docentes en la escuela deben de fortalecer en los estudiantes estos valores que son de vital importancia.

## **2.3. Marco histórico**

### **2.3.1. El Juego**

Los juegos aparecen hace 4000 años antes de Cristo los cuales eran juegos de tableros donde se aplicaban estrategias, las habilidades e inteligencia del jugador y la jabalina donde se combinaba deporte, entrenamiento y trabajo. En los años 3000 antes de C. los niños de Egipto utilizaban juguetes de arcilla. En la India 2000 años antes de C. jugaban con canicas, los mayas y los aztecas jugaban con la pelota utilizando algunas reglas, este juego se volvió una actividad sociocultural.

Para los griegos el juego estaba ligado a la adoración de los Dioses, ahí surgieron los juegos de competición llamados hoy en día juegos olímpicos que se realizan cada 4 años. En el incanato se celebra el “*warachico*” que comprendía un conjunto de pruebas competitivas para que el adolescente adquiriera el *llauto* como distinción de hombría y mayoría de edad.

En la escuela nueva el niño se preparaba para una vida en la sociedad y a través de los juegos puede llegar obtener nuevos conocimientos y enseñanzas.

### **2.3.2. Los valores**

Es por ello que sabemos que los valores son eternos y que en todos los tiempos de la humanidad se han sentidos atraídas, todos los grandes hombres de la historia que cultivaron los valores, fueron grandes líderes en su tiempo.

En Israel antiguo ellos tenían la ley de Dios que Moisés les dio esas leyes debían cumplirse en forma física, moral y espiritualmente, ellos adoraban a Dios (Jehová), la ley mosaica condenaba severamente el robo, la mentira y otros desvalores. En el imperio Incaico respetaban los valores y tenían unas reglas los cuales son: *ama llulla* (no seas mentiroso), *ama quella* (no seas flojo), *ama sua* (no seas ladrón).

A medida que pasa el tiempo la importancia de los valores morales han cambiado el concepto de ver a las personas por su estatus social o económico.

## **2.4. Marco teórico**

### **2.4.1. Juego didáctico**

#### **2.4.1.1. Concepto**

Según, Cervantes (2019), refiere que: “Es una técnica participativa de la enseñanza orientada a desarrollar en los estudiantes métodos de orientación y conducta adecuada, estimulando así la conducta con un apropiado nivel de decisión y autodeterminación moral” (p. 72). Esto quiere decir que no solo favorece la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, también contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; brinda una forma de trabajo docente una gran variedad de procedimiento para la preparación de los estudiantes en la adquisición de decisiones para la solución de diversas situaciones problemáticas.

Beltrán, Quintana y Ricaurte (2015), sostienen que: “el juego es una actividad naturalmente feliz, que favorece el desarrollo integral de la personalidad del hombre y en específico su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un carácter didáctico, cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de forma lúdica” (p. 17).

#### **2.4.2. Propósito de los juegos didácticos**

- ❖ Enseñar a los estudiantes y adquirir decisiones ante diversas situaciones problemáticas que pueden surgir a lo largo de su vida.
- ❖ Garantizar la posibilidad, la adquisición de experiencias prácticas del trabajo colectivo y el estudio de las actividades organizativas del estudiante.
- ❖ Aportar a la asimilación de conocimientos teóricos de diferentes asignaturas empezando del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.

- ❖ Encaminar a los estudiantes en la solución de diversos problemas de la vida y la sociedad.

### **2.4.3. Característica de los juegos didácticos**

- ❖ Propicia el interés por los conocimientos de las asignaturas.
- ❖ Provocan la necesidad de tomar decisiones.
- ❖ Desarrolla en los estudiantes diversas habilidades de trabajo colectivo de apoyo mutuo en el desempeño conjunto de tareas.
- ❖ Requiere la aplicación de los conocimientos adquiridos en diferentes temáticas relacionados con este.
- ❖ Se utilizan para mejorar y comprobar los conocimientos aprendidos en clases demostrativas y para el desarrollo de sus habilidades.
- ❖ Creatividades pedagógicas dinámicas con limitación en el lapso de conjugaciones de variantes.
- ❖ Aceleran la adaptación de los educandos a diversos procesos sociales dinámicos.
- ❖ Rompen con los esquemas del aula de la posición autoritaria e informadora del docente, liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

### **2.4.4. Teoría de los juegos**

#### **a. Teoría del crecimiento.**

Perez (2015), considera al juego “como resultante fundamental para el desarrollo. El juego está considerado como un fenómeno rigurosamente físico. Afirma que el equilibrio orgánico, por la secreción glandular es el origen biológico de esta actividad por medio del juego” (p. 92).

El niño juega porque tiene una estructura compleja en su desarrollo. Así mismo, la diferencia del sexo como niñas y niños divide la causa y forma del juego. La expresión

espiritual de la personalidad infantil, es cimiento biológico de tendencia e instinto que da a conocer la diferencia del juego de acuerdo al sexo.

**b. Teoría del ejercicio preparatorio.**

Defendido por Gross (2017), ha definido "al juego como el agente empleado para ampliar potencialidades congénitas del niño, el juego es una función que logra que las intuiciones que están iniciales, se motiven, se perfeccionen y se activen los trabajos que realizarán cuando sean mayores" (p. 201).

**c. Teoría de la energía superflua**

Formulada por Schiller (2003), que afirma que: "El juego es la energía agradable y sin formalidad de un exceso. La razón del juego radica en la subsistencia de un excedente de energía, que luchando por evadirse del organismo infantil se despliega por los centros nerviosos" (p. 253).

**d. Teoría del descanso o recreo**

Su principal representante Sherithel (2009), quien sostuvo que "el juego como actividad proporciona al niño, es recomendable recrear las partes fatigadas del sistema nervioso, en tanto que otras partes entran en actividad" (p. 80). Este criterio hizo establecer los recreos en las escuelas. Sostiene que el niño juega para descansar y no para cansarse.

**2.4.5. Significado metodológico de los juegos didácticos**

Tradicionalmente se han empleado condición indistinta los términos juegos didácticos y técnicas participativas; sin embargo, es nuestra opinión que todos los juegos didácticos constituyen técnicas participativas y competitivas de lo contrario no hay juego, y en este sentido dicho principio obtiene la importancia y un valor didáctico primordial.

Según, Fishburne (2017), "Los juegos didácticos son las herramientas, recursos y rutinas que permiten cambiar la práctica de los estudiantes, para extraer de ella y del

proceso científico acumulado por la nueva generación, todo el conocimiento técnico necesario para innovar la realidad y recrear nuevas prácticas, parte de una técnica dialéctica” (p. 264).

Para utilizar de manera correcta los juegos didácticos, es preciso crear un clima favorable que permita que el estudiante esté feliz metido en el contexto. Estas técnicas no se pueden emplear si no desean hacerlo, deben tener relación con la actividad docente que se esté llevando a cabo, además, su práctica debe tener un fundamento psicológico, de lo contrario no debe emplearla, porque pueden generar resultados negativos en el intercambio.

#### **2.4.6. Dimensiones de los juegos didácticos**

##### ***A. Dimensión del pensamiento lógico-matemático.***

###### **A.1. Clasificación**

Según, Peraza, Páez y Villalpando (2006), la clasificación “es una operación lógica elemental en el desarrollo del pensamiento lógico matemático, cuya importancia se reduce a su relación con el concepto de número. La clasificación interviene en todos los conceptos que constituyen nuestra estructura intelectual” (p. 103).

Clasificar no es solamente juntar los objetos físicamente, sino crear una relación mental de semejanzas y diferencias que sirva para hacer agrupaciones con distintos artículos por sus características comunes. Se inicia la formación del concepto de clasificación cuando el niño identifica las propiedades físicas de los objetos, establece conexiones entre ellos, por sus similitudes y los separa por sus diferencias (principalmente de forma, tamaño y color). Van conociendo y relacionándolos con los que ya conocía.

## **A.2. Seriación**

Cuervo, Pedroza y Sanchez (2017), sostienen que: “Para entender seriación, se debe primero comprender el concepto de serie. Se trata de una sucesión o seguidilla de elementos que guardan algún tipo de relación entre sí. La seriación es una operación mental elemental que se desarrolla en la infancia y que precede al entendimiento de los números” (p. 34). Villegas (2010) afirma que el niño, antes de poder ordenar series, pasa por diversos cambios y experiencias.

## ***B. Dimensión de los juegos verbales***

### **B.1. Las adivinanzas**

Las adivinanzas son dichos populares utilizados como entretenimientos en los que se describe algo para que sea adivinado. Según Alejos (2016), “Tienen como objetivo entretener y divertir, forman parte activa. Además de ser un pasatiempo, contribuyen al aprendizaje de los niños y a la difusión y entretenimiento de las tradiciones populares; durante mucho tiempo han tenido una transmisión oral, (de boca en boca) lo que ha facilitado los numerosos cambios y diferencias en las adivinanzas” (p. 29). Hacen referencia a elementos y objetos de uso cotidiano, como utensilios y animales domésticos, frutas y verduras, anatomía humana, elementos de la naturaleza, cualidades humanas (sentimientos), etc. Es importante las adivinanzas para aumentar el vocabulario de los más pequeños, ya que por su forma verbal, suelen ser breves y fáciles de recordar.

### **B.2. La poesía**

Los poemas son obras escritas en verso, que buscan expresar las emociones y sentimientos en donde es común el uso de la rima y otras herramientas del lenguaje. Lo que se busca con la poesía, la belleza y sus expresiones a través de la escritura.

El lenguaje infantil tiene una característica fonológica, semántica y morfosintáctica al igual que el lenguaje adulto, así mismo, el habla infantil posee modelos distintos. Peredo

(2009) afirma que: “Para alcanzar la comunicación debieran ser originales, concretos, divertidos, directos y coherentes, sin embargo, el niño ama la fantasía y el desarrollo de metáforas el cual no comprende en forma cabal, pero se convierten en un estímulo de su fantasía y un descubrimiento de inevitables sonoridades” (p. 218).

### **B.3. El refrán**

El refrán conocido también como proverbio, es una frase o dicho que muestra una enseñanza; es una sabia máxima y que corresponde a la sabiduría popular; procede de las experiencias de la sociedad, atesoradas a través de los siglos, y que el folklore ha ido adaptando a la sabiduría propio de cada pueblo.

Ejemplos:

- Haz el bien sin mirar a quien
- A Dios rogando y con el palo dando
- En boca del mentiroso, lo cierto se hace dudoso

### **C. Dimensión de los juegos motrices**

Es una actividad natural y primordial de los impulsos más preciados del niño. Constituye la expresión espontánea y el modo perfecto para satisfacer la necesidad de movimiento y acción implantado la creatividad. Morán (2011), sostiene que: “el movimiento forma la primera necesidad del niño, siendo imperativo, que este juegue, ya que de tal manera favorece el desarrollo de los músculos, el desarrollo orgánico, la coordinación de sus movimientos y sentidos para lograr su desarrollo físico y su madurez emocional y social” (p. 107). El juego favorece al niño los medios de crear libre y natural las diferentes acciones, constituyendo la práctica de esta actividad que lo impulsará a adquirir nuevos conocimientos, poniendo en evidencia su dinamismo, íntimamente unido al proceso de desenvolvimiento psíquico y social del estudiante.

## **2.4.7. Valores morales**

### **2.4.7.1. Definición**

Los valores morales son aquellos que llevan a convertir al hombre en cuanto al ser hombre, a realizar acciones buenas como el hecho de vivir honestamente, de poder hablar con la verdad y actuar pensando en el prójimo, detalles que no se pueden oponer al camino hacia la perfección. El valor moral lleva al hombre a ser un buen hombre, refiriéndose a su voluntad, a su libertad y a su razón. El hombre puede tener buena o mala salud, o más o menos cultura, pero ello no es algo que afecte directamente al hecho de poder ser un buen hombre. Sin embargo, hay comportamientos que si hacen degradar al ser humano y lo deshumaniza; comportamientos como, el hecho de robar, mentir, ser violento o ser poco solidario. Por el contrario, los comportamientos correctos, como, vivir en la verdad, actuar con honradez y buscar la justicia, son comportamientos que perfeccionan la vida del hombre.

### **2.4.8. Propósitos de la educación en valores**

- ❖ El ejercicio de la capacidad de crítica frente a los valores vigentes.
- ❖ La reflexión racional y autónoma del estudiante en lo concerniente a los valores.
- ❖ La creación de formas más justas de convivencia.
- ❖ Mantener conductas coherentes con los valores que dicen apoyar.

### **2.4.8. Características**

- ❖ Los valores morales concuerdan con las concepciones de la vida y del hombre.
- ❖ Los valores morales no existen en abstracto ni de manera absoluta; están ligados a la historia, a las culturas, a los diferentes grupos humanos.
- ❖ Influyen en la forma de pensar del hombre, en sus sentimientos y formas de comportamiento.

#### **2.4.9. Actividades relacionadas con el desarrollo de valores**

- ❖ Jornada de juegos cooperativos, en la que se define la intencionalidad participativa de los estudiantes y los valores que demuestren honradez, veracidad y solidaridad.
- ❖ Visualización de imágenes y escucha de canciones que transmiten o pueden incorporar los valores morales.
- ❖ Elaboración de historietas que den a conocer valores trascendentales para el grupo.
- ❖ Redacción creativa que exprese escenas que centren su atención en el desarrollo de los valores morales.
- ❖ Utilización de videos y lecturas que involucren el desarrollo de valores en el aula.
- ❖ Debate sobre cómo se han evidenciado los valores dentro de la diversidad cultural del país y cómo se expresan en la actualidad.
- ❖ Incorporar los valores morales en el arte, deporte y en el desarrollo de habilidades sociales.

#### **2.4.10. Fundamento moral**

Habiendo aceptado que hay muchos valores morales, conviene precisar los fundamentales como la veracidad, la honradez y la solidaridad. Los cuales han sido motor de una parte del desarrollo moral del mundo actual y el crecimiento de las sociedades.

La práctica de valores morales se produce en el estudiante por la participación interactiva entre el individuo y su sociedad buscando una actuación que hace excepcional al hombre cuando no miente, no roba y es solidario con su prójimo.

#### **2.4.11. Dimensiones de los valores morales**

La formación moral de los niños se debe iniciar en primer lugar, en el hogar y consolidar con más vigor en la escuela, Ortega (2002), propone que: “La familia es madre

nutricia de los valores y principios morales que serán el norte en la vida del infante y de su futuro como ciudadano” (p. 146).

### **A. Dimensión de la honradez**

La honradez consiste en tener buen comportamiento, hablar con sinceridad y que tenga sentido o coherencia todo esto constituye una cualidad del ser humano, además no puede faltar el respeto los otros valores como: justicia y la verdad. La honradez no puede ser dominada con los apetitos o deseos personales de las personas. Por otro lado, si la persona quiere cumplir con la honradez tiene que convivir con la verdad y no sus propias intenciones, el ser humano al actuar de acuerdo a sus propios intereses ya estaría incumpliendo con la honradez. (Flores, Valenzuela, et. al, 2012)

Así mismo, Porto, J y Gardey, A. (2011) “Honradez es la rectitud de ánimo y la integridad en el obrar. Quien es honrado se muestra como una persona recta y justa, que se guía por aquello considerado como correcto y adecuado a nivel social” (p. 30). La felicidad de la persona depende de la honradez que tiene, porque la persona honrada respeta los bienes de su prójimo.

La honradez es la virtud que te lleva a respetar los bienes ajenos y ser consecuente con las exigencias de justicia de la persona humana para una convivencia pacífica y fraterna. “Por tanto, esta virtud está íntimamente relacionada con la sinceridad y el respeto a la dignidad de la persona humana; y en consecuencia también es base o fundamento para una vida personal y social digna”. (Piscoya, 2014, p.69)

### **B. Dimensión de la veracidad**

Carter (2015), señala que: “Veraz es la persona que siempre dice la verdad. La veracidad se refiere, pues, a la conducta que ejercita el hombre consigo mismo de cara a

los demás. Es la voluntad permanente que uno se propone para decir la verdad; y conlleva la interna transparencia y el libre responder de sí mismo” (p. 318).

La verdad y la mentira son dos conceptos que son opuestos por naturaleza y son básicos para entender la realidad. Una afirmación puede ser verdadera o falsa y para saberlo se ponen en marcha criterios, pruebas o datos que lo demuestren. En principio, la verdad existe cuando hay una correspondencia objetiva entre lo que se afirma y los hechos mencionados. La veracidad es todo aquello que tiende hacia la verdad.

La veracidad tiene un componente moral, en cuanto que es la predisposición a decir la verdad y defenderla en un sentido amplio. No hay que confundirla con la verosimilitud, que es la apariencia de que algo sea verdadero.

La veracidad es lo que se opone a lo alejado de la realidad o mentiroso, por ejemplo: “Mi primo es un hombre veraz, puedes confiar en su palabra, no te defraudará”, “Este periódico se precia de veraz, sin embargo, publica noticias de fuentes dudosas” o “El profesor les hablaba a sus alumnos sobre valores y logró convencerlos, pues sonaba veraz”.

### **C. Dimensión de la solidaridad**

La solidaridad es un valor que se puede definir como la toma de conciencia de las necesidades de otras personas necesitadas a quienes se debe brindar el apoyo para mitigar sus carencias, limitaciones o dificultades. Se trata de un valor que hay que fomentar tanto en la familia como en la escuela, así como en otros ámbitos. Los niños no nacen solidarios, la solidaridad se enseña a los niños a través de muchas formas y en distintas situaciones del cotidiano.

Palomino (2008), indica que: “Es recomendable enseñar a los niños a ser solidarios: la solidaridad debe ser enseñada y transmitida a los niños a través del ejemplo. Son los padres quienes deben ejercitar la solidaridad entre ellos, con sus hijos, vecinos, amigos y

otros familiares” (p.126). Es el ejercicio que más fomenta la interiorización de los valores en los niños. En la escuela, se debe trabajar la solidaridad en los niños, es decir, el despertar de la preocupación por los demás ayudando a los más pequeños a llevar la mochila, compartiendo el material escolar a los que se haya olvidado y que se preocupen por algún compañero que esté enfermo.

#### **2.4.12. Tipos de valores morales fundamentales**

Según, Choqueneira, S., y Pequeña, L. (2012), consideran los siguientes valores morales:

- a. Autoestima:** Es la percepción personal que tiene un individuo sobre sus propios méritos y actitudes, esta se construye a partir de las personas que nos rodean, de las experiencias, vivencias y sentimientos que se producen durante todas las etapas de la vida, principalmente en la infancia y adolescencia.
- b. Respeto:** Es la consideración, atención, diferencia o miramiento que se debe a una persona. es el sentimiento que lleva a reconocer los derechos y la dignidad del otro, por ende, es conveniente inculcar desde la primera infancia, el respeto a sí mismo, a los demás y, a su entorno, es por ello que los niños deben tener como modelos a sus padres y maestros.
- c. Responsabilidad:** Es la capacidad de sentirse obligado a dar una respuesta o a cumplir cierta actividad sin presión externa alguna; dicho valor tiene dos vertientes, individual y colectiva; la primera es la capacidad que tiene una persona de conocer y aceptar las consecuencias de sus actos libres y conscientes, la segunda es la capacidad de influir en lo posible en las decisiones de una colectividad, al mismo tiempo que responde de las decisiones que se toman como grupo social en donde uno está incluido. El sentido de la responsabilidad se pondrá en juego desde la más sencilla situación de la vida cotidiana y en el trato diario que el niño tenga con sus padres, sus maestros y sus iguales.

- d. Cooperación:** Se considera como la acción que se realiza juntamente con otro u otros individuos para conseguir un mismo fin, dentro de la cooperación el individuo debe ser miembro activo e iniciar la acción, no esperar que los demás empiecen a actuar, es importante ser el iniciador, los objetivos propuestos para interiorizar dicho valor son, fomentar la cooperación y observar la necesidad que tiene el individuo de los demás, así mismo estimular la comunicación y coordinación en el grupo.

Según Colquehuanca, G. y Chura, J. consideran los siguientes valores morales

- a. Respeto:** Es aceptar y comprender su forma de pensar, aunque no sea igual a la nuestra, dicho valor debe manifestarse al entablar cierta comunicación con nuestros semejantes, sería una forma agradable de conducirse por la vida. El respeto es precisamente esa facultad de actuar honradamente para con otros, sabiendo que los demás necesitan las mismas consideraciones que exigimos para nuestra vida reconociendo sus derechos y necesidades. El respeto surge directamente de la educación dada a través de la autoridad ejercida y transmitida al niño por parte de sus padres. (Candro, V., 2009)
- b. Honestidad:** Constituye uno de los valores más importantes en la formación de la personalidad del niño al ser la base de relaciones personales en las que la proyección hacia otro implica un afecto personal desinteresado, conocer por qué un comportamiento honesto logra buenos amigos y un reconocimiento moral, es básico para desarrollar este valor en los niños, pero cabe mencionar que es un valor bastante abstracto de comprender para un niño en la primera infancia y que solo mediante comportamientos particulares logra poco a poco consolidarse como un valor general.
- c. Generosidad:** Este valor busca la unidad y la felicidad con las personas con las que se convive, el individuo se da la oportunidad de ayudar con entusiasmo a los demás.

Cuando la persona busca el bienestar de los demás es digno de recibir lo mejor, de tal manera que se interioriza ese valor.

- d. Responsabilidad:** Este valor se manifiesta cuando las personas toman decisiones conscientemente y aceptan las consecuencias de sus actos, dispuestos a rendir cuentas con ellos, la responsabilidad es la virtud o disposición habitual de asumir las consecuencias de las propias decisiones, es decir es la capacidad de dar respuesta de los propios actos. El ser humano aprende a responsabilizarse, o a no hacerlo, desde la primera etapa de su vida. Las pequeñas tareas y obligaciones de la vida cotidiana tendrán que ir estando adaptadas a la edad del niño. Luego de haber mencionado autoras con respecto a los tipos de valores morales, las cuales han optado para desarrollar su investigación, considero importantes los valores morales constituidos por la responsabilidad, respeto y cooperación, que se han priorizado y puesto en ejecución en la presente investigación.

## 2.5. Marco conceptual

- ❖ **Anomia.** Situación social en la que las personas no pueden orientar con exactitud y precisión su conducta, bien porque no existen definiciones claras de las normas sociales a seguir, porque hay algún conflicto entre ellas o porque carecen de capacidad de respuesta a los estímulos socio- culturales.
- ❖ **Axiología.** Teoría de los valores y de los juicios de valor. Constituye un capítulo central de la pedagogía, dado que la educación es incitar al hombre a la realización de los valores para lograr su perfeccionamiento a través de la realización de su proyecto personal de vida.
- ❖ **Cultura moral.** Conjunto de acciones simbólicas que guían o pautan el juicio y la conducta moral en situaciones conflictivas o de toma de decisiones.
- ❖ **Educación.** Formación destinada a desarrollar la capacidad intelectual y moral de un individuo.

- ❖ **Enseñanza-Aprendizaje.** Es el proceso en el que la acción didáctica del docente y la experiencia que vive el alumno que adquiere o modifica su comportamiento de manera estable, tiene un carácter interactivo, social, dinámico, creativo, intencional y sistemático.
- ❖ **Honestidad.** Es una forma de vivir adecuadamente entre lo que se piensa y la conducta que se observa hacia el prójimo. Es respetar la propiedad ajena.
- ❖ **Infancia.** Periodo comprendido entre el momento del nacimiento y los 12 años, aproximadamente. Esta primera etapa de la vida es fundamental en el desarrollo, pues de ella va a depender la evolución posterior, y sus características primordiales serían las físicas, motrices, capacidades lingüísticas y socio afectivas.
- ❖ **Juego.** Actividad natural y adaptativa propia del hombre, y ayuda a los individuos que lo practican a comprender el mundo que les rodea y actuar sobre él. Se trata de una actividad compleja porque engloba una variedad de conductas a distintos niveles ya sea en el aspecto físico, psicológico y social (Delgado, 2011).
- ❖ **Estadio moral.** Estructura de pensamiento dentro de un proceso de desarrollo que posibilita una forma determinada de razonamiento moral, comportamiento o respuesta a estímulos socioculturales.
- ❖ **Habilidades sociales.** Conjunto de comportamientos interpersonales que aprende el individuo y que paulatinamente configuran su competencia social en los diversos ámbitos de relación con los demás.
- ❖ **Inteligencia moral.** Conjunto de capacidades psicomotoras que constituyen la conciencia moral de la persona y le permiten enfrentarse a los conflictos de valores.
- ❖ **Juicio moral.** Facultad de la conciencia que permite distinguir lo bueno de lo malo, lo justo de lo injusto, lo negativo de los positivos, etcétera. Es una guía universal de actuación que cada persona adopta en función de su propio grado de convencimiento.

- ❖ **Resolución de conflictos.** Conjunto de recursos orientados a la superación de situaciones controvertidas.
- ❖ **Solidaridad.** Es la ayuda mutua que debe existir entre las personas, no porque se les conozca o sean nuestros amigos, simplemente porque todos tenemos el deber de ayudar al prójimo y el derecho a recibir la ayuda de nuestros semejantes.
- ❖ **Valores.** Los valores son cualidades de personas y de grupos, que se manifiestan en su comportamiento personal y en la relación que establece con el entorno natural y social, cabe mencionar que los valores no son innatos, son una construcción social que se aprende de acuerdo a la época.
- ❖ **Moral:** Está formada por costumbres, creencias y las normas de un individuo o de un conjunto de sujetos, de acuerdo a la moral, una persona determina si un acto es incorrecto o correcto y luego actúa en consecuencia (Real Academia Española, 2016).
- ❖ **Valores morales:** Son los criterios que llevan a un ser humano a definir si una acción es buena o mala. El desarrollo y la adopción de estos valores dependen de múltiples variables, como la educación, la cultura y la experiencia que son desarrollados y perfeccionados por cada persona a través de su experiencia (Real Academia Española, 2016).
- ❖ **Veracidad.** Es la virtud que inclina a decir siempre la verdad y manifestarse al exterior tal y como se es interiormente. Por eso se opone a la mentira, simulación, hipocresía, falsa humildad, adulación, charlatanería.
- ❖ **Virtud.** Cada uno de los rasgos de la persona que conforman un modo de proceder recto e íntegro de acuerdo con las normas morales y éticas vigentes en la sociedad.
- ❖ **Honradez.** Como honradez denominamos la cualidad de la persona que obra y actúa con rectitud, justicia y honestidad. La palabra, como tal, deriva de honrado, participio del verbo honrar.

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1. Hipótesis de la investigación**

##### **3.1.1. Hipótesis General**

Existe eficacia del programa juegos didácticos en la práctica de valores morales en los estudiantes del primero y segundo grado del nivel primario del Colegio Técnico Privado “Mariscal Andrés Avelino Cáceres” de San Román, Juliaca, 2019.

##### **3.1.2. Hipótesis específicas**

- a. Existe eficacia del programa juegos didácticos en la práctica de la honradez en los estudiantes del primero y segundo grado del nivel primario del Colegio Técnico Privado “Mariscal Andrés Avelino Cáceres” de San Román, Juliaca, 2019.
- b. Existe eficacia del programa juegos didácticos en la práctica de la veracidad en los estudiantes del primero y segundo grado del nivel primario del Colegio Técnico Privado “Mariscal Andrés Avelino Cáceres” de San Román, Juliaca, 2019.
- c. Existe eficacia del programa juegos didácticos en la práctica de la solidaridad en los estudiantes del primero y segundo grado del nivel primario del Colegio Técnico Privado “Mariscal Andrés Avelino Cáceres” de San Román, Juliaca, 2019.

#### **3.2. Variables de la investigación**

##### **3.2.1. Identificación de Variables**

**Variable X:** Juegos didácticos

Los juegos didácticos son aquello que beneficia el desarrollo del aspecto cognitivo del niño como el resto de sus elementos en su crecimiento. Su capacidad de inferir, la expresión oral o escrita, la motricidad. A través de los juegos se puede impulsar la

capacidad de aprendizaje de los niños de ahí que muchas veces los juegos didácticos se utilicen en las aulas como una forma más de romper con la monotonía que suponen los métodos tradicionales y permitir a los niños enfocar su aprendizaje de forma distinta. (Mendoza, 2017).

**Variable Y:** Práctica de valores morales

La práctica de las morales es el desarrollo vivencial de un conjunto de normas y costumbres que son transmitidas por la sociedad, los valores nos permiten diferenciar los buenos y lo malo, lo correcto y lo incorrecto, lo justo y lo injusto (Ortega y Gasset, 2012).

**3.3. Operacionalización de variables**

Tabla 1

*Operacionalización de variables*

<b>Variable</b>	<b>Dimensión</b>	<b>Indicadores</b>
Juegos didácticos	Desarrollo del pensamiento lógico-matemático	Habilidad para juegos de clasificación por color, forma y tamaño de objetos Habilidad para juegos de seriación por color, forma y tamaño de objetos
	Desarrollo de la expresión oral	Evocación de adivinanzas Evocación de poesías Evocación de refranes
	Desarrollo de la motricidad	Movimientos gruesos Movimientos finos
Práctica de valores morales	Valor de honradez	Jerarquía del valor de honradez en la familia Práctica del valor de honradez en la familia Práctica del valor de honradez en la escuela
	Valor de veracidad	Jerarquía del valor de veracidad en la familia Práctica del valor de veracidad en la familia Práctica del valor de veracidad en la escuela
	Valor de solidaridad	Jerarquía del valor de solidaridad en la familia Práctica del valor de solidaridad en la familia Práctica del valor de solidaridad en la escuela

### 3.4. Tipo Investigación.

La presente investigación pertenece al tipo de investigación cuasi experimental, porque se realizó la aplicación del programa “Juegos didácticos” para mejorar la práctica de valores morales en los estudiantes del primero y segundo grado del nivel primario. Asimismo, Hernández (2010), considera “grupo control en la cual se manipulan, de manera intencional, una o más variables independientes (causa) para analizar las consecuencias de la tal manipulación sobre una o más variables dependientes (efecto)” (p.122).

### 3.5. Diseño de la investigación

En la presente investigación es el diseño experimental. Este diseño busca establecer el grado de influencia de la variable “Juegos didácticos” con la variable “Práctica de valores morales”. Hernández (2010), acota que las investigaciones cuasi experimentales necesariamente manipulan una de las variables para luego conocer su efecto sobre otra variable (p.149).

Los diseños cuasi experimentales según, Hernández (2010), se tomó en varias sesiones, esto quiere decir que se recogió los datos en un mínimo de 12 sesiones.

El propósito de este diseño es describir y analizar el efecto de la variable manipulada X (Juegos didácticos) sobre la variable Y (Práctica de valores morales) en varios momentos.

El diseño de la investigación es el siguiente:

Tabla 2

*Diseño de investigación*

	<b>Pres-test</b>	<b>Tratamiento</b>	<b>Pos-test</b>
<b>Grupo experimental</b>	01	X	02
<b>Grupo de control</b>	03		04

Fuente: Elaboración del investigador

En donde:

O1 y O3 = Pre test

X = Conjunto de actividades

O2 y O4= Pos test

Después de aplicadas las sesiones de aprendizaje se debe demostrar que:

$$O2 > O4$$

$$O4 < O2$$

Los estudios cuasi experimentales requieren contrastar los resultados del rango del grupo experimental con los del grupo de control, para ello se tomó una prueba pre test a los dos grupos de estudiantes. Con el grupo experimental se desarrolló 12 sesiones en las que se realizó los juegos didácticos como medio donde se fomentó la práctica de los valores morales básicos en cambio el grupo de control no tuvo este apoyo por razones metodológicas.

Finalizando el programa se tomó la prueba post test a ambos grupos, para comparar los resultados con los del pre test y luego establecer diferencias o semejanzas de los datos de ambos grupos.

### **3.6. Población y muestra**

#### **3.6.1. Población**

La población tal como lo define Hernández (2010), es un conjunto de individuos con las mismas características comunes y que muestran una cantidad objetiva. La población debe situarse con las principales características de lugar y tiempo (p.174).

La población del presente estudio comprende de 21 estudiantes del primero y segundo grado matriculados en el 2019 en la institución Educativa de Primaria Mariscal Avelino Cáceres de San Román, Puno.

Tabla 3

*Distribución de la población de los estudiantes del primero y segundo grado del nivel primario del Colegio Técnico Privado Mariscal Andrés Bello Cáceres de San Román, Puno, 2019.*

<b>Grado de estudio</b>	<b>Varones</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Total</b>
Primero	05	07	12
Segundo	02	07	9
<b>Total</b>	<b>07</b>	<b>14</b>	<b>21</b>

Fuente: Elaboración del investigador

### **3.6.2. Determinación de la muestra**

La muestra fue determinada por criterio del investigador, se tomó toda la población dividida de la siguiente manera: En el grupo experimental 9 niños (2 varones y 7 mujeres) del segundo grado; en el grupo control 12 niños (5 varones y 7 mujeres) del primer grado. Asimismo, la muestra según Hernández y otros (2010) en los estudios cuasi experimentales necesariamente se toman dos grupos: el experimental y el de control. Las sesiones deberán desarrollarse con el grupo experimental en cambio en el grupo de control no se realizan estas actividades (p.175).

### **3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

#### **3.7.1. Técnicas de recolección de datos**

La técnica es la estructura que implica todo el proceso de la investigación científica y presenta un conjunto de normas que se evidencia en el diseño y que posibilitan construir los instrumentos y los medios para recoger, concentrar y conservar los datos del estudio, para inicio con la observación sistemática a los estudiantes de la institución ya mencionada anteriormente.

Así mismo, se utilizó la ficha de observación elaborada con relación a las variables

de la presente investigación, después se procesó los datos recogidos en el SPSS 22 para ver los resultados del presente estudio, finalmente los resultados y prueba estadística en los cuadros.

### **3.7.2. Instrumentos de recolección de datos (descripción del instrumento)**

El instrumento que se utilizó en este estudio es la prueba pre test (de entrada) y la prueba post test (de salida) adaptado de SINEACE, (Víctor Carrasco, 2015); que según Hernández *et. al* (2010) “es un conjunto de preguntas que se añaden a alguna variable que se pretende medir. Arrojan un resultado en la prueba pre test que debe ser contrastado con la prueba post test para establecer semejanzas y diferencias. Tiene que ser congruente con los objetivos, con el problema y con las hipótesis” (p.217).

### **3.8. Procesamiento y análisis de datos**

Los *softwares* que se usaron para el tratamiento de datos, son Microsoft Excel y el paquete estadístico SPSS, para obtener consecuentemente estadístico descriptivo que permitan verificar la diferencia de niveles entre el pre y pos test de los grupos experimental y control. Se ejecutarán las pruebas de normalidad por Shapiro Wilk con el fin de identificar el tipo de distribución de la variable para ambos grupos y así elegir un estadístico de comparación de medias, en el que se utilizó el T de Student en su gran mayoría y en una sola dimensión el U de Mann Whitney, por último, se obtuvo un análisis de los puntajes por sujeto para identificar detalladamente el comportamiento de la variable en ambos grupos.

## **CAPÍTULO IV**

### **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

#### **4.1. Resultados**

Los resultados están presentados de acuerdo a la encuesta (Anexo 1).

##### **4.1.1. Resultados descriptivos**

En la tabla 4 se observan los datos descriptivos, expresados en frecuencias y porcentajes a partir de los niveles de valores de los grupos experimental y control, donde se evidencia que solo en el grupo experimental, el 88,9% de los estudiantes se encontraban a un nivel medio y solo el 11,1% un nivel alto; después de la aplicación del programa, el 100%, equivalentes a 9 participantes, alcanzaron un nivel alto. Este análisis se replica en el grupo control, quienes no recibieron intervención alguna por parte del investigador, y se observa que en el pre test, el 66,7% se encontraba en un nivel medio, el 16,7% en un nivel medio y otro 16,7% un nivel alto; paralelamente se volvió a administrar la prueba a este grupo control y los resultados del pos test evidencian que el 41,7% se encuentran en un nivel medio y el 58,3% en un nivel alto, estos resultados descriptivos demuestran que el 100% los del grupo experimental alcanzan un nivel alto de valores, frente a un 58,3% del grupo control que se sitúan en el mismo nivel.

Tabla 4

*Resultados descriptivos de pre y pos test entre el grupo experimental y control de la variable valores.*

		Experimental		Control		
		Pre test	Post test	Pre test	Post test	
Valores	Bajo	Recuento	0	0	2	0
		% dentro de test	0%	0%	16,7%	0%
	Medio	Recuento	8	0	8	5
		% dentro de test	88,9%	0%	66,7%	41,7%
	Alto	Recuento	1	9	2	7
		% dentro de test	11,1%	100%	16,7%	58,3%
	Total	Recuento	9	9	12	12
		% dentro de test	100%	100%	100%	100%

Los resultados que se expresan en la tabla 5, demuestran los niveles de honradez, alcanzados por el grupo control y experimental. En el grupo experimental, el 100% de encuestados en el grupo experimental, se encontraban en un nivel medio de honradez; después de la aplicación del programa de intervención, el 100% logró alcanzar un nivel alto. Los hallazgos encontrados en el pre test del grupo control dejan en evidencia que el 91,7% se encontraban en un nivel medio y el 8,3% en un nivel bajo. Por otro lado, los resultados del pos test indican que el 58,3% lograron alcanzar un nivel medio, el 33,3% un nivel alto y solo el 8,3% un nivel bajo, estos datos demuestran que de 11 estudiantes en el nivel medio solo 4 mejoraron en el grupo control, frente a 9 sujetos del grupo experimental que sí mostraron mejorías significativamente.

Tabla 5

*Resultados descriptivos de pre y pos test entre el grupo experimental y control de la dimensión honradez.*

		Experimental		Control		
		Pre test	Post test	Pre test	Post test	
Honradez	Bajo	Recuento % dentro de test	0 0%	0 0%	1 8,3%	1 8,3%
	Medio	Recuento % dentro de test	9 100%	0 0%	11 91,7%	7 58,3%
	Alto	Recuento % dentro de test	0 0%	9 100%	0 0%	4 33,3%
	Total	Recuento % dentro de test	9 100%	9 100%	12 100%	12 100%

Los resultados de la tabla 6, muestran los niveles de veracidad de los grupos experimental y control, en el que se logra apreciar a un 77,8% de sujetos pertenecientes al grupo experimental, que alcanzaron un nivel medio y un 22,2% que demostraron estar un nivel alto; después de la intervención, se logró identificar que el 88,9% de los que participaron de dicho programa lograron demostrar un nivel alto y solo 1 sujeto mostró un puntaje menor al obtenido inicialmente. Por otro lado, los puntajes de la dimensión veracidad en el pre test, del grupo control, demostraron que el 75% lograron un nivel medio de veracidad, un 16,7% un nivel alto y solo un 8,3% un nivel bajo, estos resultados cambiaron, puesto que en el pos test, se logra observar que el 50% de los encuestados lograron un nivel alto, es decir, hubo un incremento de 4 estudiantes que pasaron de un nivel medio, en el pre test, para que en el pos test logren situarse en un nivel alto, observando a un 41,7%, equivalentes a 5 sujetos que lograron un nivel medio, observándose la permanencia de un sujeto en el nivel bajo.

Tabla 6

*Resultados descriptivos de pre y pos test entre el grupo experimental y control de la dimensión veracidad.*

		Experimental		Control		
		Pre test	Post test	Pre test	Post test	
Veracidad	Bajo	Recuento % dentro de test	0 0%	1 11,1%	1 8,3%	1 8,3%
	Medio	Recuento % dentro de test	7 77,8%	0 0%	9 75%	5 41,7%
	Alto	Recuento % dentro de test	2 22,2%	8 88,9%	2 16,7%	6 50%
	Total	Recuento % dentro de test	9 100%	9 100%	12 100%	12 100%

La tabla 7 refleja los niveles diferenciados entre el pre y pos test, alcanzados por los participantes en el grupo experimental y control. El grupo experimental, específicamente en el pre test, mostró que un 77,8% de sujetos lograban alcanzar un nivel medio, un 11,1% un nivel alto y otro 11,1% un nivel bajo, después de la aplicación del programa de intervención, se logra identificar que 7 sujetos alcanzaron un nivel alto y solo 22,2% un nivel medio, y ningún sujeto se quedó en un nivel bajo; aquí se observa una mejora de 6 estudiantes. Por otro lado, los resultados del grupo control, demuestran que inicialmente, el 75% de los participantes se encontraban en un nivel medio, un 16,7% en un nivel bajo y un 8,3% en un nivel alto; los resultados en el pos test, demuestran que el porcentaje, dentro del nivel medio, se incrementó de un 75% a un 91,7% para así hallar a un solo sujeto que logra un nivel alto dentro de este grupo que no recibió intervención del investigador.

Tabla 7

*Resultados descriptivos de pre y pos test entre el grupo experimental y control de la dimensión solidaridad.*

		Experimental		Control		
		Pre test	Post test	Pre test	Post test	
Solidaridad	Bajo	Recuento	1	0	2	0
		% dentro de test	11,1%	0%	16,7%	0%
	Medio	Recuento	7	2	9	11
		% dentro de test	77,8%	22,2%	75%	91,7%
	Alto	Recuento	1	7	1	1
		% dentro de test	11,1%	77,8%	8,3%	8,3%
	Total	Recuento	9	9	12	12
		% dentro de test	100%	100%	8,3%	8,3%

#### 4.2. Pruebas de normalidad

La tabla 8 muestra las pruebas de normalidad por Sharpiro-Wilk, de la variable valores y sus respectivas dimensiones (honradez, veracidad y solidaridad), diferenciados por pre y pos test. Solo en el grupo experimental, se observa que la variable valores, posee una distribución normal, por tener un nivel de significancia excedente de ,05; tanto en el grupo experimental como en el control, esto logra demostrar que para comprobar la eficacia del programa de intervención se debe hacer uso de un estadístico paramétrico. Por otro lado, la dimensión honradez, demuestra poseer una distribución normal en ambos grupos, control y experimental, por tener un grado de significancia mayor al ,05; esto demuestra la necesidad de un estadístico paramétrico para verificar la eficacia del programa de intervención para esta dimensión. Por otro lado, la dimensión veracidad, muestra una distribución no normal al poseer un índice de significancia menor al ,05; por lo tanto, esta dimensión deberá ser procesada por un estadístico no paramétrico como U de Mann Whitney para comprobar la eficacia del programa, sin embargo, en el grupo control, esta

dimensión muestra una distribución normal por tener índices de significancia mayores al ,05. La dimensión solidaridad muestra una distribución normal en ambos grupos de investigación (control y experimental), pues su índice de significancia es mayor al ,05, por lo tanto, se deberá usar un estadístico paramétrico para comparar medias entre el pre y pos test. En síntesis, la única dimensión que deberá ser procesada por U de Mann Whitney es veracidad del grupo experimental, las demás deberán ser procesadas a partir del estadístico paramétrico de T de Student.

Tabla 8

*Pruebas de normalidad por Shapiro Wilk para el grupo experimental y grupo control*

	Test	Grupo experimental			Grupo control		
		Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Valores	Pre-test	,908	9	,300	,976	12	,963
	Post-test	,890	9	,197	,873	12	,071
Honradez	Pre-test	,913	9	,338	,916	12	,255
	Post-test	,853	9	,081	,933	12	,409
Veracidad	Pre-test	,766	9	,008	,934	12	,421
	Post-test	,728	9	,003	,877	12	,080
Solidaridad	Pre-test	,872	9	,128	,964	12	,836
	Post-test	,838	9	,055	,935	12	,440

\*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

### 4.3. Estadísticos de comparación de medias

#### 4.3.1. Estadísticos de comparación de medias entre el pre y post test en el grupo experimental

##### A. Formulación de la hipótesis estadística

Ha: Existe eficacia del programa juegos didácticos en la práctica de valores morales en los estudiantes del primero y segundo grado del nivel primario del Colegio Técnico Privado “Mariscal Andrés Bello Cáceres” de San Román, Juliaca, 2019.

Ho: No existe eficacia del programa juegos didácticos en la práctica de valores morales en los estudiantes del primero y segundo grado del nivel primario del Colegio Técnico Privado “Mariscal Andrés Bello Cáceres” de San Román, Juliaca, 2019.

**B. Nivel de significancia**

Si el intervalo de confianza se espera que sea 95%, el nivel de significancia o nivel de riesgo será 5%.

**C. Regla de decisión**

Acepto Ha si  $p < 0.05$

Rechaza Ho si  $p > 0.05$

**D. Estadística de la prueba**

Los hallazgos, que muestra la tabla 9, son exclusivamente extraídos del grupo experimental, solo en el pre test, se sabe que existe una media de 58,2 y una desviación estándar de  $\pm 2,04$ , estas medidas cambian en el pos test, consiguiendo incrementarse a 68,4 en la media con una desviación estándar de  $\pm 2,87$ .

Tabla 9

*Estadísticos de comparación de medias entre el pre y post test en el grupo experimental*

Variable	Test	N	Media	D.E	T de student		U de Mann Whitney	
					T	Sig.	U	Sig.
Valores	Pre-test	9	58,2	2,04	-8,683	,000	-	-
	Post-test	9	68,4	2,87				
Honradez	Pre-test	9	24,5	,88	-10,00	,000	-	-
	Post-test	9	29,0	1				
Veracidad	Pre-test	9	22,0	1,2	-	-	9,000	,004
	Post-test	9	25,3	2,1				
Solidaridad	Pre-test	9	11,6	1,6	-4,00	,002	-	-
	Post-test	9	14,1	,78				

## **E. Decisión**

Se observa un grado de significancia ( $T = -8,683$ ;  $p < ,05$ ) que permite aceptar la hipótesis alterna, logrando confirmar que el programa de intervención fue eficaz en el grupo experimental. Por otro lado, la dimensión honradez, en el pre test, alcanza una media de 24,5 con una desviación estándar  $\pm 0,88$  frente a una media incrementada igual a 29 y una desviación estándar  $\pm 1$ ; descriptivamente se observa una mejora de la media en 5 puntos en contraste la media inicial; y los puntajes en T de Student ( $T = -10$ ;  $p < ,05$ ) permiten aceptar la hipótesis alterna, dejando en evidencia la eficacia del programa de intervención. La media del pre test (22) y desviación estándar (1,2) de la dimensión veracidad cambiaron en el pos test, siendo 25,3 en la media y desviación estándar 2,1, los índices de U de Mann Whitney ( $U = 9,000$ ;  $p < ,05$ ) indican que el programa fue eficaz en esta dimensión. La dimensión solidaridad, presenta, de igual manera, un incremento de media desde un 11,6 en el pre test y un 14,1 en el pos test, los índices de T de Student ( $T = -4,00$ ;  $p < ,05$ ) han demostrado que el programa fue igualmente eficaz para incrementar esta dimensión.

### **4.3.2. Estadísticos de comparación de medias entre el pre y post test en el grupo control**

#### **A. Formulación de la hipótesis estadística**

Ha: Existe eficacia del programa juegos didácticos en la práctica de valores morales en los estudiantes del primero y segundo grado del nivel primario del Colegio Técnico Privado "Mariscal Andrés Bello Cáceres" de San Román, Juliaca, 2019.

Ho: No existe eficacia del programa juegos didácticos en la práctica de valores morales en los estudiantes del primero y segundo grado del nivel primario del Colegio Técnico Privado "Mariscal Andrés Bello Cáceres" de San Román, Juliaca, 2019.

#### **B. Nivel de significancia**

Si el intervalo de confianza se espera que sea 95%, el nivel de significancia o nivel de riesgo será 5%.

### C. Regla de decisión

Acepto  $H_a$  si  $p < 0.05$

Rechaza  $H_0$  si  $p > 0.05$

### D. Estadística de la prueba

La tabla 10 muestra datos respecto a la mejora que tuvo el grupo control, los datos en el pre test, dejan en evidencia una media de 57,41, pasado el tiempo previsto, este dato se incrementó a un 61,08.

Tabla 10

*Estadísticos de comparación de medias entre el pre y post test en el grupo control*

Variable	Test	N	Media	D.E	T de student	
					T	Sig.
Valores	Pre-test	12	57,41	2,9	-2,828	,010
	Post-test	12	61,08	3,3		
Honradez	Pre-test	12	24,16	1,4	-1,844	,085
	Post-test	12	26,08	3,3		
Veracidad	Pre-test	12	22,08	1,2	-1,072	,298
	Post-test	12	22,83	2,0		
Solidaridad	Pre-test	12	11,16	1,6	-1,706	,104
	Post-test	12	12,16	1,1		

### E. Decisión

Los valores de T de Student, ( $T = -2,828$ ;  $p < ,05$ ) permitieron aceptar la hipótesis alterna. Es decir, estudiantes del grupo control presentaron mejoras significativas en la variable sin intervención de la investigadora. Por otro lado, la dimensión honradez, presenta una media en el pre test de 24,16 la cual se incrementó levemente a un 26,08, sin embargo, la t de Student ( $T = -1,072$ ;  $p > ,05$ ) no reconoce una mejora significativa, es decir, se acepta la hipótesis nula, entendiendo que esta dimensión no mejoró significativamente. La dimensión veracidad, muestra una media de 22,08 en el pre test, para luego, presentar una media de 22,83, lo que presume un cambio no tan significativo,

lo anteriormente es corroborado por la t de student ( $T=1,072$ ;  $p>,05$ ) la cual permite aceptar la hipótesis nula, es decir, esta dimensión tampoco tiene mejoras significativas. Por último, la dimensión solidaridad, ha mostrado una media de 11,16 en el pre test, la cual se incrementó levemente a un 12,16, sin embargo, se acepta la hipótesis nula, por lo tanto, esta dimensión tampoco muestra mejoras significativas, ya que los valores de T de Student ( $T=-1,706$ ;  $p<,05$ ) son mayores a ,05.

La figura 1, muestra la mejora que tuvo cada sujeto en el grupo experimental, siendo la franja azul una representación de los puntajes antes de la aplicación del programa de intervención, en el que se observa que el mínimo puntaje es 56 y el máximo es 62, después de la intervención, el. Mínimo puntaje de 67 y el máximo es 71, sin embargo, se logra identificar a solo un sujeto que mejoró en 2 puntos a partir de su condición inicial, en comparación a los demás, que lograron mejorar entre 9 a 14 puntos.

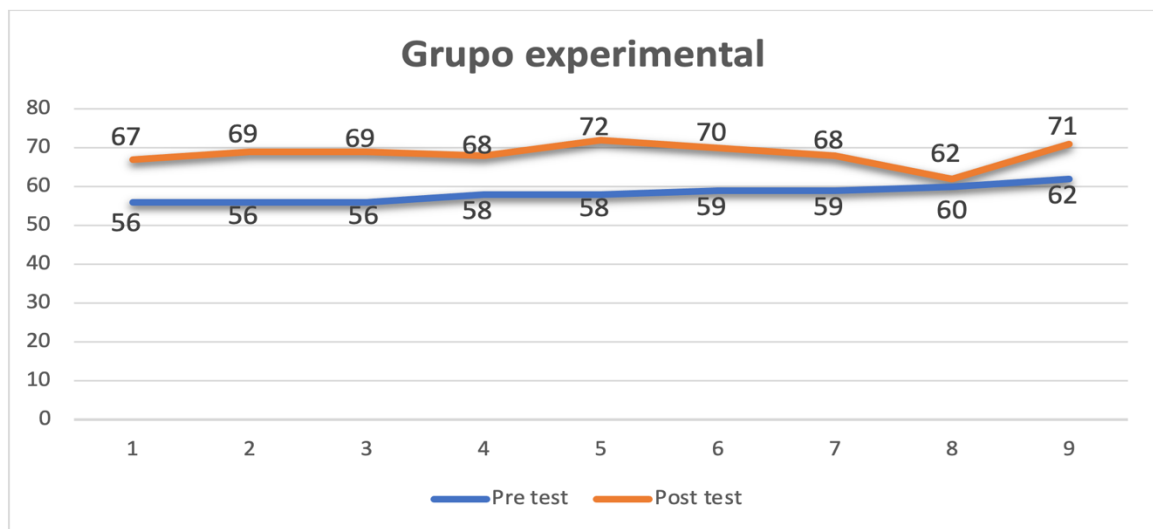


Figura 1 Líneas comparativas entre los puntajes totales del pre test y pos test del grupo experimental

La figura 2, muestran los cambios en el pre y pos test del grupo experimental, y a diferencia del grupo experimental, aquí no se logra ver un desarrollo uniforme, esto debido a que los sujetos 4, 6, 9 y 12 presentaron mismos puntajes en el pre y pos test; identificando

que solo 8 sujetos mejoraron su condición original, esta mejora se observa en el incremento de 2 hasta 9 puntos en el grupo control, esto indica que los del grupo control mejoraron sin intervención alguna hasta 9 puntos, pero el grupo experimental mejoró hasta 14 puntos.

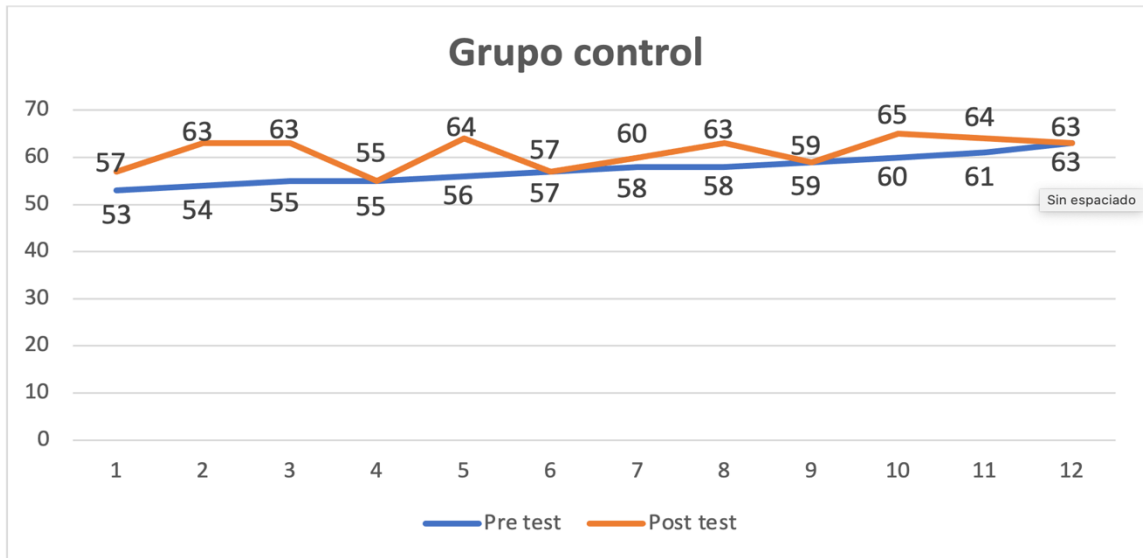


Figura 2 Líneas comparativas entre los puntajes totales del pre test y pos test del grupo control

#### 4.4. Discusión

Los resultados de la presente investigación muestran la significancia en la aplicación del programa “juegos didácticos” para mejorar la práctica de valores morales en los estudiantes del primero y segundo Grado del nivel primario del Colegio Técnico Privado “Mariscal Andrés Avelino Cáceres”.

Similar a estos resultados se muestra en otros trabajos de investigación como, por ejemplo: Del Socorro, en su trabajo de investigación titulado “Los juegos didácticos y su influencia en el fortalecimiento del valor de solidaridad en los niños de cinco años de edad de la I.E.I 374 – Pueblo Nuevo-Buenos Aires, 2015”. El juego didáctico ayuda a interactuar de manera integral a los niños de cinco años de edad en esta institución educativa, asimismo el juego didáctico fomenta los valores específicamente la solidaridad, por ello estos resultados son considerados parecidos al presente trabajo de investigación.

Por otro lado, Garavito corrobora en su trabajo de investigación “tipo de valores morales que se desarrolla en el juego libre en los sectores en niños y niñas de 5 años de la IEI N° 84 del distrito de Taraco y la IEI 194 ‘Corazón de Jesús’ del distrito de Acora – 2016”. En su estudio comparativo llegaron a desarrollar los tipos de valores a través del juego libre, el 86.6 % lograron obtener este resultado de la IEI de Taraco y el 66.3 % de la IEI de Corazón de Jesús, ambas instituciones educativas lograron un porcentaje considerable, por lo tanto, estos resultados son parecidos de la presente investigación.

Así mismo, los resultados de Núñez en su trabajo de investigación: los juegos didácticos en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E. Privada “Pkes School – Huaura”. Existe una correlación de 0.854, esto indica que sí es importante los juegos didácticos para estimular y esto se convierte en una evidencia para estimular en el desarrollo de los valores en los niños, por ello es considerado este estudio, porque los resultados son parecidos a la presente investigación.

La revisión de la literatura científica de la presente investigación en la parte de resultados coincide con el estudio de Chicaiza en su trabajo de investigación: “El juego simbólico en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 4 años en la Unidad Educativa Nueva Era”. En sus resultados menciona que el 53 % de niños no desarrollan las diferentes habilidades cognitivas esto debido a la no aplicación de los juegos simbólicos en sus actividades académicas, esto es otra de las evidencias para considerar los juegos para el desempeño y buen desarrollo de las habilidades y valores de los niños.

Finalmente, Chuquija en su trabajo de investigación: La dramatización con títeres como técnica en la práctica de valores morales, en niñas y niños del tercer grado de la IEP N° 70623 Santa Rosa de la ciudad de Puno 2016. Los resultados de esta investigación muestran que la dramatización de títeres es eficaz en la práctica de diferentes valores que posee el niño, en la corroboración de hipótesis así lo demuestra T calculada (18.807) es mayor a la T tabulada (1.72913), por lo tanto, es significativo.

## CAPÍTULO V

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1. Conclusiones

**Primero:** Se concluye que el programa juegos didácticos es eficaz para la práctica de valores morales en los estudiantes del primero y segundo grado del nivel primario del Colegio Técnico Privado “Mariscal Andrés Avelino Cáceres” de San Román, Juliaca, 2019. Porque el grupo experimental, solo en el pre test, se sabe que existe una media de 58,2 y una desviación estándar de  $\pm 2,04$ , estas medidas cambian en el pos test, consiguiendo incrementarse a 68,4 en la media con una desviación estándar de  $\pm 2,87$ ; ahondado a ello se observa un grado de significancia ( $T= -8,683$ ;  $p<,05$ ). En el grupo control, los datos en el pre test, dejan en evidencia una media de 57,41, pasado el tiempo previsto, este dato se incrementó a un 61,08; ahondado a ello, los valores de T de Student, ( $T= -2,828$ ;  $p<,05$ ). El grupo control, los datos en el pre test, dejan en evidencia una media de 57,41, pasado el tiempo previsto, este dato se incrementó a un 61,08; ahondado a ello, los valores de T de Student, ( $T= -2,828$ ;  $p<,05$ ) permitieron aceptar la hipótesis alterna.

**Segundo:** Se concluye que el programa juegos didácticos es eficaz para la práctica de honradez en los estudiantes del primero y segundo grado del nivel primario del Colegio Técnico Privado “Mariscal Andrés Avelino Cáceres”. En el grupo experimental, la dimensión honradez, en el pre test, alcanza una media de 24,5 con una desviación estándar  $\pm,88$  frente a una media incrementada igual a 29 y una desviación estándar  $\pm 1$ ; descriptivamente se observa una mejora de la media en 5 puntos en contraste la media inicial; y los puntajes en t de student ( $T=-10$ ;  $p<,05$ ). En el grupo control presenta una media en el pre test de 24,16 la cual se incrementó levemente a un 26,08, sin embargo, la t de Student ( $T= -1,072$ ;  $p>,05$ ) no reconoce una mejora significativa, es decir, se acepta la hipótesis nula, entendiendo que esta dimensión no mejoró significativamente.

**Tercero:** Se concluye que el programa juegos didácticos es eficaz para la práctica de veracidad en los estudiantes del primero y segundo grado del nivel primario del Colegio Técnico Privado “Mariscal Andrés Avelino Cáceres”. En el grupo experimental, La media del pre test (22) y desviación estándar (1,2) de la dimensión veracidad cambiaron en el pos test, siendo 25,3 en la media y desviación estándar 2,1, los índices de U de Mann Whitney ( $U=9,000$ ;  $p<,05$ ) indican que el programa fue eficaz en esta dimensión. En el grupo control, La dimensión veracidad, muestra una media de 22,08 en el pre test, para luego, presentar una media de 22,83, lo que presume un cambio no tan significativo, lo anteriormente es corroborado por la t de student ( $T=1,072$ ;  $p>,05$ ) la cual permite aceptar la hipótesis nula, es decir, esta dimensión tampoco tiene mejoras significativas.

**Cuarto:** Se concluye que el programa juegos didácticos es eficaz para la práctica de solidaridad en los estudiantes del primero y segundo grado del nivel primario del Colegio Técnico Privado “Mariscal Andrés Avelino Cáceres”. En el grupo experimental, La dimensión solidaridad, presenta, de igual manera, un incremento de media desde un 11,6 en el pre test y un 14,1 en el pos test, los índices de T de Student ( $T= -4,00$ ;  $p<,05$ ) han demostrado que el programa fue igualmente eficaz para incrementar esta dimensión. En el grupo control, la dimensión solidaridad, ha mostrado una media de 11,16 en el pre test, la cual se incrementó levemente a un 12,16, sin embargo, se acepta la hipótesis nula, por lo tanto, esta dimensión tampoco muestra mejoras significativas, ya que los valores de T de Student ( $T=-1,706$ ;  $p<,05$ ) son mayores a ,05.

## **5.2. Recomendaciones**

**Primero:** Se recomienda a la gestión administrativa de la institución educativa a promover los juegos didácticos que desarrollen las habilidades en relación a los valores, mediante la asignación de presupuesto específico para este propósito.

**Segundo:** Se recomienda la implementación de programas de capacitación en juegos didácticos que favorezcan el desarrollo íntegro de los estudiantes en sus diferentes niveles de las instituciones educativas.

**Tercero:** Se recomienda a los padres de familia colaborar en la aplicación de los juegos didácticos con materiales reciclados desde el hogar para desarrollar las habilidades de los niños.

**Cuarto:** Se recomienda a la institución educativa a que pueda aprovechar el programa de los juegos didácticos para fortalecer el proceso aprendizaje en los estudiantes en las diferentes áreas de conocimiento que la sociedad actual requiere.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alejos, R. (2016). *Juegos verbales en la escuela*. Lima: San Marcos.
- Asencio, L. (2020). *Educación en valores*. Lima: Ocisa.
- Barody, B. (2013). *Cómo enseñar a través del juego* Barcelona: Humanistas.
- Bernal, T. (2010). *Ciencia e investigación*. México: Troquel.
- Biblia (2010). Madrid: Reina-Valera.
- Carter, M. (2015). *La veracidad como valor moral*. New York: Atlantis.
- Carrasco, Víctor 2015 Los escenarios posibles de la certificación profesional en el Perú 2015- 2021. Una aproximación inicial. En: SINEACE, Compendio de Exposiciones Congreso Internacional: Calidad del ejercicio profesional en el Perú. Lima: SINEACE.
- Cepal. (2017). Informe sobre desestructuración social en América: Nueva York.
- Cervantes, D. (2019). Modelo para el reforzamiento del aprendizaje con dispositivos móviles. *ResearchGate*, doi.org/10.29059/cienciauat.v13i2.1161.
- Fishburne, P. (2017). *Teoría del juego*. Buenos Aires: Malvinas.
- Flores, Collantes, et. al (2012). *La honradez en estudiantes de la facultad de Ciencias de la Salud - ULADECH, en el semestre académico 2012-II*. (Proyecto de investigación).  
<http://files.uladech.edu.pe/docente/43342417/Psicologia%20experimental/proyectos/Investigacion%20honradez.pdf>
- Francia, A. (2010). *Educación en valores con juegos y dinámicas*. Madrid: San Pablo.

- Elkomin, B. (1980). *Razones morales*. Barcelona: Universo.
- Fernández Baca, G. (2017). *El Perú: en números*. Lima: Alfaguara.
- Garfella, L. (2006). *La educación en el pensamiento*. Madrid: Limusa.
- Garvey, I. (2015). *Moral y sociedad*. Madrid: Vía Láctea.
- Groos, A. (2007). *Práctica de juegos en la Escuela*. Barcelona: Orión.
- Gruppe, M. (2003). *El juego en los niños*. México: Trillas.
- Hall, S. (2009). *Aprendiendo mediante el juego*. México: Quetzal.
- Heredia, M. (2012). *Investigación científica*. México: UNAM.
- Hernández, et.al. (2010). *Metodología de la investigación*. México: Latina.
- Kant, I. (2009). *Crítica a la razón pura*. Madrid: Humanitas.
- Maggi, R. (2011). *Valores y actitudes*. México: Limusa.
- Mendoza, J. (2017). *Juegos y dinámicas escolares*. Bogotá: Caribe.
- Ministerio de Educación. (2016). *Guía de educación en valores*. Lima: Gráfica Navarrete.
- Morán, B. (2011). *Psicomotricidad*. México: Paidea.
- Moreno, A. *Aprendizaje a través del juego*. Madrid: Aljibe.
- Ortega y Gasset, J. (2012). *La rebelión de las masas*. México: Geomex.
- Ortega, P. (2002). *Valores sociales y morales*. Buenos Aires: Malvinas.
- Palomino, J. (2008). *Valores ético-morales en la escuela*: Lima: Amauta.

- Peredo, I. (2009). *Creación poética*. Buenos Aires: Visión.
- Pérez, E. (2012). *Concepción sociológica del juego*. México: Quetzal.
- Pérez, L. (2012). *Juego y aprendizaje lógico*. México: Trillas.
- Pérez, V. (2013). *Moral y sociedad*. México: Geomex.
- Piaget, Jean. (2001) *Seis estudios de Psicología*. México: Trillas
- Piscoya, B. D. (2014). Diferencias del nivel de formación de la honestidad en estudiantes de dos instituciones educativas de secundaria de Lambayeque-2014, (Tesis de Postgrado). Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.
- [http://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1160/1/TM\\_PiscoyaBarreraDemetrioAlberto.pdf.pdf](http://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1160/1/TM_PiscoyaBarreraDemetrioAlberto.pdf.pdf)
- Sánchez, M. (2015). *El juego en el niño*. Lima: San Marcos.
- Scheller, M. (2003). *Sociología del saber*. Madrid: Océano.
- Sineace (2017). *Categorización de valores en la escuela*. Lima: Alfaguara.
- Tamayo, E. (2003). *Metodología científica*. Buenos Aires: Cabo de Hornos.
- Vygotsky, L. (2006). *Pensamiento y pedagogía*. México: Caribe.
- Weber, M. (2010). *Sociología del poder*. Barcelona.

## **ANEXOS**

## Anexos

**Anexo 1.** Tabla de calificación del instrumento.

	Valores		Honradez		Veracidad		Solidaridad	
	Del	Al	Del	Al	Del	Al	Del	Al
Alto	61	75	27	30	24	30	14	15
Medio	55	60	23	26	21	23	10	13
Bajo	25	54	10	22	10	20	5	9
Media	57.76190476		24.33333333		22.04761905		11.38095238	
D.S	2.60585		1.19722		1.20317		1.65759	
items	25		10		10		5	

**Anexo 2.** Puntajes obtenidos del grupo experimental, antes y después de la aplicación del programa.

Grupo experimental							
Valores	Pre test			Pos test			
	Honradez	Veracidad	Solidaridad	Valores	Honradez	Veracidad	Solidaridad
60	25	21	14	62	27	20	15
56	24	24	8	67	29	25	13
56	23	21	12	69	29	26	14
56	24	21	11	69	28	27	14
59	25	22	12	70	30	25	15
62	25	24	13	71	30	27	14
58	24	22	12	68	29	26	13
59	26	21	12	68	29	25	14
58	25	22	11	72	30	27	15

**Anexo 2.** Puntajes obtenidos del grupo control en el pre y pos test.

Grupo control							
Pre test				Pos test			
Valores	Honradez	Veracidad	Solidaridad	Valores	Honradez	Veracidad	Solidaridad
55	25	22	8	63	26	24	13
63	26	23	14	63	27	22	14
61	25	24	12	64	28	24	12
60	26	22	12	65	29	24	12
54	24	21	9	63	26	26	11
55	24	20	11	55	21	21	13
56	24	22	10	64	34	20	10
53	21	21	11	57	23	21	13
57	23	22	12	57	24	21	12
58	23	23	12	60	24	24	12
59	25	21	13	59	25	21	13
58	24	24	10	63	26	26	11

PRUEBA PRETEST Y POSTEST

Apellidos y Nombres .....

Grado: .....

**INSTRUCCIONES:**

Estimado alumno: Lee con atención las siguientes preguntas y marca en el casillero con una X (equis) la respuesta que crees que es la correcta

Criterios a considerar para responder la encuesta

<b>NUNCA</b>	<b>A VECES</b>	<b>SIEMPRE</b>
1	2	3

VARIABLE:PRÁCTICA DE VALORES	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
<b>I.DIMENSIÓN: HONRADEZ</b>			
1. ¿Sabes lo que significa ser un niño(a) honrado(a)?			
2. En tu familia ¿consideras que tus padres son honrados?			
3. ¿Crees que tus hermanos son honrados?			
4. ¿Crees que tus amigos son honrados?			
5. En tu salón ¿les enseña el profesor a ser honrados?			
6. ¿Devuelves los objetos que te prestan tus amigos?			
7. ¿Alguna vez te has llevado lo que no es tuyo?			
8. Si encuentras en el salón algo que no es tuyo ¿le entregas al profesor?			
9. Al devolver algo que no es tuyo ¿te sientes más feliz?			
10. Ser honrado es no llevarse lo ajeno ¿lo practicas en tu casa, en la escuela y en la calle?			
<b>II.DIMENSIÓN: VERACIDAD</b>			
11. ¿Sabes lo que significa veracidad?			
12. ¿Alguna vez oíste mentir a tus padres?			
13. ¿Mienten tus hermanos en tu casa?			
14. ¿Mienten tus amigos en la escuela?			
15. ¿Mientes tú cuando algo te conviene?			
16. Alguna vez ¿el profesor les ha mentido a ustedes?			

17. ¿Te enseñan en tu casa a no mentir?			
18. ¿Te enseñan en la escuela a no mentir?			
19. Si alguna vez mentiste ¿te corregiste y dijiste la verdad?			
20. La televisión ¿te enseña a decir la verdad?			
<b>III. DIMENSIÓN: SOLIDARIDAD</b>			
21. ¿Sabes lo que es la solidaridad?			
22. ¿Te gusta ayudar a tus amigos cuando te piden prestado algo?			
23. ¿Visitamos a tus amigos o parientes cuando están enfermos?			
24. ¿En tu casa tus padres son solidarios con los vecinos?			
25. En el salón ¿el profesor le enseña a ser solidario con los demás?			

# Sesión 1

## Juguemos con los globos

### ¿Que buscamos?

Que las o los estudiantes identifiquen y vivan situaciones en las que deben de aprender lo que es la honradez.

#### MATERIALES:

- Un globo de color para cada estudiante.
- Papel bon.
- Papelote.
- Plumones
- Dos cajas de cartón.
- Mondadientes.



#### PRESENTACIÓN:

La profesora comenta al grupo: "Muchas veces, nos enfrentamos a situaciones en las que queremos hacer algo, pero debemos controlarnos y esperar. Por ejemplo podemos tener ganas de comer un helado gigante de chocolate con vainilla, con muchos dulces, pero debemos controlarnos porque podemos enfermarnos si comemos mucho".

Preguntamos: ¿pueden pensar en otras situaciones en las que hayan tenido muchas ganas de algo, pero hayan tenido que controlar las ganas?

Indicamos que necesitamos las respuestas de tres voluntarias o voluntarios. Escribimos las respuestas en un papelote.

## DESARROLLO:

Decimos: "¡Hoy será una sesión muy divertida porque tendrán tiempo para jugar con globos de colores!"

Entregamos a cada estudiante un globo de color y un mondadientes.

Los globos de la honradez contienen dentro palabras que reflejan honradez y deshonestidad, el juego consiste en formar dos equipos para que en el tiempo indicado los revienten, busquen la palabra y corran a la marca del fin para depositar en las cajas las que se relacionan con el valor de la honestidad.

Alguna de esas palabras pueden ser: respeto, integridad, verdad, lealtad, sinceridad, seguridad, compañerismo y solidaridad. Gana el equipo que logre conseguir todos los enunciados que sean sinónimo de honestidad.

Pasado los cinco minutos reflexionamos con el grupo sobre lo siguiente. (Máximo dos intervenciones por pregunta):

- ¿Qué sintieron al jugar con los globos?
- ¿Qué emociones sintieron al reventar los globos?
- ¿Qué palabras encontraron?
- ¿Qué emociones sintieron?
- ¿Qué cosa pensaron?
- ¿Qué hicieron?

## CIERRE:

Decimos a las y los estudiantes: "Hoy hicieron un gran trabajo porque pudimos aprender palabras que nos enseñan cosas más importantes sobre la honradez".

Reflexionamos con los niños:

- Alienta al niño a decir siempre la verdad.
- Fomenta la responsabilidad de asumir las consecuencias ante sus acciones.
- Felicítalo cuando sea honesto.
- Evita los engaños, la honestidad se practica con el ejemplo.
- Enseña la importancia de cumplir con sus compromisos.
- Demuéstrale confianza, esa es la clave para que se atreva a ser honesto contigo, sin importar la situación

Termine la sesión diciendo: ¡felicitaciones por haber practicado pedir ayuda durante una tarea difícil y un poco estresante!

## Sesión 2

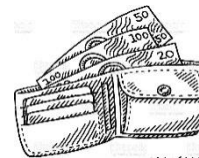
# La cartera de papá

### ¿Que buscamos?

Que las o los estudiantes identifiquen y vivan situaciones en las que deben de aprender lo que es la honradez.

#### MATERIALES:

- Una cartera.
- Papelote.
- Plumones



### PRESENTACIÓN:

La profesora comenta al grupo: "Las cosas que hacemos y como nos comportamos depende de lo que creemos. Por ejemplo cuando un perro grande ladra y creemos que nos va a morder, ¿Qué haremos?" permitimos que los alumnos respondan.

Indicamos que necesitamos las respuestas de tres voluntarias o voluntarios. Escribimos las respuestas en un papelote.

### DESARROLLO:

Decimos: "¡Hoy será una sesión muy divertida porque realizaremos unas pequeñas dramatizaciones!"

La cartera de papá es un juego en donde los niños deben dramatizar lo que harían si ven la cartera de su papá en alguna parte de la casa con gran cantidad de

dinero. Debes ambientar el espacio y dar un minuto para estudiar la forma en la que reaccionara cada niño.

Este juego sirve para conocer las conductas de los participantes, ya que es posible que se generen comentarios relacionados con experiencias vividas.

Por lo que es recomendable que estén atentos a cómo se desenvuelven las cosas durante el juego, con el fin de solucionar algún problema que se pueda estar desarrollando en el entorno familiar o escolar del niño.

Pasado los cinco minutos reflexionamos con el grupo sobre lo siguiente. (Máximo dos intervenciones por pregunta):

- ¿Qué les pareció realizar las dramatizaciones?
- ¿les pareció fácil o difícil?
- ¿Qué cosa pensaron?
- ¿Qué hicieron?
- ¿creen que podrían lograrlo?

#### **CIERRE:**

Decimos a las y los estudiantes: "Hoy hicieron un gran trabajo porque pudieron dramatizar una escena sobre la importancia de la honradez".

Reflexionamos con los niños:

- Alienta al niño a decir siempre la verdad.
- Fomenta la responsabilidad de asumir las consecuencias ante sus acciones.
- Felicítalo cuando sea honesto.
- Evita los engaños, la honestidad se practica con el ejemplo.
- Enseña la importancia de cumplir con sus compromisos.
- Demuéstrale confianza, esa es la clave para que se atreva a ser honesto contigo, sin importar la situación

Termine la sesión diciendo: ¡felicitaciones por haber practicado pedir ayuda durante una tarea difícil y un poco estresante!

## Sesión 3

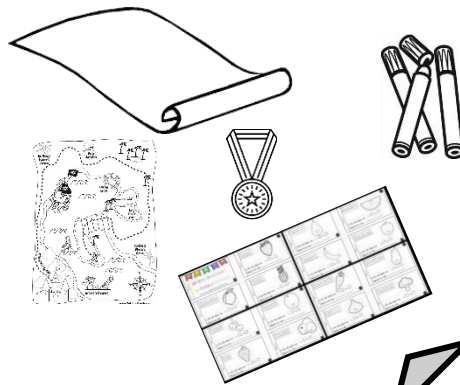
# Buscando un tesoro

### ¿Que buscamos?

Que las o los estudiantes compartan lo aprendido acerca de la honradez.

#### MATERIALES:

- Un mapa.
- tarjetas.
- Cofre de tesoro.
- Medallas.
- Papelote.



### PRESENTACIÓN:

La profesora comenta al grupo: "A veces, nos sentimos estresados y es como tratar de encontrar la salida en un cuarto oscuro: tenemos miedo, sabemos que queremos Salir, Pedir ayuda a alguien puede hacernos sentir mucho mejor."

### DESARROLLO:

A continuación pedimos a los niños y niñas recibir su mapa para comenzar la búsqueda del tesoro.

La búsqueda del tesoro es un juego que se debe realizar en equipo, ya que consiste en buscar un tesoro escondido siguiendo las indicaciones de un mapa, el objetivo es descubrir cuál equipo es más honrado al seguir los pasos, ya que tendrán la opción de hacer trampa para ganar.

Debes formar dos equipos de niños de los cuales uno le servirá como observador de los demás, en función de estar pendiente de las acciones que

realizan los demás participantes al seguir las reglas del juego. Luego entrega un mapa para que los niños busquen tarjetas con adivinanzas cuyas respuestas darán las pistas necesarias para encontrar el tesoro.

Recuerda que el objeto será el premio para el equipo ganador, por lo que es muy importante que sea igual para todos, puesto que estás trabajando el sentido de la honestidad. El tesoro puede ser cualquier objeto, banderín o medalla elaborada por ti

Para terminar reflexionamos con el grupo sobre lo siguiente. (Máximo dos intervenciones por pregunta):

- ¿Qué les pareció la experiencia que vivieron hoy?
- ¿les pareció fácil o difícil?
- ¿Qué es lo que tuvieron que encontrar?
- ¿Qué hicieron?
- ¿creen que podrían lograrlo?

#### **CIERRE:**

Decimos a las y los estudiantes: "Hoy hicieron un gran trabajo porque pudieron encontrar el tesoro con honradez sin cometer ninguna trampa ni engaños".

Reflexionamos con los niños:

- Alienta al niño a decir siempre la verdad.
- Fomenta la responsabilidad de asumir las consecuencias ante sus acciones.
- Felicítalo cuando sea honesto.
- Evita los engaños, la honestidad se practica con el ejemplo.
- Enseña la importancia de cumplir con sus compromisos.
- Demuéstrale confianza, esa es la clave para que se atreva a ser honesto contigo, sin importar la situación

Termine la sesión diciendo: ¡felicitaciones por haber practicado pedir ayuda durante una tarea difícil y un poco estresante!

## Sesión 4

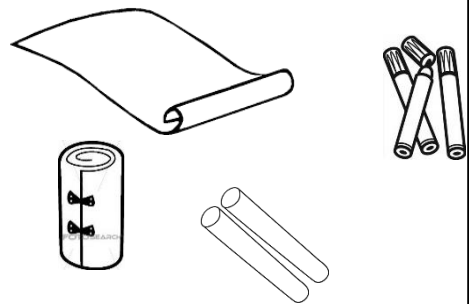
# El laberinto

### ¿Que buscamos?

Que las o los estudiantes reconozcan la importancia de pedir apoyo en momentos de ansiedad y miedo.

#### MATERIALES:

- Venda.
- Tiza.
- Papelote.
- Plumones



### PRESENTACIÓN:

La profesora comenta al grupo: "A veces, nos sentimos estresados y es como tratar de encontrar la salida en un cuarto oscuro: tenemos miedo, sabemos que queremos Salir, pero es difícil encontrar la salida sin poder ver bien. A veces, sentimos cosas similares en situaciones que nos dan niervos o intranquilidad. Pedir ayuda a alguien puede hacernos sentir mejor.

### DESARROLLO:

Les mostramos un ejemplo: "Me vendare los ojos y voy a caminar sin pedir ayuda desde la pizarra hasta la puerta. Ustedes solo me observarán, no pueden decirme nada".

Luego repetimos el juego para promover la honradez en los niños que consiste en buscar una pareja al que se le tapanán los ojos con el fin de guiarlo por un laberinto que previamente se ha realizado con tiza en el piso.

El objetivo es promover confianza y compañerismo en los niños mientras se divierten. Los participantes no pueden salir del laberinto por los laterales o perderán, es una forma de trabajar la honestidad.

Gana la pareja que sea capaz de guiar y dejarse guiar por el laberinto siguiendo las indicaciones y en el tiempo indicado, al finalizar los niños deben explicar lo que sintieron al participar en ambas posiciones.

Para terminar reflexionamos con el grupo sobre lo siguiente. (Máximo dos intervenciones por pregunta):

- ¿Qué les pareció la experiencia que vivieron hoy?
- ¿Qué emociones sintieron?
- ¿Cómo creen que me sentí la primera vez en comparación a la segunda?
- ¿Cuál forma de llegar a la salida fue más fácil y por qué?
- ¿creen que podrían lograrlo?

#### **CIERRE:**

Reflexionamos con los niños sobre lo siguiente: Máximo dos intervenciones por pregunta

- ¿Cómo se sintieron al poder hacerle preguntas a sus compañeros mientras caminabas a ciegas?
- ¿Qué puede pasar cuando no pedimos ayuda a pesar de necesitarla?
- ¿A qué persona importante en su vida es fácil pedirle ayuda?

Termine la sesión diciendo: ¡felicitaciones por haber practicado pedir ayuda durante una tarea difícil!

# Sesión 5

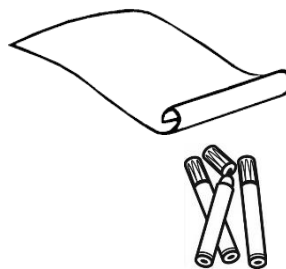
## Pablo el niño que siempre fingía

### ¿Que buscamos?

Que las o los estudiantes reconozcan la importancia de decir la verdad.

#### MATERIALES:

- Papelote.
- Plumones



#### PRESENTACIÓN:

La profesora comenta al grupo: "La persona sincera es aquella que se expresa sin doblez, sencilla, veraz, real, que no finge. Lo contrario es fingir algo que realmente no se siente, por ejemplo, decir algo para agradar a otros cuando realmente no lo sentimos".

#### DESARROLLO:

Decimos: "Hoy vamos a conocer la historia de Pablo el niño que siempre fingía". Formen un círculo para que todos nos podamos ver. Voy a leerles la historia y vamos a pensar en algunas cosas que van pasando.

## "Pablo el niño que siempre fingía"

Pablo es un niño muy travieso que tiene una linda gatita llamada Perla, a la cual culpa de todas sus travesuras.

- "Pablo, ¿por qué se rompió este vaso?" - le preguntó su mamá.

- "No sé, mamá", - contestó Pablo, - "Seguro que fue Perla, la gatita, yo la vi subida en el estante donde están los vasos". -

La mamá le respondió:

- "Pablo, si fuiste tú, dímelo, yo prefiero que seas sincero conmigo y no me engañes"

- "¡No, mamá!", - le respondió, y se hizo de tal forma el enfadado, que su madre terminó castigando a la gata que no era la culpable, por la rotura del vaso.

Es así que lo que comenzó por encubrir un pequeño accidente, se convirtió en un gran defecto del niño, y se acostumbró a mentir, a fingir, para obtener de su madre favores y permisos. El caso es que ya no sabía actuar con sinceridad, fingía y fingía como un gran artista, para quedarse en la cama y no ir a la escuela, para que lo liberaran de alguna tarea que le diese su mamá, para cualquier cosa...

Pero... como todo en esta vida se sabe si se quiere averiguar, sucedió que un buen día un pequeño grillo que desde el marco de la ventana observaba todo lo que Pablo hacía y escuchaba la falta de sinceridad del niño, se puso tan enfadado al ver tanto engaño e hipocresía, que le contó a la madre de Pablo todo, todo lo que su hijo hacía.

La madre calló y no le dijo nada al niño, ella esperó pues sabía que muy pronto Pablo volvería a hacer de las suyas, ella ya sabía que él estaba acostumbrado a fingir.

Así las cosas, se presentó el momento de darle una lección a Pablo, resulta que un día muy tempranito la madre lo llamó para que fuera a la escuela y se lo encontró doblado como un ovillo debajo de su manta, gimiendo de dolor de estómago.

- "¿Qué te pasa, Pablo?", - le dijo la madre incrédula

- "¡Oh, mamá! Estoy muy enfermo, me duele mucho la barriga." -

- "Pobre hijo mío, pero hoy no me vas a engañar, no finjas más ya sé que me has estado engañando pero eso no volverá a suceder", - y obligó a Pablo a vestirse.

- "Mamá, es verdad que yo he fingido otras veces, pero hoy es cierto que estoy enfermo." -

- "Lo siento, hijo, hoy no me dejaré engañar, finges muy bien, creo te voy a apuntar en un curso de teatro porque tienes un futuro como actor." -

- "No, mamita, hoy es verdad", - decía Pablo, pero la madre escarmentada no accedió, y llevó a Pablo a la escuela, y como esa vez el niño no fingía, era sincero después de mucho tiempo, fue el maestro quien tuvo que llevarse a Pablo al hospital.

El cuento fue tan grande que a partir de ese día Pablo no fingió más pero volvió con la culpa de todo el

### CIERRE:

Reflexionamos con los niños sobre lo siguiente: Qué le parece la actitud de Pablo, si cree que es un niño sincero, si hace lo correcto y qué habría hecho él en el lugar de Pablo. Máximo dos intervenciones por pregunta

- ¿Qué puedes decirme sobre la actitud de Pablo?
- ¿Es Pablo un niño veraz?
- ¿Es correcto lo que Pablo hace?
- ¿Harían con sus mamás lo mismo que Pablo hizo con la suya?

## Sesión 6

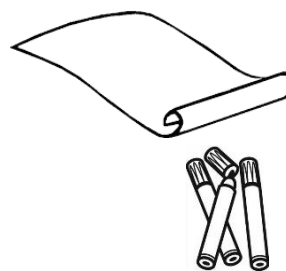
# Encontrar la moraleja al cuento

### ¿Que buscamos?

Que las y los estudiantes reconozcan y valoren las actividades verdaderas o fingidas.

#### MATERIALES:

- Papelote.
- Plumones



#### PRESENTACIÓN:

La profesora comenta al grupo: "La persona verdaderas son aquellas que se expresan sin hipocresía, sencilla, veraz, real, que no finge. Lo contrario es fingir algo que realmente no se siente, por ejemplo, decir algo para agradar a otros cuando realmente no lo sentimos".

#### DESARROLLO:

La profesora explica en que consiste la moraleja de un cuento y como se halla, propondrá a los alumnos que pongan atención en lo que escucharan puesto que ellos habrán de explicar en qué consiste la moraleja de este cuento.

Daniel tenía un don especial: era el único capaz de ver el "mazo de la verdad" de todo el mundo. Al principio no sabía qué era aquel gran bloque de hierro que solo él veía sobre las cabezas de toda la gente, pero con el tiempo, se dio cuenta de que estaba relacionado con las mentirijillas, esas que la gente dice para evitar herir a alguien, molestarle o contrariarlo. Daniel había comprobado que cada vez que una persona le contaba una de esas pequeñas mentiras piadosas, el mazo se separaba un poco más de la cabeza, subiendo hacia arriba.

Así que cuanto más engañado estaba alguien, más lejos de la cabeza tenía el mazo. Al principio, a Daniel le hacía mucha gracia ver mazos verdaderamente altos, hasta que un día descubrió que los mazos también caían: cuando la persona descubría la verdad, era como si ya nada sostuviera el mazo en lo alto, y éste bajaba de golpe, machacando a quien estaba debajo. "Es curioso", pensó al ver en directo uno de aquellos porrazos, "toda esa gente trataba de evitar que este pobre señor sufriera, pero lo único que hacían era... ¡Coger carrerilla para darle más fuerte!"

Aquel descubrimiento le pareció tan importante a Daniel, que escribió un estupendo

### **CIERRE:**

Reflexionamos con los niños sobre lo siguiente: Qué moraleja le pondrás a la historia. Máximo dos intervenciones por pregunta

- Analice la actitud de Daniel.
- El concepto de verdad y su antónimo el fingimiento para encubrir la verdad.

# Sesión 7

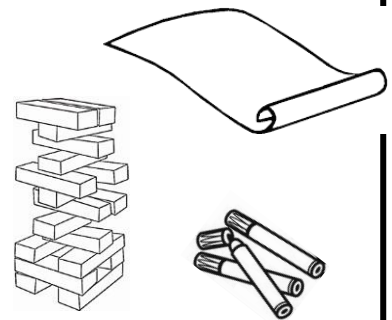
## Torre de la confianza

### ¿Que buscamos?

Entender que al mostrarnos hacia los otros con veracidad, se construye lazos de unión y amistad, y que por el contrario el engaño solo los destruye

#### MATERIALES:

- Un juego de yenga.
- Papelote.
- Plumones.



#### PRESENTACIÓN:

La profesora comenta al grupo: "La persona verdaderas son aquellas que se expresan sin hipocresía, sencilla, veraz, real, que no finge. Lo contrario es fingir algo que realmente no se siente, por ejemplo, decir algo para agradar a otros cuando realmente no lo sentimos".

#### DESARROLLO:

La profesora explica en que consiste el juego:

1. Cada niño del equipo tendrá en su poder al menos tres elementos apilables.
2. Se elegirá a uno de los niños para que ponga el primer elemento en el piso y luego uno a uno, los demás irán poniendo cuidadosamente sobre éste otra pieza, tratando que no se caiga y así poder formar la torre.

3. Cada vez que a un niño le toque colocar una pieza, dirá una verdad sobre sí mismo, o sobre su familia.
4. Al terminarse las piezas, el guía contará una mentira que alguna vez haya dicho, con el fin de tapar una verdad que no quería que otros supieran, y sacará con mucho cuidado una pieza de la torre, que no podrá ser de las de más arriba.
5. El niño que sigue deberá decir otra mentira, para tapar la mentira que dijo el guía y al mismo tiempo sacar otra pieza de las partes inferiores de la torre.
6. Así, uno a uno y por turnos irán sacando una pieza de la torre e inventando una mentira que encubra la anterior.
7. El juego termina cuando la torre se desmorone.

### **CIERRE:**

Reflexionamos con los niños sobre lo siguiente: Todos observarán qué ocurre y comentarán cómo cada mentira debilita y desmorona más la moral y la confianza de las personas. En vez de construir destruye, al contrario de la verdad que enaltece al ser humano

# Sesión 8

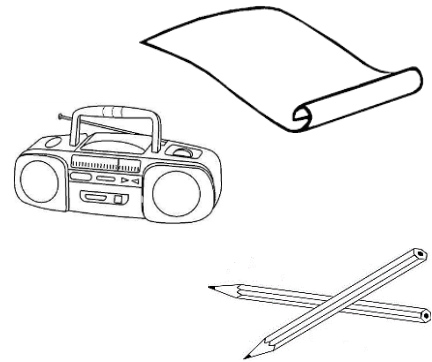
## Círculo de la confianza

### ¿Que buscamos?

Visualizar las consecuencias negativas de la mentira en la confianza de los demás,

#### MATERIALES:

- Una cartulina blanca.
- Lapices.
- Radio.



#### PRESENTACIÓN:

La profesora comenta al grupo: "La persona verdaderas son aquellas que se expresan sin hipocresía, sencilla, veraz, real, que no finge. Lo contrario es fingir algo que realmente no se siente, por ejemplo, decir algo para agradar a otros cuando realmente no lo sentimos".

#### DESARROLLO:

La profesora explica en que consiste el juego:

1. Sentados en círculo, los niños uno a uno, irán comentando que es para ellos la mentira.
2. Luego cada uno, dibujarán o escribirán en una sección de la cartulina, todo lo que relacionen con una mentira. (Daño, desconfianza, enojo, peleas, enojo, etc...)

3. Cuando esté listo el "cartel de la mentira", pónganse de pie en círculo muy cerca unos de otros para representar la cercanía y confianza con las personas de su equipo.
4. Jugaran tal como se hace con el cojín musical. Al sonar la música se irán pasando uno a uno "el cartel de la mentira". Cuando esta pare, quien lo tenga en sus manos deberá explicar sus dibujos, y luego dar dos pasos atrás, de formando el círculo original. "Quien toca la mentira, rompe el círculo de la confianza"
5. Repetirán esto hasta que el círculo original se haya deformado y crecido tanto, que no alcancen a pasarse el cartel sin moverse de su posición.  
(El guía puede cuidar que la música no pare repetidas veces en el mismo niño, y moderará los tiempos del juego, para que no dure ni muy poco ni mucho).

### **CIERRE:**

Reflexionamos con los niños sobre lo siguiente: Cada vez que eres deshonesto te haces daño a ti mismo y te vas quedando solo, porque a pesar de pedir perdón el daño de una mentira ya está hecho. Al comienzo estaban todos muy juntos porque no había mentira entre ustedes. A medida en que esta comenzó a circular se fueron alejando de sus amigos y quedando cada vez más solos.

Recuerda cuando mentiste:

- ¿cómo te sentiste después?,
- ¿estabas arrepentido?,
- ¿crees que tú también saliste perjudicado?
- ¿Le hiciste daño a alguien?

# Sesión 9

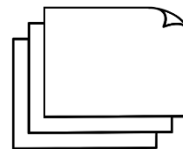
## Como podemos ser solidarios

### ¿Que buscamos?

Desarrollar en los niños sentimientos de solidaridad hacia otras personas.

#### MATERIALES:

- Papeles de colores.
- Cartón.
- Pegamento.
- Disfraces de ditintos animales.



#### PRESENTACIÓN:

La profesora comenta al grupo: Que van a realizar la dramatización del cuento. Debe tener en cuenta que cada uno de los niños pueda representar al personaje que más le haya gustado.

A los niños que van a actuar se les leerá el cuento tantas veces como sea necesario para que lo conozcan a la perfección y se aprendan bien el personaje que van a dramatizar, que se hayan identificado con él, que lo quieran y lo comprendan, que sientan como si verdaderamente fueran el personaje del cuento.

Se intentará caracterizar a los niños con elementos típicos de sus personajes (antenas, alas de papel, etc.).

#### DESARROLLO:

La profesora explica en que consiste la preparación del escenario para la dramatización de acuerdo con el ambiente en que se desarrolla la trama del cuento, en este caso deben aparecer colgando, tiras finas de papeles que semejen la lluvia cayendo, una seta, algunas plantas, etc. Se debe tener presente además que todos los niños espectadores tengan buena visibilidad del escenario.

Dramatización del cuento "Bajo una seta"

### "Bajo una seta"

"Había una vez una hormiga que quedó atrapada bajo la lluvia muy fuerte que empezó a caer."

Hormiga: -¿Dónde podré protegerme? "En eso la hormiguita divisó una hermosa seta y se metió debajo esperando que dejara de llover".

"Pero la lluvia era cada vez más fuerte. Después de un rato llegó una mariposa con sus alitas tan, pero tan mojadas, que ya no podía ni volar, se arrastró hasta la seta y dijo":

-Hormiga, hormiga, idéjame cobijarme debajo de la seta! Estoy toda mojada, tengo frío y no puedo volar.

La hormiga le contestó: -El espacio es muy pequeño, pero no importa, estaremos muy apretadas, pero en buena armonía.

"La mariposa y la hormiga se cobijaron en la seta mientras seguía lloviendo más y más. Al poco rato llegó un pequeño ratoncito corriendo y dijo":

-¡Déjenme entrar debajo de la seta! Estoy todo empapado.

La hormiga y la mariposa le contestaron: -Bueno casi no hay espacio para ti, pero no importa. ¡Nos apretaremos un poquito para que tú quepas!

"La lluvia era cada vez más fuerte, parecía que no iba a cesar nunca más y en eso llegó una paloma mojada y temblorosa".

-Todas mis plumas están mojadas, mis alas están cansadas... ¡Déjenme que me seque y descanse bajo la seta hasta que deje de llover!

El ratoncito le contestó: -Pero es que aquí ya no hay espacio.

Y la palomita les pidió: -Apriétense un poquito...

Entonces el ratoncito dijo: -Está bien vamos todos a apretarnos un poquito más, mirad que mojadita está nuestra amiguita.

"Entonces llegó corriendo una liebre y dijo: -¡Escóndanme que me persigue la zorra!

La hormiga les dijo a los demás: -¡Pobre Liebre! Vamos a apretarnos un poquito más. (Los niños se aprietan otro poquito y entra la liebre bajo la seta).

"Acababan de esconder a la liebre bajo la seta cuando llegó corriendo la zorra y husmeando enfurecida el aire dijo: -¿Han visto ustedes a la liebre?

¿Seguro que no está escondida aquí?

Y la mariposa le contestó: -¿Cómo podría esconderse aquí si no hay espacio?

Así que la zorra miró a su alrededor refunfuñando y se marchó.

"Por fin dejó de llover y el sol volvió a brillar en el cielo radiante (se retira la lluvia y se pone un sol brillante en el escenario, todos los niños salen muy contentos de debajo de la seta).

Extrañada la hormiga se pregunta: -¿Cómo es posible? Antes apenas cabía yo solita debajo de la seta, y luego ha habido sitio para los cinco.

"En eso una rana que lo había visto todo desde un sitio cercano se acercó a la seta riendo y croando y le dijo: -¡Amiga hormiga, no te das cuenta que la magia está en la solidaridad! ¡Cuando nos ayudamos todo se resuelve! (Todos los niños deben mirar hacia la rana y afirmar con la cabeza)

"Finalmente todos miraron la seta y comprendieron porqué, al principio, la hormiga apenas había cabido y, sin embargo, al final los cinco animalitos habían logrado meterse debajo de la seta."

### **CIERRE:**

Una vez concluida la dramatización del cuento el educador formulará a todos los niños las preguntas siguientes:

¿Qué personajes en este cuento son solidarios? ¿Por qué decimos que son solidarios?  
¿Qué harías si otro niño se estuviera mojando debajo de la lluvia y tuvieseis un paraguas?

¿Por qué la rana se rio de la hormiga? ¿Qué no había comprendido la hormiga?

El educador dará ayuda a los niños que lo necesiten mediante preguntas de apoyo para que se expresen alrededor del tema.

Se concluirá la actividad dándoles la posibilidad a los niños de que cuenten actitudes solidarias de alguno de sus compañeritos, amigos, vecinos, familiares, etc.

# Sesión 10

## Ayudar a otros niños

### ¿Que buscamos?

Desarrollar en los niños emociones positivas al ayudar a niños de otros pueblos.

#### MATERIALES:

- Fotos o láminas de volcanes, tormentas.
- juguetes.
- Estuches de medicina y alimentos



#### PRESENTACIÓN:

La profesora comenta al grupo: Que hay países que sufren desastres naturales como ciclones, tormentas, terremotos, tsunamis, etcétera y ante estos hechos necesitan ser ayudados con medicinas, alimentos, ropas, juguetes etc.

#### DESARROLLO:

La profesora le mostrará láminas y fotos de volcanes o tormentas, maremotos, etc. (no deben ser fotos que muestren situaciones de catástrofe que puedan resultar traumáticas para los niños).

Posteriormente sugerirá a los niños las cosas que ellos pueden traer para ayudar a los niños de esos lugares.

#### CIERRE:

Se realizará el taller para confeccionar los trabajos de los niños: dibujos, figuras modeladas, reparación de juguetes, etc.

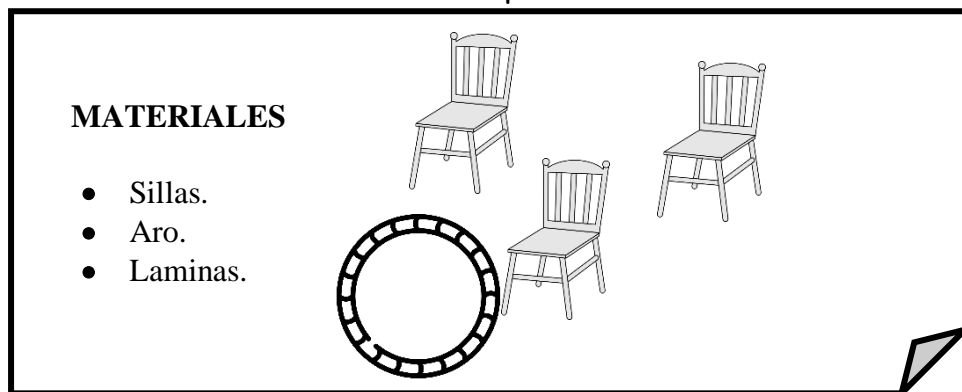
La profesora dará ayuda para que todos los niños puedan hacer algo, hará demostraciones si son necesarias, hasta que todos lleguen a producir algo

# Sesión 11

## Un paseo en bus

### ¿Que buscamos?

Comprobar si los niños han adquirido conocimientos acerca de cómo y porqué se debe actuar solidariamente con las demás personas.



### PRESENTACIÓN:

La actividad se organiza ubicando varias sillas en hileras con los niños sentados como en los buses, al frente irá uno haciendo de conductor. El educador podrá preparar el escenario con la simulación de una parada de bus.

### DESARROLLO:

Una vez los niños organizados la profesora les dirá: -"Estamos en un bus lleno de personas ¿qué haríais si...."?

- En la próxima parada sube una abuelita y no quedan asientos vacíos.
- Si en la siguiente parada va a bajar un cieguito que no puede ver los escalones del bus.
- Si sube una señora con un bebé en brazos.
- Sube otra señora que está embarazada.
- Entran varios niños pequeños y su mamá.

Una vez obtenida la respuesta en cada una de las situaciones, el niño explicará el porqué.

La profesora podrá modificar o cambiar estas situaciones de acuerdo con lo que sea más pertinente y necesario trabajar con su grupo de niños.

**CIERRE:**

Para finalizar la actividad la profesora entablará una conversación con los niños sobre las respuestas dadas por ellos en cada una de las situaciones planteadas y resumirá explicando la actitud correcta en cada caso y por qué.

Esta situación servirá como un instrumento general para evaluar este bloque de actividades.

# Sesión 12

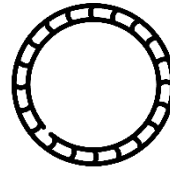
## Comparto mi aro

### ¿Que buscamos?

Promover entre los alumnos el valor de la solidaridad y la importancia de la convivencia

#### MATERIALES:

- Aro.
- Radio.
- Música.



### PRESENTACIÓN:

Se distribuye aros por el espacio, uno por cada alumno. El juego comienza cuando se pide a los alumnos que mencionen alguna parte del cuerpo y lo coloquen dentro del aro, permaneciendo así hasta la próxima. Se distribuye aros por el espacio, uno por cada alumno.

### DESARROLLO:

El juego comienza cuando se pide a los alumnos que mencionen alguna parte del cuerpo y lo coloquen dentro del aro, permaneciendo así hasta la próxima. Se vuelve a pedir que mencionen otra parte del cuerpo y a una señal todos corren a cambiar de aro para colocar la parte del cuerpo antes propuesta. La intención del juego es ir quitando aros y que los alumnos compartan su aro con uno o más compañeros que se encuentra realizando la misma acción sugerida. El juego solamente reinicia cada vez que todos se encuentren colocando la parte mencionada dentro de un aro,

## **CIERRE:**

Para finalizar la actividad la profesora entablará una conversación con los niños sobre las respuestas dadas por ellos en cada una de las situaciones planteadas y resumirá explicando la actitud correcta en cada caso y por qué.

Esta situación servirá como un instrumento general para evaluar este bloque de actividades.

### Matriz de consistencia

**Aplicación del programa “juegos didácticos” para mejorar la práctica de valores morales en los estudiantes del primero y segundo Grado del nivel primario del Colegio Técnico Privado “Mariscal Andrés Avelino Cáceres” de San Román, Puno, 2019.**

<b>Problemas</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Hipótesis</b>	<b>Variables</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Metodología</b>
<b>General</b> ¿Es eficaz el programa juegos didácticos en la práctica de valores morales en los estudiantes del primero y segundo grado del nivel primario del Colegio Técnico	<b>General</b> Determinar la eficacia del programa juegos didácticos en la práctica de valores morales en los estudiantes del primero y segundo grado del nivel	<b>General</b> Existe eficacia del programa juegos didácticos en la práctica de valores morales en los estudiantes del primero y segundo grado del nivel primario del	<b>Variable X:</b> <b>Juegos didácticos</b>	<b>Desarrollo del pensamiento lógico-matemático</b>	<b>Tipo de investigación:</b> Experimental  <b>Nivel:</b> Cuantitativo  <b>Diseño:</b> Cuasi experimental
				<b>Desarrollo de la expresión oral</b>	
				<b>Desarrollo de la motricidad</b>	

Privado “Mariscal Andrés Bello de San Román, Juliaca, 2019?	primario del Colegio Técnico Privado “Mariscal Andrés Bello de San Román, Juliaca, 2019.	Colegio Técnico Privado “Mariscal Andrés Bello de San Román, Juliaca, 2019.			<b>Población:</b>  12 estudiantes matriculados en el 1er. grado de educación primaria
<b>Específicos</b>  ¿Es eficaz el programa juegos didácticos en la práctica de la honradez en los estudiantes del primero y segundo grado del nivel primario	<b>Específicos</b>  Determinar la eficacia del programa juegos didácticos en la práctica de la honradez en los estudiantes del	<b>Específicas</b>  Existe eficacia del programa juegos didácticos en la práctica de la honradez en los estudiantes del primero y segundo	<b>Variable Y:</b>  <b>Práctica de valores morales</b>	<b>Práctica de la honradez</b>  <b>Práctica de la veracidad</b>  <b>Práctica de solidaridad</b>	9 estudiantes matriculados en el 2do grado de educación primaria  <b>Muestra:</b>

del Colegio Técnico Privado “Mariscal Andrés Avelino Cáceres” de San Román, Juliaca, 2019? ¿Es eficaz el programa juegos didácticos en la práctica de la veracidad en los estudiantes del primero y segundo grado del nivel primario del Colegio Técnico Privado “Mariscal Andrés Avelino Cáceres” de San Román, Juliaca, 2019? Determinar la eficacia del programa juegos didácticos en la práctica de la veracidad en los	primero y segundo grado del nivel primario del Colegio Técnico Privado “Mariscal Andrés Avelino Cáceres” de San Román, Juliaca, 2019. b) Existe eficacia del programa juegos didácticos en la práctica de la veracidad en los	grado del nivel primario del Colegio Técnico Privado “Mariscal Andrés Avelino Cáceres” de San Román, Juliaca, 2019. b) Existe eficacia del programa juegos didácticos en la práctica de la veracidad en los			09 estudiantes del grupo experimental  12 estudiantes del grupo de control  <b>Técnica:</b> Encuesta  <b>Instrumento:</b> Prueba pre y postest
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>Cáceres” de San Román, Juliaca, 2019?</p> <p>¿Es eficaz el programa juegos didácticos en la práctica de la solidaridad en los estudiantes del primero y segundo grado del nivel primario del Colegio Técnico Privado “Mariscal Andrés Avelino Cáceres” de San Román, Juliaca, 2019?</p>	<p>estudiantes del primero y segundo grado del nivel primario del Colegio Técnico Privado “Mariscal Andrés Avelino Cáceres” de San Román, Juliaca, 2019.</p> <p>c. Determina la eficacia del programa juegos didácticos en la práctica de la solidaridad en los</p>	<p>grado del nivel primario del Colegio Técnico Privado “Mariscal Andrés Avelino Cáceres” de San Román, Juliaca, 2019.</p> <p>El programa juegos didácticos mejora la práctica de la solidaridad de manera significativa en los estudiantes del primero y segundo.</p>			
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

	<p>estudiantes del primero y segundo grado del nivel primario del Colegio Técnico Privado “Mariscal Andrés Avelino Cáceres” de San Román, Juliaca, 2019.</p>	<p>Grado del nivel primario del Colegio Técnico Privado “Mariscal Andrés Avelino Cáceres” de San Román, Puno, 2019</p>			
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--