



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y
LA COMUNICACIÓN**

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TÍTULO

Estrategias lúdicas para fomentar la práctica de valores en los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío del cantón Loja en el periodo 2017-2018.

Tesis previa a la obtención del grado de Licenciada en Ciencias de la Educación; Mención: Educación Básica.

AUTORA

LIZETT CAROLINA JAPÓN CABRERA

DIRECTORA DE TESIS

DRA. CECILIA DEL CARMEN COSTA SAMANIEGO MG. SC.

LOJA-ECUADOR

2018

CERTIFICACIÓN

Dra. Cecilia del Carmen Costa Samaniego Mg. Sc.

DOCENTE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA Y DIRECTORA DE TESIS.

CERTIFICA:

Haber dirigido, asesorado, revisado y orientado en todas sus partes, la tesis de investigación titulada: **Estrategias lúdicas para fomentar la práctica de valores en los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío del cantón Loja en el periodo 2017-2018.**, de la autoría de LIZETT CAROLINA JAPÓN CABRERA, con cédula de identidad número 1105264285, de la Carrera de Educación Básica, sede Loja, modalidad presencial, misma que ha sido monitoreado permanentemente con pertinencia y rigurosidad científica la ejecución del proyecto de tesis; así como haber revisado oportunamente los informes de avances de investigación, devolviendo con las observaciones y recomendaciones necesarias, para asegurar la calidad de la cual se observa los planteamientos de la metodología de la investigación científica y las disposiciones e a Universidad Nacional de Loja para los procesos de titulación e el nivel de grado.

Por lo anteriormente expuesto, autorizo su presentación y sustentación ante el tribunal de grado que se designe para el efecto.

Loja, 24 de mayo del 2018



.....
Dra. Cecilia del Carmen Costa Samaniego Mg. Sc.


DIRECTORA DE TESIS

AUTORÍA

Yo, Lizett Carolina Japón Cabrera, declaro ser la autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales por el contenido de la misma.

Adicionalmente declaro y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi tesis en el Repositorio Institucional-Biblioteca Virtual.

Autora: Lizett Carolina Japón Cabrera

Firma: 

Cédula: 1105264285

Fecha: Loja, 3 de Julio del 2018

CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DE LA AUTORA, PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.

Yo, **Lizett Carolina Japón Cabrera**, declaro ser la autora del presente trabajo de tesis intitulada **Estrategias lúdicas para fomentar la práctica de valores en los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío del cantón Loja en el periodo 2017-2018.**, como requisito para optar al grado de Licenciada en Ciencias de la Educación; Mención: Educación Básica; autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido en el Repositorio Digital Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en RDI, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja a los tres días del mes de Julio del dos mil dieciocho.

Firma:



Autora: Lizett Carolina Japón Cabrera

Cédula: 1105264285

Dirección: Loja, Barrio Las Peñas, Calles: Av. Eugenio Espejo y Aztecas 206-222.

Correo electrónico: lis29japon@hotmail.es

Celular: 0989628748

DATOS COMPLEMENTARIOS:

Directora de Tesis Dra. Cecilia del Carmen Costa Samaniego, Mg. Sc.

Tribunal de Grado

Presidente Dr. Franklin Marcelo Sánchez Pastor, Mg. Sc.

Primer vocal Dr. José Luis Arévalo Torres, Mg. Sc.

Segundo vocal Dr. Oswaldo Soria Duarte, Mg. Sc.

AGRADECIMIENTO

La gratitud es el sentimiento noble del alma generosa que engrandece el espíritu de quienes la comparten, por lo que dejo constancia del más profundo agradecimiento.

A la Universidad Nacional de Loja, a la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación, a la Carrera de Educación Básica en la persona de sus docentes; por haberme abierto las puertas para el desarrollo profesional inculcando conocimientos científico-técnico y humano con valores éticos y morales ayudando así a la culminación del presente trabajo de tesis.

A la directora de tesis Dra. Cecilia del Carmen Costa Samaniego, Mg.Sc. por su oportuna ayuda, apoyo y orientación, lo que hizo posible la elaboración y culminación de este trabajo investigativo.

A la escuela Miguel Riofrío, sección vespertina, de la ciudad de Loja, y a todo el personal de la institución en especial a la docente y estudiantes del tercer grado “A” de Educación General Básica, por su colaboración.

Autora

DEDICATORIA

Al creador de todas las cosas, el que me ha dado fortaleza para continuar cuando a punto de caer he estado; por ello, con toda la humildad que mi corazón puede emanar, dedico mi trabajo a Dios.

De igual forma, dedico esta tesis a mi papi que supo formar con buenos sentimientos, hábitos, valores y sabiendo que desde el cielo me guía cada día de mi vida lo cual me ha ayudado a salir adelante en los momentos más difíciles.

A mis hermanas que siempre han estado junto a mí y brindándome su apoyo, muchas veces poniéndose en el papel de madre y padre.

A mi familia en general, porque me han brindado su apoyo incondicional y por compartir conmigo buenos y malos momentos.

Y a mis amigos y compañeros quienes sin esperar nada a cambio compartieron su conocimiento, alegrías y tristezas y todas aquellas personas que durante estos cuatro años estuvieron a mi lado apoyándome y lograron que este sueño se haga realidad.

Autora

MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

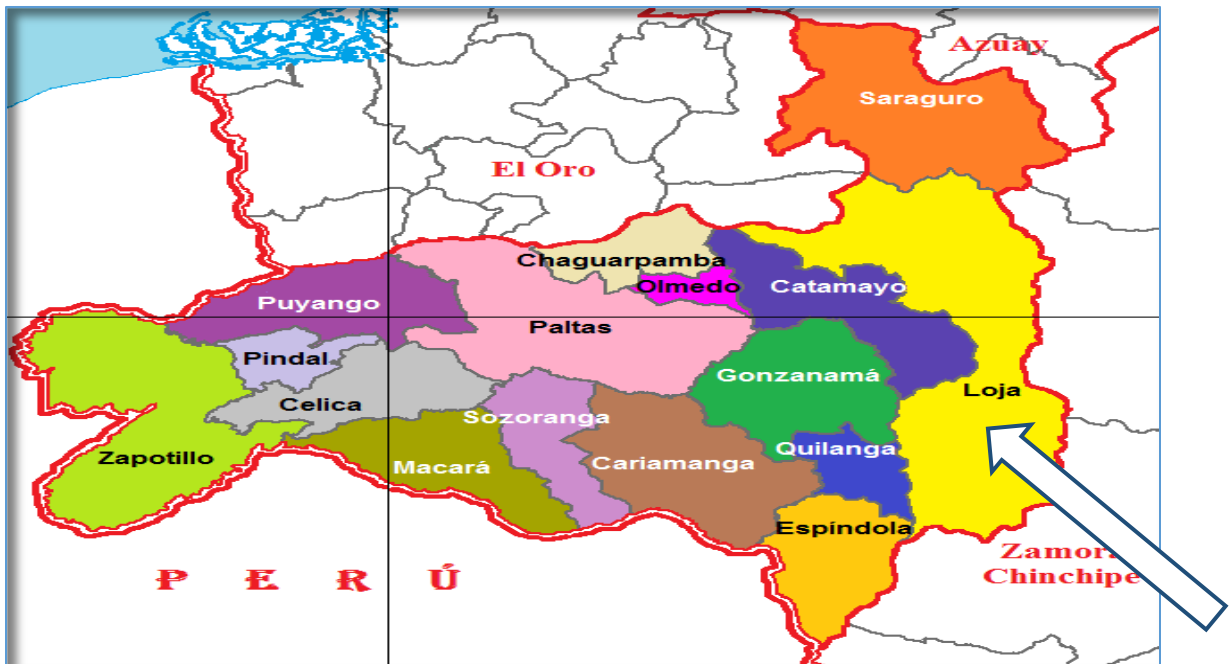
ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN

BIBLIOTECA: FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

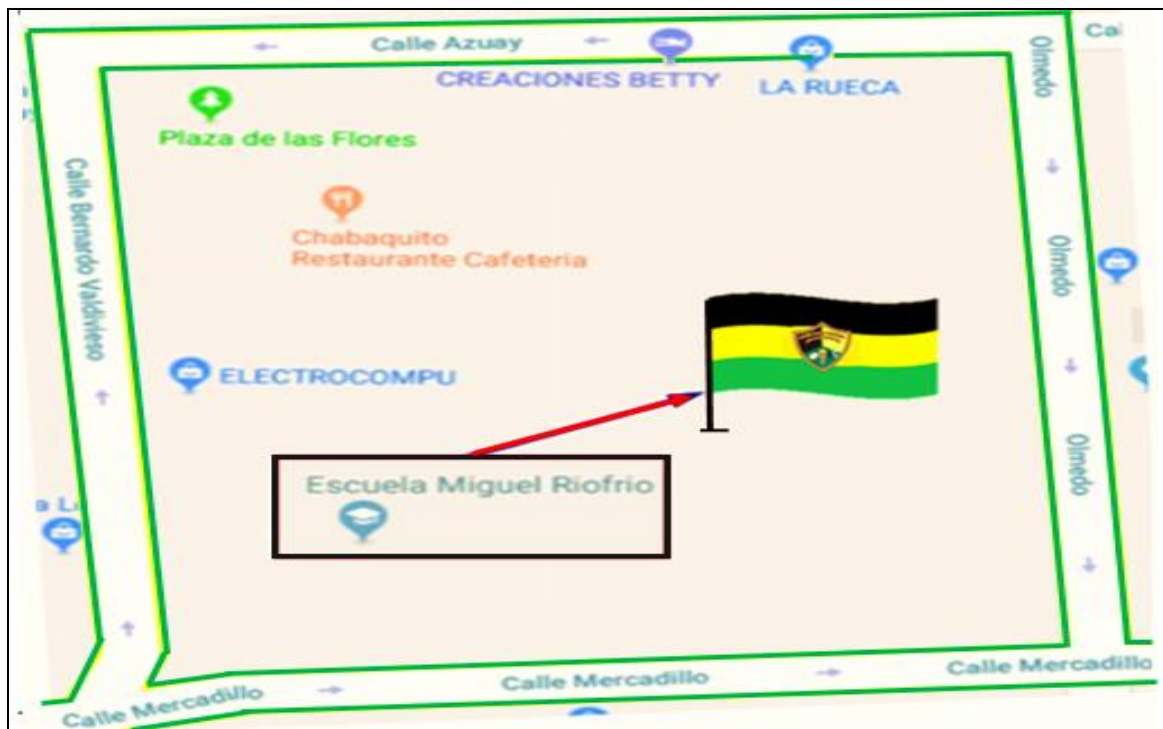
TIPO DE DOCUMENTO	AUTORA / TÍTULO DE LA TESIS	FUENTE	FECHA AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO						OTRAS DESAGREGACIONES	OTRAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIA	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIO COMUNIDAD		
TESIS	LIZETT CAROLINA JAPÓN CABRERA/ Estrategias lúdicas para fomentar la práctica de valores en los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío del cantón Loja en el periodo 2017-2018.	UNL	2018	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	SAGRARIO	CENTRAL	CD	Licenciada en Ciencias de la Educación Mención: Educación Básica.

MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN LOJA



CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “MIGUEL RIOFRIO”



Fuente de consulta: Google Maps

ESQUEMA DE TESIS

- i. PORTADA
- ii. CERTIFICACIÓN
- iii. AUTORÍA
- iv. CARTA DE AUTORIZACIÓN
- v. AGRADECIMIENTO
- vi. DEDICATORIA
- vii. MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO
- viii. MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS
- ix. ESQUEMA DE TESIS
 - a. TÍTULO
 - b. RESUMEN
ABSTRACT
 - c. INTRODUCCIÓN
 - d. REVISIÓN DE LITERATURA
 - e. MATERIALES Y MÉTODOS
 - f. RESULTADOS
 - g. DISCUSIÓN
 - h. CONCLUSIONES
 - i. RECOMENDACIONES
 - PROPUESTA ALTERNATIVA
 - j. BIBLIOGRAFÍA
 - k. ANEXOS
 - PROYECTO DE TESIS
 - OTROS ANEXOS

a. TITULO

Estrategias lúdicas para fomentar la práctica de valores en los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío del cantón Loja en el periodo 2017-2018.

b. RESUMEN

La investigación que versa sobre **Estrategias lúdicas para fomentar la práctica de valores en los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío del cantón Loja en el periodo 2017-2018.**, cuyo objetivo general es aplicar estrategias lúdicas para fomentar la práctica de valores en los estudiantes de tercer grado de la Escuela de EGB Miguel Riofrío del cantón Loja en el periodo 2017-2018. La población de la investigación estuvo constituida por dos docentes y 46 estudiantes de tercer grado “A” y “B” de la Escuela de EGB “Miguel Riofrío”; la muestra fue de tipo no probabilista, ya que se trabajó con una docente y 21 estudiantes de tercer grado paralelo “B” de EGB. El tipo de estudio fue descriptivo que enmarca un enfoque mixto (cuanti-cualitativo) y un diseño cuasi-experimental. Los materiales fueron: tecnológicos y de escritorio; los métodos: científico, observacional, inductivo-deductivo, hermenéutico, descriptivo, analítico-sintético y estadístico; técnicas: observación participante, encuesta y entrevista e instrumentos: guía de observación y cuestionario; los procedimientos: fundamentación teórica-diagnóstico, diseño, aplicación y evaluación de la propuesta alternativa. Como resultado los estudiantes presentan carencias y desconocimientos de los valores, puesto que la docente no utilizaba estrategias lúdicas para fomentar la práctica de valores. Se concluye que el uso de las estrategias lúdicas para fomentar valores si son importantes, puesto que nos permite desarrollarnos íntegramente y vivir en armonía con la sociedad.

ABSTRACT

The research that deals with Playful Strategies to promote the practice of values in the third grade students of the Miguel Riofrío School of Basic Education of the Loja canton in the period 2017-2018., Whose general objective is to apply play strategies to encourage the practice of values in the third grade students of the School of EGB Miguel Riofrío of the Loja canton in the period 2017-2018. The population of the research was constituted by two teachers and 46 students of third grade "A" and "B" of the School of EGB "Miguel Riofrío"; the sample was of a non-probabilistic type, since it was worked with a teacher and 21 third grade students parallel "B" of EGB. The type of study was descriptive that frames a mixed (quantitative-qualitative) approach and a quasi-experimental design. The materials were: technological and desktop; the methods: scientific, observational, inductive-deductive, hermeneutic, descriptive, analytic-synthetic and statistical; techniques: participant observation, survey and interview and instruments: observation guide and questionnaire; the procedures: theoretical-diagnostic foundation, design, application and evaluation of the alternative proposal. As a result, the students present deficiencies and ignorance of the values, since the teacher did not use playful strategies to encourage the practice of values. It is concluded that the use of playful strategies to promote values if they are important allows us to develop fully and live in harmony with society.

c. INTRODUCCIÓN

En la actualidad es muy palpable observar el grave problema que tiene la educación, por los cambios que se está produciendo, los cuales afectan la vida cotidiana a nivel individual, familiar y social, parte de aquellos problemas se derivan por la falta de una adecuada práctica de valores, puesto que se hace común observar niños que mienten a temprana edad, que profesan insultos a sus compañeros, que tienen un total irrespeto a sus superiores y la falta de responsabilidad al momento de cumplir la tareas académicas.

A ello se acompaña los avances tecnológicos, los mismos que son beneficiosos y a la vez perjudiciales debido a la gran desinformación o al vocabulario que se utiliza, es por ello que se planteó trabajar con la tesis denominada: Estrategias lúdicas para fomentar la práctica de valores en los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío del cantón Loja en el periodo 2017-2018.; el mismo que es considerado como proyecto de análisis y aporte académico por abordar un tema de mucha importancia para la formación de líderes en todos las áreas del saber humano.

Su objetivo general es: Aplicar estrategias lúdicas para fomentar la práctica de valores en los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío del cantón Loja en el periodo 2017-2018.

Como objetivos específicos: Fundamentar teóricamente las estrategias lúdicas mediante la literatura científica para fomentar la práctica de valores en los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío en el periodo 2017-2018; diagnosticar como incide la práctica de valores en los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío del cantón Loja en el periodo 2017-2018, mediante la aplicación de estrategias lúdicas; proponer estrategias lúdicas mediante el desarrollo de talleres para fomentar la práctica de valores en los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío del cantón Loja en el periodo 2017-2018.

Además, utilizar estrategias lúdicas mediante el desarrollo de talleres para mejorar la práctica de valores en los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío del cantón Loja en el periodo 2017-2018; y, finalmente evaluar el impacto de las estrategias lúdicas aplicadas y su efecto en la institución educativa a través del análisis estadístico y descriptivo de los resultados para verificar si practican valores los estudiantes

de tercer grado de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío del cantón Loja en el periodo 2017-2018.

Ha sido importante analizar las dos variables planteadas, en la cuales se ha abordado temáticas de actualidad como es los valores, su importancia y los tipos; los antivalores y su impacto en la vida del ser humano; la educación como medio para difundir los valores; y, el proceso de enseñanza-aprendizaje para fomentar valores; y de la segunda variable temas como las estrategias lúdicas y su importancia; el juego: clases e importancia del juego en el aprendizaje; el juego constructor de aprendizaje y material didáctico; cada una de estas temáticas fueron fundamentales para el desarrollo de la presente tesis.

En lo que respecta a la metodología tenemos como tipo de estudio, descriptivo y los métodos: científico que permitió conocer más a fondo el tema de investigación, mediante la revisión, estudio y análisis de la bibliografía para determinar los conceptos más relevantes; observacional que fue utilizado para detectar la problemática y las posibles causas de esta; sintético facilitó la descripción de los principales aspectos relacionados con las estrategias lúdicas y su incidencia en fomentar la práctica de valores; inductivo se lo utilizó para analizar cada cuestión particular del fenómeno hasta llegar a la conclusión general.

Así mismo el método deductivo que permitió establecer conclusiones que reflejaron los resultados y aportes obtenidos durante este proceso de investigación; hermenéutico se lo utilizó a lo largo del desarrollo de la investigación fundamentada en un marco teórico debidamente analizado; descriptivo posibilitó la descripción, análisis, registro e interpretación de la información; analítico permitió la identificación de las variables y estructuración del esquema de proyecto; y, el estadístico que permitió reunir organizar y analizar datos numéricos en este caso en el proyecto posibilitará la exposición de resultados obtenidos durante el trabajo.

También se aplicó técnicas e instrumentos como: observación participante con la finalidad de prestar atención a los problemas, la encuesta como técnica de recolección de datos y la entrevista que se realizó a la docente. Se utilizó como instrumentos la guía de observación, el cuestionario de base estructura y la guía de preguntas. Los procedimientos fueron: fundamentación teórica, diagnóstico, diseño, aplicación y valoración de la alternativa. Entre los resultados obtenidos se destaca que la docente muy poco fomenta la práctica de valores durante el desarrollo de sus clases, es así, que se observa a determinados

estudiantes que no presentan sus tareas escolares, se faltan el respeto entre ellos y no practica la disciplina en el aula, por lo cual no se genera un ambiente interactivo para el intercambio de criterios y, por ende no se generan aprendizajes significativos.

Por lo tanto como se contaba con una población extensa específicamente el tercer grado, se tomó una muestra más relevante para realizar el trabajo investigativo, es decir los 25 estudiantes del tercer grado “A”.

Se concluye que se fundamentó teóricamente cada variable, a su vez se diagnosticó que los estudiantes presentan carencias y desconocimientos frente a la práctica de valores y se propuso una alternativa de cambio mediante el desarrollo de talleres y se evaluó el impacto de las estrategias lúdicas aplicadas y su efecto en la institución educativa a través del análisis estadístico y descriptivo de los resultados obtenidos.

A consecuencia de lo expuesto, se recomienda a los directivos de la institución, con urgencia, brindar capacitación a sus docentes sobre el manejo de estrategias lúdicas, para impulsar una práctica docente de calidad; así también, se solicita a la docente utilizar con frecuencia y de manera variada las estrategias lúdicas para fomentar la práctica de valores en los estudiantes.

La utilización de estrategias lúdicas permite al estudiante ser ente participativo de su proceso de formación, por ende, se recomienda que en el desarrollo de las clases se fomente la práctica de valores, con la finalidad de conseguir los objetivos propuestos como es de desarrollarse íntegramente y vivir en armonía con la sociedad.

En resumen, los valores son la base para vivir en comunidad y relacionarnos con las demás personas, además permiten regular nuestra conducta para el bienestar colectivo, están presentes en todas las facetas humanas, sean estas académicas, laborales y de relación social; es aquí donde radica su importancia. En consecuencia, todos los docentes deben conocer las diferentes estrategias lúdicas que permitan fomentar la práctica de valores de forma óptima con la finalidad de conseguir resultados positivos, afirmando que las estrategias lúdicas aportan de manera significativa especialmente para los docentes que pueden utilizar esta investigación como material de estudio y de diseño didáctico para mejorar la práctica de valores en sus estudiantes.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

Las diferentes contribuciones y experiencias de autores, permiten apreciar muchas e innovadoras actividades que existen hoy en día, dispuestas a dar soluciones a las problemáticas que enfrenta la educación actual. Por ello se ha documentado firmemente desde artículos, lecturas, tesis, proyectos, autores que hacen referencia sobre como fomentar la práctica de valores en un aula de clases a través de estrategias lúdicas, que en definitiva es lo que nos lleva a la búsqueda de solución, logrando enfatizar mediante esta investigación, posibles soluciones e innovaciones del quehacer pedagógico, con el fin de que exista una mejor convivencia armónica entre todos los miembros de la comunidad educativa.

Valores

Definición

Los valores desde la antigüedad son ampliamente compartidos de generación en generación desde el nacimiento de una persona, es por ello que son determinados como cualidades que se posee, al pasar el tiempo estos se van perdiendo por diversas situaciones que influyen notablemente, tal es el caso del avance de la tecnología, los medios de comunicación, la familia y el entorno en donde se desenvuelven el ser humano. Es por ello que se tomara los aportes significativos de autores que manifiestan que: “La palabra valor viene del latín valere que significa fuerza, salud, estar sano, ser fuerte ya que también significa ser, digno de precio y estimación” (Ardila, 2012, p.5),

Se puede decir que los valores son principios que sirven de base a las personas para distinguir lo que es bueno de lo que es malo y poder orientar su comportamiento de acuerdo a lo aprendido y que sean ciudadanos capaces de desenvolverse en su entorno.

Se comparte con lo que manifiesta este autor, en donde destaca que lo más importante al hablar de valores es valorarnos a nosotros mismos, aceptar y querer a las demás personas por lo que son y no por lo que tienen, por eso es preciso recordar que siempre se debe brindar ayuda a quien más lo necesita.

Importancia de los valores

Los valores son importantes para la adquisición de los diferentes conocimientos en la escuela y mantener la armonía, el respeto, la perseverancia, la capacidad de perdonar y la responsabilidad, siendo aquellos que se rigen como pilares básicos de la sociedad; valores que deben aprender los estudiantes, es por ello que Ardila (2012) manifiesta:

Los valores son los que orientan nuestra conducta, con base a ellos decidimos cómo actuar ante las diferentes situaciones, son tan humanos, tan necesarios, tan destacables que lo más natural es que queramos vivirlos, hacerlo nuestros defenderlos en donde estén en peligro o inculcarlos en donde no existan. (p.6)

De acuerdo a esto se comparte la opinión de la autora debido a que es imposible vivir sin valores, es por ello que se debe ir construyendo una escala de valores para tener una guía propia que ayude a resolver los problemas de la vida cotidiana.

Tipos de valores

Hay nueve tipos de valores que caracterizan a las personas desde el punto de vista de Pastor (2015) quien sugiere: “Los valores económicos, estéticos, intelectuales, políticos, sociales, religiosos, técnicos, cultura física y ecológicos” (p.106).

Pastor, (2015) explica a continuación cada tipo de valores, así:

- **Valores económicos:** relativos a la obtención de recursos con el mínimo esfuerzo o bien se refieren a la producción y administración de bienes y recursos (limitados).
- **Valores estéticos:** son el goce o disfrute interior o espiritual, el arte, la sensibilidad estética, la imaginación, el concepto de belleza y la valoración estética.
- **Valores intelectuales:** están relacionados con el aspecto racional de la persona, conocimiento, inteligencia, cultura, estudio, investigación, observación, reflexión, espíritu crítico, verdad y ciencia.
- **Valores político/éticos:** relacionados con la coherencia, la libertad, la honradez o sinceridad, la lealtad, la responsabilidad, el liderazgo y el poder.
- **Valores social/afectivos:** relaciones interpersonales generosidad, solidaridad, comunidad, colaboración, espíritu de equipo, sensibilidad social y el amor o la amistad.

- **Valores religiosos:** vivencia de la fe.
- **Valores técnicos:** lograr mayor acercamiento y dominio sobre la realidad.
- **Valores cultura física:** entusiasmo por la vida y por el bienestar.
- **Valores ecológicos:** respeto al medio o entorno en el que se habita. (p.23)

Estos valores según este autor son fundamentales ya que juegan un papel importante en la vida de las personas, siendo estos los que nos muestran una imagen ya sea positiva o negativa de las personas, esto se da dependiendo de sus actos y pensamientos frente a los demás o acciones determinadas.

De acuerdo a esto se puede manifestar que existen diversos tipos de valores, pero con un fin especial, enfocarse a lo razonable, encontrar la diferencia entre lo bueno y lo malo y adquirir con el paso del tiempo una personalidad que le permita al ser elegir, cumplir y perfeccionar actitudes para desarrollar libremente las capacidades.

Los valores en la vida cotidiana se transmiten gradual y constantemente mediante una gran cantidad de eventos que suceden frecuentemente. Rendón, (2014) nos pone de manifiesto la organización de los valores como:

- **Responsabilidad:** Es el cumplimiento de las obligaciones o cuidado al hacer o decidir algo, es por eso que una persona responsable es digna de toda consideración y confianza absoluta; sus actos obedecen íntegramente en sus compromisos siempre se esfuerza por hacerlo todo bien sin necesidad de tener vigilancia cuida los más mínimos detalles.
- **Honradez:** Es una cualidad de las personas, ser justa en todos los aspectos que se le presenten en su vida, una persona honrada valora su vida, y es completamente sincero con sigo mismo y a su vez respeta todo lo que lo rodea, de igual forma se habla que es la honradez es respetar y cuidar los bienes de los demás.
- **Honestidad:** Se refiere a la persona sincera con buen lenguaje corporal y a su carácter moral, virtuosos tales como la integridad, veracidad y sinceridad.
- **Puntualidad:** Es la capacidad o actitud que es característica de una persona responsable al momento de realizar una labor, la cual la desempeña en el tiempo que se ha planteado previamente, además se puede hablar de puntualidad cuando una persona llega a un lugar a la hora acordada, siendo merecedores de confianza.

- **Solidaridad:** Es la integración, que se muestra por una sociedad o grupo de personas y sus vecinos, siendo el sentimiento que se siente y las ganas de ayudar a las personas sin intención de recibir algo a cambio o una gratificación por la ayuda brindada.
- **Compañerismo:** Se puede manifestar que el vínculo que existe entre compañeros ya sea para formar un equipo, de igual se fundamenta en valores como la bondad, la solidaridad, el respeto y la confianza, y en sentimientos como la amistad y la empatía.
- **Respeto:** Muestra aprecio por el valor de una persona o de algo material, es el respeto por uno mismo, una persona cuando es respetuosa acepta y comprende las maneras de pensar y actuar distintas a las de ella, también trata con sumo cuidado todo aquello que lo rodea.

Antivalores y su impacto en la vida del ser humano

De acuerdo a lo que se ha expresado anteriormente se tenía diferentes tipos de valores que son fundamentales para la vida de los seres humanos, siendo estos los que permitirán una buena relación entre toda una comunidad; es así como tenemos una escala de valores, también contamos con los antivalores que vienen a ser conductas inadecuadas, actitudes negativas o incorrectas que una persona no debe practicar, debido a que una persona que posee antivalores es aquella que tiene una actitud negativa, irresponsable, fría, insensata, calculadora, es decir solo piensa en sí mismo, sin importarle los demás, rechaza y viola en todo momento los valores que la sociedad ha impuesto desde la antigüedad.

En definitiva seguir el camino de los antivalores es algo errado, debido a que no solo nos deshumaniza y deshonorra, sino que nos hace acreedores del desprecio, la desconfianza y el rechazo por parte de la sociedad donde estamos inmersos.

A continuación se mencionaran diversos tipos de antivalores los más desatacados que influyen notoriamente dentro de la educación:

- **Irresponsabilidad:** No es más que el no cumplimiento de una actividad, asumida de manera voluntaria u obligatoria, la misma que se puede manifestar que fue acordada o determinada con anticipación por las partes o integrantes de algún grupo, siendo determinante para detectar cuán confiable puede ser esa persona, un individuo que es irresponsable es aquel que no cumple con sus responsabilidades.

- **Deshonestidad:** Este antivalor se manifiesta cuando una persona falta a la verdad recurriendo a engaños, mentiras o también ejecuta algo que no es correcto, llegando a convertirse en una persona que no genera confianza.
- **Impuntualidad:** Es un mal hábito, que consiste en llegar tarde a una cita o evento, pero cabe destacar que si una persona no llega como se había previsto puede ser que le surgió algún problema, pero si esta impuntualidad es repetitiva es debido a descuidos o por desinterés en donde se estará transmitiendo una imagen negativa a quienes lo esperan, por lo cual puede provocar que se muestre una personalidad egoísta y poco respetuosa con las demás personas; no debemos olvidar que se debe valorar a los demás que nos brindan un poco de su tiempo, de igual forma se manifiesta que una persona es impuntual cuando no cumple con una tarea en el día previsto siendo un mal hábito que afecta y se incrementa en la actualidad.
- **Irrespeto:** Sintetizando tenemos que es una forma de agresión o restricción que no permite mantener una buena relación con las personas, por consiguiente se manifiesta cuando culpamos, amenazamos o no permitimos que las personas se expresen o den sus puntos de vista sin ser criticados, de igual manera se puede manifestar su definición en base a nuestros sentimientos, es decir cuando no los valoramos o no se expresa las emociones por miedo a ser juzgados, utilizando el quedarse callados como medio de defensa.

Después de todo lo que hemos abordado podemos observar en la actualidad grandes problemáticas, debido a la práctica de antivalores sobre todo en las nuevas generaciones, es así que se observa día a día la falta de cultura, ética y moral, además del irrespeto a sus semejantes y la irresponsabilidad al cumplir tareas, la falta de puntualidad al llevar a cabo una labor, llevando consigo resultados destructivos que afecta a toda la sociedad.

Práctica de valores

La práctica de valores exige un hilo conductor para lograr su incorporación, como un hábito, la constancia que lleva a trabajar con ánimo firme y estable, sin la práctica voluntaria y libre, no es posible construir ningún valor ni comunicarlo de modo que aquello construye un clima colectivo que facilita la comunicación de valores. (Fuentes, 2013, p.8)

En cuanto a lo que manifiesta el autor la práctica de valores determina el actuar de cada persona, nos indican el camino para guiarnos de una manera y no de otra, frente a deseos o impulsos. En consecuencia se puede manifestar que practicar valores implica dar un sentido propio a las decisiones que debemos tomar frente a situaciones adversas, además producen en el hombre un equilibrio tanto personal como social, además ayudan a construir, en cambio los contravalores destruyen y producen una sensación de insatisfacción en el hombre.

Es por ello que la práctica de los valores debe convertirse en ejemplo que inspire sensibilidad y compromiso en pos de contribuir a la calidad de vida de todas las personas buscando su bienestar e interés por ser mejores.

La Educación como medio para la difusión de valores

La educación se puede definir como el proceso de socialización de los individuos, ya que al educarse una persona puede asimilar y aprender conocimientos. A su vez, Fuentes (2013) expresa: “La educación también implica una concienciación cultural y conductual, donde las nuevas generaciones adquieren aprendizajes y compromisos” (p.13).

Los valores son tarea de todos y es necesario que tanto de la sociedad como la escuela se unan para obtener resultados positivos. El papel que juega la escuela es muy importante puesto que es uno de los contextos que les permite a los estudiantes conocer y llevar a la práctica diversos valores. Para obtener éxito en la educación en valores es indispensable que los profesores cuenten con una práctica docente equilibrada y que a la vez que transmitan sus conocimientos sea de una manera nutrida de valores puesto que si el estudiante se desarrolla en un ambiente de respeto y de actitudes positivas adquirirá dicho conocimiento y lo pondrá en práctica, y de esta manera podrá insertarse con éxito en la sociedad.

Cabe señalar que el actor sustancial para que se tenga éxito en la formación de valores en sus estudiantes es el docente ya que su labor en este arduo trabajo es estratégica, debido a que trabaja con el material más sensitivo, el hombre.

Es por ello que Mendoza, 2014 manifiesta varios aspectos importantes que los docentes deben conocer para desempeñar su labor docente de una manera más óptima:

- Primeramente el docente debe tener empatía , ya que con una sonrisa puede motivar a sus estudiantes a aprender , a su vez felicitar por el esfuerzo continuo o un trabajo bien realizado; con palabras de aliento para quien tiene mayores dificultades; reforzando las actitudes positivas; reforzar a estudiantes que por alguna situación no asistieron a clases, ayudarles para que logren comprender el contenido enseñado y no se queden con esos vacíos, esto lo puede realizar implementando estrategias y elementos necesarios para lograr un mejor aprendizaje.
- De igual forma, un docente debe ser coherente, cumplir con todas las normas establecidas por la institución: planeación, elaboración de material, seguimiento de un programa, cubrir objetivos según el calendario, participar en las actividades extraescolares, logrando de esta forma poner ejemplo a sus estudiantes que se debe cumplir con todas las actividades que se planifiquen.
- Por otra parte se debe humanizar la educación para lograr el crecimiento interior de todos los estudiantes, para lo cual la participación de la familia en el proceso educativo es fundamental, ya que ellos formaran parte de que los estudiantes puedan poner en práctica los diferentes valores, se busca a demás promover en cada estudiante la capacidad de reflexionar, que le permita asumir sus propios valores como guía de conducta.
- Se debe fomentar la convivencia social a través de actividades extracurriculares entre estudiantes y docentes desde la educación primaria.
- Así mismo se debe estrategias que permitan la reflexión la búsqueda de su ser por parte de los estudiantes.
- Incorporar a la familia y comunidades en la difusión y fortalecimiento de los valores dentro de las áreas educativas, debido a que el primer contacto del hombre al nacer es su familia, es el lugar donde se empieza la formación del individuo, dentro de la familia el niño puede desarrollar facultades, habilidades y valores.
- Las escuelas son proveedoras del lugar en donde los estudiantes manejan las relaciones personales y sociales y el poder de las reglas en sus vidas, y si son capaces de manejar todo esto adecuadamente, ello los conducirá a una mayor preparación moral y desarrollo para ser parte de una sociedad en donde se inculque la responsabilidad, puntualidad, la ética y finalmente el respeto. (p.16)

El proceso de enseñanza-aprendizaje para fomentar valores

La educación ha de proporcionarles a los estudiantes una formación que les permita acceder a su propia identidad, es por ello que se hace necesario potenciar actitudes y valores que configuren y modelen las ideas, los sentimientos y las actuaciones de los estudiantes, es así que se considera importante resaltar los puntos que a continuación se menciona:

- Utilizar el diálogo interactivo entre los miembros de la comunidad educativa.
- Promueve el desarrollo e interiorización de valores a través de técnicas y actividades diversas.
- Conducir a mejorar el rendimiento escolar, disminuyendo conflictividad, asimilar e integrar valores, actitudes y normas.
- Hay que sustituir determinados valores por otros más acordes con la idea de que vivimos en un mundo que está en constante cambio.

Por consiguiente durante el proceso de enseñanza-aprendizaje para fomentar valores se debe utilizar varias técnicas como por ejemplo, análisis de materiales de apoyo, en forma personal y grupal, dinámicas de grupo, lluvia de ideas, carteles, discusión socializada, construcción conceptual, fichas, para crear aprendizajes significativos.

Estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas son métodos que se implementan dentro del aula, para optimizar las nociones de los educandos, mediante juegos de motivación, para a dar una definición clara de este tema tenemos a Guerrero (citado de Díaz y Hernández 2014) afirma que: “Son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas” (p.33). Cuando el docente emplea diversas estrategias se realizan modificaciones en el contenido o estructura de los materiales, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión. Son planificadas por el docente para ser utilizadas de forma dinámica, propiciando la participación del educando.

Desde el punto de vista de los autores las estrategias lúdicas son útiles y efectivas para el aprendizaje porque constituye un medio pedagógico de expresión capaz de combinarse con el medio favoreciendo al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las características más importantes radican en que las estrategias lúdicas son un medio cuya finalidad es crear interés de aprendizaje entre los estudiantes, tomando en cuenta las aptitudes, intereses, los impulsos, la imaginación y otros, de los elementos del grupo con el que se va a trabajar

Clasificaciones de las estrategias lúdicas

En ocasiones la mayoría de los autores, clasifican las estrategias lúdicas de manera básica, que han de ser complementarios por las ventajas que poseen se tiene las siguientes:

Estrategias lúdicas libres.

Favorece la espontaneidad, la actividad creadora, desarrolla la imaginación, libera depresiones; permite actuar con plena libertad e independencia.

Estrategias lúdicas dirigidas.

Aumenta las posibilidades de la utilización de juguetes, ayuda a variar las situaciones formativas, incrementa el aprendizaje, favorece el desarrollo intelectual, social, afectivo y motriz, ofrece modelos positivos para imitar y satisfacer las necesidades individuales de cada niño.

Por otra parte podemos manifestar que existen diversas fuentes que expresan que el juego es una clasificación más de las actividades lúdicas.

El juego.

Los orígenes del juego se ubican varios años antes de Jesucristo, sin embargo, con el juego la socialización ha sido tomada como aspecto fundamental tanto en épocas remotas como en la actual, estos juegos consistían en espectáculos de carreras, pugilatos, corridas a caballo y otros. (Marín.A y Mejía. S, 2015, p.29).

De acuerdo con esto los juegos son practicados en todo el mundo, siendo parte de nuestras vidas desde temprana edad, haciéndolo de una manera totalmente natural, siendo una de las pocas cosas que están presentes en el diario vivir de las personas. De igual forma el juego va evolucionando con el tiempo, se crea nuevas reglas para practicarlo en ocasiones se

convierte en un medio de aprendizaje que conlleva compartir e interactuar con otras personas.

Definición.

Consideramos pertinente citar lo que dice Huizinga (como se citó en Posada 2014) menciona:

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente. (p.41)

Se comparte con el autor ya que el juego es visto como un pasatiempo que lleva al individuo a relajarse sirviéndole de distracción en los momentos libres, pero en todo tipo de juego siempre habrá reglas que seguir, la persona que participa en el tendrá que adaptarse y llevarlas a cabo.

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. En tanto ayuda a conocer la realidad, permite al niño afirmarse, favorece el proceso socializador, cumple una función integradora y rehabilitadora, tiene reglas que los jugadores deben aceptar y se realiza en cualquier ambiente.

Por otra parte, el juego es una actividad imprescindible para la evolución cognitiva, comunicativa, afectiva y social del ser humano, ya que permite el desarrollo de las funciones básicas de la maduración psíquica.

Stefani, Andrés y Oanes, (2014) expresan: “El juego es esencial para el desarrollo y la evolución de las personas, a través del juego el niño entrena y desarrolla sus recursos emocionales, cognitivos y creativos” (pp. 40-41).

El juego es una actividad mágica y desata energías, oculta y revela identidades, a su vez los juegos han ido variando con el transcurrir del tiempo, algunos se han ido transmitiendo, otros modificando y otros han desaparecido o tienden a desaparecer.

Se considera como aporte lo que manifiestan estos autores debido a que los juegos son una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría.

Clases de Juego.

El juego es definido como una actividad de recreación, cuyo objetivo es el divertimento y la distracción de sus participantes, aunque en muchas ocasiones es utilizado con un papel educativo, en donde Leyva, (2011) pone de manifiesto 4 clases de juego:

- **Juego de práctica y ejercicio:** Aquí el niño utiliza sus sentidos y destrezas motrices; el carácter del juego es activo.
- **Juego constructivo:** Es un juego que lleva a un producto final. Los ejemplos de este son: el juego con bloques, el trabajo con madera, el juego con medios artísticos, cuando existe un producto final, o el uso de cualquier cosa con la que pueda construirse algo. Supone la posesión de destrezas sensitivas y motrices, y el aumento de la capacidad de utilizar procesos intelectuales implicados en el reconocimiento y el recuerdo de elemento memorizados con anterioridad. Las construcciones van haciéndose cada vez más complejas con el pasar de los años.
- **Juegos de transformación:** El niño emplea juguetes, otros materiales o palabras, incluso para que hagan las veces de algo que no está presente. Ejemplo; agarra un bloque y este se convierte en una pesada cartera. Este tipo de juego es sencillo, es fácil de entender, pero comprende unas formas complejas: el juego dramático o de ficción, el juego de fantasía, y el juego de superhéroe. Este tipo de juego depende de la habilidad del niño para recibir y expresar sus ideas mediante alguna forma de código lingüístico.
- **Juego con reglas:** donde el niño en compañía de sus compañeros elaboran sus propias reglas. Existe un liderazgo reconocido de forma tácita que guía a los demás, a la hora de improvisar reglas para el juego cooperativo. Poco a poco a medida que crece el niño, se va acomodando a juegos con reglas ya establecidas a las cuales ira adaptándose poco a poco, comprendiéndolo como parte del juego. (p.38)

Importancia del juego en el aprendizaje.

Al respecto de la importancia de juego en la enseñanza Rojas (como se citó en Muñiz, L., Alonso, P., Muñiz, L. 2014) manifiesta:

En muchos casos, el juego es un medio para poner a prueba los conocimientos de un individuo, favoreciendo de forma natural la adquisición de un conjunto de destrezas, habilidades y capacidades de gran relevancia para el desarrollo tanto personal como social. (p.39) El juego es una manera bastante efectiva de lograr capacidades que van mucho más allá del conocimiento, ya que permite que los estudiantes sean capaces de formarse en valores y ética.

Se concuerda con lo mencionado por el autor Rojas en la cita ya que el juego puede convertirse en un medio para poner a prueba los conocimientos de una persona llevando adquirir de forma natural destrezas, habilidades y capacidades relevantes para el desarrollo personal y social.

Para utilizar al juego como estrategia de enseñanza, el docente tiene que estar convencido de los resultados que podría traer ejecutarlos, además debe tener una actitud positiva y constructivista, ya que este tipo de método didáctico presenta un trabajo más dedicado donde se debe buscar juegos de acuerdo al estilo de aprendizaje de los estudiantes.

Material didáctico.

La definición más clara en referencia a los materiales didácticos tenemos la que propone Juárez (2015) que menciona “Los materiales didácticos son todos aquellos apoyos que ayudan al docente a mediar el aprendizaje, debe ser útil y funcional, no sustituyen al docente en la tarea de enseñar” (p.29).

De acuerdo a esto se puede manifestar que el material didáctico no es otra cosa que un instrumento que facilita el proceso de la enseñanza-aprendizaje, permitiendo despertar el interés del estudiante por aprender un contenido, a su vez facilita la labor docente para realizar sus clases de un manera más llamativa o entendible creando aprendizajes significativos, facilitan éste proceso, se los utiliza dentro de ambientes educativos para preparar la comprensión, adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas.

Por consiguiente los materiales didácticos son un apoyo fundamental para el docente porque le permite que los estudiantes se conviertan en constructores de su aprendizaje dejando de lado su pasividad al momento de aprender determinado tema, por esta razón se está fomentado el uso de la tecnología esto se lo debe poner en práctica de acuerdo al contexto donde se desenvuelven los estudiantes.

Clasificación de los materiales didácticos.

En la actualidad podemos encontrar la siguiente clasificación de acuerdo a la importancia que tiene los materiales didácticos. Guerrero (2009) plantea:

- **Materiales impresos:** libros de texto, de lectura, de consulta (diccionarios, enciclopedias), atlas, monografías, folletos, revistas, boletines, guías.
- **Material permanente de trabajo:** encerado, borrador, franelógrafos, proyectores, etc.
- **Materiales de trabajo:** cuadernos de trabajo, carpetas, fichas, carteles y maquetas.(p.2)

Esta clasificación es una de las tantas que podemos encontrar en las diferentes investigaciones y que con el paso del tiempo están en constante cambio, estos materiales son los más importantes ya que le permiten al docente facilitar y conducir el aprendizaje de los estudiantes, para eso se puede utilizar libros, carteles, franelógrafos, mapas, fotos, láminas, videos.

De igual forma consideramos a los materiales didácticos aquellos que permiten presentar y desarrollar los contenidos o las temáticas de una manera más dinámica, accediendo de esta forma a la construcción de aprendizajes significativos.

Por consiguiente dentro de esta clasificación se va a detallar brevemente algunos de los materiales que más se debe implementar en un aula de clases:

- **Carteles:** Hacen referencia a un aviso, nota o publicidad para hacer promoción de algo, permite transmitir algún mensaje para informar, captando la atención de quienes lo observan, a su vez el que lo realiza pone de manifiesto su creatividad, imaginación, para que quien lo lea y observe comprenda su mensaje.
- **Fichas:** Son aquellas que permiten mantener la atención de los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, aumentando el interés, participación y motivación,

permiten que los estudiantes elaboren sus propias fichas para que así de esta forma practiquen los contenidos, aprendan vocabulario nuevo, memoricen fórmulas o fechas históricas etc., de igual forma es llamativo elaborarlas para así de esta forma las clases no sean tan monótonas, de igual forma se crea conciencia por el respeto de los productos que fabriquen sus compañeros.

- **Franelógrafos:** Se logra sorprendentes resultados, ya que es un tablero forrado de fieltro, algodón u otro tejido que permite la adherencia de figuras u objetos poco pesados a los que también se les ha colocado fieltro, permitiendo de esta forma recordar lo que se les ha enseñado, ya que el mismo impacta fuertemente en el área visual y auditiva, este tipo de material se adapta a casi todo solo temas, su uso es simple y de fácil elaboración.
- **Manualidades:** Son una parte esencial dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje ya que permite que los estudiantes desarrollen diversas habilidades entre estas tenemos la coordinación motriz, manual, entre otras, de igual forma la manualidades contribuyen de manera significativa en el aprendizaje de los niños a partir de actividades sencillas que van desde el rasgado hasta la construcción o creación de verdaderas obras de arte, cabe recalcar que no es necesario la utilización en algunos casos para realizar cualquier trabajo.
- **Láminas:** Es un recurso que se lo puede utilizar como herramienta de aprendizaje ya que sirven como un apoyo visual permitiendo que las clases resulten más impactantes, atractivas, interesantes, motivantes, dinámicas y participativas, logrando de esta manera más atención por parte de los estudiantes, logrando mejores resultados en sus aprendizajes, ya que con las láminas queda más fijado en la retina los objetivos que se pretenden lograr con este material haciendo clases más significativas.

Todos estos materiales didácticos mencionados se pueden ostentar que son en primer lugar llamativos, de fácil de elaboración y que permitirán que los estudiantes adquieran aprendizajes significativos, pero cabe recalcar que la selección de los materiales a utilizar con los estudiantes siempre se debe realizar tomando en cuenta el contexto, la planificación de clase.

El material didáctico en la educación.

El aprendizaje no se limita a los estudiantes solo de una determinada edad si no depende de cómo ellos aprendan es por ello que “Los materiales didácticos o educativos deben ser seleccionados previamente con una intención pedagógica definida, para que posibiliten la

construcción personal de nuevos saberes a través del desarrollo de capacidades y actitudes” (Caballero y Guerrón, 2014, p.26).

De acuerdo a lo que manifiestan estos autores el docente debe utilizar el material didáctico como un instrumento que favorezca la comunicación de experiencias afectivas, sensoriales y cognitivas, deben graduarse en su uso, de acuerdo a los intereses y a niveles de aprendizaje de los niños.

Solo el docente es el encargado de poner el dinamismo a la clase, conociendo el nivel y características de grupo con el que trabaja, decidirá el momento oportuno para la presentación de los distintos materiales y como utilizarlos para que el proceso de enseñanza - aprendizaje será eficaz y eficiente.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

El presente trabajo de investigación, es de tipo descriptivo y durante la investigación se vio reflejado al momento de la recopilación y presentación de los datos de diagnóstico, por cuanto este tipo de diseño implica observar y describir el comportamiento de un sujeto o población sin influir sobre esta de ninguna manera. También tiene un enfoque mixto (cuantitativo), con el fin de descubrir, indagar y comprender lo mejor posible el objeto de estudio, ya que implica la recolección de datos cuantitativos y cualitativos, y en base a estos se desarrolla inferencias que permitan entender el fenómeno de estudio.

El tipo de diseño a aplicar en este trabajo fue cuasi experimental dado que la investigación fue de orden social, la asignación de los participantes no es aleatoria y permitió trabajar con grupos homogéneos, existiendo una manipulación de la variable independiente mediante la aplicación de pretest y postest.

MATERIALES

En el desarrollo de la investigación se utilizó varios materiales e instrumentos que permitieron contrastar el conocimiento empírico con la importancia del conocimiento científico, haciendo más investigativo el trabajo.

- Proyector
- Equipo de computación
- Material de escritorio
- Material audiovisual
- Hojas de papel bond A4
- Cartuchos de tinta
- Copias Xerox

MÉTODOS

Método Científico: Este método permitió conocer más a fondo el tema de investigación, mediante la revisión, estudio y análisis de la bibliografía para determinar los conceptos más relevantes sobre las estrategias didácticas y la práctica de valores y de esta manera tener un sustento teórico del tema de tesis.

Método Observacional: Este método fue utilizado para detectar la problemática y las posibles causas de esta.

Método Inductivo: Se lo utilizó para analizar cada cuestión particular del fenómeno hasta llegar a la conclusión general obtenida luego del análisis de cada componente.

Método Deductivo: Se estableció conclusiones que reflejaron los resultados y aportes obtenidos durante el proceso de investigación.

Método Hermenéutico: Este método se lo utilizó a lo largo del desarrollo de la investigación fundamentada en un marco teórico debidamente analizado.

Método Descriptivo: Permitió realizar una observación sistemática, estudiando la realidad educativa de la clase tal y como se desarrolla. Además, posibilitó la descripción, análisis, registro e interpretación de la información sobre si se fomenta o no valores en el aula de clases y describir las situaciones que actualmente se está dando por la pérdida de valores.

Método Analítico: Permitió identificar, clasificar y describir las características de la información recopilada para el marco teórico, identificación de variables y estructuración del esquema de proyecto.

Método Sintético: Sirvió para ir del todo a las partes, asociando juicios de valor, abstracciones, conceptos y valores, permitiendo la descripción de los principales aspectos relacionados con las estrategias lúdicas y su incidencia en fomentar la práctica de valores.

Método Estadístico: Permitió reunir organizar y analizar datos numéricos, posibilitando la exposición de resultados obtenidos durante el trabajo.

TÉCNICAS

Observación participante: Se la utilizó con la finalidad de detectar los problemas que se presentaron en el tercer grado de la Escuela de Educación General Básica Miguel Riofrío para de esta manera plantear el tema y la problemática a investigar.

Encuesta: Se la utilizó para conocer los datos empíricos sobre el uso de estrategias lúdicas interactivas dentro de la práctica de valores.

Entrevista: Esta técnica se la utilizó para obtener información por parte del docente respecto del empleo de estrategias lúdicas interactivas para lograr un mejor aprendizaje en sus estudiantes.

INSTRUMENTOS

Guía de observación: Nos sirvió para recoger la información necesaria en relación al uso de estrategias lúdicas que favorezcan al aprendizaje de los estudiantes.

Cuestionario de base estructurada como instrumento de la entrevista y de la encuesta: Contiene preguntas que permitieron recolectar datos acerca de las estrategias utilizadas para fomentar valores, teniendo como fuente de información a los estudiantes y docente, estos datos fueron analizados y permitieron emitir conclusiones y recomendaciones.

PROCEDIMIENTOS

Procedimientos para la fundamentación teórica.

- Se procedió a la búsqueda de información teórica (libros, pdf, bibliotecas virtuales)
- Se seleccionó y se organizó la información relevante para la construcción de la fundamentación teórica.
- Se elaboró la redacción de la fundamentación teórica con las temáticas que se querían trabajar.

Procedimientos para el diagnóstico.

- Se diseñó los instrumentos de diagnóstico.
- Se hizo una revisión de los instrumentos de diagnóstico.
- Se procedió a la aplicación de los instrumentos de diagnóstico, cabe recalcar que anteriormente se tomó una muestra de toda la población; se aplicó la encuesta a los estudiantes de tercer grado paralelo "A" para ello se les explicó cada una de las preguntas haciendo uso de términos acordes a su edad e incluso con ejemplos para facilitar la asimilación y comprensión de las interrogaciones planteadas.
- Se tabuló la información recabada, para esto se aplicó la estadística para la interpretar la información, utilizando la representación gráfica de la información empírica, haciendo uso del programa Excel y Word, para luego proceder al procesamiento de datos, tomando

como referencia los conceptos de la fundamentación teórica y la forma de manifestación de las variables en el contexto actual.

- Finalmente se hizo la formulación de las conclusiones del diagnóstico, tomando en cuenta los datos más significativos encontrados con la aplicación de los instrumentos.

Procedimientos para el diseño del taller.

- Se procedió al análisis de las conclusiones del diagnóstico.
- Se determinó la alternativa o taller educativo que permitiría dar respuesta a las conclusiones del diagnóstico.
- Se estableció la planificación del taller educativo.

Procedimientos para la aplicación del taller.

- Se ejecutaron las actividades iniciales del taller que permitieron dinamizar el proceso a efectuar (dinámica, presentación).
- Se procedió a la ejecución de las actividades de desarrollo del taller, para esto se utilizaron diferentes estrategias lúdicas descritas en el marco teórico y en la revisión literaria.
- Posteriormente se ejecutaron las actividades finales del taller, para esto se realizó una socialización de los resultados del taller con los estudiantes y la investigadora.
- Finalmente se ejecutó la guía de observación post test comparando los datos con los resultados iniciales obtenidos con la aplicación del diagnóstico.

Procedimientos para la evaluación del taller.

- Se realizó una valoración entre los resultados significativos alcanzados con la aplicación del taller haciendo una comparación entre los datos obtenidos con la aplicación del diagnóstico y el post test.
- Se concluyó con la afirmación sobre la efectividad de la propuesta alternativa basada en estrategias lúdicas para fomentar valores.

Participantes

La investigación se realizó en la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío”, ubicada en el cantón Loja, en las calles Bernardo Valdivieso y Mercadillo de la parroquia el Sagrario, entre los participantes constaron la docente de tercer grado paralelo “A” y los

estudiantes y como responsable de la elaboración de la investigación la Srta. Lizett Carolina Japón Cabrera.

POBLACIÓN Y MUESTRA

Población: La población participante de la investigación estuvo constituida por 2 docentes y por 46 estudiantes de tercer grado paralelo “A” y “B” de la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío”.

Muestra: La muestra fue de tipo no probabilística y se trabajó con 1 docente y los 25 estudiantes del tercer grado paralelo “A” de EGB, en razón de que, al momento de aplicar la guía de observación a los estudiantes del tercer grado se evidenció que en el paralelo “A” tienen más falencias en lo que respecta a la práctica de valores.

f. RESULTADOS

Presentación de resultados

Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de tercer grado "A" de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío sobre el tema estrategias lúdicas para fomentar valores.

1. ¿Conoces el concepto de estrategias lúdicas?

Tabla 1

INDICADORES	f	%
Si	1	4%
No	24	96%
Total	25	100%

Gráfica 1



Responsable: Lizett Carolina Japón Cabrera

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del tercer grado paralelo "A" de la Escuela de Educación General Básica Miguel Riofrío.

Guerrero (citado de Díaz y Hernández 2014) refiere que las estrategias lúdicas son útiles y efectivas para el aprendizaje porque constituye un medio pedagógico de expresión capaz de combinarse con el medio favoreciendo al proceso de enseñanza-aprendizaje.

De acuerdo a la pregunta tenemos que el 96% que corresponde a 24 estudiantes manifiestan que no conocen que son las estrategias lúdicas y el 4% que pertenece a 1 estudiante si conoce.

Los datos arrojados me permiten darme cuenta el gran desconocimiento que existe sobre la concepción de estrategias lúdicas siendo algo negativo, por parte de los estudiantes. Se llega a la conclusión que durante el proceso de enseñanza-aprendizaje es de gran utilidad

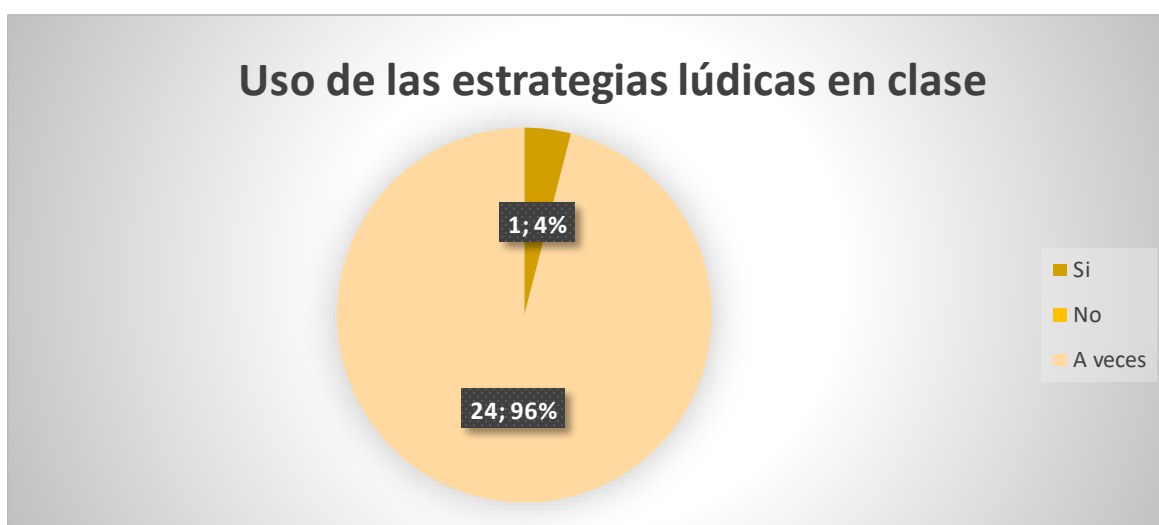
que los estudiantes conozcan el concepto de estrategias lúdicas para que tengan una visión más clara de sus beneficios y estas deben ser consideradas como una metodología para desarrollar las capacidades de comprender conceptos, conocer procesos y solucionar problemas.

2. ¿La docente utiliza estrategias lúdicas el momento de compartir sus clases?

Tabla 2

INDICADORES	f	%
Si	1	4%
No	0	0%
A veces	24	96%
Total	25	100%

Gráfica 2



Responsable: Lizett Carolina Japón Cabrera

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del tercer grado paralelo "A" de la Escuela de Educación General Básica Miguel Riofrío.

Las estrategias lúdicas son un medio cuya finalidad es crear interés de aprendizaje entre los estudiantes, tomando en cuenta las aptitudes, actitudes, intereses, imaginación y creatividad; sin dejar de lado cada una de las características del grupo con el que se trabaja. (Sánchez, A y Torres, M. 2017)

El 96% que corresponde a 24 estudiantes manifiestan que la docente a veces utiliza estrategias lúdicas el momento de compartir sus clases y el 4% que pertenece a 1 estudiante expresa que la docente si utiliza.

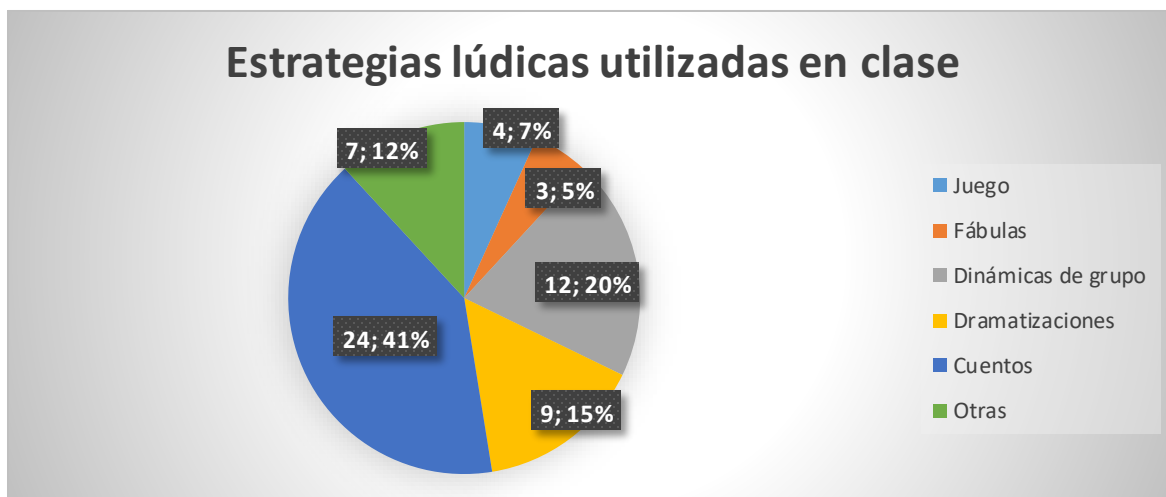
Implementar estrategias lúdicas es tarea de los docentes, es por ello que es necesario que ellos sean quienes elijan cual es el uso adecuado que se le debe dar a las mismas, llevándolas a cabo dinámicamente marcando la relevancia de la clase. Se concluye finalmente que la docente si utiliza estrategias lúdicas para favorecer el acercamiento al conocimiento de manera más didáctica, agradable y dinámica.

3. ¿Cuál de las siguientes estrategias lúdicas utiliza tu docente para compartir sus conocimientos?

Tabla 3

INDICADORES	f	%
Juego	4	7 %
Fábulas	3	5 %
Dinámicas de grupo	12	20 %
Dramatizaciones	9	15 %
Cuentos	24	41 %
Otras	7	12 %
Total		100%

Gráfica 3



Responsable: Lizett Carolina Japón Cabrera

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del tercer grado paralelo "A" de la Escuela de Educación General Básica Miguel Riofrío.

Stefani, Andrés y Oanes (2014) expresan que las estrategias lúdicas se clasifican de manera básica, que han de ser complementarios por las ventajas que poseen por ejemplo el juego, dramatizaciones, fábulas, cuentos, dinámicas de grupo, ya que son herramienta de

las más usuales en el contexto escolar, tiene en común varios aspectos con el aprendizaje: el afán de superación, la práctica y el entrenamiento que conduce al aumento de las habilidades y capacidades.

El 45% de los estudiantes expresan que la docente utiliza cuentos para compartir sus conocimientos; el 20% dinámicas de grupo; el 15% dramatizaciones; el 12% otras estrategias lúdicas; el 7% juegos; y, finalmente el 5% expresa que la docente utiliza fábulas.

De acuerdo a esto se puede analizar que la docente utiliza mayormente los cuentos para poder impartir sus conocimientos y deja de lado un poco las fábulas. Entonces se concluye que esta clasificación de estrategias lúdicas ayuda a la asimilación de los contenidos, siendo estas herramientas facilitadoras para la adquisición de actitudes, aptitudes y valores.

4. ¿Las estrategias lúdicas utilizadas por la docente en el desarrollo de sus clases te permiten desarrollar valores?

Tabla 4

INDICADORES	f	%
Si	4	16%
No	21	84%
Total	25	100%

Gráfica 4



Responsable: Lizett Carolina Japón Cabrera

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del tercer grado paralelo "A" de la Escuela de Educación General Básica Miguel Riofrío.

Los valores son considerados proyectos globales de existencia, que se evidencian en el comportamiento individual de las personas a través de las vivencias y experiencias como reflejos de las actitudes o del cumplimiento consciente y autónomo de las normas, reglas o pautas que conforman la conducta social, para es ello es beneficiosos utilizar estrategias para fomentar los valores. Jiménez (citado de Rendón 2014)

En cuanto a esta pregunta tenemos que el 84% que concierne a 21 estudiantes manifiestan que la docente no utiliza estrategias lúdicas que le permitan desarrollar valores y el 16% que pertenece a 9 estudiantes expresan que si utiliza.

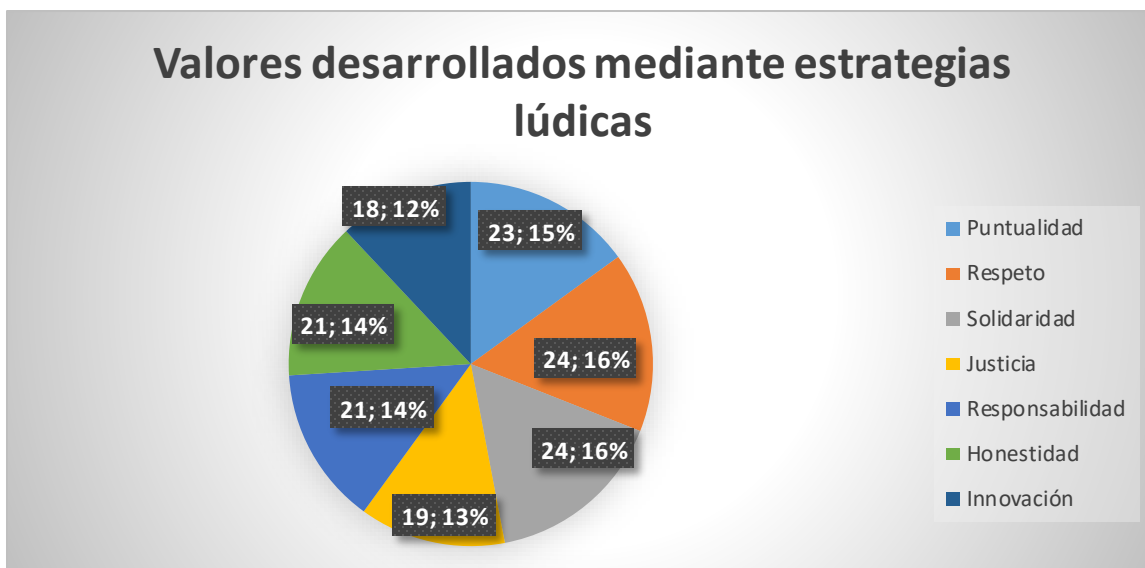
Los datos arrojados permiten determinar que según lo que expresan los estudiantes la docente no utiliza estrategias lúdicas en donde permita que ellos practiquen valores siendo esto algo negativo. Por ello se concluye que es importante utilizar estrategias lúdicas en beneficio de los estudiantes y en este caso para fomentar la práctica de valores, para que consigo ellos puedan ser personas de bien.

5. ¿Cuáles de estos valores consideras tú has desarrollado por la adecuada utilización de estrategias lúdicas por parte de tu docente?

Tabla 5

INDICADORES	f	%
Puntualidad	23	15%
Respeto	24	16%
Solidaridad	24	16%
Justicia	19	13%
Responsabilidad	21	14%
Honestidad	21	14%
Innovación	18	12%
Total		100%

Gráfica N° 5



Responsable: Lizett Carolina Japón Cabrera

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del tercer grado paralelo "A" de la Escuela de Educación General Básica Miguel Riofrío.

Los valores en la vida cotidiana se transmiten gradual y constantemente mediante una gran cantidad de eventos que suceden a diario, por eso Duarte, (2012) nos pone de manifiesto la organización de los valores como: responsabilidad, respeto, solidaridad, puntualidad, honestidad, justicia e innovación.

El 16% de los estudiantes manifiestan que practican los valores de solidaridad y respeto; un 15% practican la puntualidad; el 14% la responsabilidad y honestidad; otro 13% la justicia; y, un 12% practican el valor de innovación. Por lo tanto se puede decir que los estudiantes en su mayoría practican diferentes valores especialmente el de la solidaridad y respeto destacando que es algo positivo que los estudiantes puedan poner de manifiesto sus valores.

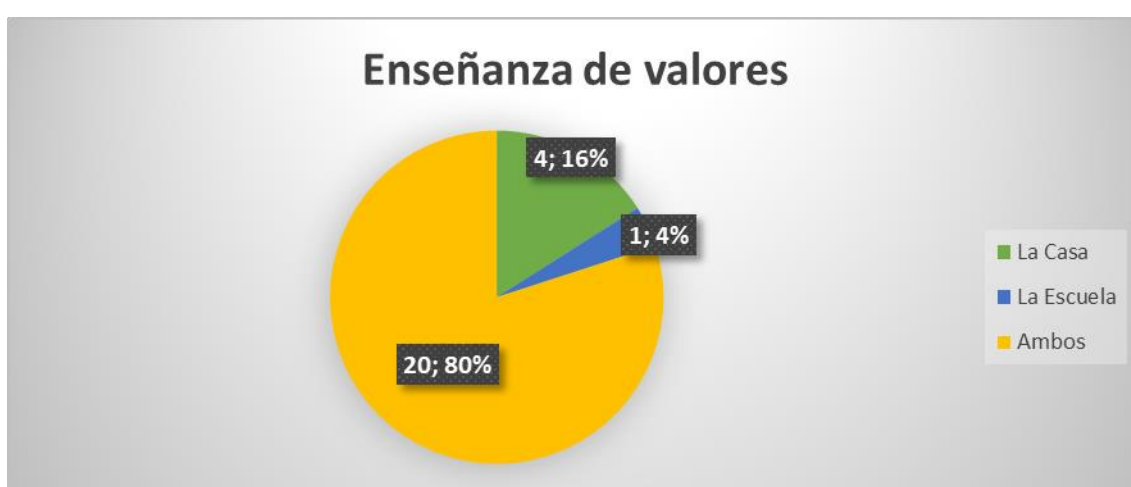
Por lo expuesto se concluye que los tipos de valores antes mencionados permiten a los estudiantes mostrar una imagen ya sea positiva o negativa dentro de su aula de clases, esto se da dependiendo de sus actos y pensamientos frente a los demás.

6. ¿Consideras que la enseñanza de valores se inicia en:

Tabla 6

INDICADORES	f	%
La Casa	4	16%
La Escuela	1	4%
Ambos	20	80%
Total	25	100%

Gráfica 6



Responsable: Lizett Carolina Japón Cabrera

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del tercer grado paralelo "A" de la Escuela de Educación General Básica Miguel Riofrío.

Los valores son tarea de todos los seres humanos y es necesario que tanto la comunidad educativa y la sociedad se unan para obtener resultados positivos. (Mendoza, 2014). El papel que juega la escuela es muy importante puesto que es uno de los contextos que les permite a los estudiantes conocer y llevar a la práctica diversos valores, para obtener éxito en la vida la familia o del hogar es indispensable que se puesto que si el estudiante se desarrolla en un ambiente de respeto, responsabilidad, puntualidad y de actitudes positivas y a su vez desarrollar facultades, habilidades para de esta manera poder insertarse con éxito en la sociedad.

En cuanto a esta pregunta tenemos que el 80% de los estudiantes manifiestan que la enseñanza de valores es provee en la escuela y en la casa; un 16% expresa que es responsabilidad de la casa; y, otro 4% pronuncian que es potestad de la escuela la enseñanza de valores.

Se destaca como positivo los resultados en esta pregunta debido a que la gran mayoría de estudiantes consideran que la enseñanza de los valores debe ser compartida, es decir se debe fomentar esta práctica tanto en la casa como en la escuela. Por ende se concluye que la familia es la primera escuela de la vida, y es en la misma que los padres intentan transmitir a sus hijos valores a través de un ambiente de amor para hacer de ellos buenas personas, íntegras, coherentes y capaz de vivir en sociedad, de igual manera la escuela forma una parte importante para fomentar estos valores.

7. ¿Crees que se debería incluir una asignatura obligatoria en tu escuela en donde se enseñen los valores, siendo éste un espacio ideal para aplicar estrategias lúdicas?

Tabla 7

INDICADORES	f	%
Si	23	92%
No	2	8%
Total	25	100%

Gráfica 7



Responsable: Lizett Carolina Japón Cabrera

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del tercer grado paralelo "A" de la Escuela de Educación General Básica Miguel Riofrío.

La educación se puede definir como el proceso de socialización de los individuos, ya que al educarse una persona puede asimilar y aprender conocimientos. La educación también implica una concienciación cultural y conductual, donde las nuevas generaciones adquieren aprendizajes y compromisos. Tarrés. M. y otros (2015). Las escuelas son proveedoras del

lugar en donde los estudiantes manejan las relaciones personales y sociales y el poder de las reglas en sus vidas, por eso incrementando una asignatura permitirá fomentar más valores.

De acuerdo a esta pregunta tenemos que un 92% que corresponde a 23 estudiantes consideran que si se debería incluir una asignatura obligatoria para la enseñanza de los valores y un 8% que pertenece a 2 estudiantes que no se debería incluir una asignatura.

Por lo tanto se manifiesta que es positivo que los estudiantes consideren que si es necesario que se incluya una asignatura para la enseñanza de los valores. Por ende se concluye que la educación es la fuente de los valores donde se aprenden las grandes virtudes y se convierten en la convicción razonada de que algo es bueno o malo, y una vez interiorizados se convierten en normas y pautas de comportamientos., es por ello que es importante incluir en el Currículo una asignatura obligatoria, la cual permita enseñar y aprender valores.

ENTREVISTA A LA DOCENTE

Resultados de la entrevista aplicada a la docente de tercer grado “A” de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío sobre el tema estrategias lúdicas para fomentar valores.

1. ¿Pudiera definir lo que es una estrategia lúdica?

Son actividades basadas en movimientos estos pueden ser de motricidad fina o gruesa es decir juegos.

Con lo manifestado se afirma que la docente no define de manera precisa a las estrategias lúdicas e ignora la importancia del empleo de recursos didácticos junto a ellas.

2. ¿Usted ha recibido capacitación sobre el manejo de estrategias lúdicas?

De forma directa no solo a través de la investigación.

A través de lo expuesto, se evidencia que la institución no se preocupa por capacitar a los docentes, además, se corrobora el desinterés que tienen los mismos por seguir instruyéndose, factor que disminuye la eficiencia en su labor.

3. Efectivamente las estrategias lúdicas son procesos que favorecen el acercamiento al conocimiento de manera didáctica, agradable y dinámica, que en sus acciones se pueden aplicar anécdotas, adivinanzas, cuentos y un sin número de recursos que facilitan el aprendizaje en un ambiente de disfrute. *¿Considera usted importante la utilización de estrategias lúdicas al momento de fomentar la práctica de valores?*

SI (X)

NO ()

A VECES ()

¿Por qué?

Porque ayuda al estudiante a desestresarse.

Mediante lo expresado por la docente, se puede ratificar la necesidad de aplicar estrategias lúdicas durante el desarrollo de la clase, siendo importante para fomentar la práctica de valores e incrementar el interés y motivación en los estudiantes logrando su interacción y participación activa.

4. La dramatización; cuentos; dinámicas; el juego; carteles, fábulas, entre otras, son estrategias lúdicas. ¿De acuerdo a su buen criterio cuál o cuáles de las estrategias lúdicas indicadas u otras que usted conozca, aplica durante el PEA para generar una adecuada práctica de valores en sus estudiantes?

Dramatización (X) Cuentos (X) Dinámicas ()

Juegos () Carteles () Otras ()

Por lo mencionado, se evidencia que la docente desconoce la importancia de utilizar todas las estrategias lúdicas expuestas anteriormente, las cuales permiten fomentar la práctica de valores.

5. ¿Considera usted que la aplicación de talleres sobre estrategias lúdicas fomentarían la práctica de valores?

SI (X) NO () **¿Por qué?**

Permiten desarrollar actitudes positivas en los estudiantes y también su comportamiento.

A través de lo manifestado, se puede colegir que la docente considera importante e imperativo aplicar estrategias lúdicas para fomentar la práctica de valores en los estudiantes, a la vez que expone la necesidad en que todos los docentes las empleen durante el desarrollo de las clases para desarrollar diversas actitudes.

6. ¿Cuál es el número de estudiantes con el que usted trabaja en clases?

25 estudiantes

7. Éste número de estudiantes ¿Influye en la aplicación de las estrategias lúdicas? ¿Tiene alguna incidencia en el fomento de la práctica de valores?

SI () NO (X) A VECES ()

¿Por qué? Las actividades que se realizan son para todos sin exclusiones.

Por lo expuesto se puede manifestar que la docente considera que no importa el número de estudiantes con las que se cuente en el aula de clases, sino el uso correcto que se le debe

dar a las diferentes estrategias lúdicas para generar un ambiente de confianza y de respeto mutuo entre los estudiantes.

8. ¿Considera que la enseñanza de valores es potestad de:

LOS PADRES DE FAMILIA () DE LA ESCUELA () AMBOS (X)

Porque de ambas partes debe ser la educación.

Por lo mencionado, se evidencia que la docente si considera que la familia juega un papel fundamental dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente al momento de fomentar la práctica de valores.

9. El currículo 2016 señala que es importante trabajar con los estudiantes los tres valores fundamentales como la solidaridad, justicia e innovación, y con toda seguridad ustedes los docentes lo hacen, sin embargo ¿Aprecia usted que se debería incluir una asignatura obligatoria en las instituciones educativas en donde se enseñen los valores morales y cívicos desde la edad preescolar, siendo éste un espacio ideal para aplicar estrategias lúdicas?

SI (X) NO ()

A pesar de que si se habla de los valores a los niños si es necesario que se incluya una asignatura para abordar más este tema.

A través de lo manifestado, se puede expresar que el incrementar un asignatura en donde se abarque este tema muy importante que actualmente está afectando el progreso de la sociedad actual, debido en que su mayoría los docentes tratan de fomentar la práctica de valores pero no utilizan la estrategia adecuada; es por ello que en ocasiones recurren al castigo como medio para corregir malos comportamientos.

Resultados sobre la efectividad de la aplicación de la alternativa

Responsable: Lizett Carolina Japón Cabrera

Alternativas	ANTES								DESPUÉS							
	Demuestra responsabilidad con las tareas que deben cumplir.		Demuestra ser solidarios con sus compañeros al momento compartir sus materiales.		Demuestra respeto y aceptación cuando habla la docente y sus compañeros.		Son participativos durante el desarrollo de las clases.		Demuestra responsabilidad con las tareas que deben cumplir.		Demuestra ser solidarios con sus compañeros al momento compartir sus materiales.		Demuestra respeto y aceptación cuando habla la docente y sus compañeros.		Son participativos durante el desarrollo de las clases.	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
SI	7	28%	9	36%	6	24%	5	20%	22	88%	20	80%	19	75%	23	92%
NO	18	72%	16	64%	19	76%	20	80%	3	12%	5	20%	6	25%	2	8%
TOTAL	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%

g. DISCUSIÓN

Las estrategias lúdicas son un medio cuya finalidad es crear interés de aprendizaje entre los estudiantes, tomando en cuenta las aptitudes, intereses, los impulsos, la imaginación y otros, de los elementos del grupo con el que se va a trabajar.

El juego y los materiales didácticos están ligados a las estrategias lúdicas como una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica, en donde el estudiante tiene más participación y puede adquirir habilidades y capacidades.

Los beneficios proporcionados por las mismas se enmarcan tanto a nivel personal como en la dinámica grupal, tomando en cuenta siempre para su selección aspectos como la edad y nivel escolar de los estudiantes; el tipo de objetivos que se intentan conseguir; los materiales a emplear; y, la necesidad de varias técnicas.

A continuación presento los siguientes resultados obtenidos de la investigación realizada y extraída en base a las preguntas contestadas y establecidas en los instrumentos aplicados tanto la encuesta a los estudiantes y la entrevista a la docente sobre ésta importante temática como es la práctica de valores. En donde el primer objetivo específico señala **Fundamentar teóricamente las estrategias lúdicas mediante la literatura científica para fomentar la práctica de valores en los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío en el periodo 2017-2018**, se adquiere de la pregunta ¿Conoces el concepto de estrategias lúdicas?, que en 96% manifiestan no conocer el concepto de estrategias lúdicas. Por su parte en la entrevista planteada a la docente con respecto a la pregunta ¿Pudiera definir lo que es una estrategia lúdica?, ella expone que son actividades basadas en movimientos estos pueden ser de motricidad fina o gruesa es decir juegos.

De esta manera y partiendo de la información antes mencionada se pudo construir la problemática, revisión de la literatura y la metodología, dicha información se la puede encontrar citada de acuerdo a las normas APA y en base a fuentes confiables.

El segundo objetivo específico que dice **Diagnosticar cómo incide la práctica de valores en los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío del cantón Loja en el periodo 2017-2018, mediante la aplicación de estrategias lúdicas.**

En relación a la siguiente pregunta ¿La docente utiliza estrategias lúdicas el momento de compartir sus clases? el 96% manifiestan que la docente a veces utiliza estrategias lúdicas el momento de compartir sus clases; así también en la pregunta ¿Consideras que la enseñanza de valores se inicia en la casa, escuela o ambos? el 80% expresan que la enseñanza de valores es tanto de la escuela como de la casa; un 16% expresa que es responsabilidad de la casa y finalmente un 4% expresa que es potestad de la escuela la enseñanza de valores; no es así que la docente expresa en la pregunta ¿Considera que la enseñanza de valores es potestad de los padres de familia, escuela o ambos? manifiesta que la enseñanza de valores es potestad de ambas partes, porque la así debe ser la educación, tanto de la escuela como de la familia y otra ¿Usted ha recibido capacitación sobre el manejo de estrategias lúdicas? ella manifiesta de forma directa, no solo a través de la investigación.

De igual forma en la guía de observación se pudo detectar que en un 40% de los estudiantes no practican valores, lo cual impide que no existía una buena convivencia tanto de docente-estudiantes como de estudiantes-estudiantes.

De acuerdo a lo investigado según Patiño y Sichique (2015) nos menciona que los valores son considerados proyectos globales de existencia, que se evidencian en el comportamiento individual de las personas a través de las vivencias y experiencias como reflejos de las actitudes o del cumplimiento consciente y autónomo de las normas, reglas o pautas que conforman la conducta social, evidenciando que en el paralelo no se toma mucho en cuenta la aplicación de valores por el motivo que más se rige a la impartición de contenidos que a la parte afectiva o comportamiento de los niños, por el mismo hecho que la sociedad actual está cambiando y la misma influye notablemente en el proceso educativo y esto trae consigo que muchos estudiantes tengan bajas notas.

En el tercer objetivo específico que señala **Proponer estrategias lúdicas mediante el desarrollo de talleres para fomentar la práctica de valores en los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío del cantón Loja en el periodo 2017-2018.** En la pregunta ¿Cuáles de estos valores consideras tú has desarrollado por la adecuada utilización de estrategias lúdicas por parte de tu docente? El 16% de los estudiantes manifiestan que practican los valores de solidaridad y respeto; un 15% practican la puntualidad; un 14% la responsabilidad y honestidad; un 13% la justicia; y, un 12% practican el valor de innovación; por su parte la docente en la pregunta ¿Considera usted

importante la utilización de estrategias lúdicas al momento de fomentar la práctica de valores? Ella manifiesta que sí porque ayuda al estudiante a desestresarse.

En el trabajo de investigación se propuso talleres, los mismos que se los planificó de acuerdo al diagnóstico obtenido respecto a cómo incide la práctica de valores en los estudiantes, es así que se destaca el criterio de un autor expresando la definición de taller. Ramírez (2016) manifiesta que el taller es una oportunidad académica que tienen los docentes para intercambiar conocimientos y llevar a la práctica acciones educativas que enriquezcan su trabajo cotidiano; además, promueve la adquisición y actualización de conocimientos en los diferentes ámbitos del quehacer educativo, puesto que por medio de los talleres los estudiantes aprenden haciendo.

El cuarto objetivo específico que señala **Utilizar estrategias lúdicas mediante el desarrollo de talleres para mejorar la práctica de valores en los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío del cantón Loja en el periodo 2017-2018.**

En la pregunta ¿Las estrategias lúdicas utilizadas por la docente en el desarrollo de sus clases te permiten desarrollar valores? el 84% de los estudiantes manifiestan que la docente no utiliza estrategias lúdicas que le permitan desarrollar valores, en cambio la docente expresa en la pregunta ¿Considera usted que la aplicación de talleres sobre estrategias lúdicas fomentarían la práctica de valores? ella manifiesta que sí y que esta utilización permite desarrollar actitudes positivas en los estudiantes y también mejorar su comportamiento.

Los resultados de la aplicación de la propuesta fueron positivos tal cual lo manifiesta Ramírez (2016) que las estrategias lúdicas son útiles y efectivas para el aprendizaje porque constituye un medio pedagógico de expresión capaz de combinarse con el medio favoreciendo al proceso de enseñanza-aprendizaje, además de permitir que los estudiantes comprendan que el vivir en armonía ayuda a la adquisición de actitudes, aptitudes y valores. Así mismo se evidenció que es más difícil que los estudiantes puedan practicar valores si no cuentan con el apoyo de su familia, la misma que es la primera escuela de la vida, y es en la misma que los padres intentan transmitir a sus hijos valores a través de un ambiente de amor para serlos personas buenas, íntegras, coherentes y capaz de estar en

sociedad, de igual manera la escuela forma una parte importante en donde los estudiantes pasan mayor tiempo.

Dentro del quinto objetivo específico que señala **Evaluar el impacto de las estrategias lúdicas aplicadas y su efecto en la institución educativa a través del análisis estadístico y descriptivo de los resultados para verificar si practican valores los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío del cantón Loja en el periodo 2017-2018.**

Este objetivo fue de importancia ya según nos menciona Patiño y Sichique (2015) en su artículo científico de educación nos menciona que las estrategias lúdicas son procesos que favorecen el acercamiento al conocimiento de manera didáctica, agradable y dinámica, que en sus acciones se pueden aplicar anécdotas, adivinanzas, cuentos y un sin número de recursos que facilitan el aprendizaje en un ambiente de disfrute, permitiéndoles que a través de estas estrategias practiquen valores, es por eso que se estoy de acuerdo con los autores en que, utilizar estrategias lúdicas ayudaría a mejorar la práctica de valores.

Y se pudo así evidenciar en el post test, se obtuvo buenos resultados con más de la mitad que presentaron cambios de comportamiento, mayor puntualidad, respeto, innovación, responsabilidad, solidaridad y sobre justos; además se puede decir que se debe ir día a día cultivando estos valores, ya sea en el aula de clases o en la casa. Por lo tanto se valida positivamente este trabajo científico que tiene pertinencia hemos trabajado de manera ordenado y permite ser un referente de consulta, en donde nos permitió entender que las estrategias lúdicas son muy importantes para que se trabaje en futuras investigaciones sobre cómo fomentar la práctica de valores.

h. CONCLUSIONES

- La fundamentación teórica sobre estrategias lúdicas para fomentar la práctica de valores en los estudiantes de tercer grado paralelo “A” de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio, resultó importante para el desarrollo de la investigación, fortaleciendo el conocimiento de manera gratificante e induciendo a la utilización de nuevas estrategias en el proceso de enseñanza-aprendizaje para potencializar la práctica de valores, logrando adquirir aprendizajes significativos y buena convivencia.
- Mediante el diagnóstico realizado durante el desarrollo de las clases los estudiantes de tercer grado paralelo “A” de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio presentaban dificultades al momento de relacionarse con los demás, falta de puntualidad con la presentación de sus tareas, falta de respeto con sus compañeros y docente, debido a que la docente imparte sus clases de manera tradicional y no utilizaba estrategias lúdicas para fomentar los valores.
- Se propuso talleres con estrategias lúdicas para trabajar los valores; es así, que en la propuesta al estudiante se lo consideró actor de su propio aprendizaje, siendo conscientes de la importancia de practicar valores para vivir en armonía con la sociedad.
- La aplicación del taller educativo se la realizó mediante una planificación detallada de las actividades a ejecutarse durante la semana. La sistematización científica permitió universalizar datos, obteniendo pertinencia y coherencia de acuerdo a la literatura obtenida.
- Se evaluó el impacto de las estrategias lúdicas aplicadas y su efecto en la institución educativa a través del análisis estadístico y descriptivo de los resultados obtenidos, validando la efectividad de las estrategias lúdicas porque el taller impartido dio los resultados esperados, mejorando en los estudiantes la práctica de valores en un porcentaje considerable.

i. RECOMENDACIONES

- Empoderarse de la extensa bibliografía existente sobre estrategias lúdicas, con la finalidad de tener referentes sobre como fomentar la práctica de valores, permitiendo a los estudiantes construir sus aprendizajes y tomar conciencia de la importancia que radica el vivir armonía con los demás.
- Realizar diagnósticos frecuentes sobre las dificultades que presentan los estudiantes al momento de relacionarse con los demás y sus comportamientos, con la finalidad de que establezca el problema existente y aplique un tratamiento adecuado. A nivel institucional, se sugiere al director organizar talleres con los docentes sobre estrategias lúdicas para fomentar la práctica de valores.
- Proponer actividades con la utilización de estrategias lúdicas para trabajar los valores. Siendo este tema transversal, debe reforzar en todas las asignaturas con actividades innovadoras empleando metodología científica.
- Implementar y mantener un lugar adecuado como “rincón de lectura”, ya que esta aporta con grandes beneficios al leer cuentos en donde se aprenda analizar los valores que están presentes en ellos.
- Reforzar los valores en el desarrollo de todas las actividades escolares, utilizando estrategias lúdicas para conseguir una mejora. Si a esto le sumamos la evaluación continua y el empoderamiento que los estudiantes tengan sobre el tema se va a conseguir un grupo que presente bajísimos porcentajes de conductas incorrectas.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA
COMUNICACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

PROPUESTA ALTERNATIVA

Taller sobre estrategias lúdicas para fomentar la práctica de valores en los estudiantes de tercer grado "A" de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío del cantón Loja en el periodo 2017-2018.

AUTORA

LIZETT CAROLINA JAPÓN CABRERA

DIRECTORA

DRA. CECILIA DEL CARMEN COSTA SAMINIEGO MG. SC

LOJA-ECUADOR

2018

Título

Taller sobre estrategias lúdicas para fomentar la práctica de valores en los estudiantes de tercer grado “A” de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio del cantón Loja en el periodo 2017-2018.

Introducción

En el presente trabajo de investigación se plantea aplicar un conjunto de talleres para poder dar solución a la situación problemática: ¿Cómo fomentar la práctica de valores a través de las estrategias lúdicas en los estudiantes de tercer grado “A” de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio del cantón Loja en el periodo 2017-2018.?, la cual se identifica a través de la guía de observación que se ejecutó durante el desarrollo de la clases.

Este taller beneficiará tanto a la docente como a los estudiantes, pero principalmente a estos últimos permitiéndoles mejorar la práctica de valores, debido a esto esta propuesta se va a desarrollar en nueve días, utilizando diversas actividades con estrategias lúdicas que permitan la participación activa del estudiante, con la finalidad de que comprendan, interioricen y apliquen en cualquier momento los valores.

Las estrategias lúdicas son parte fundamental del proceso formativo, son óptimas cuando se quiere lograr resultados precisos, es por ello que en la realización de este taller estamos considerando al estudiante como ente participativo y consciente del proceso enseñanza-aprendizaje, donde sea él quien tenga deseos por aprender la importancia de aplicar valores.

Fundamentación Teórica

Estrategias lúdicas

Para empezar a dar una definición clara de este tema tenemos a Guerrero (citado de Díaz y Hernández 2014) quien afirma que: “Son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas” (p.33). Cuando el docente emplea diversas estrategias se realizan modificaciones en el contenido o estructura de los materiales, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión. Son planificadas por el docente para ser utilizadas de forma dinámica, propiciando la participación del educando.

Desde el punto de vista de los autores las estrategias lúdicas son útiles y efectivas para el aprendizaje porque constituye un medio pedagógico de expresión capaz de combinarse con el medio favoreciendo al proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo a su vez una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica.

Juego.

Caballero. A. (2010), cuando se refiere a los métodos y pedagogías, afirma que: “El uso de recursos como los juegos sirve para desarrollar todo tipo de destrezas y habilidades en los estudiantes” (p.164).

Los juegos son practicados en todo el mundo, siendo parte de nuestras vidas desde temprana edad, haciéndolo de una manera totalmente natural, a su vez es una de las pocas cosas que están presentes en el diario vivir de las personas.

Materiales didácticos.

Los materiales didácticos son importantes ya que le permiten al docente facilitar y conducir el aprendizaje de los estudiantes; de igual forma permite presentar y desarrollar los contenidos o las temáticas de una manera más dinámica, accediendo a la construcción de aprendizajes significativos.

Por consiguiente dentro de esta clasificación se va a detallar brevemente algunos de los materiales que se debe implementar en un aula de clases:

- **Carteles:** Hacen referencia a un aviso, nota o publicidad para hacer promoción de algo, permite transmitir algún mensaje para informar, captando la atención de quienes lo observan, a su vez el que lo realiza pone de manifiesto su creatividad, imaginación, para que quien lo lea y observe comprenda su mensaje.
- **Fichas:** Son aquellas que permiten mantener la atención de los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, aumentando el interés, participación y motivación, permiten que los estudiantes elaboren sus propias fichas para que así de esta forma practiquen los contenidos, aprendan vocabulario nuevo, memoricen fórmulas o fechas históricas etc., de igual forma es llamativo elaborarlas para así de esta forma las clases

no sean tan monótonas, de igual forma se crea conciencia por el respeto de los productos que fabriquen sus compañeros.

- **Diapositivas:** Se puede manifestar que son aquellas hojas que tienen una presentación, sirviendo como un apoyo importante debido a que permite hacer presentaciones llamativas en donde los estudiantes con solo observar imágenes pueden comprender o dar su punto de vista en relación al tema que estén trabajando.
- **Laminas:** Es un recurso que se lo puede utilizar como herramienta de aprendizaje ya que sirven como un apoyo visual permitiendo que las clases resulten más impactantes, atractivas, interesantes, motivantes, dinámicas y participativas, logrando de esta manera más atención por parte de los estudiantes, logrando mejores resultados en sus aprendizajes, ya que con las láminas queda más fijado en la retina los objetivos que se pretenden lograr con este material haciendo clases más significativas.
- **Video:** Es un sistema de grabación y reproducción de imágenes, que pueden estar acompañadas de sonidos y que se realiza a través de una cinta magnética.

La cuidadosa revisión de las posibles formas de utilización del material permitirá diseñar actividades de aprendizaje y metodologías didácticas eficientes que aseguren la eficacia en el logro de los aprendizajes previstos.

Motivación.

La motivación se puede definir como la determinación o voluntad que impulsa a la persona a hacer determinadas acciones o comportamientos para alcanzar un determinado objetivo. Es decir, ésta influye de forma determinante en la puesta en marcha de conductas hacia un determinado fin. Dependiendo de la importancia que tenga para la persona el objetivo que desea alcanzar o las consecuencias positivas de éste, la motivación será mayor o menor. Por ejemplo, ante la existencia de un problema psicológico como problemas de autocontrol a mayor motivación por el proceso terapéutico, mayor probabilidad de éxito.

Según Morales, Cadena, et, al. (2017) afirman que la motivación se clasifica en dos tipos que surgen a raíz del origen de los beneficios.

- **Motivación intrínseca:** Ésta se refiere a aquellas motivaciones que provienen de una consecuencia interna. Es decir, ésta hace referencia a la determinación que nace de un

deseo propio. Algunos ejemplos son: aprender o adquirir conocimiento, alcanzar bienestar personal, etc.

- **Motivación extrínseca:** La motivación extrínseca hace referencia a la determinación que se produce por unas consecuencias externas. Así, las consecuencias que se producen en el entorno son las que generan la determinación por la tarea. El dinero a fin de mes, el reconocimiento social, etc., son ejemplos de este tipo de motivación. (p. 97)

Por consiguiente se puede manifestar que la motivación tiene dos vertientes, la intrínseca que es la que se traduce en acciones realizadas por el interés que genera la propia actividad que se esté realizando y la extrínseca es al que el individuo desarrolla para satisfacer otras necesidades diferentes a las relacionadas con la actividad principal.

Taller educativo.

Según Betancourt, Guevara y Fuentes (2011) afirman:

El taller se basa principalmente en la actividad constructiva del participante. Es un modo de organizar la actividad que favorece la participación y propicia que se comparta en el grupo lo aprendido individualmente, estimulando las relaciones horizontales en el seno del mismo. El papel que desempeña el docente consiste en orientar el proceso, asesorar, facilitar información y recursos, etc., a los sujetos activo, principales protagonistas de su propio aprendizaje. (p.26)

Valorando lo expuesto por los autores el taller es un modo de organizar la actividad que favorece la iniciativa de los participantes para buscar soluciones a los interrogantes planteados en los aprendizajes propuestos, estimulando el desarrollo de su creatividad. Es un modo de organizar la actividad que propicia la aplicación de los conocimientos ya adquiridos con anterioridad a situaciones nuevas de aprendizaje.

El taller requiere de un espacio que permita la movilidad de los participantes para que puedan trabajar con facilidad, y donde los recursos de uso común estén bien organizados.

Entre las ventajas del taller se encuentran las de desarrollar el juicio y la habilidad mental para comprender procesos, determinar causas y escoger soluciones prácticas. Estimula el

trabajo cooperativo, prepara para el trabajo en grupo y ejercita la actividad creadora y la iniciativa. Exige trabajar con grupos pequeños, aunque conlleva a ser manejado por uno o dos líderes, por lo cual se debe manejar con propiedad técnica y poseer conocimientos adecuados sobre la materia a tratar.

Justificación

La propuesta alternativa conjunto de talleres sobre estrategias lúdicas para fomentar la práctica de valores en los estudiantes, es muy importante pues buscan que exista una buena convivencia y dinamice los procesos educativos implementando situaciones de significado educativo que provoquen diálogo, discusión, análisis y criterio en los estudiantes sobre su actuar dentro del aula de clases, con ello, se les brindará la posibilidad de convivir armónicamente entre los suyos, aprender activamente, lúdica y colaborativamente, haciendo de la clase su momento más satisfactorio.

Las razones por las que se ha escogido estos talleres, es porque hemos considerado a esta herramienta como pertinente para abordar la problemática que presentan los estudiantes, con la seguridad de que estas actividades aportan de forma significativa en el cumplimiento de los objetivos. Esta propuesta alternativa es factible pues se cuenta con el apoyo del director de la institución, docente, padres de familia y estudiantes, así como se sustentan en procesos teóricos y metodológicos que contribuirán eficientemente en los resultados.

El impacto que dicha alternativa tendrá es que permitirá informar a la comunidad educativa sobre la importancia del empleo de estrategias lúdicas en el fomento de los valores de los estudiantes del tercer grado “A” de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío a través de la interacción y participación constante.

Objetivos

Objetivo general.

Proponer estrategias lúdicas mediante el desarrollo de talleres, para fomentar la práctica de valores en los estudiantes de tercer grado “A” de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío del cantón Loja en el periodo 2017-2018.

Objetivos específicos.

Utilizar estrategias lúdicas mediante el desarrollo de talleres para mejorar la práctica de valores en los estudiantes de tercer grado “A” de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío del cantón Loja en el periodo 2017-2018.

Evaluar el impacto de las estrategias lúdicas aplicadas y su efecto en la institución educativa a través del análisis estadístico y descriptivo de los resultados para verificar si practican valores los estudiantes de tercer grado “A” de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío del cantón Loja en el periodo 2017-2018.

Beneficiarios de la propuesta

Los beneficiarios con la ejecución de la presente propuesta alternativa son: La docente y los estudiantes del tercer grado “A” de Educación General Básica.

Desarrollo de la propuesta alternativa

Taller 1

Información general

Nombre del taller	Estrategias lúdicas
Fecha:	26-02-2018
Duración:	1 hora
Responsable	Lizett Carolina Japón Cabrera
Participantes del taller	Docente y estudiantes de tercer grado “A” de E.G.B.
Local	Aula del 3er grado de EGB, paralelo “A”

Objetivo

Lograr que los participantes conozcan acerca del proceso sobre la utilización de estrategias lúdicas, a través de charlas, para que optimicen su contribución al proceso de aprendizaje mancomunadamente y mantengas una armonía dentro del proceso educativo.

Contenidos

- Estrategias Lúdicas
 - Definición
 - Características
 - Beneficios
 - Tipos

- Valores
 - Definición
 - Tipos
 - Ventajas

Actividades iniciales

- Se reunirá a todos los participantes en el aula del 3er grado “A”.
- Presentación
- Explicación sobre el trabajo que se va a desarrollar
- Presentación del tema

Actividades de desarrollo

- Explicación del objetivo del taller
- Observación de video “Estrategias lúdicas”
- Diálogo dirigido
- Desarrollo de la conferencia

Actividades finales

- Preguntas y respuestas
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones.
- Entrega de un tríptico con la información más relevante.
- Refrigerio.

Talento humano

- Docente
- Estudiantes
- Investigadora

Recursos materiales

- Video
- Computadora
- Proyector
- Diapositivas
- Trípticos

Programación

Fecha	Hora	Actividades	Recursos	Evaluación
26-02-2018	16:00	Presentación Se reunirá a todos los participantes en el aula del 3er grado "A". Presentación de los participantes Explicación sobre el trabajo que se va a desarrollar Presentación del tema		
26-02-2018	16:05	Explicación del objetivo del taller La investigadora manifestara y explicara el propósito de este taller.		
26-02-2018	16:15	Observación de video "Estrategias" La participante observará atentamente el video.	Video Parlantes	
26-02-2018	16:20	Diálogo dirigido A partir del video observado la participante dará su opinión acerca del mismo. ¿Qué entendió?, ¿Está de acuerdo?, etc.		Opinión crítica
26-02-2018	16:30	Conferencia La investigadora expondrá una pequeña conferencia que abordara la temática planteadas.	Diapositivas Computador Proyector	
26-02-2018	16:40	Preguntas y respuestas Se generará un espacio en el cual la participante tendrá la oportunidad de manifestar sus dudas las cuales serán contestadas por el conferencista.		Nivel de comprensión
26-02-2018	16:45	Establecimiento de conclusiones y recomendaciones. A partir de toda la conversación generada los estudiantes manifestaran una idea que resuma todo lo abordado.		Interiorización del conocimiento
26-02-2018	16:50	Entrega de tríptico. A continuación se entregara un tríptico que contendrá la información más relevante de la conferencia.	Tríptico	
26-02-2018	16:55	Refrigerio.		

Elaborado por: Lizett Carolina Japón Cabrera

Resultados esperados

- Informar a la participante acerca del uso de estrategias lúdicas y sus ventajas.
- Comprender la importancia de las estrategias lúdicas en el fomento de valores.

Evaluación-retroalimentación

Exponer conclusiones y recomendaciones acerca del tema.

Conclusión

Las estrategias lúdicas son muy importantes a nivel de escolaridad, posibilita al estudiante el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo a la vez que desarrolla habilidades de interacción al desarrollar trabajos con sus compañeros. Por ello, resulta imprescindible que los docentes conozcan esta información para que mancomunadamente contribuyan a la mejora de la práctica de los valores.

Recomendación

Es realmente importante que las autoridades de la institución organicen capacitaciones para docentes, con el afán de que todos trabajen en pro de fomentar valores a los estudiantes.

Bibliografía

Video: link: <https://www.youtube.com/watch?v=eYB3VO3eeOs>

Guerrero, R. (2014). Estrategias Lúdicas: Herramienta de innovación en el desarrollo de las habilidades numéricas. Caracas Venezuela. REDHECS

Taller 2

Información general

Nombre del taller	Estrategias lúdicas para los niños
Fecha:	27-02-2018
Duración:	40 minutos
Responsable	Lizett Carolina Japón Cabrera
Participantes del taller	Estudiantes del 3er paralelo "A" de E.G.B.
Local	Aula del 3er grado de EGB, paralelo "A"

Objetivo

Lograr que los estudiantes conozcan acerca de las estrategias lúdicas mediante una charla participativa, para mejorar el aprendizaje.

Contenidos

- Valores
 - Definición
 - Características
 - Beneficios
 - Tipos
- Video "Importancia del juego en los valores"

Actividades iniciales

- Se reunirá a todos los estudiantes en el aula del 3er grado, paralelo "A".
- Presentación
- Explicación sobre el trabajo que se va a desarrollar
- Ejecución de la dinámica "Si tú tienes muchas ganas"
- Presentación del tema

Actividades de desarrollo

- Explicación del objetivo del taller
- Observación del video “Importancia del juego en los valores”
- Charla participativa a partir del video.

Actividades finales

- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones.
- Refrigerio.

Talento humano

- Estudiantes
- Docente
- Investigadora

Recursos materiales

- Computadora
- Proyector
- Video
- Parlantes

Programación

Fecha	Hora	Actividades	Recursos	Evaluación
27-02-2018	16:00	Presentación Se reunirá a todos los participantes en el aula del 3er grado “A”. Presentación de todos los participantes Explicación sobre el trabajo que se va a desarrollar Ejecución de la dinámica “Supervivencia en los andes” Presentación del tema	Canción Video Computador	
27-02-2018	16:15	Explicación del objetivo del taller La investigadora manifestará y explicará el propósito de este taller.	Proyector	
27-02-2018	16:20	Observación de video “Importancia del juego en los valores” Los estudiantes observarán atentamente el video.	Parlantes	
27-02-2018	16:25	Charla participativa A partir del video observado los estudiantes darán sus opiniones acerca del mismo. ¿Qué entendieron?, ¿Están de acuerdo?, etc.		Opinión crítica
27-02-2018	16:35	Establecimiento de conclusiones y recomendaciones. A partir de toda la conversación generada los estudiantes manifestaran una idea que resuma todo lo abordado.		Conclusiones planteadas
27-02-2018	16:40	Refrigerio Se les brindará a todos los participantes un pequeño bocadito.		

Elaborado por: Lizett Carolina Japón Cabrera

Resultados esperados

- Informar a los estudiantes acerca de los valores y el juego.
- Comprender la importancia de practicar valores utilizando el juego.

Evaluación-retroalimentación

Exponer conclusiones y recomendaciones acerca del tema.

Conclusión

Los valores son las cualidades o características posee una persona o un objeto considerados de gran importancia o relevancia para la vida dentro de la sociedad, en donde las estrategias lúdicas juegan un papel fundamental.

Recomendación

Es realmente importante informar a los estudiantes acerca del beneficio de practicar valores para que puedan vivir en armonía con los demás.

Bibliografía

<https://www.youtube.com/watch?v=BklBI-giFOk>

<https://www.youtube.com/watch?v=EUI6tYMYyjE>

Taller 3

Información general

Nombre del taller	El juego en el proceso de formación de los valores en los niños.
Fecha:	01-03-2018
Duración:	80 minutos
Responsable	Lizett Carolina Japón Cabrera
Participantes del taller	Estudiantes del tercer grado “A” de EGB.
Local	Aula del 3er grado de EGB, paralelo “A”

Objetivo

- Lograr que los estudiantes se organicen en equipos para que tomen sus propias decisiones, mediante juegos con el fin de lograr el bien de todos los integrantes de su equipo y cumplir con el objetivo que plantea el mismo juego, de llegar a la meta.
- Reflexionar y rescatar la concepción de los valores de respeto, solidaridad y honestidad por el estudiante, mediante el empleo de las actividades para practicar valores.

Contenidos

- Me divierto
 - Juego 1: El puente
 - Juego 2: “Un, dos, tres... calabaza”.

Actividades iniciales

- Se reunirá a todos los estudiantes en el aula del 3er grado “A”.
- Presentación
- Explicación sobre el trabajo que se va a desarrollar

- Explicación del objetivo de la actividad

Actividades de desarrollo

- Presentación del tema
- Ejecución de la dinámica
- Formación de grupos de trabajo
- Narración de una breve historia sobre dos pueblos vecinos
- Entregar unos trozos de papel que utilizarían como piedra para salvarse
- Explicación de los juegos

Actividades finales

- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones.
- Refrigerio.

Talento humano

- Estudiantes
- Docente
- Investigadora

Recursos materiales

- Papel periódico
- Sillas
- Piedras
- Esferos
- Hoja

Programación

Día 1: El puente

Fecha	Hora	Actividades	Recursos	Evaluación
01-03-2018	16:00	Presentación Se reunirá a todos los participantes en el aula del 3er grado "A". Explicación sobre el trabajo que se va a desarrollar.		
01-03-2018	16:05	Explicación del objetivo Se procederá a explicar el objetivo de la actividad.		
01-03-2018	16:10	Presentación del tema Me divierto Juego 1 "El puente" Valores respeto, solidaridad y honestidad.		
01-03-2018	16:15	Ejecución de la dinámica "El barco se hunde" para la formación de grupos.		
01-03-2018	16:20	Entregar unos trozos de papel que utilizarían como piedra para salvarse. Explicar en qué consiste la actividad. El grupo que llegue más pronto a la meta será el ganador, pero la condición será que deben ir pasando uno detrás del otro. Ejecución del juego.	Papel	Organización y toma de decisiones
01-03-2018	17:35	Establecimiento de conclusiones y recomendaciones. A partir del juego realizado los estudiantes manifestaran una idea que resuma todo lo abordado.		
01-03-2018	17:40	Refrigerio Se les brindará a todos los participantes un pequeño bocadito.		

Elaborado por: Lizett Carolina Japón Cabrera

Día 2: “Un, dos, tres... calabaza”

Fecha	Hora	Actividades	Recursos	Evaluación
02-03-2018	16:00	Presentación Se reunirá a todos los participantes en el aula del 3er grado “A”. Explicación sobre el trabajo que se va a desarrollar.		
02-03-2018	16:05	Explicación del objetivo Se procederá a explicar el objetivo de la actividad.		
02-03-2018	16:10	Presentación del tema Me divierto Juego 2 “Un, dos, tres... calabaza” Valor honestidad.		
02-03-2018	16:15	Ejecución de la dinámica “El barco se hunde” para la formación de grupos Cada grupo debe elegir un integrante que haga de “calabaza”.		
02-03-2018	16:20	Ejecución del juego Explicar en qué consiste la actividad. El ganador será quien llegue primero a la pared sin ser sorprendido en movimiento por “el calabaza”. Al llegar a la pared, ese jugador dirá: “Uno, dos, tres, calabaza”.	Papel	Organización y toma de decisiones
02-03-2018	17:35	Establecimiento de conclusiones y recomendaciones. A partir del juego realizado los estudiantes manifestaran una idea que resuma todo lo abordado.		
02-03-2018	17:40	Refrigerio Se les brindará a todos los participantes un pequeño bocadito.		

Elaborado por: Lizett Carolina Japón Cabrera

Resultados esperado

- Fomentar la práctica de valores a través del juego siendo parte de las estrategias lúdicas que son un medio de disfrute y de aprendizaje.
- Desarrollar el pensamiento crítico de los estudiantes y fomentar la interacción entre ellos en la práctica de valores.

Evaluación-retroalimentación

Aplicación de actividades finales que consoliden lo aprendido.

Conclusión

Se hizo una reflexión mediante la lluvia de ideas en la que los estudiantes expresaron como se desarrolló el trabajo en el grupo, como tomaron las decisiones si todos habían participado en la actividad, para la resolución del conflicto y sobre lo que se podría hacer, además les permitió comprender que seguir con todas las reglas establecidas podrán llegar alcanzar el objetivo propuesto de mejor manera.

Recomendación

Dentro del desarrollo de las clases es importante que la docente inculque a sus estudiantes el practicar valores ya sea en base a juegos o cualquier dinámica que los motive y puedan entender el mensaje que brindan dichas actividades.

Bibliografía

Pichicono y Suarez (2011). Comunicación y confianza con niños en grupos medianos y recreación y diversión (mensaje en un blog). Recuperado de <http://tecnicasdetrabajogrupal.blogspot.com/2011/07/el-puente.html>

<http://www.global.net/iepala/global/fichas/ficha.php?entidad=Herramientas&id=150>

<http://desastres.usac.edu.gt/documentos/docgt/pdf/spa/doc0073/doc0073-parte03.pdf>

Taller 4

Información general

Nombre del taller	El material didáctico como fuente de apoyo para practicar valores.
Fecha:	01-03-2018
Duración:	2 horas 40 minutos
Responsable	Lizett Carolina Japón Cabrera
Participantes del taller	Estudiantes del tercer grado “A” de EGB.
Local	Aula del 3er grado de EGB, paralelo “A”

Objetivo

- Concientizar sobre la importancia de practicar valores, mediante la presentación de ejemplos cotidianos, con la finalidad de reflexionar sobre los beneficios de una correcta práctica de valores.
- Lograr que los alumnos aprendan la escritura del nombre de los valores, letra por letra y hacer una relación con sonidos del medio ambiente en el que viven, mediante la utilización de estrategias lúdicas para mejorar la comprensión de una adecuada práctica de valores.

Contenidos

- El cuento “El árbol de los valores”
- Los valores con sonidos
- Tarjetas
- Fichero: Nadie es perfecto, queremos ser responsables, valoramos las cosas, podemos compartir, el valor de la amistad y más vale hablar que pelearse.

Actividades iniciales

- Se reunirá a todos los estudiantes en el aula del 3 grado “A”.
- Presentación
- Explicación sobre el trabajo que se va a desarrollar

- Explicación del objetivo de cada actividad

Actividades de desarrollo

- Presentación del tema
- Narración de un cuento
- Analizar ideas secundarias
- Presentación de un video
- Entrega de hojas de trabajo
- Explicación de las actividades

Actividades finales

- Socialización del trabajo
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones.
- Refrigerio.

Talento humano

- Estudiantes
- Docente
- Investigadora

Recursos materiales

- Hoja del cuento
- Hoja de papel
- Pizarra
- Imágenes
- Material permanente

Programación

Día 1: El cuento “El árbol de los valores”

Fecha	Hora	Actividades	Recursos	Evaluación
05-03-2018	16:00	Presentación Se reunirá a todos los participantes en el aula del 3er grado “A”. Explicación sobre el trabajo que se va a desarrollar.		
05-03-2018	16:05	Explicación del objetivo Se procederá a explicar el objetivo de la actividad.		
05-03-2018	16:10	Presentación del tema El cuento “El árbol de los valores”	Hoja del cuento	
05-03-2018	16:15	Narración del cuento Haciendo las respectivas pausas		
05-03-2018	16:20	Técnica de la lluvia de ideas. Analizar la idea principal y secundaria del cuento.		Opinión crítica
05-03-2018	17:30	Analizar el valor que estaba inmerso dentro de cuento La importancia que tiene aplicarlo		
05-03-2018	17:40	Refrigerio Se les brindará a todos los participantes un pequeño bocadito.		

Elaborado por: Lizett Carolina Japón Cabrera

Día 2: Valores con sonidos

Fecha	Hora	Actividades	Recursos	Evaluación
06-03-2018	16:00	Presentación Se reunirá a todos los participantes en el aula del 3er grado "A". Explicación sobre el trabajo que se va a desarrollar.		
06-03-2018	16:05	Explicación del objetivo Se procederá a explicar el objetivo de la actividad.		
06-03-2018	16:10	Presentación del tema Los valores con sonidos		
06-03-2018	16:15	Presentación de un video Recordar los valores aprendidos	Computador	
06-03-2018	16:20	Ejecución de la actividad Se elige un nombre de cualquier valor y en la pizarra se va indicando a los estudiantes las letras del valor. Se entrega a cada estudiante una hoja, con dibujos para que cada uno vaya identificando el valor que se encuentra inmerso dentro de las imágenes.	Proyector Pizarra Video Hoja de trabajo Imágenes	Reconocimiento del valor
06-03-2018	17:35	Establecimiento de conclusiones y recomendaciones. Por filas se va socializando el valor encontrado y se les realizará preguntas como por ejemplo: ¿Es importante practicar este valor? ¿Por qué? así sucesivamente hasta concluir con un análisis de los estudiantes que les ha parecido la actividad.		
06-03-2018	17:40	Refrigerio Se les brindará a todos los participantes un pequeño bocadito.		

Elaborado por: Lizett Carolina Japón Cabrera

Día 3: Tarjetas

Fecha	Hora	Actividades	Recursos	Evaluación
07-03-2018	16:00	Presentación Se reunirá a todos los participantes en el aula del 3er grado "A". Explicación sobre el trabajo que se va a desarrollar.		
07-03-2018	16:05	Explicación del objetivo Se procederá a explicar el objetivo de la actividad.		
07-03-2018	16:10	Presentación del tema Tarjetas (conductas positivas y negativas)		
07-03-2018	16:20	Ejecución de la actividad Entregar a cada estudiante un pedazo de cartulina para que coloquen una cualidad positiva o negativa. Ejemplo: falso, sincero, educado, grosero, etc. Cada niño que lea su palabra con el fin de debatir con ellos sobre las consecuencias que ocasionan las conductas negativas, qué hacer para cambiarlas, cómo fortalecer las conductas positivas.	Hojas Cartulina	Organización y toma de decisiones
07-03-2018	17:35	Establecimiento de conclusiones y recomendaciones. A partir de la actividad realizada concluir a través de preguntas indagatorias.		
07-03-2018	17:40	Refrigerio Se les brindará a todos los participantes un pequeño bocadito.		

Elaborado por: Lizett Carolina Japón Cabrera

Día 4: Fichero: Nadie es perfecto, queremos ser responsables, valoramos las cosas, podemos compartir, el valor de la amistad y más vale hablar que pelearse.

Fecha	Hora	Actividades	Recursos	Evaluación
08-03-2018	16:00	Presentación Se reunirá a todos los participantes en el aula del 3er grado "A". Explicación sobre el trabajo que se va a desarrollar.		
08-03-2018	16:10	Explicación del objetivo Se procederá a explicar el objetivo de la actividad.		
08-03-2018	16:20	Presentación del tema Fichero: Nadie es perfecto, queremos ser responsables, valoramos las cosas, podemos compartir, el valor de la amistad y más vale hablar que pelearse.		
08-03-2018	16:25	Entrega de tarjetas Para formar grupos		
08-03-2018	16:35	Ejecución de la actividad Los primeros grupos observaran las fichas con aspectos positivos y negativos luego comentaran lo observado a toda la clase. Los segundos grupos colorearan aquellas acciones que saben hacer solos y aquellas que no han aprendido. Dibujar una imagen similar a las fichas que se trabajaron. Finalmente por sorteo los estudiantes explicaran su dibujo realizado.	Fichas	Organización y toma de decisiones Opinión crítica
08-03-2018	17:05	Establecimiento de conclusiones y recomendaciones. A partir de la actividad realizada concluir a través de preguntas indagatorias y conclusiones de las actividades realizadas en toda la propuesta.		
08-03-2018	17:15	Refrigerio Se les brindará a todos los participantes un pequeño bocadito.		

Elaborado por: Lizett Carolina Japón Cabrera

Resultados esperados

- Fomentar la práctica de valores a través de la ejecución de material didáctico siendo parte de las estrategias lúdicas logrando poner de manifiesto la creatividad.
- Desarrollar el pensamiento crítico de los estudiantes y fomentar la interacción entre ellos en la práctica de valores.

Conclusión

Las actividades son satisfactorias pues permiten la participación activa de los estudiantes recordando los valores ya aprendidos mediante dibujos y mediante una lluvia de ideas se evidenciará que ellos reconocen que acciones son positivas y negativas, para que de esta forma tomen en cuenta que valores son los adecuados para practicar en el aula de clases y fuera de la misma.

Recomendación

Dentro del desarrollo de las clases es importante que la docente involucre actividades que con lleven generar un conocimiento propio de los estudiantes con el fin de que ellos por si solos se den cuenta que es bueno o malo y que valores deben practicar para mantener un ambiente armónico y saludable.

Bibliografía

Pellicer. M. (2012). *Material para trabajar valores*. Madrid, España.

<http://www.cuentosdedoncoco.com/2012/06/las-hormigas-y-el-armadillo-valor-la.html>

Conclusiones

Al detectar falencias al momento de practicar valores es importante elaborar una estrategia, con la finalidad de dar solución a los problemas identificados. Los estudiantes comprenden la importancia de vivir en armonía.

Se le facilita a la docente fomentar la práctica de valores cuando utiliza estrategias lúdicas, ya que a través de estos el estudiante asimila mejor los conocimientos.

A través de los resultados obtenidos del pos-test se pudo evidenciar que la docente se interesa por tener más conocimientos sobre las estrategias lúdicas, con la finalidad de aplicarlos durante su clase y mejorar su labor educativa.

Recomendaciones

Se recomienda que los docentes tengan en cuenta la importancia de la utilización de las estrategias lúdicas, ya que estimulan a los estudiantes a tener el debido interés por practicar valores.

Los docentes deben tomar en consideración que el aprendizaje no se da sólo en el aula, sino también pueden hacer uso de espacios libres como un jardín, un zoológico, un teatro, etc., dependiendo los valores que quiera fomentar.

Se recomienda que los docentes deben estar en constante capacitación para mejorar su labor, especialmente sobre estrategias lúdicas en dónde se presenten inquietudes y se puedan dar soluciones a los diversos problemas que surjan durante el proceso de aprendizaje.

j. BIBLIOGRAFÍA

- Ardila, S. (2012). *El libro de los valores*. Bogotá, Colombia. Editorial: El tiempo
- Caballero, L y Guerrón, D. (2014). *Utilización de material didáctico para la enseñanza de pre-matemática en niños de 4–5 años en los centros de educación inicial, del Cantón San Pedro Huaca, provincia del Carchi, en el año lectivo 2012-2013* (tesis de grado). Universidad Técnica del Norte, Ibarra, Ecuador.
- Caballero, A. (2017). El juego como estrategia lúdica de aprendizaje (Mensaje en un blog). Recuperado de <http://pedagogiainfantil28041994.blogspot.com/2017/09/el-juego-como-estrategia-ludica-de.html>
- Cabot, E. (2014). Una aproximación a la concepción de ciencia en la contemporaneidad desde la perspectiva de la educación científica. *Cienc. Educ., Bauru*, 20(3), p. 549-560. doi: <http://dx.doi.org/10.1590/1516-73132014000300003>
- Congreso Nacional. (2013). *Código de la Niñez y Adolescencia*. Quito, Ecuador.
- Duarte, A. (2012). *Práctica de valores y su incidencia en el comportamiento de los niños y niñas del cuarto año de Educación Básica en la Escuela “Club de Leones” del barrio monjas de la ciudad de Quito en el año lectivo 2010 – 2011* (tesis de grado). Universidad Central del Ecuador, Quito.
- Fuentes, E. (2013). *Educando en valores: Valores en movimiento*. Londres, Inglaterra. Cassell.
- Guerrero, A. (2009, Noviembre). *Los materiales didácticos en el aula*. Revista digital para profesionales de la enseñanza. Temas para la enseñanza. Andalucía.
- Guerrero, R. (2014). *Estrategias lúdicas: herramienta de innovación en el desarrollo de las habilidades numéricas*. Universidad Doctor José Gregorio Hernández, Venezuela.
- Huizinga, M. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica* (tesis de maestría). Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Colombia. Recuperado de <http://bit.ly/1GCe99L>

- Jiménez. (2014). *Todo sobre valores*. Barcelona, España: Ariel Ed.
- Juárez, A. (2015). *Material didáctico y aprendizaje significativo* (grado académico de licenciada en educación inicial y preprimaria). Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango, Guatemala.
- Leyva. A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil* (tesis de pregrado). Universidad Javeriana. Bogotá, Colombia.
- Marín. A. y Mejía. A (2015). *Estrategias lúdicas para la enseñanza de las matemáticas en el grado quinto de la Institución Educativa la Piedad* (tesis de doctorado).Fundación Universitaria los Libertadores. Medellín, Colombia.
- Mendoza, E. (2014). *Importancia de la práctica de valores en los establecimientos educativos para crear una cultura de paz”* (estudio realizado en 5 Institutos de Educación Básica del casco urbano, del municipio de santo Tomás la Unión, Suchitepéquez (grado académico de: Licenciada psicóloga). Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango, Guatemala.
- Morales, Cadena.et.al. (2017). La importancia de la motivación y las estrategias de aprendizaje en la enseñanza de la medicina. *An Orl Mex*, 62(2), 97-107.
- Pastor, L. (2015). *Inclusividad y valores en educación* (tesis doctoral). Universidad Complutense, Madrid.
- Patiño. M, Sichique. D. (2015). *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje de valores en los niños del 3° año de Educación General Básica elemental de la Unidad Educativa del Milenio Bosco Wisuma de la comunidad Sagrado Corazón Cantón Morona periodo 2014 - 2015*(grado académico de: Licenciada en Ciencias de la Educación). Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca, Cuenca, Ecuador.
- Sánchez, A y Torres, M. (2017) *La Lúdica Como Elemento de Intervención Pedagógica en la Disminución de la Agresividad En Niños* (especialistas en Pedagogía de la Lúdica). Fundación de Universidad de Liberadores, Soacha.
- Savater, Fernando (1997). *El valor de educar*. Barcelona, España: Ariel Ed.

Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo, Senplades. (2013). *Plan Nacional para el Buen Vivir 2013-2017*. Quito, Ecuador: 1^{era} edición.

Stefani, Andrés y Oanes, (2014). Transformaciones lúdicas. Un estudio preliminar sobre tipos de juego y espacios lúdicos. *Interdisciplinaria*, 31(1): 39-55.

Tarrés. M. y otros. (2015). *Educación en valores: Un enfoque desde la investigación científica*. Universidad Nacional de Rosario, Argentina. pág. 1-6.



k. ANEXOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

**FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA
COMUNICACIÓN**

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA

**Estrategias lúdicas para fomentar la práctica de valores en los
estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica
Miguel Riofrío del cantón Loja en el periodo 2017-2018.**

Proyecto de tesis previo a la obtención del
grado de Licenciada en Ciencias de la
Educación; Mención: Educación Básica.

Autora

LIZETT CAROLINA JAPÓN CABRERA

LOJA-ECUADOR

2017

a. TEMA

Estrategias lúdicas para fomentar la práctica de valores en los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío del cantón Loja en el periodo 2017-2018.

b. PROBLEMÁTICA

En la actualidad es muy común escuchar diferentes frases como “Se están perdiendo los valores”, “En mis tiempos estas cosas no pasaban”, por ello estos comentarios corresponden a la pérdida de valores.

La presente investigación se desarrollará en la Escuela de Educación General Básica Miguel Riofrío de la Ciudad de Loja, tiene como base o principio fundamental formar estudiantes líderes en todos las áreas del saber humano, desarrollando destrezas con criterios de desempeño fundamentadas en el modelo pedagógico socio constructivista de primero a décimo año, contando con infraestructura adecuada y laboratorios, autoridades competentes y personal docente formados y capacitados con bases humanistas.

Al hablar sobre los valores Cardona (2012) menciona que:

Los valores son un problema que parte de la responsabilidad humana y el significado del hombre en su interacción con el mundo que lo rodea entre lo que es o lo que debería ser, no solo es un problema si no el problema por excelencia de los dilemas humanos. (p.24)

Se comparte la opinión de este autor ya que una persona valiosa es una persona que posee valores subjetivos y que vive de acuerdo a ellos, los cuales los hacen crecer como individuos únicos.

El hablar de valores tiene gran importancia para el desarrollo de la personalidad, para lograr que los estudiantes asuman una participación correcta dentro del aula de clases y fuera de la misma. Los valores se pueden poner en práctica en la escuela de diferentes formas teniendo en cuenta el compromiso de enseñanza-aprendizaje del que es acreedor la comunidad educativa.

Se puede decir que los valores son principios que sirven de base a las personas para distinguir lo que es bueno de lo que es malo y poder orientar su comportamiento de acuerdo a lo aprendido y que sean ciudadanos capaces de desenvolverse en su entorno. Es por eso que los valores hoy en día se han ido perdiendo y como consecuencia tenemos a personas con una disminuida, distorsionada o nula proyección de la escala de valores y normas, estas personas se dice que actúan de acuerdo a los antivalores o la que ellos creen que está bien.

A pesar de lo que se ha manifestado anteriormente hoy en día en la actual Educación específicamente en el Currículo 2016 el perfil de salida que un bachiller Ecuatoriano debe alcanzar durante su proceso de aprendizaje, son tres los valores fundamentales que son: justificación, innovación y solidaridad.

El proceso o estrategia lúdica, favorece en la infancia la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. (Gómez, Molano y Calderón, 2015).

Se puede manifestar que las estrategias lúdicas permiten propiciar el desarrollo de las aptitudes, actitudes, compañerismo, la creatividad e imaginación.

Por consiguiente las estrategias lúdicas son importantes porque permiten realizar las clases más llamativas, aumentar el nivel de preparación independiente de los estudiantes; el docente tendrá la posibilidad de analizar de forma más eficaz la asimilación de los contenidos impartidos, permitiéndole comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes.

Destacando las causas de acuerdo a las diversas investigaciones realizadas a lo largo de los años sobre los valores, nos llama la atención observar en un aula de clases a niños que son irresponsables, irrespetuosos e impuntuales, es por ello que el docente juega un papel fundamental al emplear actividades que le permitan fomentar o tratar de suprimir estos antivalores, siendo un problema que afecta principalmente a los alumnos pertenecientes a la institución Miguel Riofrío especialmente el tercer grado porque se evidencia la irresponsabilidad en la elaboración de las tareas escolares, el irrespeto a los compañeros y la falta de puntualidad.

Después de todo lo analizado y de acuerdo a la información recabada hasta el momento al hablar de los valores y las estrategias lúdicas surgen las siguientes interrogantes. ¿Cómo fomentar la práctica de valores a través de las estrategias lúdicas en los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío del cantón Loja en el periodo 2017-2018.?

c. JUSTIFICACIÓN

Las estrategias lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo a los estudiantes al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades, a su vez de lograr el desarrollo de valores alcanza estudiantes afectuosos, con disposición a trabajar en el aula, curiosos, creativos en ambientes que propician y amplían su vocabulario y la convivencia.

La Universidad Nacional de Loja especialmente la Carrera de Educación Básica cuya misión es formar talentos humanos de la Educación Básica, en los ámbitos científico-cultural, metodológico, ecológico, ambiental, político-ideológico; y axiológico; capaces de contribuir a la solución de los problemas del desarrollo humano y educativo de Loja y del país.

Se justifica el presente proyecto de investigación puesto que se considera a las estrategias lúdicas como un apoyo fundamental para la impartición de conocimientos, pues facilita su explicación y ayuda a captar la atención de los estudiantes permitiendo una eficaz y eficiente asimilación de contenidos y la práctica de valores.

El presente proyecto de investigación se lo desarrolla también con el propósito de obtener el título de Licenciada en Ciencias de la Educación. Mención: Educación Básica. Este proyecto irá en beneficio de los estudiantes de tercer grado de la Escuela Miguel Riofrío, realizando diversas estrategias lúdicas en la que se busca el mejoramiento de la práctica de valores con el fin de formar ciudadanos capaces de ser responsables, autónomos, respetuosos y tolerantes, logrando al mismo tiempo que puedan relacionarse con las personas de su entorno.

De igual forma el presente trabajo de investigación es plenamente posible porque se cuenta con el respectivo permiso y por ende la predisposición del centro educativo (directivo, docentes y estudiantes), además de los recursos **económicos** que serán solventados por la autora durante el tiempo que dure la investigación, talentos humanos que vienen a ser los estudiantes y la investigadora, recursos de infraestructura se cuenta con el personal administrativo, la muestra necesaria de estudiantes y las instalaciones del centro donde se realizará y con la bibliografía suficiente para trabajar con la variable dependiente y la independiente en este caso son las estrategias lúdicas y la práctica de valores.

d. OBJETIVOS

Objetivo General:

Aplicar estrategias lúdicas para fomentar la práctica de valores en los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío del cantón Loja en el periodo 2017-2018.

Objetivos específicos:

Fundamentar teóricamente las estrategias lúdicas mediante la literatura científica para fomentar la práctica de valores en los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío en el periodo 2017-2018.

Diagnosticar como incide la práctica de valores en los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío del cantón Loja en el periodo 2017-2018, mediante la aplicación de estrategias lúdicas.

Proponer estrategias lúdicas mediante el desarrollo de talleres para fomentar la práctica de valores en los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío del cantón Loja en el periodo 2017-2018.

Utilizar estrategias lúdicas mediante el desarrollo de talleres para mejorar la práctica de valores en los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío del cantón Loja en el periodo 2017-2018.

Evaluar el impacto de las estrategias lúdicas aplicadas y su efecto en la institución educativa a través del análisis estadístico y descriptivo de los resultados para verificar si practican valores los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío del cantón Loja en el periodo 2017-2018.

e. MARCO TEÓRICO

Esquema de Contenidos

Las diferentes contribuciones y experiencias de autores, permiten apreciar muchas e innovadoras actividades que existen hoy en día, dispuestas a dar soluciones a las problemáticas que enfrenta la educación actual. Por ello se ha documentado firmemente desde artículos, lecturas, tesis, proyectos, autores que hacen referencia sobre como fomentar valores en un aula de clases a través de estrategias lúdicas que en definitiva es lo que nos lleva a la búsqueda de solución, logrando enfatizar mediante estas investigaciones posibles soluciones e innovaciones del quehacer pedagógico para lo cual se ha tomado como referencia a varios autores , con el fin de que exista una mejor convivencia armónica entre todos los miembros de la comunidad educativa.

1. Estrategias lúdicas

1.1. Estrategias

Para empezar hablando sobre este tema que nos permitirá tener una idea clara sobre su concepción, se cita a un autor que manifiesta:

La estrategia presupone no solo las acciones de un solo individuo tomado aisladamente, sino también sus acciones en las condiciones de la actividad de otras personas, se compone de una necesidad, un motivo, una finalidad y condiciones para obtener la finalidad. (Vargas, 2014, p.1)

De acuerdo a lo manifestado por este autor la estrategia es una acción que se realiza ya sea por una necesidad, por un motivo o cualquier acto que se desee ejecutar en base a un objetivo o propósito.

Las estrategias son todas aquellas labores o trabajos que realizan las personas diariamente, las mismas que se presentan por diversas formas, en actividades escolares, recreativas siendo estas ejecutadas dentro del aula de clases, en tiempos libres y de forma voluntaria con el fin de recrearse o salir de lo rutinario.

Cualquier tipo de estrategias que se realice debe estar siempre enfocado en alcanzar algo y estas se pueden trabajar de forma personal o compartiendo con otras personas, pero nunca perdiendo el enfoque de respetar lo que cada uno hace.

1.2. Lúdica

Teniendo conocimiento que la lúdica es una herramienta fundamental de la educación usada como medio para fomentar la participación, tolerancia, cooperación y respeto adoptando un buen comportamiento social. Para tener un mayor conocimiento sobre su concepto Zuluaga y Gómez (2016) afirman que:

La lúdica como es un proceso debidamente orientado, que permite al participante activar los sentidos para adquirir nuevos modelos mentales, representar sistemas reales donde se pueden asociar fácilmente los conceptos teóricos a situaciones prácticas, facilitando la creación de aprendizaje significativo. (p.240)

Desde el punto de vista del autor se destaca que todo lo que produzca placer y alegría es lúdica siendo una necesidad del ser humano para poder comunicarse, expresarse y producir emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión y el esparcimiento.

La lúdica como parte fundamental del desarrollo armónico humano, no es una ciencia, ni una disciplina ni mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. (Echeverri y Gómez, 2009, p.3)

De acuerdo a lo que mencionan los dos autores la lúdica no es otra cosa que una estrategia didáctica que permitirá mejorar la calidad educativa y contrarrestar el comportamiento de los niños de la manera más adecuada para ellos, buscando su bienestar e interés.

De igual forma se puede manifestar que la lúdica es aquella que produce diversión, placer y alegría, además es a su vez algo que tenga referencia que se identifique con la recreación o una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, juegos infantiles de azar, fiestas populares, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros.

1.3. Concepto de estrategias lúdicas

Para empezar a dar una definición clara de este tema tenemos a Guerrero (citado de Díaz y Hernández 2014) afirma que: “Son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas” (p.33). Cuando el docente emplea diversas estrategias se realizan modificaciones en el contenido o estructura de los

materiales, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión. Son planificadas por el docente para ser utilizadas de forma dinámica, propiciando la participación del educando.

Desde el punto de vista de los autor las estrategias lúdicas son útiles y efectivas para el aprendizaje porque constituye un medio pedagógico de expresión capaz de combinarse con el medio favoreciendo al proceso de enseñanza-aprendizaje.

A su vez las estrategias lúdicas deben ser consideradas como una metodología para desarrollar las capacidades de comprender conceptos, conocer procesos y solucionar problemas que se presente durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, para que el conocimiento que están adquiriendo sea más enriquecedor y significativo.

1.4. Importancia de las estrategias lúdicas

Se puede manifestar que la importancia radica que las estrategias lúdicas son un medio cuya finalidad es crear interés de aprendizaje entre los estudiantes, tomando en cuenta las aptitudes, intereses, los impulsos, la imaginación y otros, de los elementos del grupo con el que se va a trabajar, además el juego sirve para que los niños o niñas descubren cuáles son sus capacidades y cómo se comparan con los de sus compañeros de juegos mediante su desarrollo aprenden a ser sociables; al jugar con otros, los pequeños aprenden a establecer relaciones sociales y a satisfacer y resolver los problemas que causan dichas relaciones.

1.5. Contribuciones de las estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas ayudan al desarrollo físico, emocional, psicológico de los estudiantes, ya que como se conoce el juego forma parte esencial dentro de la lúdica, siendo este el que permite una comunicación amena entre los estudiantes, al momento que realizan esta actividad, además se puede manifestar que el juego es una fuente de aprendizaje ya que ofrece oportunidades para aprender muchas cosas; por medio de libros, la televisión o la exploración del ambiente que los niños o niñas no tendrían oportunidad de aprender en el hogar o la escuela.

1.6. Clasificaciones de las estrategias lúdicas

En ocasiones la mayoría de los autores, clasifican las estrategias lúdicas de manera básica, que han de ser complementarios por las ventajas que poseen:

1.6.1. Estrategias lúdicas libres.

Favorece la espontaneidad, la actividad creadora, desarrolla la imaginación, libera depresiones; permite actuar con plena libertad e independencia.

1.6.2. Estrategias lúdicas dirigidas.

Aumenta las posibilidades de la utilización de juguetes, ayuda a variar las situaciones formativas, incrementa el aprendizaje, favorece el desarrollo intelectual, social, afectivo y motriz, ofrece modelos positivos para imitar y satisfacer las necesidades individuales de cada niño.

Por otra parte podemos manifestar que existen diversas fuentes que expresan que el juego con una clasificación más de las actividades lúdicas.

Es de vital importancia recalcar que no se trata de convertir el aula de clase en una sala de juegos, sino, la importancia que tiene éste, para un niño o niña dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje y los efectos positivos que puede causar al utilizarse con fines pedagógicos en este caso particular para fomentar la práctica de valores.

Para lograrlo se hace necesario que el docente conozca qué tipo de estrategias lúdicas puede desarrollar, al tiempo de también conocer cuáles son aquellas que el educando practica en su cotidianidad y cuales son propias del contexto donde se encuentra inmersa la escuela, para lo cual debe activarse el óptimo funcionamiento de la triada escuela-familia-comunidad, con la finalidad de establecer un trabajo mancomunado que permita la puesta en práctica de un modelo educativo, verdaderamente contextualizado, atractivo, integrador, centrado en el niño, además de asegurar la participación de todos los factores relacionados con su formación para la vida y por ende para su desarrollo integral.

1.6.3. El juego.

1.6.3.1. Antecedentes históricos de los juegos.

El juego es algo que lleva acompañando a los seres humanos desde los primeros asentamientos neolíticos y puede que desde antes, siendo una actividad curiosa probablemente es una de las notas características que nos distinguen del resto de los seres. (Córdoba, 2013, p.21).

De acuerdo con esto los juegos son practicados en todo el mundo, siendo parte de nuestras vidas desde temprana edad, haciéndolo de una manera totalmente natural, a su vez es una de las pocas cosas que están presentes en el diario vivir de las personas.

A su vez el juego va evolucionando con el tiempo, se crea nuevas reglas para practicarlo en ocasiones se convierte en un medio de aprendizaje que conlleva compartir e interactuar con otras personas.

1.6.3.2. Definición.

“El juego es el único medio de aprendizaje actúa como terapia natural de modo que cuanto el niño más juega menos posibilidades tiene de ser un niño neurótico traumático”. (Sánchez. A. y Torres. M, 2017, pág.1).

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. En tanto ayuda a conocer la realidad, permite al niño afirmarse, favorece el proceso socializador, cumple una función integradora y rehabilitadora, tiene reglas que los jugadores deben aceptar y se realiza en cualquier ambiente.

Por otra parte, el juego es una actividad imprescindible para la evolución cognitiva, comunicativa, afectiva y social del ser humano, ya que permite el desarrollo de las funciones básicas de la maduración psíquica.

El juego constituye el quehacer principal de los estudiantes, así como un papel muy importante, en donde pueden estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son la psicomotricidad, cognitiva y afectivo-social. A su vez el juego tiene propósitos educativos y también contribuye al incremento de las capacidades creadoras, considerándose un medio eficaz para el entendimiento de la realidad. Por medio del juego los estudiantes experimentan, aprenden, comparten, reflejan y transforman activamente los conocimientos adquiridos.

A su vez se manifiesta que el juego es un canal de expresión y descarga de sentimientos, positivos y negativos, ayuda al equilibrio emocional, permite a los estudiantes relacionarse con las demás personas.

Stefani, Andrés y Oanes, (2014) expresan: “El juego es esencial para el desarrollo y la evolución de las personas, a través del juego el niño entrena y desarrolla sus recursos emocionales, cognitivos y creativos” (p. 40-41).

El juego es una actividad mágica y desata energías, oculta y revela identidades, a su vez los juegos han ido variando con el transcurrir del tiempo, algunos se han ido transmitiendo, otros modificando y otros han desaparecido o tienden a desaparecer.

Se considera como aporte lo que manifiestan estos autores debido a que los juegos son una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría.

1.6.3.3. Clases de Juego.

1.6.3.3.1. El período del juego trabajo.

Se puede manifestar que el juego trabajo es el período didáctico en el cual los niños realizan en forma individual y grupal distintas actividades que le permite desarrollar aprendizajes de acuerdo con sus posibilidades, intereses y experiencias previas.

En el desarrollo de estas actividades el niño tiene posibilidad de crear, expresar, sentir, observar, explorar, relacionar, representar, construir, resolver, proyectar, interactuar. Las actividades que se desarrolla en este período pueden surgir a partir de los intereses espontáneos del niño y del grupo.

El juego trabajo es una de las forma más efectiva para dinamizar el aprendizaje dentro de un ambiente reflexivo, libre y creativo de que experimente, dialogue, interactúe con su grupo de iguales, respete las opiniones de los demás, a su vez respetar los turno de juego elabore y resuelva conflictos, construya y cree.

1.6.3.3.2. Juego para el desarrollo de habilidades.

Este tipo de juego permite al estudiante interactuar con sus compañeros, poner en práctica sus conocimientos, inquietudes, creatividad e imaginación siendo una persona capaz de crear su propio aprendizaje.

Las habilidades se manifiestan como una serie de procesos propios del ser humano que tiene como fin desarrollar las capacidades cognitivas para la solución de problemas, en donde se puede analizar, sintetizar, crear, imaginar y evaluar alguno tipo de información que se recibe y permiten a su vez el desarrollo de las capacidades intelectuales, psicomotoras y/o socio-afectivas, así como la solución de problemas y toma de decisiones.

1.6.3.3.3. Juego de rol.

Este tipo de juego se refiere a aquellos juegos en donde los estudiantes interpretaran un determinado papel, de acuerdo a los personajes del juego. Durante el transcurso de la acción los jugadores deberán representar los diálogos o acciones llevadas a cabo por su personaje, sin la necesidad de un guion específico, por lo que se dará lugar a la improvisación en reiteradas ocasiones, además permitirá que los estudiantes pongan a flor de piel su imaginación y creatividad para expresar o interpretar de una mejor forma el personaje asignado.

1.6.3.3.4. Juegos populares.

Estos juegos son importantes ya que se emplean como instrumentos educativos en una aula de clases, en donde en sus canciones o letras, se pueden observar características de cada una de las épocas, siendo esta particularidad una estrategia divertida, en donde las personas que los realizan aprenden y al mismo tiempo se divierten, además facilitan el aprendizaje perteneciente a una región, pueblo o nacionalidad, a su vez favorece la liberación de energías y tensiones; favorecen la aceptación y acatamiento de normas; mejoran la obtención de competencia lingüística tanto para el que escucha como para el que habla.

1.6.3.4. Importancia del juego en el aprendizaje.

El juego contribuye a la formación de hábitos de cooperación y ayuda hacia los demás de acuerdo a esto se pone de manifiesto su importancia en donde Palopoli (2006) expresa. “El juego produce placer y alegría en el aprendizaje y permite al alumno descubrir sus capacidades, resolver problemas que contribuyen directamente a su crecimiento intelectual, desarrollo de acciones creativas, capacidad de análisis y a su inteligencia”. (p.19)

De acuerdo a lo manifestado por esa autora se destaca que el juego es importante dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje permitiendo al alumno estimularlo y facilitar su participación en las actividades que pueden resultarle poco atractivas, poco estimulantes o rutinarias.

De igual forma a través del juego el niño descubre el valor del "otro yo" por oposición a sí mismo, e interioriza actitudes, valores y normas que contribuyen a su desarrollo afectivo-social y a la consecución del proceso socializador que inicia.

1.6.3.5. El juego constructor de aprendizaje.

La falta de juegos, materiales, recursos y elementos estimulantes reduce la posibilidad de exploración y experimentación atentando a la vez al proceso de aprendizaje en donde los objetivos deben ser claros y precisos para que se produzca un aprendizaje significativo (López y Delgado, 2013, p.211)

En efecto de comparte la opinión brindada por estos autores debido a que el juego es un medio que permite que los estudiantes pongan de manifiesto sus conocimientos, de igual forma experimenten el respeto en todas sus expresiones el amor por su cultura y por sí mismo la equidad, la tolerancia, la libertad, el compañerismo, la disciplina y la solidaridad, siempre enfocando en él porque está jugando y para qué.

En pocas palabras el juego es un elemento indispensable en la vida de un estudiante, permitiéndole utilizar sus sentidos ya que el mientras juega toca, escucha, mira, experimenta el movimiento libre, los sonidos del mundo externo y aquellos que él emite al jugar, es decir pone en práctica sus habilidades , imaginación y destrezas.

1.6.4. Material didáctico.

La definición más clara en referencia a los materiales didácticos tenemos a Juárez (2015) que menciona “Los materiales didácticos son todos aquellos apoyos que ayudan al docente a mediar el aprendizaje, debe ser útil y funcional, no sustituyen al docente en la tarea de enseñar” (p.29).

De acuerdo a esto se puede manifestar que el material didáctico no es otra cosa que un instrumento que facilita el proceso de la enseñanza- aprendizaje, permitiendo despertar el interés del estudiante por aprender un contenido, a su vez facilita la labor docente para realizar sus clases de un manera más llamativa o entendible creando aprendizajes significativos en los estudiantes los cuales se convertirán en constructores de su aprendizaje.

De la misma manera es aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje, se los utiliza dentro de ambientes educativos para facilitar la comprensión, adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas.

1.6.4.1. *Objetivos del material didáctico.*

Tiriquiz (como citó Area, Parcerisa y Rodríguez, 2010) mencionan que el material didáctico es indispensable por los siguientes motivos:

- Apoya al docente a desarrollar los conceptos de las diferentes áreas.
- Estimula y retiene el interés de los educandos.
- Desarrolla la capacidad y destreza de razonar.
- Promueve la colaboración, participación activa de los educandos en la construcción y edificación de sus aprendizajes.(p.15)

Por consiguiente los materiales didácticos son un apoyo fundamental para el docente porque le permite que los estudiantes se conviertan en constructores de su aprendizaje dejando de lado su pasividad al momento de aprender determinado tema, por esta razón se está fomentado el uso de la tecnología esto se lo debe poner en práctica de acuerdo al contexto donde se desenvuelven los estudiantes.

1.6.4.2. *Clasificación de los materiales didácticos.*

En la actualidad podemos encontrar la siguiente clasificación de acuerdo a la importancia que tiene los materiales didácticos. Guerrero (2009) plantea:

- Materiales impresos: libros de texto, de lectura, de consulta (diccionarios, enciclopedias), atlas, monografías, folletos, revistas, boletines, guías.
- Material permanente de trabajo: encerado, borrador, franelógrafos, proyectores, etc.
- Materiales de trabajo: cuadernos de trabajo, carpetas, fichas, carteles y maquetas.(p.2)

Esta clasificación es una de las tantas que podemos encontrar en las diferentes investigaciones y que con el paso del tiempo van cambiando, estos materiales son los más importantes ya que le permiten al docente facilitar y conducir el aprendizaje de los estudiantes, para eso se puede utilizar libros, carteles, franelógrafos, mapas, fotos, láminas, videos.

De igual forma consideramos a los materiales didácticos aquellos que permiten presentar y desarrollar los contenidos o las temáticas de una manera más dinámica, accediendo de esta forma a la construcción de aprendizajes significativos.

Por consiguiente dentro de esta clasificación se va a detallar brevemente algunos de los materiales que más se debe implementar en un aula de clases:

- **Carteles:** Hacen referencia a un aviso, nota o publicidad para hacer promoción de algo, permite transmitir algún mensaje para informar, captando la atención de quienes lo observan, a su vez el que lo realiza pone de manifiesto su creatividad, imaginación, para que quien lo lea y observe comprenda su mensaje.
- **Fichas:** Son aquellas que permiten mantener la atención de los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, aumentando el interés, participación y motivación, permiten que los estudiantes elaboren sus propias fichas para que así de esta forma practiquen los contenidos, aprendan vocabulario nuevo, memoricen fórmulas o fechas históricas etc., de igual forma es llamativo elaborarlas para así de esta forma las clases no sean tan monótonas, de igual forma se crea conciencia por el respeto de los productos que fabriquen sus compañeros.
- **Maquetas:** En pocas palabras son aquellas que permiten fijar el conocimiento de determinado tema, permitiendo a su vez que los estudiantes relacionen el aprendizaje con el medio ambiente.

De igual forma los estudiantes plasman lo que imaginan y experimentan la recreación de un concepto o reproducen lo que captan a través de los cinco sentidos.

- **Franelógrafos:** Se logra sorprendentes resultados, ya que es un tablero forrado de fieltro, algodón u otro tejido que permite la adherencia de figuras u objetos poco pesados a los que también se les ha colocado fieltro, permitiendo de esta forma recordar lo que se les ha enseñado, ya que el mismo impacta fuertemente en el área visual y auditiva, este tipo de material se adapta a casi todo solo temas, su uso es simple y de fácil elaboración.
- **Diapositivas:** Se puede manifestar que son aquellas hojas que tienen una presentación, sirviendo como un apoyo importante debido a que permite hacer presentaciones llamativas en donde los estudiantes con solo observar imágenes pueden comprender o dar su punto de vista en relación al tema que estén trabajando.
- **Manualidades:** Son una parte esencial dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje ya que permite que los estudiantes desarrollen diversas habilidades entre estas tenemos la coordinación motriz, manual, entre otras, de igual forma la manualidades contribuyen de manera significativa en el aprendizaje de los niños a partir de actividades sencillas que van desde el rasgado hasta la construcción o creación de verdaderas obras de arte, cabe recalcar que no es necesario la utilización en algunos casos para realizar cualquier trabajo Por otra parte el emplear esta técnica de trabajo permite también que los estudiantes manipulen los objetos que van a utilizar permitiendo que alcanzar un aprendizaje más fructífero y fomentar el respeto por los compañero a la hora de realizar cualquier actividad.
- **Laminas:** Es una recurso que se lo puede utilizar como herramienta de aprendizaje ya que sirven como un apoyo visual permitiendo que las clases resulten más impactantes, atractivos, interesantes, motivantes, dinámicas y participativas, logrando de esta manera más atención por parte de los estudiantes, logrando mejores resultados en sus aprendizajes, ya que con las láminas queda más fijado en la retina los objetivos que se pretenden lograr con este material haciendo clases más significativas.
- **Mapas Conceptuales:** Se puede manifestar que son herramientas gráficas para organizar y representar el conocimiento. Incluyen conceptos, usualmente encerrados en círculos o cajitas de algún tipo, y relaciones entre conceptos indicados por una línea conectiva que enlaza los dos conceptos.

Todos estos materiales didácticos mencionados se pueden ostentar que son en primer lugar llamativos, de fácil de elaboración y que permitirán que los estudiantes adquieran aprendizajes significativos, pero cabe recalcar que la selección de los materiales a utilizar

con los estudiantes siempre se debe realizar tomando en cuenta el contexto, la planificación de clase.

La cuidadosa revisión de las posibles formas de utilización del material permitirá diseñar actividades de aprendizaje y metodologías didácticas eficientes que aseguren la eficacia en el logro de los aprendizajes previstos.

1.6.4.3. Importancia de los materiales didácticos en el aula.

La importancia de elaborar materiales didácticos dentro del aula de clases reside en las siguientes razones según Juárez (2015):

- El material didáctico contribuye a un ambiente letrado que genera procesos pedagógicos en el alumno, promueve los procesos de lecto escritura en el niño, este le permite tener acceso a la lectura de imágenes y textos.
- Permite que el docente ofrezca actividades atractivas que se vinculen al contexto del niño, actividades lúdicas que propicien la participación del alumno de diversas maneras.
- Contribuye a la participación del alumno en su propio proceso de aprendizaje, el material didáctico desafía y plantea interrogantes para hacer nuevos descubrimientos que invitan al alumno a crear y participar en nuevas situaciones para poder explorar sus conocimientos.
- Estimula el desarrollo de habilidades sociales, como la interacción con otros, el compartir, esperar turno, saber ganar y perder, tomar decisiones, trabajo en equipo.
- Proporcionar un ambiente agradable que propicien el aprendizaje significativo dentro y fuera del aula y que desarrolle y estimule las inteligencias múltiples en el niño.
- Favorece la planificación adecuada de actividades que proporcionen al niño aprendizajes significativos y creativos a través del juego y la interacción con el entorno. (p. 29-30)

Se comparte la opinión del autor debido a que la importancia de trabajar con material didáctico radica en lograr aprendizajes significativos en los estudiantes, a su vez contribuir a la creación de nuevas metodologías, materiales y técnicas, que haga más sencillo la adquisición de conocimientos y habilidades que les sean útiles y aplicables a los estudiantes en su vida personal, académica y profesional.

De igual forma proporcionan información y guían el aprendizaje, es decir, aportan una base concreta para el pensamiento conceptual y hacen que el aprendizaje sea más duradero y brindan una experiencia real que estimula, la actividad de los alumnos.

Se puede manifestar que proporcionan además experiencias que se obtienen fácilmente de los conocimientos previos que poseen los estudiantes permiten a su vez evaluar esos conocimientos y habilidades partiendo desde el entorno como un medio de apoyo.

1.6.4.4. El material didáctico en la educación.

El aprendizaje no se limita a los estudiantes solo de determinada edad si no depende de cómo ellos aprendan es por ello que “Los materiales didácticos o educativos deben ser seleccionados previamente con una intención pedagógica definida, para que posibiliten la construcción personal de nuevos saberes a través del desarrollo de capacidades y actitudes” (Caballero y Guerrón, 2014, p.26)

De acuerdo a lo que manifiestan estos autores el docente debe utilizar el material didáctico como un instrumento que favorezca la comunicación de experiencias afectivas, sensoriales y cognitivas, deben graduarse en su uso, de acuerdo a los intereses y a niveles de aprendizaje de los niños.

Solo el docente es el encargado de poner el dinamismo a la clase, conociendo el nivel y características de grupo con el que trabaja, decidirá el momento oportuno para la presentación de los distintos materiales y como utilizarlos para que el proceso de enseñanza - aprendizaje será eficaz y eficiente.

La eficacia del material depende del objetivo con el que el docente lo produzca y del uso que le dé. A fin que este material beneficie el desarrollo del niño de modo sistemático y adecuado a sus características, necesidades e intereses.

2. Valores

2.1. Antecedentes históricos de los valores

“Los valores son producto de cambios y transformaciones a lo largo de la historia, surgen con un especial significado y cambian o desaparecen en las distintas épocas, son la columna vertebral de una convivencia sana entre seres humanos” (Sucre y Martínez, 2006, p.25)

De esta forma se puede manifestar que los valores nos describen como personas, debido a que los mismos son normas compartidas de lo que es correcto, deseable y digno de respeto.

Por otra parte los valores son ampliamente compartidos de generación en generación desde el nacimiento de una persona, es por ello que los valores son determinadas como cualidades que se posee, al pasar el tiempo estos se van perdiendo por diversas situaciones que influyen notablemente, tal es el caso del avance de la tecnología, los medios de comunicación, la familia y el entorno en donde se desenvuelven.

Se puede decir que los valores son principios que sirven de base a las personas para distinguir lo que es bueno de lo que es malo y poder orientar su comportamiento de acuerdo a lo aprendido y que sean ciudadanos capaces de desenvolverse en su entorno.

2.2. Definición

Los valores son contenidos que pueden ser aprendidos y que pueden ser enseñados. Sería deseable se den no únicamente mediante la intervención de los educadores y de sus alumnos, sino a través de las diversas áreas curriculares. (Carreras, Eijo, Gómez y Ojeda etc., 2006.p.14)

Al abordar este tema de los valores han de entenderse, por lo tanto como creencias básicas a través de las cuales interpretamos el mundo y damos significado a los acontecimientos e incluso nuestra propia existencia.

De igual manera se destaca el concepto brindado por estos autores concordando que los valores son nociones que nos permiten orientar nuestro comportamiento en función de realizarnos como personas capaces de apreciar y elegir un comportamiento en lugar de otro.

Los valores se convierten en pensamientos, conceptos o ideas, pero lo que más apreciamos es el comportamiento, lo que hacen las personas, además son la base para vivir en comunidad y relacionarnos con las demás personas.

Por otra parte se manifiesta que los valores permiten tener un equilibrio y armonía entre nuestro mundo interior y exterior, para convivir en armonía con toda la sociedad que nos rodea.

Por consiguiente se manifiesta que los valores son las propiedades, cualidades o características posee una persona o un objeto consideradas de gran importancia o relevancia para la vida de las personas.

Los valores constituyen experiencias humanas del diario vivir relacionadas con la capacidad de evaluar el mundo que nos rodea y de preferir jerárquicamente en él lo que consideramos más estimado dentro de una gama de posibilidades, guiándonos por un cierto “sentimiento” hacia lo más apreciable. (Tarrés. M. y otros, 2015, p.1).

Esta disposición de preferir dentro de una escala valorativa da sentido a la vida humana, matiza la cultura, los modos de ver nuestro alrededor y nuestra vida y brinda, además, la posibilidad de construir mundos deseables y utopías.

Se comparte lo que manifiesta esta autora debido a que los valores permiten tener un equilibrio y armonía entre nuestro mundo interior y exterior, para convivir en armonía con toda la sociedad que nos rodea.

2.3. Importancia de los valores

Los valores son importantes para la adquisición de los diferentes conocimientos en la escuela y mantener la armonía, sinceridad, el respeto, la perseverancia, la capacidad de perdonar, responsabilidad que rigen como pilares básicos de la sociedad, valores que deben aprender los estudiantes.

La adquisición de los valores deben estar presentes en la vida de las personas a través de las actividades que se realice diariamente en donde se puede reflexionar, conocer y poner en práctica los diferentes valores que permiten ser unas personas capaces de poner de

manifiesto las actitudes y aptitudes diarias sobre los distintos ámbitos en los que nos desenvolvemos.

De igual manera se manifiesta que lo más importante de todo esto al hablar de valores es valorarnos a nosotros mismos, ya que esta forma nos permitirán aceptar y querer a las demás personas por lo que son y no por lo que tienen, por eso es preciso recordar que siempre se debe brindar ayuda, no esperando una recompensa alguna, como personas debemos ser superficiales que es algo que se ido inculcando de generación en generación pero en muchos casos se evidencia que existen personas que solo buscan su bienestar sin pensar en los demás, pueden hacer lo que ellos deseen solo buscando su beneficio, es por ello que se recomienda que cada persona debe ser como es no aparentar ser otra para así de esta forma ayudar a recatar esos valores que se están perdiendo mucho más en la sociedad actual por la influencia de diversos medios.

2.4. Características de los valores

Los valores pueden poseer diversas características, están se dan de acuerdo al contexto y la forma de pensar cada persona es por ello que Hernández y Hermosillo, (2005) manifiestan que:

Los valores que pueden contribuir a las buenas relaciones sociales como son el respeto, la justicia, la tolerancia, la igualdad y la libertad; sin dejar de lado, los antivalores que complican la existencia del hombre y entorpecen su interacción frente a la sociedad.
(p.14)

De acuerdo a manifiestan estos autores los valores no pasan estancados si no son cambiantes siendo diferentes en un cultura y otra, los valores cambian de acuerdo a las etapas de desarrollo en las que se encuentren los estudiantes.

Entre las características que se puede destacar, que es imposible vivir sin valores, es por ello se debe ir construyendo una escala de valores para tener una guía propia que ayuda a resolver los problemas de la vida cotidiana.

El valor es tomado como algo bueno, lo conozcan o no, va más allá de lo que las personas imaginan, es decir, se transmiten por lo que son y no por lo que se considere de ellos.

2.5. Tipos de valores

Hay nueve tipos de valores que caracterizan a las personas desde el punto de vista de Pastor (2015) sugiere “los valores económicos, estéticos, intelectuales, políticos, sociales, religiosos, técnicos, cultura física y ecológicos” (p.106) explicados a continuación:

- Valores económicos: relativos a la obtención de recursos con el mínimo esfuerzo o bien se refieren a la producción y administración de bienes y recursos (limitados).
- Valores estéticos: son el goce o disfrute interior o espiritual, el arte, la sensibilidad estética, la imaginación, el concepto de belleza y la valoración estética.
- Valores intelectuales: están relacionados con el aspecto racional de la persona, conocimiento, inteligencia, cultura, estudio, investigación, observación, reflexión, espíritu crítico, verdad y ciencia.
- Valores político/éticos: relacionados con la coherencia, la libertad, la honradez o sinceridad, la lealtad, la responsabilidad, el liderazgo y el poder.
- Valores social/afectivos: relaciones interpersonales generosidad, solidaridad, comunidad, colaboración, espíritu de equipo, sensibilidad social y el amor o la amistad.
- Valores religiosos: vivencia de la fe.
- Valores técnicos: lograr mayor acercamiento y dominio sobre la realidad.
- Valores cultura física: entusiasmo por la vida y por el bienestar.
- Valores ecológicos: respeto al medio o entorno en el que se habita.

Estos valores según este autor son fundamentales ya que juegan un papel importante en la vida de las personas, siendo estos los que nos muestran una imagen ya sea positiva o negativa de las personas, esto se da dependiendo de sus actos y pensamientos frente a los demás o acciones determinadas.

“Los valores dependen de las ideas de cada ser humano, esto implica reconocer que existe un mundo de valores para cada persona, se pone de manifiesto a través de deseos, intereses, gustos y aspiraciones como necesidades vitales”(Mendoza, 2014, p.16).

De acuerdo a esto se puede manifestar que existen diversos tipos de valores, pero con un fin especial, enfocarse a lo razonable, encontrar la diferencia entre lo bueno y lo malo y adquirir con el paso del tiempo una personalidad que le permita al ser elegir, cumplir y perfeccionar actitudes para desarrollar libremente las capacidades.

En relación a lo anterior estos tipos de valores nos proporcionan una pauta para formular metas y propósitos, personales o colectivos, en si reflejan nuestros intereses, sentimientos y convicciones más importantes que tenemos.

Se conoce que los valores se refieren a necesidades humanas y representan ideales, sueños y aspiraciones, adaptándose a las circunstancias o al contexto donde se desenvuelva cada persona.

Por otra parte los valores en la vida cotidiana se transmiten gradual y constantemente mediante una gran cantidad de eventos que suceden a diario por eso Duarte, (2012) nos pone de manifiesto la organización de los valores como:

- **Responsabilidad:** Es la obligación de responder por alguna cosa, facultad que permite al ser humano interactuar, comprenderse y aceptar las consecuencias de un hecho libremente realizado.

De acuerdo a esto una persona responsable es digna de toda consideración y confianza absoluta; sus actos obedecen íntegramente en sus compromisos siempre se esfuerza por hacerlo todo bien sin necesidad de tener vigilancia cuida los más mínimos detalles.

Se puede manifestar que la responsabilidad es un don que tenemos desde que nacemos, es por ello que aprendemos día a día buenas y malas costumbres.

El proceso de asumir una responsabilidad es comprometerse, para ello es importante aceptar lo que no le corresponde hacer algo para resolver un problema, desarrollando las capacidades fundamentales para responder cómo se desarrolla.

- **Honradez:** La más trágica pérdida que puede sufrir una sociedad consiste en no apreciar la honradez, así como la máxima de provocación de un individuo está en no importarle su propia honradez.

La honradez es una cualidad de las personas, ser justa en todos los aspectos que se le presenten en su vida, una persona honrada valora su vida, y es completamente sincero consigo mismo y a su vez respeta todo lo que lo rodea, de igual forma se habla que es la honradez es respetar y cuidar los bienes de los demás.

- **Honestidad:** Es aquella cualidad humano por la que la persona se determina a elegir, actuar siempre en base a la realidad y la auténtica justicia (dando a cada quien lo que le corresponde, incluida ella mismo).

La honestidad expresa respeto por uno mismo y por los demás, una persona honesta es ser real, acorde con la seguridad que presenta el mundo y sus diversos fenómenos y elementos.

- **La puntualidad:** El valor que se construye por el esfuerzo de estar a tiempo en el lugar adecuado, además es la disciplina de estar a tiempo para cumplir nuestras obligaciones: una cita del trabajo, una reunión de amigos, un compromiso de la oficina, un trabajo pendiente por entregar.

La puntualidad es necesaria para dotar a nuestra personalidad de carácter, orden y eficacia, además es el cuidado y prontitud en realizar las cosas en el momento y en el tiempo adecuado, además se puede hablar de puntualidad cuando una persona llega a un lugar a la hora acordada, siendo merecedores de confianza.

- **Solidaridad:** Cuando dos o más personas se unen y colaboran mutuamente para conseguir un fin común, hablamos de solidaridad, es un valor de gran trascendencia para el género humano.

La solidaridad no es más que la ayuda que se le puede brindar a otra persona ya sea al momento que esté realizando una tarea, siendo el sentimiento que se siente y las ganas de ayudar a las personas sin intención de recibir algo a cambio o un gratificación por la ayuda brindada.

- **Compañerismo:** Se puede manifestar que el vínculo que existe entre compañeros ya sea para formar un equipo, de igual se fundamenta en valores como la bondad, la solidaridad, el respeto y la confianza, y en sentimientos como la amistad y la empatía.
- **Respeto:** El respeto es un valor basado en la ética y en la moral, una persona cuando es respetuosa acepta y comprende las maneras de pensar y actuar distintas a las de ella, también trata con sumo cuidado todo aquello que lo rodea.

- **Autoestima:** Se puede manifestar que es la percepción personal que tiene una persona de sí mismo, de sus actitudes y de propios méritos, además una persona que posee una autoestima elevada es capaz de afrontar cualquier reto que se le presente en la vida.

2.6. Antivalores y su impacto en la vida del ser humano

De acuerdo a lo que se abordado anteriormente se mencionaba los diferentes tipos de valores que son fundamentales para la vida de las personas, siendo estos los que permitirán una buena relación entre toda una comunidad; es por ello que en caso tenemos los antivalores que vienen a ser conductas inadecuadas, actitudes negativas o incorrectas y valores inmorales que realiza un individuo día a día, por consiguiente una persona que posee antivalores es aquella que tiene una actitud negativa, irresponsable, fría, insensato, calculadora, es decir solo piensa en sí mismo, sin importarle los demás, rechaza y viola a toda medida los valores que la sociedad ha impuesto desde la antigüedad.

En definitiva seguir el camino de los antivalores es algo errado, debido a que no solo nos deshumaniza y deshonra, sino que nos hace acreedores del desprecio, la desconfianza y el rechazo por parte de la sociedad donde estamos inmersos.

A continuación se mencionaran diversos tipos de antivalores los más destacados que influyen notoriamente dentro de la Educación:

- **Irresponsabilidad:** No es más que el no cumplimiento de una actividad, asumida de manera voluntaria u obligatoria, la misma que se puede manifestar que fue acordada o determinada con anticipación por las partes o integrantes de algún grupo, siendo determinante para detectar cuán confiable puede ser esa persona, un individuo que es irresponsable es aquel que no cumple con sus responsabilidades.
- **Deshonestidad:** En resumen este antivalor se manifiesta cuando una persona falta a la verdad recurriendo a engaños o mentiras o también comete algo que no es correcto como copiar en un examen, así sucesivamente, llega a convertirse en una persona que no generará confianza.
- **Impuntualidad:** En pocas palabras este término se lo puede denominar el no llegar a tiempo o a la hora indicada a una cita o evento, pero cabe destacar que si una persona no llega como se había previsto puede ser que le surgió algún problema, pero si esta impuntualidad es repetitiva es debido a descuidos o por desinterés en donde se estará transmitiendo una imagen negativa a quienes lo esperan, por lo cual puede provocar que

se muestre una personalidad egoísta y poco respetuosa con las demás personas, no debemos olvidar que se debe valorar a los demás que nos brindan un poco de su tiempo, de igual forma se manifiesta que una persona es impuntual cuando no cumple con una tarea en el día previsto siendo un mal hábito que afecta y se incrementa en la actualidad.

- **Irrespeto:** Sintetizando tenemos que es una forma de agresión o restricción que no permite mantener una buena relación con las personas, por consiguiente se manifiesta cuando culpamos, amenazamos o no permitimos que las personas se expresen o den sus puntos de vista sin ser criticados, de igual manera se puede manifestar su definición en base a nuestros sentimientos, es decir cuando no los valoramos o no se expresa las emociones por miedo a ser juzgados, utilizando el quedarse callados como medio de defensa.

Después de todo lo que hemos abordado podemos observar en la actualidad grandes problemáticas, debido a la práctica de antivalores, sobre todo en las nuevas generaciones, diversas situaciones que se ven día a día las agresiones la falta de educación ética y moral, el irrespeto a sus semejantes y la irresponsabilidad al cumplir tareas, la falta de puntualidad al llevar a cabo una tarea, estas llevan a resultados destructivos que afecta a toda la sociedad que a causa de un mal entendimiento de cómo deben funcionar las cosas y sin darnos cuenta que con lo que hacemos no solo nos afectamos a nosotros mismos, sino que a su vez hacemos daño a los demás y por ello debemos darnos cuenta que a nuestro alrededor hay más personas que merecen respeto y comprensión para una mejor convivencia.

De acuerdo con lo planteado anteriormente podemos decir que los valores son importantes ya que nos permitirán que tengamos una vida grata, alegre, en armonía con nosotros mismos y con los demás y que tengamos una vida que sea grata y en la que podamos desarrollarnos plenamente como personas.

2.7. Práctica de valores

La práctica de valores exige un hilo conductor para lograr su incorporación, como un hábito, la constancia que lleva a trabajar con ánimo firme y estable, sin la práctica voluntaria y libre, no es posible construir ningún valor ni comunicarlo de modo que aquello construye un clima colectivo que facilita la comunicación de valores (Mendoza, 2014, p.24)

En cuanto a lo que manifiesta el autor la práctica de valores determina el actuar de cada persona, nos indican el camino para guiarnos de una manera y no de otra, frente a deseos o impulsos.

En consecuencia se puede manifestar que practicar valores implica dar un sentido propio a las decisiones que debemos tomar frente a situaciones adversas producen en el hombre un equilibrio tanto personal como social, además ayudan a construir, en cambio los contravalores destruyen y producen una sensación de insatisfacción en el hombre.

Es por ello que la práctica de los valores debe convertirse en ejemplo que inspire sensibilidad y compromiso en pos de contribuir a la calidad de vida de todas las personas buscando su bienestar e interés por ser mejores.

2.8. La Educación como medio para la difusión de valores

La educación puede definirse como el proceso de socialización de los individuos, ya que al educarse una persona puede asimilar y aprender conocimientos. La educación también implica una concienciación cultural y conductual, donde las nuevas generaciones adquieren aprendizajes y compromisos.

Se puede manifestar que la educación es el proceso que permite facilitar el aprendizaje, a su vez son los conocimientos, habilidades, creencias y hábitos de las personas, con la utilización de estrategias didácticas como por la narración de cuentos, la discusión, la enseñanza, la formación o la investigación.

El proceso de adquisición del conocimiento se realiza mediante la socialización, captación, observación, tomando como un apoyo al contexto o la realidad es concebida e interpretada por cada persona o grupo sociocultural, es por ello que toda la sociedad necesita contar con elementos organizados de acuerdo con ciertas reglas que regulan sus actividades.

La educación en valores no se alcanza sólo a través de vías legítimas, a su vez son de fundamental trascendencia las dimensiones emocionales de la persona. Un programa de educación en valores deberá atender a aquellos aspectos del desarrollo y aprendizaje en los ámbitos afectivos, de los sentimientos y las emociones y a aquellos relativos a la voluntad y el esfuerzo.

Los valores son tarea de todos los seres humanos y es necesario que tanto la comunidad educativa y la sociedad se unan para obtener resultados positivos. El papel que juega la escuela es muy importante puesto que es uno de los contextos que les permite a los estudiantes conocer y llevar a la práctica diversos valores. Para obtener éxito en la vida, es indispensable que los docentes cuenten con una predisposición, entusiasmo para que transmitan sus conocimientos sea de una manera nutrida de valores puesto que si el estudiante se desarrolla en un ambiente de respeto, responsabilidad, puntualidad y de actitudes positivas adquirirá dicho conocimiento y lo pondrá en práctica, y de esta manera podrá insertarse con éxito en la sociedad.

Cabe recalcar que el actor fundamental para que se tenga éxito dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje y en la formación de valores de los estudiantes es el docente, debido a que su labor en este arduo trabajo de enseñar utilizando el material necesario y óptimo, de igual manera actividades enriquecedoras como las siguientes:

- Primeramente el docente debe tener empatía , ya que con una sonrisa puede motivar a sus estudiantes a aprender , a su vez felicitar por el esfuerzo continuo o un trabajo bien realizado; con palabras de aliento para quien tiene mayores dificultades; reforzando las actitudes positivas; reforzar a estudiantes que por alguna situación no asistieron a clases, ayudarles para que logren comprender el contenido enseñado y no se queden con esos vacíos, esto lo puede realizar implementando estrategias y elementos necesarios para lograr un mejor aprendizaje.
- De igual forma, un docente debe ser coherente, cumplir con todas las normas establecidas por la institución: planeación, elaboración de material, seguimiento de un programa, cubrir objetivos según el calendario, participar en las actividades extraescolares, logrando de esta forma poner ejemplo a sus estudiantes que se debe cumplir con todas las actividades que se planifiquen.
- Por otra parte se debe humanizar la educación para lograr el crecimiento interior de todos los estudiantes, para lo cual la participación de la familia en el proceso educativo es fundamental, ya que ellos formaran parte de que los estudiantes puedan poner en práctica los diferentes valores, se busca a demás promover en cada estudiante la capacidad de reflexionar, que le permita asumir sus propios valores como guía de conducta.
- Se debe fomentar la convivencia social a través de actividades extracurriculares entre estudiantes y docentes desde la educación primaria.

- Así mismo se debe estrategias que permitan la reflexión la búsqueda de su ser por parte de los estudiantes.
- Incorporar a la familia y comunidades en la difusión y fortalecimiento de los valores dentro de las áreas educativas, debido a que el primer contacto del hombre al nacer es su familia, es el lugar donde se empieza la formación del individuo, dentro de la familia el niño puede desarrollar facultades, habilidades y valores.
- Las escuelas son proveedoras del lugar en donde los estudiantes manejan las relaciones personales y sociales y el poder de las reglas en sus vidas, y si son capaces de manejar todo esto adecuadamente, ello los conducirá a una mayor preparación moral y desarrollo para ser parte de una sociedad en donde se inculque la responsabilidad, puntualidad, la ética y finalmente el respeto.

2.9. El proceso de enseñanza-aprendizaje para fomentar valores

Conociendo que el proceso de enseñanza-aprendizaje es el espacio en el cual el principal protagonista es el estudiante y el profesor cumple con una función de facilitador de los procesos de impartición de contenidos o temáticas.

Es por ello que son los alumnos quienes construyen el conocimiento a partir de leer, de aportar sus experiencias y reflexionar sobre ellas, de intercambiar sus puntos de vista con sus compañeros y el docente.

En este sentido el aprendizaje debe desarrollarse en escenarios reales, atendiendo a situaciones del contexto. Por otro lado, la comprensión y atención de los conocimientos que conllevan un trabajo interdisciplinario, por lo que se promueve que el estudiante trabaje de forma cooperativa con sus compañeros para que interactúen y compartan ideas.

Por consiguiente durante el proceso de enseñanza-aprendizaje para fomentar valores se debe utilizar varias técnicas como por ejemplo, análisis de materiales de apoyo, en forma personal y grupal, dinámicas de grupo, lluvia de ideas, carteles, discusión socializada, construcción conceptual, fichas, para crear aprendizajes significativos. De igual manera se debe generar un clima muy cordial y dinámico, donde se logre obtener espacios de reflexión individual y colectiva sobre aspectos teóricos y prácticos de la realidad.

f. METODOLOGÍA

TIPO DE ESTUDIO

El presente trabajo de investigación, es de tipo descriptivo y durante la investigación se vio reflejado al momento de la recopilación y presentación de los datos de diagnóstico, por cuanto este tipo de diseño implica observar y describir el comportamiento de un sujeto o población sin influir sobre él/esta de ninguna manera. También tiene un enfoque mixto (cuanti-cualitativo), con el fin de descubrir, indagar y comprender lo mejor posible el objeto de estudio, ya que implica la recolección de datos cuantitativos y cualitativos, y en base a estos se desarrolla inferencias que permitan entender el fenómeno de estudio.

DISEÑO

El tipo de diseño a aplicar en este trabajo es cuasi experimental dado que se lo usa en investigaciones de orden social, la asignación de los participantes no es aleatoria y permite trabajar con grupos homogéneos, existiendo una manipulación de la variable independiente mediante la aplicación de pretest y postest.

MÉTODOS

Método Científico: Este método permitirá conocer más a fondo el tema de investigación, mediante la revisión, estudio y análisis de la bibliografía para determinar los conceptos más relevantes sobre las estrategias didácticas y los valores, y de esta manera tener un sustento teórico del tema de tesis.

Método Observacional: Presenta un carácter descriptivo y se caracteriza a grandes rasgos por observar la realidad en su contexto natural sin modificarla, está vinculado al paradigma denominado investigación cualitativa. Este método es utilizado para detectar la problemática y las posibles causas de esta.

Método Inductivo: Permitirá configurar el conocimiento desde los hechos particulares a las generalizaciones, en comparación con los supuestos de trabajo que sirvieron de base para la investigación, este método será utilizado para analizar cada cuestión particular del

fenómeno hasta llegar a la conclusión general obtenida luego del análisis de cada componente.

Método Deductivo: Se lo utilizará para la generalización de los hechos particulares del objeto de estudio. Gracias a este método, se establecerá conclusiones que reflejen los resultados y portes obtenidos durante este proceso de investigación.

Método Hermenéutico: Se lo utilizará para realizar la interpretación bibliográfica, desde los lineamientos del aporte teórico conceptual que permitirá el análisis de la información empírica a la luz del aporte teórico de los autores consultados. Este método será utilizado a lo largo del desarrollo de la investigación fundamentada en un marco teórico debidamente analizado.

Método Descriptivo Permitirá realizar una observación sistemática, estudiando la realidad educativa de la clase tal y como se desarrolla. Además, posibilitará la descripción, análisis, registro e interpretación de la información sobre si se fomenta o no valores en el aula de clases y describir las situaciones que actualmente se está dando por la pérdida de valores.

Método Analítico: Permitirá identificar, clasificar y describir las características de la información recopilada para el marco teórico, identificación de variables y estructuración del esquema de proyecto.

Método Sintético: Servirá para ir del todo a las partes, asociando juicios de valor, abstracciones, conceptos y valores. Facilito la descripción de los principales aspectos relacionados con las estrategias lúdicas y su incidencia en fomentar la práctica de valores.

Método Estadístico: Permitirá reunir organizar y analizar datos numéricos en este caso en el proyecto posibilitará la exposición de resultados obtenidos durante el trabajo.

TÉCNICAS

Observación participante: Se refiere a aquella en la que el investigador selecciona un grupo o colectivo de personas y participa con ellas en su forma de vida y en sus actividades

cotidianas con mayor o menor grado de implicación. Se la utilizará con la finalidad de detectar los problemas que se presentan en el tercer grado de la Escuela de Educación General Básica Miguel Riofrio para de esta manera plantear el tema y la problemática a investigar.

Encuesta: La encuesta es una técnica de adquisición de información de interés sociológico, mediante un cuestionario previamente elaborado, a través del cual se puede conocer la opinión o valoración del sujeto seleccionado en una muestra sobre un asunto dado. Se la utilizará para conocer los datos empíricos sobre el uso de estrategias lúdicas interactivas dentro de la práctica de valores.

Entrevista: Es una técnica orientada a obtener información de forma oral y personalizada sobre acontecimientos vividos y aspectos subjetivos de los informantes en relación a la situación que se está estudiando. Esta técnica será utilizada para obtener información por parte del docente respecto del empleo de estrategias lúdicas interactivas para lograr un mejor aprendizaje en sus estudiantes.

INSTRUMENTOS

Guía de observación: Contiene los parámetros a ser analizados durante el desarrollo de las clases, mismos que están enfocados en el uso de estrategias lúdicas que favorezcan al aprendizaje de los estudiantes.

Cuestionario de base estructurada como instrumento de la entrevista y de la encuesta: Contiene preguntas que permitirán recolectar datos acerca de las estrategias utilizadas para fomentar valores, teniendo como fuente de información a los estudiantes y docente, estos datos serán analizados y permitirán emitir conclusiones y recomendaciones.

PROCEDIMIENTOS

Procedimientos para el marco teórico.

- Se procedió a la búsqueda de información teórica (libros, pdf, bibliotecas virtuales)

- Se seleccionó y se organizó la información relevante para la construcción del marco teórico.
- Se elaboró la redacción del marco teórico con las temáticas que se querían trabajar.

Procedimientos para el diagnóstico.

- Se planificó el diseño del diagnóstico
- Se hizo una revisión de los anexos de investigación
- Se procedió a la aplicación de los instrumentos.
- Se tabuló la información recabada, para esto se aplicó la estadística para la interpretar la información, utilizando la representación gráfica de la información empírica, haciendo uso del programa Excel y Word, para luego proceder al procesamiento de datos, tomando como referencia los conceptos de la fundamentación teórica y la forma de manifestación de las variables en el contexto actual.
- Finalmente se hizo la formulación de las conclusiones del diagnóstico, tomando en cuenta los datos más significativos encontrados con la aplicación de los instrumentos.

Procedimientos para el diseño del taller.

- Se procedió al análisis de las conclusiones del diagnóstico.
- Se determinó la alternativa que permitiría dar respuesta a las conclusiones del diagnóstico.
- Se estableció la planificación del taller.

POBLACIÓN Y MUESTRA

Población: La población participante de la presente investigación está constituida por 2 docentes y los 46 estudiantes del tercer grado paralelo “A” y “B” de la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío”.

Muestra: La muestra es de tipo no probabilística y se trabajará con 1 docente y los 25 estudiantes del tercer grado paralelo “A” de EGB, en razón de que, al momento de aplicar la guía de observación a los estudiantes del tercer grado se evidencia que en el paralelo “A” tienen más falencias en lo que respecta a la práctica de valores.

g. CRONOGRAMA

ACTIVIDADES	AÑO 2017																AÑO 2018																																			
	Junio				Julio				Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre				Diciembre				Enero				Febrero				Marzo				Abril				Mayo				Junio			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Planteamiento del tema	■	■																																																		
Desarrollo de problemática, justificación y objetivos			■	■																																																
Construcción del marco teórico					■	■	■	■																																												
Indagación y Elaboración de instrumentos de investigación.							■	■																																												
Diseño de la metodología, cronograma, presupuesto y financiamiento.								■	■																																											
Revisión de la Bibliografía y Anexos.									■	■																																										
Presentación y aprobación del proyecto de investigación.											■	■	■																																							
Pertinencia y coherencia del proyecto de investigación													■																																							
Construcción de los preliminares del informe de tesis.														■	■																																					
Elaboración del Resumen traducido al inglés e Introducción.															■	■	■																																			
Aplicación de instrumentos técnicos como trabajo de campo.																	■	■	■	■	■																															
Construcción de la Revisión de Literatura, Materiales y Métodos.																					■	■	■																													
Tabulación, análisis e interpretaciones de resultados de la investigación.																						■	■																													
Construcción de la Discusión, Conclusiones, Recomendaciones, Bibliografía y Anexos.																							■	■	■																											
Presentación y revisión del borrador del Informe de Tesis por el Director.																									■	■	■																									
Obtención de la Aptitud Legal																																																				
Presentación y Estudio del Informe de Tesis por el Tribunal de Grado.																																																				
Correcciones y Calificación del Informe de Tesis del Grado Privado.																																																				
Construcción del Artículo científico derivado de la Tesis de Grado																																																				
Autorización, Edición y Reproducción del Informe de Tesis.																																																				
Socialización, Sustentación y Acreditación del Grado Público.																																																				

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

El presente proyecto de investigación será financiado por la autora del proyecto.

TALENTO HUMANO			
✓ Estudiante de Educación Básica. ✓ Docentes Universitarios ✓ Autoridades y Docente de la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrio” ✓ Estudiantes del 3er grado			
	Cantidad	Costo unitario	Costo total
Recursos materiales			
Servicio de internet	80(horas)	1.00	80.00
Tinta de impresora (cartuchos)	2	20.00	40.00
Resma de papel boom	1	3.00	3.00
Transporte y alimentación.	10	5.00	50.00
Computadora	1	400.00	400.00
Imprevistos			20.00
Total			593.00

i. BIBLIOGRAFÍA

- Caballero, L y Guerrón, D. *Utilización de material didáctico para la enseñanza de pre-matemática en niños de 4–5 años en los centros de educación inicial, del Cantón San Pedro Huaca, provincia del Carchi, en el año lectivo 2012-2013* (tesis de grado). Universidad Técnica del Norte, Ibarra, Ecuador.
- Carreas, LL., Eijo, P., Estany, A., Gómez, Ma, y otros. (2006). *Cómo educar en valores*. Madrid, España: Narcea, S. A.
- Córdoba, M. (2013). *Anatomía del Juego: Un análisis comparativo de las posibilidades de ganar en los diferentes juegos de azar*. Madrid, España: DYKINSON.S.L
- Duarte, A. (2012). *Práctica de valores y su incidencia en el comportamiento de los niños y niñas del cuarto año de Educación Básica en la Escuela “Club de Leones” del barrio monjas de la ciudad de Quito en el año lectivo 2010 – 2011* (tesis de grado). Universidad Central del Ecuador, Quito.
- Echeverri, J y Gómez, J. (2009). *Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana*. Recuperado de: <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>
- Gómez, T, Molano, O y Rodríguez, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga* (grado presentado como requisito parcial para optar al título de Licenciado en Pedagogía Infantil). Universidad del Tolima Instituto de educación a distancia licenciatura en Pedagogía Infantil Ibagué – Tolima.
- Guerrero, A. (2009, Noviembre). *Los materiales didácticos en el aula*. Revista digital para profesionales de la enseñanza. Temas para la enseñanza. Andalucía.
- Guerrero, R. (2014). *Estrategias lúdicas: herramienta de innovación en el desarrollo de las habilidades numéricas*. Universidad Doctor José Gregorio Hernández, Venezuela.

- Hernández, G y Hermosillo, M. (2005). *El cine-fórum como recurso didáctico para la clarificación de valores* (licenciadas en pedagogía). Universidad Pedagógica Nacional. Unidad Ajusco, México, D.F.
- Juárez, A. (2015). *Material didáctico y aprendizaje significativo* (grado académico de licenciada en educación inicial y preprimaria). Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango, Guatemala.
- López, E. y Delgado, A. (2013). *El juego como generador de aprendizaje*. Revista Criterios, 20 (1), pp. 203-218.
- Mendoza, E. (2014). *Importancia de la práctica de valores en los establecimientos educativos para crear una cultura de paz”* (estudio realizado en 5 Institutos de Educación Básica del casco urbano, del municipio de santo Tomás la Unión, Suchitepéquez (grado académico de: Licenciada psicóloga). Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango, Guatemala.
- Palopoli, M. (2006). *Jugarte. La importancia del juego en el aprendizaje de las artes visuales*. Buenos Aires: Bonum.
- Pastor, L. (2015). *Inclusividad y valores en educación* (tesis doctoral). Universidad Complutense, Madrid.
- Sánchez, A y Torres, M. (2017) *La Lúdica Como Elemento de Intervención Pedagógica en la Disminución de la Agresividad En Niños* (especialistas en Pedagogía de la Lúdica). Fundación de Universidad de Liberadores, Soacha.
- Sucre, B y Martínez, R. (2006). *Formación de valores para la población que integra la comunidad educativa de Educación básica* (prototipo de diseño curricular). Universidad Metropolitana, Caracas.
- Stefani, Andrés y Oanes, (2014). Transformaciones lúdicas. Un estudio preliminar sobre tipos de juego y espacios lúdicos. *Interdisciplinaria*, 31(1): 39-55.
- Tarrés. M. y otros. (2015). *Educación en valores: Un enfoque desde la investigación científica*. Universidad Nacional de Rosario, Argentina. pág. 1-6.

- Tiriquiz, S. (2014). *Material didáctico impreso y el aprendizaje matemático estudio realizado en primero básico del instituto nacional de educación básica (INEB), en el Municipio de Chichicastenango, Quiché* (grado académico de licenciada) Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango, Guatemala.
- Tzic, J. (2012). *Actividades lúdicas y su incidencia en el logro de competencias* (grado académico de: Licenciado pedagogo). Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango, Guatemala.
- Vargas, E. (2014). *La situación de enseñanza y aprendizaje como sistema de actividad: el alumno, el espacio de interacción y el profesor*. Revista Iberoamericana de Educación. Área de Psicología Educativa en Formación Docente, Paso de los Toros, Uruguay.
- Zuluaga, C y Gómez, M. (2016) Metodología lúdica para la enseñanza de la programación dinámica determinista en un contexto universitario. *Entramado vol. 12, no. 1, p. 236-249.*



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

**FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

ENTREVISTA A LA DOCENTE

Como estudiante de la carrera de Educación Básica de la Universidad Nacional de Loja, me dirijo a usted para solicitarle muy comedidamente se digne dar respuesta a las siguientes preguntas, las misma que tiene como objetivo conocer las falencias que presentan los estudiantes al momento de practicar valores y de esta manera reforzarlas mediante la utilización de estrategias lúdicas, siendo esto de gran beneficio.

1. ¿Pudiera definir lo que es una estrategia lúdica?

2. ¿Usted ha recibido capacitación sobre el manejo de estrategias lúdicas?

3. Efectivamente las estrategias lúdicas son procesos que favorecen el acercamiento al conocimiento de manera didáctica, agradable y dinámica, que en sus acciones se pueden aplicar anécdotas, adivinanzas, cuentos y un sin número de recursos que facilitan el aprendizaje en un ambiente de disfrute.

¿Considera usted importante la utilización de estrategias lúdicas al momento de fomentar la práctica de valores?

SI () NO () A VECES ()

¿Por qué?

4. La dramatización; cuentos; dinámicas; el juego; carteles, fábulas, entre otras, son estrategias lúdicas. ¿De acuerdo a su buen criterio cuál o cuáles de las estrategias lúdicas indicadas u otras que usted conozca, aplica durante el PEA para generar una adecuada práctica de valores en sus estudiantes?

Dramatización () Cuentos () Dinámicas () Juego ()

Carteles () Otras () ¿Cuáles?

5. **¿Considera usted que la aplicación de talleres sobre estrategias lúdicas fomentarán la práctica de valores?**

SI () NO () **¿Por qué?**

6. **¿Cuál es el número de estudiantes con el que usted trabaja en clases?**

7. **Éste número de estudiantes ¿Influye en la aplicación de las estrategias lúdicas? ¿Tiene alguna incidencia en el fomento de la práctica de valores?**

SI () NO () A VECES ()

¿Por qué?-----
-----.

8. **¿Considera que la enseñanza de valores es potestad de:**

LOS PADRES DE FAMILIA () DE LA ESCUELA () AMBOS ()

9. **El currículo 2016 señala que es importante trabajar con los estudiantes los tres valores fundamentales como la solidaridad, justicia e innovación, y con toda seguridad ustedes los docentes lo hacen, sin embargo ¿Aprecia usted que se debería incluir una asignatura obligatoria en las instituciones educativas en donde se enseñen los valores morales y cívicos desde la edad preescolar, siendo éste un espacio ideal para aplicar estrategias lúdicas?**

SI () NO ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
ENCUESTA AL ESTUDIANTE**

Estimados estudiantes

Dígnense contestar las siguientes preguntas relacionadas a las estrategias lúdicas que utiliza la docente en clase.

Instrucciones:

- a. Leer atentamente cada pregunta.
- b. Resolver la encuesta de forma individual y responsable.
- c. Marque con una (X) en el respectivo paréntesis la respuesta que considere correcta.

Estrategias lúdicas son útiles y efectivas para el aprendizaje porque constituye un medio que permiten realizar las clases mediante el juego haciéndolas más llamativas, fomentando las aptitudes, actitudes, compañerismo, la creatividad e imaginación.

1. ¿Conoces este concepto?

() Si. () No. Conoces otro concepto? Cuál?

2. ¿La maestra utiliza estrategias lúdicas el momento de compartir sus clases?

() Si. () No. A veces ()

3. ¿Cuál de las siguientes estrategias lúdicas utiliza tu maestra para compartir sus conocimientos?

Juego () Dinámicas de grupo () Cuentos ()
Fábulas () Dramatizaciones () Otras ()

4. ¿Las estrategias lúdicas utilizadas por la docente en el desarrollo de sus clases te permiten desarrollar valores?

() Si. () No. ¿Cómo?

5. ¿Cuáles de estos valores consideras tú has desarrollado por la adecuada utilización de estrategias lúdicas por parte de tu docente?

Puntualidad () Responsabilidad ()

Respeto () Honestidad ()

Solidaridad () Justicia ()

Innovación () **Otros ¿Cuáles?**

6. ¿Consideras que la enseñanza de valores se inicia en:

LA CASA () LA ESCUELA () AMBOS ()

7. ¿Crees que se debería incluir una asignatura obligatoria en tu escuela en donde se enseñen los valores, siendo éste un espacio ideal para aplicar estrategias lúdicas?

SI ()

NO ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
GUÍA DE OBSERVACIÓN DE LAS CLASES PARA VERIFICAR SI SE PRACTICAN VALORES.

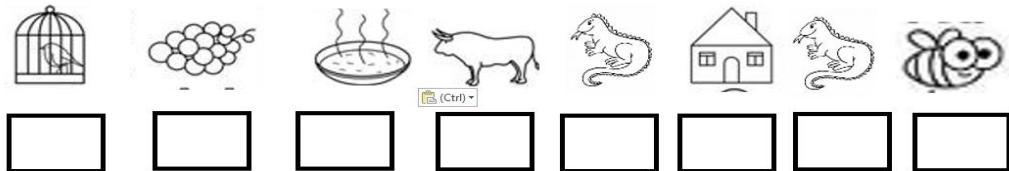
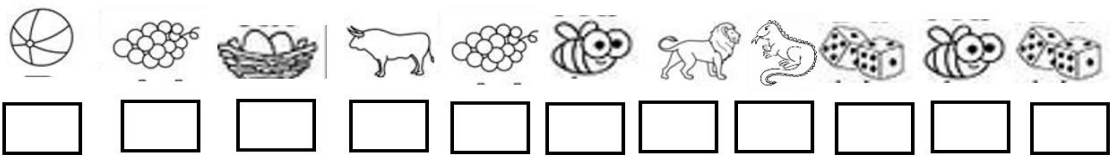
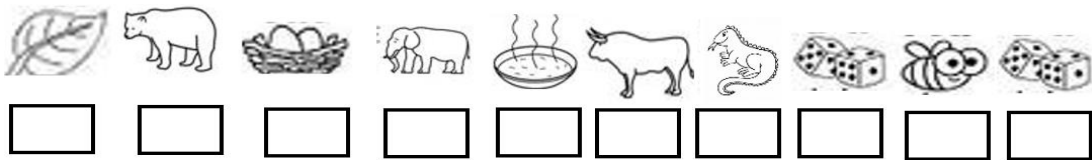
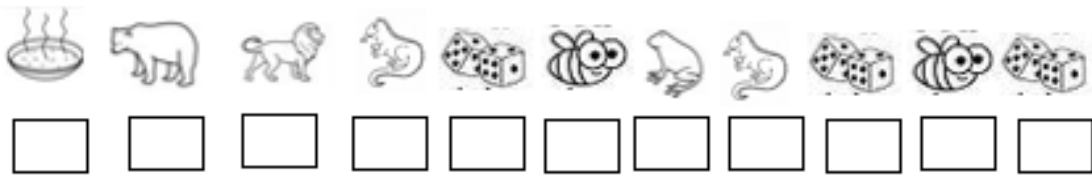
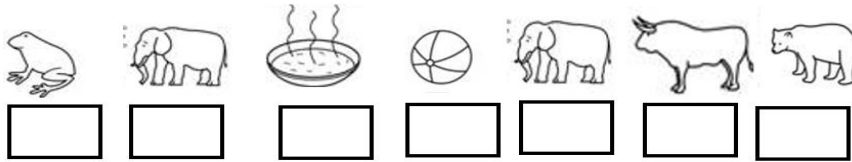
Escuela:			
Grado:			
Paralelo:			
Fecha:			
1. Organización y estructura de la clase	SI	NO	A VECES
La comunicación docente – estudiante permite el intercambio de ideas y se da en un clima de confianza, aceptación y respeto mutuo.			
La docente escucha atentamente a los estudiantes			
Si los estudiantes quieren hablar de algo, el profesor encuentra espacio para que lo hagan.			
Los estudiantes eran responsables con las tareas que debían cumplir.			
En esta clase se percibe un ambiente tranquilo, apacible y de respeto.			
Las actividades de la clase contribuyen a una sana convivencia en el aula.			
La docente procura que el contenido de la clase permita generar valores			
La docente formula metas de aprendizaje, claras, apropiadas para todos los alumnos y coherentes con el fin de generar valores.			
Los estudiantes expresan valores en el aula			
Los estudiantes al momento de trabajar en grupo son disciplinados.			
Existe buena comunicación entre el profesor y los estudiantes.			
Los estudiantes son solidarios al momento que un compañero necesita cualquier material, les prestan sin recibir nada a cambio.			
Los estudiantes son participativos durante el desarrollo de las clases.			



Anexo 5

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

- Encuentra el valor que está introducido en las imágenes descifrando letra por letra.



- Colorea las palabras de los valores ocultos en la sopa de letras.

R	E	S	P	E	T	O	G	A	S	Q
C	J	T	A	M	A	M	O	R	L	U
P	U	N	T	U	A	L	I	D	A	D
H	O	N	E	S	T	I	D	A	D	M
V	M	K	U	T	C	N	F	F	J	A
J	N	O	I	C	A	V	O	N	N	I
M	P	I	N	D	A	C	L	C	B	G
E	S	P	I	N	D	L	O	L	A	A
S	O	L	I	D	A	R	I	D	A	D
J	U	S	T	I	C	I	A	M	A	E

RESPECTO JUSTICIA SOLIDARIDAD HONESTIDAD PUNTUALIDAD
AMOR INNOVACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
EL ÁRBOL DE LOS VALORES

Había una vez un bosque que tenía muchos árboles y coloridas flores. Allí las mariposas enlazaban cientos de colores mientras que otras se embriagaban con su dulce néctar.

A veces, estas mariposas, por los penetrantes rayos del sol, se vislumbraban de color plata y otras de color oro.

El **hada Sarita** que recientemente había llegado al bosque se maravillaba mirando la fraternidad del paisaje. Hasta que fijó su mirada sobre una mariposa que con un mágico aleteo colocaba diferentes valores a las hojas de los árboles.

Asombrada por lo que estaba viendo, el hada Sarita se acercó a preguntar:

_ ¿Por qué esos árboles son tan hermosos?

La **mariposa Rosa** que era la guardiana de los árboles con una dulce sonrisa contestó:

_ Su belleza se fundamenta en que sus hojas están construidas en **valores humanos**.

_ **¿Qué son los valores?**_ curioseó el hada Sarita.

_ **Los valores son los que hacen que las personas sean mejores cada día**_ reveló la mariposa Rosa.

Al enterarse de esto, el hada Sarita pidió que le enseñara a construir el árbol de los valores y la mariposa Rosa le entregó unas hojas para que los seleccionara.

En ese momento el hada Sarita escogió **el valor de la justicia y la responsabilidad para las raíces. El valor del amor para el tronco. El valor del respeto, puntualidad, honestidad para las ramas.**

Y finalmente **el valor de la solidaridad, innovación, la autoestima y la diversión para las hojas.**

Después de haber terminado de construir el árbol de los valores se marchó a jugar. Volando libremente por el bosque, dejaba un círculo de luz tras su vuelo para que las mariposas lo atravesaran.

En seguida, bajaron a los llanos del bosque, formaron un círculo sobre las verdes hierbas y bailaron alegremente. Entre cantos y música el hada Sarita aprendió a bailar el vals de las mariposas.

Muy contenta se acercó a su árbol que sonriente florecía por los valores que tenía.

Y entendió que los valores son muy importantes para vivir en alegría y felicidad.

Anexo 6







ÍNDICE

PORTADA	i
CERTIFICACIÓN	ii
AUTORÍA	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO	vii
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS	viii
ESQUEMA DE TESIS	ix
a. TÍTULO	1
b. RESUMEN	2
ABSTRACT	3
c. INTRODUCCIÓN	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA	7
Valores	7
Definición	7
Importancia de los valores	8
Tipos de valores	8
Antivalores y su impacto en la vida del ser humano	10
Práctica de valores	11
La Educación como medio para la difusión de valores	12
El proceso de enseñanza-aprendizaje para fomentar valores	14
Estrategias lúdicas	14
Clasificaciones de las estrategias lúdicas	15
El juego	15
Material didáctico	18
e. MATERIALES Y MÉTODOS	22
f. RESULTADOS	27
g. DISCUSIÓN	40

h. CONCLUSIONES	44
i. RECOMENDACIONES	45
PROPUESTA ALTERNATIVA	46
j. BIBLIOGRAFÍA	74
k. ANEXOS	77
a. TEMA	78
b. PROBLEMÁTICA	79
c. JUSTIFICACIÓN	81
d. OBJETIVOS	82
e. MARCO TEÓRICO	83
f. METODOLOGÍA	107
g. CRONOGRAMA	112
h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO	113
i. BIBLIOGRAFÍA	114
ÍNDICE	127