

**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**DEPARTAMENTO PEDAGÓGICO DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**



**TESIS**

**INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN LA  
FORMACIÓN DE VALORES DE LOS ALUMNOS  
DEL QUINTO GRADO DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA N° 32231 “HIPÓLITO UNANUE” OBAS  
- 2015**

**Tesis para Optar el Título de Licenciado de Educación en la Especialidad  
de Educación Primaria.**

**PRESENTADO POR:**

**HUARANGA RAMOS, Adina Bería**

**RAMOS PAJUELO, Izaquiel**

**ROJAS LIVIA, Ever**

**HUÁNUCO - PERÚ**

**2015**



**ASESOR**

**Dr. Eladio Flavio, VELEZ DE VILLA ESPINOZA.**

**DEDICATORIA**

**EVER**

A mis padres por el apoyo que me brindaron durante toda mi carrera profesional.

**ADINA BERÌA**

A mis padres por el apoyo brindado para llegar con éxito mis objetivos profesionales.

**IZAQUIEL**

A mis queridos padres por el sacrificio de apoyarme en toda la etapa de mi vida.

## **AGRADECIMIENTO**

A la Universidad Nacional Hermilio Valdizan, nuestra alma mater en nuestra formación profesional.

A la Facultad de Ciencias de la Educación, que nos albergó durante 5 años, para ser excelentes profesionales en Ciencias de la Educación.

A la Escuela Profesional de Educación Primaria de la sede descentralizada de Obas y a sus docentes quienes vertieron en nosotros todos sus conocimientos y experiencias, para formarnos profesionalmente y llevar alto nuestra carrera.

Al asesor Eladio Flavio Velez de Villa Espinoza, por su abnegado sacrificio de orientación, quien con su apoyo inagotable la ejecución y culminación del presente trabajo de investigación.

Al Director Darwin Abad Casimiro, al docente del quinto grado de la I.E.” Hipólito Unanue” y a los padres de familia; quienes con su autorización y entusiasmo nos partieron aplicar nuestro trabajo de investigación.

## RESUMEN

El objetivo del presente trabajo de investigación se ha centrado en demostrar que determinar la influencia que tienen los juegos didácticos en la formación de valores en los alumnos del quinto grado de la Institución Educativa N°32231 “Hipólito Unanue” de Obas, 2015. Por ello, que luego del planteamiento del problema se formuló el siguiente problema: ¿Qué influencia tienen los juegos didácticos en la formación de valores en los alumnos del quinto grado de la Institución Educativa N°32231 “Hipólito Unanue” de Obas, 2015?

Aunque inicialmente hubo cierta resistencia en los alumnos, con el transcurrir del tiempo se volvieron más accesibles y tras la experiencia que duro tres meses se pudo apreciar que los niños interiorizaban paulatinamente los valores de: Honradez, Veracidad y Responsabilidad. Para medir cuán efectivo resultaban los juegos didácticos, se utilizó la ficha de observación, con escalamiento tipo Likert, con indicadores logrados en cada sesión de aprendizaje. Cada sesión de aprendizaje se desarrolló siguiendo las secuencias de: presentación de los juegos didácticos, ejecución de los juegos didácticos, reflexión y discusión del mensaje de los juegos didácticos.

Después de la experiencia, pudo constatarse que los juegos didácticos son efectivos en la práctica de los valores mencionados y que su efecto podría ser mayor si el tiempo de experimentación fuera más prolongado.

Se utilizó el diseño cuasi experimental que contó con dos grupos: experimental y control, aplicando el pre y post test para identificar los niveles en la práctica de valores. Se llegó a la conclusión que determinó que existen diferencias significativas entre ( $p\text{-valor}=0.000 < \alpha= 0.05$ ) de la prueba T de

Student, en ese sentido se determinó la influencia que tienen los juegos didácticos en la formación de valores en los alumnos del quinto grado de la Institución Educativa N°32231 “Hipólito Unanue” de Obas, , con la comparación del post test del grupo experimental y grupo control, por lo que aceptamos la hipótesis General de la investigación en la que nos expresa: “Si aplicamos los juegos didácticos entonces influenciará significativamente la formación de valores en los alumnos del quinto grado de la Institución Educativa N°32231 “Hipólito Unanue” de Obas, 2015.”

**PALABRAS CLAVE:** juegos didácticos, práctica de valores, honradez, veracidad y responsabilidad.

## ABSTRACT

The objective of this research work has been to demonstrate that the influence of didactic games in the formation of values in the students of the fifth grade of Educational Institution No. 32231 "Hipólito Unanue" of Obas, 2015. , That after the approach of the problem the following problem was formulated: What influence do the didactic games have on the formation of values in the students of the fifth grade of Educational Institution No. 32231 "Hipólito Unanue" of Obas, 2015?

Although initially there was some resistance in the students, with the passage of time they became more accessible and after the experience that lasted three months it was observed that children gradually internalized the values of: Honesty, Truthfulness and Responsibility. To measure how effective didactic games resulted, the observation sheet, with Likert-type scaling, was used with indicators achieved in each learning session. Each learning session was developed following the sequences of: presentation of the didactic games, execution of the didactic games, reflection and discussion of the message of the didactic games.

After the experiment, it was found that the didactic games are effective in the practice of the mentioned values and that their effect could be greater if the time of experimentation were more prolonged.

The quasi experimental design was used, which had two groups: experimental and control, applying the pre and post test to identify the practical levels of values. It was concluded that there were significant differences between the Student's t-test ( $p\text{-value} = 0.000 < \alpha = 0.05$ ), in that sense the influence of didactic games in the formation of values in students Of the fifth

grade of Educational Institution No. 32231 "Hipólito Unanue" of Obas, with the comparison of the post test of the experimental group and control group, so we accept the General hypothesis of the research in which it says: "If we apply The didactic games will then significantly influence the formation of values in the fifth grade students of the Educational Institution No. 32231 "Hipólito Unanue" of Obas, 2015. "

**KEY WORDS:** didactic games, practice of values, honesty, veracity and responsibility.

## INTRODUCCIÓN

Nos es grato poner a vuestra consideración la tesis titulada: Influencia de los Juegos Didácticos en la Formación de Valores de los alumnos del quinto grado de la Institución Educativa N° 32231 “Hipólito Unanue” Obas - 2015, el mismo que obedece a nuestro interés por la investigación.

Por ello fue que se aplicó los juegos didácticos, donde nosotros y con la ayuda de los niños(as) se realizó las sesiones de formación de valores en el salón del 5to grado del I.E. N° 32231 Hipolito Unanue; por ello, con la investigación pretendemos mejorar la formación de los valores morales.

Para la presente investigación, partimos del siguiente objetivo general: Determinar la influencia que tienen los juegos didácticos en la formación de valores en los alumnos del quinto grado de la Institución Educativa N°32231 “Hipólito Unanue” de Obas, 2015.

La hipótesis que se planteó para la investigación es: Si aplicamos los juegos didácticos entonces influenciará significativamente la formación de valores en los alumnos del quinto grado de la Institución Educativa N°32231 “Hipólito Unanue” de Obas, 2015

El trabajo de la investigación que ponemos a vuestra consideración está estructurado en cinco capítulos:

**En el capítulo I:** Denominado problema de investigación, hacemos una visión panorámica del problema, formulamos el problema, los objetivos, las hipótesis, la justificación la viabilidad y limitaciones de la investigación.

**En el capítulo II:** Denominado marco teórico, damos a conocer los antecedentes, bases teóricas y definición de términos de nuestras dos variables de estudio.

**En el capítulo III:** Designado como marco metodológico, se especifican el tipo de investigación, diseño y esquema de investigación, la población y muestra, instrumento que se utilizó para la recolección de datos y la técnica de recojo, procesamiento y presentación de datos.

**En el capítulo IV:** Denominado resultado, procesamos, analizamos los datos. En este capítulo también contrastamos y probamos las hipótesis.

**En el capítulo V:** Designado como discusión de resultados.

Finalmente consideramos las conclusiones, sugerencias, bibliografía y anexos.

**Los tesisistas.**

## INDICE

<b>DEDICATORIA</b> -----	<b>III</b>
<b>AGRADECIMIENTO</b> -----	<b>IV</b>
<b>RESUMEN</b> -----	<b>V</b>
<b>ABSTRACT</b> -----	<b>VII</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b> -----	<b>IX</b>
<b>INDICE</b> -----	<b>XI</b>
<b>EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN</b> -----	<b>1</b>
<b>1.1 Descripción del problema.</b> -----	<b>1</b>
<b>1.2 Formulación del problema.</b> -----	<b>5</b>
1.2.1 Problema general.-----	5
1.2.2 Problemas específicos.-----	5
<b>1.3 Objetivo de investigación.</b> -----	<b>5</b>
1.3.1 Objetivo general.-----	5
1.3.2 Objetivos específicos.-----	5
<b>1.4 Hipótesis</b> -----	<b>6</b>
1.4.1 Hipótesis general:-----	6
1.4.2 Hipótesis específicas:-----	6
1.4.3 Variables-----	6
1.4.3.1 Variable independiente:-----	6
1.4.3.2 Variable dependiente:-----	6
1.4.4 Operacionalización de variables-----	7
<b>1.5 Justificación e importancia.</b> -----	<b>8</b>
<b>1.6 Viabilidad.</b> -----	<b>8</b>
<b>1.7 Limitaciones.</b> -----	<b>8</b>
<b>MARCO TEÓRICO.</b> -----	<b>10</b>
<b>2.1 Antecedentes.</b> -----	<b>10</b>
<b>2.2 Bases teóricas.</b> -----	<b>13</b>
2.2.1 Juegos didácticos.-----	13
2.2.1.1 Concepto de juegos-----	13
2.2.1.2 Importancia del juego-----	15
2.2.1.3 Características del juego-----	19
2.2.1.4 Clasificación del juego-----	20
2.2.1.5 Los juegos didácticos-----	22
2.2.2 Formación en valores.-----	24
2.2.2.1 Concepto de valor-----	24
2.2.2.2 Importancia y características de los valores.-----	27
2.2.2.3 Clasificación de los valores-----	30
2.2.2.4 Los valores morales-----	31
2.2.2.4.1 El valor de honradez-----	31
2.2.2.4.2 El valor de la veracidad-----	32
2.2.2.4.3 El valor: responsabilidad-----	32
2.2.2.5 Los valores en la escuela-----	33

2.3	Definición de términos-----	34
<b>MARCO METODOLÓGICO -----</b>		<b>37</b>
3.1	Tipo de investigación. -----	37
3.2	Diseño de la investigación.-----	37
3.3	Población y muestra -----	38
3.3.1	Población-----	38
3.3.2	Muestra-----	39
3.4	Instrumentos de recolección de datos.-----	39
3.5	Técnicas de recojo, procesamiento y presentación de datos.-----	40
3.5.1	Técnicas de recojo de datos.-----	40
3.5.2	Técnicas de procesamiento de datos. -----	40
3.5.3	Técnicas de presentación de datos.-----	41
<b>RESULTADOS-----</b>		<b>42</b>
4.1	Presentación de resultados. -----	42
4.1.1	Análisis de datos del grupo control-----	43
4.1.2	Análisis de datos del grupo experimental-----	50
4.2	Contrastación y prueba de la hipótesis general. -----	56 -
<b>DISCUSIÓN DE RESULTADOS -----</b>		<b>63 -</b>
<b>CONCLUSIONES.-----</b>		<b>68 -</b>
<b>RECOMENDACIONES.-----</b>		<i>¡Error! Marcador no definido.</i>
<b>BIBLIOGRAFÍA -----</b>		<i>¡Error! Marcador no definido.</i>

## **CAPÍTULO I**

### **EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

#### **1.1 Descripción del problema.**

En la sociedad que actualmente vivimos existen numerosos problemas, muchos de ellos se deben a factores que de una u otra manera han influenciado en los conceptos y prácticas de valores ético- morales, dando como resultado una crisis socio-cultural que ha repercutido en la familia y la sociedad, alterando y desintegrando conceptos de la misma.

Las preocupaciones respecto a los problemas de la educación en valores son comprensibles y válidas. Preocupa observar escándalos de corrupción todos los días y constatar el grado en que la corrupción ha calado en todas las esferas de nuestra sociedad. Es legítimo también poner las esperanzas en la educación como la mejor manera de prevenir que sucesos como los que vemos a diario ocurran en el futuro. Sin embargo,

las soluciones que desde diversas instancias se plantean para esta problemática son cuando menos insuficientes, sino abiertamente equivocadas y nocivas para los fines de la educación. (Frisancho, 2013)

Los agentes educativos reconocen plenamente la importancia de la formación ciudadana y de valores morales, pero esto no ha redundado en ninguna propuesta coherente sobre el tema. Hay escasas propuestas existentes referentes a la formación de los alumnos con respecto a los valores. Inclusive el estado hizo una declaratoria de emergencia de la educación frente a los valores por los años 2003, por el motivo de que los alumnos adolecen de una visión ingenua del desarrollo humano, visión que da excesivo peso al ambiente y lo califica como el más importante factor en el crecimiento moral de la persona, y que descuida los procesos cognitivos y afectivos que subyacen a la construcción de cualquier sistema ético.

El problema también radica en nuestro sistema educativo que descuida las capacidades que permiten a las personas discernir lo bueno de lo malo, plantear perspectivas y ser empáticos con los demás, por lo que es un sistema educativo que no podrá formar estudiantes, respetuosos, justos y responsables. Todos estos problemas relacionados a la falta de práctica de valores ético-morales han repercutido dentro del campo educativo y específicamente a nivel de las aulas, ya que las preocupaciones mayores de los tutores y docentes que detectaron es que ciertos alumnos con frecuencia practican agresiones constantes, insultos, la falta de honradez, de responsabilidad, trasgresión de normas, faltas de respeto, la mentira, etc. Que preocupan a los profesores, por ser

comportamientos indeseables y, en segundo lugar, porque perjudican extraordinariamente el clima institucional y desorienta su aprendizaje.

Los valores son creaciones humanas que tenemos que desarrollar en los alumnos para que estos construyan una sociedad dinámica, evolutiva y que sean capaces de reflexionar ante una problemática social que se les presenta en la vida diaria, pero también es importante que los valores se transmitan y asimilen por aprendizaje social no solo a la espera que sea la educación quien se encargue de transmitirlos a los estudiantes. Los valores son frutos de la reflexión colectiva de los grupos humanos y de la acción comunicativa sobre los modos de satisfacer las necesidades humanas naturales y culturales, mejorar las situaciones personales y sociales, imaginando otras situaciones individuales y colectivas deseables y posibles (Hernández, 2014)

De esta manera algunos grupos de niños carecen la práctica de valores constituyendo un problema de primer orden, que desencadena en que puede llegar a hacer imposible sus aprendizajes y convivencia misma entre compañeros.

La Institución Educativa y el aula es el espacio en el que esos problemas surgen a veces, pero, justamente por ser un espacio educativo, de ser también el lugar en el que estos problemas deben encontrar un tratamiento adecuado y su respectiva solución. La escuela es un lugar para la educación y la practica de valores. La práctica de valores en la escuela se produce no tanto a través de la instrucción explícita, sino a través de la orientación de sus docentes.

En la Institución Educativa “Hipólito Unanue”, los alumnos del quinto grado de primaria prioritariamente, presentaron problemas de valores,

haciéndose notorio en la pérdida constante de útiles escolares en el aula, como lápices, borradores y lapiceros; asimismo, algunos niños incumplen sus tareas, evadiendo sus responsabilidades, incurren en el plagio y suelen frecuentemente mentir, entre otras características. Al caracterizar específicamente a los alumnos con la carencia del valor de la honradez, se encontraban alumnos que solían llevarse los lápices, borradores, tajadores de sus compañeros, sin importar las necesidades de sus dueños, también se observó carencia del valor veracidad, manifestada en las mentiras y encubrimiento y finalmente se observó falta de responsabilidad, ya que hubo incumplimientos de tareas, actividades y funciones encomendadas con anticipación.

Al indagar sobre las causas, se detectó a la familia, ya que los padres no decían nada cuando sus hijos llegaban con materiales que no les correspondían, es por ello, que los alumnos se acostumbraban a apoderarse de lo que no les pertenecían; asimismo el docente que no es estricto en el cumplimiento de las normas. Tanto los docentes y sobre todos los padres parecen cumplir una función más policial que formativa en relación con el tema. Están ahí para denunciar irregularidades para juzgar o supervisar la labor de los docentes, pero parecen no tener nada que ver con los valores vigentes.

Por otro lado, los juegos didácticos, como una estrategia, permitió lograr la práctica en la formación de los valores, manifestándose en actitudes observables dentro y fuera del aula.

## **1.2 Formulación del problema.**

### **1.2.1 Problema general.**

¿Qué influencia tienen los juegos didácticos en la formación de valores en los alumnos del quinto grado de la Institución Educativa N°32231 “Hipólito Unanue” de Obas, 2015?

### **1.2.2 Problemas específicos.**

- a) ¿Cuál es el nivel de la práctica de los valores que se encuentran los alumnos del quinto grado del grupo control después de aplicar el pre y post test, en la Institución Educativa N°32231 “Hipólito Unanue” de Obas, 2015?
- b) ¿Cuál es el nivel de la práctica de los valores que se encuentran los alumnos del quinto grado del grupo experimental después de aplicar el pre y post test, en la Institución Educativa N°32231 “Hipólito Unanue” de Obas, 2015?

## **1.3 Objetivo de investigación.**

### **1.3.1 Objetivo general.**

Determinar la influencia que tienen los juegos didácticos en la formación de valores en los alumnos del quinto grado de la Institución Educativa N°32231 “Hipólito Unanue” de Obas, 2015.

### **1.3.2 Objetivos específicos.**

- a) Medir el nivel de la práctica de valores en que se encuentran los alumnos del cuarto grado del grupo control después de aplicar el pre y post test, de la Institución Educativa N°32231 “Hipólito Unanue” de Obas, 2015.

- b) Medir el nivel de la práctica de valores en que se encuentran los alumnos del cuarto grado del grupo experimental después de aplicar el pre y post test, de la Institución Educativa N°32231 “Hipólito Unanue” de Obas, 2015.

## **1.4 Hipótesis**

### **1.4.1 Hipótesis general:**

Si aplicamos los juegos didácticos entonces influenciará significativamente la formación de valores en los alumnos del quinto grado de la Institución Educativa N°32231 “Hipólito Unanue” de Obas, 2015.

### **1.4.2 Hipótesis específicos:**

- a) Los alumnos del quinto grado de educación primaria del grupo control después de aplicar el pre y post test, de la Institución Educativa N°32231 “Hipólito Unanue” de Obas, se encuentran en el nivel baja en la práctica de valores.
- b) Los alumnos del quinto grado de educación primaria del grupo experimental después de aplicar el pre y post test, de la Institución Educativa N°32231 “Hipólito Unanue” de Obas, se encuentran en el nivel alta en la práctica de valores.

### **1.4.3 Variables**

#### **1.4.3.1 Variable independiente:**

Juegos didácticos

#### **1.4.3.2 Variable dependiente:**

Formación en valores

## 1.4.4 Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	UNIDAD DE MEDIDA	INSTRUMENTO
<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b> Los juegos didácticos	Juegos de la honradez	Facilita la entrega de materiales Desarrolla la actitud del cuidado de los materiales de los demás.	Escala de LIKERT: 0: Nunca 1: Escasamente 2: Regularmente 3: Casi frecuentemente 4: Frecuentemente	-Ficha de observación - Cuestionario
	Juegos de la veracidad	Desarrolla la capacidad de decir la verdad. Mejora las relaciones entre compañeros- Promueve el no encubrimiento		
	Juegos de la responsabilidad	Desarrolla la puntualidad Permite la participación activa Permite el cumplimiento de funciones		
<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b> Formación de valores	- Honradez	Devuelve las cosas prestadas Entrega las cosas que encuentra dentro del aula Cuida y guarda los materiales del aula. Cumple sus tareas personalmente. Ayuda a buscar los objetos que se perdieron.	Escala de LIKERT: 0: Nunca 1: Escasamente 2: Regularmente 3: Casi frecuentemente 4: Frecuentemente	-Ficha de observación
	- Veracidad.	Dice la verdad No se aprovecha de las oportunidades fáciles. No encubre la falta de honradez de sus compañeros Da aviso sobre algún objeto que se perdió No copia las respuestas de sus demás compañeros. Denuncia situaciones deshonestas que se da dentro del salón de clase		
	Responsabilidad	Devuelve las cosas prestadas Entrega las cosas que encuentra dentro del aula Cuida y guarda los materiales del aula. Cumple sus tareas personalmente. Ayuda a buscar los objetos que se perdieron		

### **1.5 Justificación e importancia.**

El trabajo de investigación que presentamos responde a una problemática objetiva que se ve reflejada en los niños y niñas por su poca falta de la formación de los valores. Nuestro trabajo de investigación se justifica porque es muy frecuente que la mayoría de los alumnos del nivel primaria no pongan en práctica los valores, precisamente por carecer de un grado de interés del docente para con sus alumnos, cuidar con esmero su formación. Los niños al no poner en práctica los valores se les hace difícil desenvolverse en la sociedad.

Por otra parte, el uso de juegos didácticos es una opción para que los niños puedan mejorar su capacidad y actitud frente a los valores. Por ello nuestro programa de “Juegos didácticos” referentes a la honradez, veracidad y responsabilidad para la práctica de valores fue un estudio muy oportuno para mejorar el comportamiento del estudiante obasino muy venido a menos en nuestro medio.

### **1.6 Viabilidad.**

El presente trabajo de investigación fue viable ya que contamos con los recursos humanos y materiales necesarios para la dicha investigación con conocimientos y bibliografías propios de la investigación.

A la vez, con el apoyo del personal docente y administrativo de la Institución Educativa N°32231 “Hipólito Unanue” de Obas.

### **1.7 Limitaciones.**

La ejecución del presente trabajo se vio limitada en los siguientes aspectos:

- ✓ Al buscar información se observó una limitada experiencia de los autores en el campo de la investigación que fueron superadas por el asesoramiento de los docentes responsables del curso.
- ✓ Desorden por parte de los niños durante el desarrollo del programa, se superó a través de dinámicas, logrando la atención e interés de ellos.
- ✓ Poca bibliografía especializada para la elaboración del trabajo de investigación.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO.**

#### **2.1 Antecedentes.**

Después de realizar búsquedas en las diferentes bibliotecas y fuentes confiables en internet, hemos encontrado los siguientes trabajos de investigación.

##### **A nivel local**

1. Rojas Gonzáles, J y Otros (2003). *Las dinámicas grupales como técnica para la práctica y aprendizaje de valores en los alumnos del tercer grado de educación primaria del CNI. Mariscal Cáceres Sector San Luis - Paucarbamba – 2003.* (Tesis de Pre grado), Huánuco, Perú.

Llegaron a las siguientes conclusiones:

- a) Se ha comprobado que el grupo de trabajo después de la aplicación de las dinámicas grupales logró un incremento favorable en el aprendizaje y práctica de valores individuales y sociales.

- b) Se ha comprobado que los valores individuales y sociales se afianzaron en el grupo de trabajo demostrando la eficiencia en la selección y aplicación de las dinámicas grupales.
  - c) Las aplicaciones de los juegos didácticos favorecen positivamente el desarrollo de los valores individuales y grupales tales como: responsabilidad, solidaridad, participación e integración.
2. Apolinario Huaranga, Lucio y otros (2006). Los cuentos infantiles en el desarrollo de los valores en los alumnos del quinto grado, de la I.E. N° 32234, Distrito De Pampamarca – Yarowilca, 2006. (Tesis de pre grado). Huánuco, Perú Llegaron a las siguientes conclusiones:
- a) El nivel real y objetivo del cuento infantil en el desarrollo de valores se ha demostrado la efectividad del cuento infantil para el desarrollo de valores.
  - b) La relación pedagógica entre cuento infantil y la práctica de valores directamente determinante y significativa para la mejora de sus aprendizajes.
  - c) Los docentes de educación primaria que laboran en la I.E. N° 32234 “Pampamarca” después de esta investigación reconocen los efectos del cuento infantil en el desarrollo de valores y sus aprendizajes.
3. Fabián Curalla, Delia (2003). Influencia del programa experimental de valores en el desarrollo del auto reconocimiento y autovaloración en los niños del sexto grado de primaria de la E.P. N° 32011 “Hermilio Valdizán” De Huanuco, 2003”. (Tesis de titulación). Instituto Superior

Pedagógico “Marcos Duran Martel. Huánuco, Perú. Llegaron a las siguientes conclusiones:

a) El programa experimental de valores influye eficientemente en el desarrollo del auto-reconocimiento de sus características físicas, psíquicas, sociales y en el desarrollo de la capacidad de auto-valorar sus características físicas, psíquicas y sociales de los alumnos de los niños y niñas del sexto grado de primaria de la E.P: N° 32213 “Hermilio Valdizán” de Huánuco.

4. Trujillo Santos, Sulfito (2013). La expresión artística en el desarrollo de los valores a través de la enseñanza con títeres en los alumnos del segundo grado de la E.P.M. N° 33073 “Santa Rosa Baja Huánuco, 2003.(Tesis de Titulación). Instituto Superior Pedagógico “Marcos Duran Martel. Llegaron a las siguientes conclusiones:

a) La expresión artística influye en el desarrollo de los valores a través de la enseñanza con títeres, ya que los alumnos que experimentaron esta enseñanza desarrollaron mejor sus valores pasando de una escala valorativa de regular a buena.

b) La actuación artística, del mismo modo, se desarrolló mejor en alumnos que experimentaron la enseñanza con títeres, ya que, de una escala valorativa de regular, también pasaron a una escala valorativa de buena.

5. Lino Abundio, Aedith (2001). Programa. experimental de valores en el desarrollo de la autoestima de los alumnos del quinto grado de primaria del C.E. N° 32223 – 2001. Llegaron a las siguientes conclusiones:

- a) El programa experimental de valores influye en el desarrollo de la autoestima de los alumnos del quinto grado del C.E. N° 32213 Paucarbamba 2001.
- b) El programa experimental de valores influye eficientemente en el desarrollo del auto-concepto de los alumnos del quinto grado del C.E. N° 32213 Paucarbamba 2001.
- c) El programa experimental de valores influye eficientemente en la auto-aceptación y auto-respeto de los alumnos del quinto grado del C.E. N° 32213 Paucarbamba 2001.

## **2.2 Bases teóricas.**

### **2.2.1 Juegos didácticos.**

#### **2.2.1.1 Concepto de juegos**

«El vocablo juego, que proviene del latín iocus, es definido como la acción y efecto de jugar, pasatiempo o diversión. Es un ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. También es considerado como una acción que nace espontáneamente por la mera satisfacción que este otorga. El vocablo jugar, deriva del latín iocari, y se define como hacer algo con el sólo fin de entretenerse o divertirse, hacer travesuras, tomar parte en un juego.» (Diccionario de la Lengua Española, 2014)

«Al jugar, el niño aprende y desarrolla su pensamiento, su imaginación, su creatividad. El juego le provee un contexto dentro del cual puede ensayar formas de responder a las preguntas con las que se enfrenta, y también construir conocimientos nuevos. El juego lo ayuda a reelaborar sus experiencias y es un importante factor de equilibrio y dominio de sí. Al mismo tiempo, el juego le permite

comunicarse y cooperar con otros y ampliar el conocimiento que tiene del mundo social.» (Sarlé, Garrido, Rosemberg y Rodríguez Sáenz, 2008, p. 20)

Para Rousseau (1962) «el juego es el modo de expresión del niño pequeño y su felicidad. Es autorregulador de su conducta y ejercicio de su libertad» (p. 68), mientras para Moreno, (2002) «acción de jugar, pasatiempo o diversión.» (p. 21). También podemos decir que «el juego es la actividad que más interesa y divierte, al tiempo que constituye un elemento fundamental para el desarrollo de las potencialidades y la configuración de la personalidad adulta» (Marrón, 2008, p. 48) o como lo expresa Borja y Martín, (2007) «el juego involucra a la persona entera: su cuerpo, sus sentimientos y emociones, sus inteligencias... Facilita la igualdad de posibilidades, permite ejercitar las posibilidades individuales y colectivas. Los niños que juegan mucho podrán ser más dialogantes, creativos y críticos con la sociedad» (Borja y Martín, 2007, p. 14) y finalmente Caillois citado por UNESCO (1980) expresa que el juego se define entonces “como una actividad:

1. **Libre:** A la que el jugador no puede ser obligado sin que el juego pierda inmediatamente su carácter de diversión atractiva y gozosa;
2. **Separada:** Circunscrita en límites de espacio y de tiempo precisos y fijados de antemano;
3. **Incierta:** Cuyo desarrollo no puede determinarse, y cuyo resultado no puede fijarse previamente, dejándose Obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta latitud en la necesidad de inventar;

4. **Improductiva:** Que no crea bienes, ni riqueza, ni elemento nuevo alguno; y, salvo transferencias de propiedad dentro del círculo de los jugadores, conducente a una situación idéntica a la del comienzo de la partida;
5. **Reglamentada:** Sometida a reglas convencionales que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una legislación nueva, única que cuenta;
6. **Ficticia:** Acompañada de una conciencia específica de realidad segunda o de franca irrealidad en relación con la vida ordinaria.”  
(p. 7)

#### 2.2.1.2 Importancia del juego

El juego es importante porque «Contribuye de un modo muy positivo a todos los aspectos del crecimiento.» (Garaigordobil, 2008, p. 13)

Desde el punto de vista del progreso psicomotor, Garaigordobil, (2008, p. 14) afirma que el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo, se sirven para su desenvolvimiento de las actividades lúdicas. Los juegos de movimiento que los niños y niñas realizan a lo largo de la infancia, juegos de movimiento con su cuerpo, con objetos y con los compañeros, fomentan el desarrollo de las funciones psicomotrices, es decir, de la coordinación motriz y la estructuración perceptiva. En estos juegos, los niños:

- ✓ Descubren sensaciones nuevas.

- ✓ Coordinan los movimientos de su cuerpo, que se tornan progresivamente más precisos y eficaces (coordinación dinámica global, equilibrio...).
- ✓ Desarrollan su capacidad perceptiva (percepción viso-espacial, auditiva, rítmico-temporal...).
- ✓ Estructuran la representación mental del esquema corporal, el esquema de su cuerpo.
- ✓ Exploran sus posibilidades sensoriales y motoras, y amplían estas capacidades.
- ✓ Se descubren a sí mismos en el origen de las modificaciones materiales que provocan cuando modelan, construyen... .
- ✓ Van conquistando su cuerpo y el mundo exterior (Garaigordobil, 2008, p. 14)

Para Garaigordobil, (2008, p. 14) el juego desde «El punto de vista del desarrollo intelectual, jugando los niños aprenden, porque obtienen nuevas experiencias, porque es una oportunidad para cometer aciertos y errores, para aplicar sus conocimientos y para solucionar problemas. El juego crea y desarrolla estructuras de pensamiento, origina y favorece la creatividad infantil; es un instrumento de investigación cognoscitiva del entorno. Y por lo que es importante:

- El juego es un instrumento que desarrolla las capacidades del pensamiento

- Primero estimula el pensamiento motriz, después el pensamiento simbólico-representativo y, más tarde, el pensamiento reflexivo, la capacidad para razonar.
- El juego es una fuente de aprendizaje que crea zonas de desarrollo potencial.
- El juego es un estímulo para la atención y la memoria, que se amplían al doble.
- El juego fomenta el descentramiento cognitivo, porque en él los niños van y vienen de su papel real al rol y, además, deben coordinar distintos puntos de vista para organizar el juego.
- El juego origina y desarrolla la imaginación, la creatividad. El juego es siempre una actividad creadora, un trabajo de construcción y creación, incluso cuando los niños juegan a imitar la realidad la construyen internamente.
- Es un banco de pruebas donde experimentan diversas formas de combinar el lenguaje, el pensamiento y la fantasía. . El juego estimula la discriminación fantasía-realidad.
- En el juego realizan simbólicamente acciones que tienen distintas consecuencias de las que tendrían en la realidad, y esto es un contraste fantasía-realidad.
- El juego potencia el desarrollo del lenguaje. Por un lado, están los juegos lingüísticos (desde las vocalizaciones del bebé a los trabalenguas, canciones...).
- Por otro lado, para jugar el niño necesita expresarse y comprender, nombrar objetos..., lo que abre un enorme campo de expansión

lingüística, sin desestimar que los personajes implican formas de comportamiento verbal, lo que comporta un aprendizaje.

- La ficción del juego es una vía de desarrollo del pensamiento abstracto. Los juegos simbólicos inician y desarrollan la capacidad de simbolizar que está en la base de las puras combinaciones intelectuales.
- En el juego simbólico se produce por primera vez una divergencia entre lo semántico (caballo) y lo visual (palo) y por primera vez se inicia una acción que se deriva del pensamiento (cabalgar) y no del objeto (golpear). Y esta situación ficticia es un prototipo para la cognición abstracta.

«Desde el punto de vista de la sociabilidad, mediante el juego entra en contacto con sus iguales, lo que le ayuda a ir conociendo a las personas que le rodean, a aprender normas de comportamiento y a descubrirse a sí mismo en el marco de estos intercambios. Las relaciones que existen entre el juego y la socialización infantil se podrían resumir en una frase: «El juego llama a la relación y sólo puede llegar a ser juego por la relación» (Garaigordobil, 2008, p. 16)

Y finalmente desde el punto de vista del desarrollo afectivo-emocional, «El juego es una actividad que le procura placer, entretenimiento y alegría de vivir, que le permite expresarse libremente, encauzar sus energías positivamente y descargar sus tensiones. Es refugio frente a las dificultades que el niño se encuentra en la vida, le ayuda a reelaborar su experiencia acomodándola a sus necesidades, constituyendo así un importante factor de equilibrio psíquico y de dominio de sí mismo.» (Garaigordobil, 2008, p. 18)

### 2.2.1.3 Características del juego

Garaigordobil (1992) citado por Moreno Murcia y Rodríguez García, (1996) detallan las características generales del juego:

- ✓ **Actividad fuente de placer:** Es divertido y generalmente suscita excitación y hace aparecer signos de alegría y hasta carcajadas.
- ✓ **Experiencia que proporciona libertad y arbitrariedad:** Pues la característica principal del juego es que se produce sobre un fondo psíquico general caracterizado por la libertad de elección.
- ✓ **La ficción es su elemento constitutivo:** Se puede afirmar que jugar es hacer el “Como sí” de la realidad, teniendo al mismo tiempo conciencia de esa ficción. Por ello, cualquier cosa puede ser convertida en un juego y cuanto más pequeño es el niño y la niña, mayor es su tendencia a convertir cada actividad en juego, pero lo que caracteriza el juego no es la actividad en sí misma, sino la actitud del sujeto frente a esa actividad.
- ✓ **Actividad que implica acción y participación:** Pues jugar es hacer, y siempre implica participación activa del jugador y de la jugadora, movilizándose a la acción.
- ✓ **Actividad seria:** El juego es tomado por el niño y la niña con gran seriedad, porque en el niño y la niña, el juego es el equivalente al trabajo del adulto, ya que en él afirma su personalidad, y por sus aciertos se crece lo mismo que el adulto lo hace a través del trabajo. Pero si la seriedad del trabajo del adulto tiene su origen en sus resultados, la seriedad del juego infantil tiene su origen en afirmar su ser, proclamar su autonomía y su poder.

- ✓ **Puede implicar un gran esfuerzo:** En ocasiones el juego puede llevar a provocar que se empleen cantidades de energía superiores a las requeridas para una tarea obligatoria.
- ✓ **Elemento de expresión y descubrimiento de sí mismo y del mundo:** El niño y la niña a través del juego expresa su personalidad integral, su sí mismo.
- ✓ **Interacción y comunicación:** El juego promueve la relación y comunicación con los “otros”, empujando al niño y la niña a buscar frecuentemente compañeros, pero también el juego en solitario es comunicativo, y es un diálogo que el niño y la niña establece consigo mismo y con su entorno.
- ✓ **Espacio de experiencia peculiar:** El juego, es una reconstrucción sin fines utilitarios de la realidad hecha por el niño y la niña en la que plasma papeles de los adultos y las relaciones que observa entre ellos; en este sentido, el niño y la niña observa e imita-reproduce en sus juegos la realidad social que le circunda.(Moreno Murcia y Rodríguez García, 1996, pp. 71–72)

#### 2.2.1.4 Clasificación del juego

Según la UNESCO (1980), los juegos pueden clasificarse en cuatro grandes categorías:

1. Juegos que hacen intervenir una idea de *competición*, de desafío, lanzado a un adversario o a uno mismo, en una situación que supone una igualdad de oportunidades al comienzo;
2. Juegos basados en el *azar*, categoría que se opone fundamentalmente a la anterior;

3. Juegos de simulacro, juegos dramáticos o de ficción, en los que el jugador aparenta ser otra cosa que lo que es en la realidad
4. Finalmente, los juegos que “Se basan en la búsqueda del vértigo y que consisten en un intento de destruir, por un instante, la estabilidad de la percepción y de imponer a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso”. (Caillois, 1950 citado por la UNESCO, 1980, pp. 7– 8)

Por otro lado, Piaget clasifico al juego en: juegos de ejercicio, juegos simbólicos y juegos de reglas

1. **Juegos de ejercicio:** Característicos del estadio sensorio-motor. El cuerpo es la fuente de actividad entonces los juegos serán chuparse los dedos, mirarse las manos, jugar con la voz, etc.
2. **Juegos simbólicos o de ficción:** Se corresponden con el pensamiento preoperatorio. Previo a esto se da una visualización lúdica que consiste en la reproducción de una secuencia de actividades con el único objetivo de cumplir todos los pasos. Antes del símbolo es necesaria la adquisición de una imagen mental que aporte el aspecto representacional que necesita la visualización para prescindir del objeto. Tal como lo explica Piaget Piaget, (1961) que el juego simbólico «Implica la representación de un objeto ausente, puesto que es la comparación entre un elemento dado y un elemento imaginado, y una representación ficticia puesto que esta comparación consiste en una asimilación deformante. Por ejemplo, el niño que mueve una caja imaginando un automóvil, representa simbólicamente a éste último por la primera y se

satisface con una ficción, puesto que el lazo entre el significante y el significado es totalmente subjetivo.» (Piaget, 1961, pp. 155–156)

3. **Juegos reglados:** «Juego de reglas es la actividad lúdica del ser socializado.» (Piaget, 1961, p. 194) es posible jugarlos desde que se adquiere el pensamiento operatorio concreto. Al haber una regla, se tiene en cuenta la opinión del otro y no solamente el de un jugador.

«En resumen, los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio-motoras (carreras, lanzamiento de canicas o bolas, etc.) o intelectuales (cartas, damas, etc.) con competencia de los individuos (sin lo cual la regla sería inútil) y regulados por un código transmitido de generación en generación o por acuerdos improvisados. Los juegos de reglas pueden ser nacidos de las costumbres adultas caídas en desuso (de origen mágico-religioso, etc.) o bien de juegos de ejercicio sensorio-motor que se vuelven colectivos (obs. 93), o en fin, de juegos simbólicos que se han vuelto igualmente colectivos, pero que se despojan totalmente o en parte de su contenido imaginativo, es decir de su simbolismo mismo (obs. 94).» (Piaget, 1961, pp. 196–197)

#### **2.2.1.5 Los juegos didácticos**

«Es una técnica participativa de la educación, encaminado a desarrollar en los escolares una conducta correcta, al estimular así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación: es decir no solo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que también contribuye al logro de la motivación por el aprendizaje del mundo que le rodea; o sea, constituye una forma

de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para la preparación de los escolares en la toma de decisiones; provoca la reflexión, la contradicción entre los escolares que conlleva a la valoración de lo adecuado y/o inadecuado de un suceso, proceso u objeto» (Garvey, 1985, p. 71)

Los juegos pueden estar basados en la modelación de determinadas situaciones, y permitir incluso el uso de la computación. La diversión y la sorpresa del juego provocan un interés episódico en los escolares, válido para concentrar la atención de los mismos hacia los contenidos.

La particularidad de los juegos didácticos consiste en el cambio del papel del docente en la educación, quien influye de forma práctica en el grado o nivel de preparación del juego, ya que, en éste, él toma parte como guía y orientador al llevar el análisis del transcurso del mismo. Se pueden emplear para desarrollar nuevos contenidos o consolidarlos, ejercitar hábitos y habilidades, formar valores y preparar al escolar para la participación, la reflexión, la crítica, el debate, la motivación y un comportamiento adecuado.

El juego favorece un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto los docentes como los escolares y elimina así una interrelación vacía entre las diversas actividades del proceso pedagógico. Es necesario concebir estructuras participativas para aumentar la cohesión del grupo en el aula, para superar diferencias de formación y para fortalecer los diversos valores de los escolares.

## **2.2.2 Formación en valores.**

### **2.2.2.1 Concepto de valor**

Llegar a acuerdos y consensos en el tema de los valores es algo muy complejo y frustrante en muchas ocasiones, sobre todo cuando quienes discuten estos temas son personas comunes poco conocedoras del tema. Aun cuando las personas sean expertas o estudiosas del tema, es común encontrar en sus escritos alguna alusión sobre esta ambigüedad para unificar criterios en torno a lo que entendemos por valor; por ejemplo, se afirma que el “significado que los sociólogos y algunos filósofos le dan, cuando usan la palabra valor, no es claro” (Peperzak, 1986). Sobre este aspecto, Raths y sus colaboradores (1967) afirman que “Es difícil encontrar una definición clara y aceptada por todas las disciplinas, pues cada una lo define de manera diferente y por ello no hay una definición clara”. Asimismo, Pereira (1987) menciona que definir la palabra valor resulta difícil... casi imposible. Por otra parte, dicho autor propone que la falta de claridad en la determinación de los valores y actitudes que deben promoverse es, en la mayoría de los casos, la causa del desconcierto, e inconsistencia de la educación propuesta por las instituciones educativas. Como era de esperarse ante tantas formas de interpretar lo que se entiende por valor, así como tanta ambigüedad sobre su naturaleza, ha sido muy difícil llegar a consensos razonables acerca de lo que es o no un valor; sin embargo, a partir de la década de los setenta se han realizado propuestas que reducen de modo considerable el grado de incertidumbre prevaleciente en este campo.

En realidad, no se trata sólo de una diversidad de perspectivas en relación con un mismo objeto, sino que muchas de ellas crean su propio objeto, de manera que aquello que se entiende por “valor” desde un enfoque tiene muy poco que ver o nada, salvo el nombre con lo que se da por sentado en otra. En un texto ya clásico, Risieri Frondozi daba cuenta de esta variedad, aun cuando estuviera lejos de poder terminar con ella. Al respecto sostiene:

«Se intentó, en primer término, reducir los valores a los estados psicológicos. El valor equivale a los que nos agrada, dijeron unos; se identifica con lo deseado, agregaron otros; es el objeto de nuestro interés, insistieron unos terceros. El agrado, el aseo, el interés son estados psicológicos; el valor, para estos filósofos, se reduce a meras vivencias. En abierta oposición con esta interpretación psicologista se constituyó una doctrina que adquirió pronto gran significación y prestigio, y que terminó por sostener, con Nicolai Hartmann, que los valores son esencias, ideas platónicas. El error de esta asimilación de los valores a las esencias se debió en algunos pensadores a la confusión de la irrealidad con la idealidad. (...) Para evitar confusiones en el futuro, conviene distinguir, desde ya, entre los valores y los bienes. Los bienes equivalen a las cosas valiosas, esto es, a las cosas más el valor que se les ha incorporado. (...) Los valores no son, por consiguiente, ni cosas, ni vivencias, ni esencias; son valores» (Frondizi, 1982, pp. 11–15)

«La palabra valor viene del latín valor, valere (fuerza, salud, estar sano, ser fuerte). Cuando decimos que algo tiene valor afirmamos que

es bueno, digno de aprecio y estimación. (...) los valores son cualidades que podemos encontrar en el mundo que nos rodea. En un paisaje, por ejemplo (un paisaje hermoso), en una persona (una persona solidaria), en una sociedad (una sociedad tolerante), en un sistema político (un sistema político justo), en una acción realizada por alguien (una acción buena), y así sucesivamente.» (Ardilla, 2005, p. 6).

«Los significados de las palabras moral (del latín mores, costumbres) y ética (del griego ethos, morada, lugar donde se vive) son muy parecidos en la práctica. Ambas expresiones se refieren a ese tipo de actitudes y comportamientos que hacen de nosotros mejores personas, más humanas. Si bien la moral describe los comportamientos que nos conducen hacia lo bueno y deseable, y la ética es la ciencia filosófica que reflexiona sobre dichos comportamientos, tanto una como otra nos impulsan a vivir de acuerdo con una elevada escala de valores morales.» (Ardilla, 2005, p. 7)

Es citado por Cardona Sánchez (1999) expresa que « los valores son ideas o creencias fuertemente arraigadas, a partir de experiencias significativas, relacionadas con el bien hacer» (p. 43).

También se puede mencionar otras definiciones:

a) Convicción con base en la cual un hombre actúa libremente.

(Alliport, 1963, citado por Cardona Sánchez, 1999)

b) Creencia perdurable de que un modo específico de conducta o estado final de existencia es personal o socialmente preferible a un modo de conducta o estado final de existencia opuesto o contrario.

(Rokeach, 1973, citado por Cardona Sánchez, 1999)

- c) Meta transituacional deseable, variable en importancia, que sirve como guía o principio en la vida de una persona u otra entidad social. (Schwartz, 1994, citado por Cardona Sánchez, 1999)
- d) Convicciones aprendidas mediante experiencias significativas, relacionadas con la responsabilidad del hombre hacia sí mismo y hacia todo lo que lo rodea, en armonía con las leyes de la naturaleza. (Cardona, 2000, citado por Cardona Sánchez, 1999, pp. 43–44)

### **2.2.2.2 Importancia y características de los valores.**

Siempre han existido asuntos más importantes que otros para los seres humanos. Por ello, valoramos personas, ideas, actividades u objetos, según el significado que tienen para nuestra vida.

Sin embargo, el criterio con el que otorgamos valor a esos elementos varía en el tiempo, a lo largo de la historia, y depende de lo que cada persona asume como sus valores.

La importancia de los valores radica en que Son normas ideales de comportamiento o aspiraciones universales que orientan la conducta de las personas con el propósito de alcanzar el bienestar y la convivencia pacífica entre los hombres. «Lo más importante son sin duda los valores morales, ya que estos les dan sentido y mérito a los demás. De poco sirve tener muy buena salud, ser muy creyente o muy inteligente o vivir rodeado de comodidades y objetos bellos si no se es justo, bueno, tolerante u honesto, si se es una mala persona, un elemento dañino para la sociedad, con quien la convivencia es muy

difícil. La falta de valores morales en los seres humanos es un asunto lamentable y triste precisamente por eso, porque los hace menos humanos.» (Ardilla, 2005, p. 7)

Efectivamente, salvo en la época primitiva, las sociedades organizadas establecieron un conjunto de normas para garantizar un determinado orden. En muchos pasajes de la historia éstas fueron adoptadas por convicción y en algunas por presión.

Los valores presentan las siguientes características:

En primer lugar, son cualidades y, en segundo lugar, son la práctica, actividad observable del ser humano.

Los valores están unidos a los seres humanos, por eso los valores no se crean, sino se descubren; así como también no se percibe en modo racional, es decir, el valor no surge normalmente como producto, sino que es percibido en modo estimativo. Los valores no deben percibirse por vía informativa y cognoscitiva, sino por vía experimental y descubrimiento personal. Al respecto Pérez, (2001) nos expresa que «es característico de los valores el que aparezcan al hombre al mirar, y se muestran con una existencia que sobrepasa lo limitado en que se nos asomen. El valor es el descubrimiento encontrado de pronto en un gesto, en un color o en una vida, en la aceptación de la nobleza que vive en las cosas por un alma igualmente capaz de poseerla.» (p. 71)

Los valores se encuentran condicionados por factores individuales, pero la cultura juega un papel muy importante en la

medida en que el individuo interioriza los valores de su grupo y de la sociedad, a partir de la socialización.

Los valores son objetos de naturaleza especial que valen por sí mismo y que hacen valer a quienes participan de ellos. Si observamos un valor descubriremos que se presenta siempre un contrario al lado, así como a la salud la enfermedad; es decir, un antivalor. Lo específico de un valor para una es el interés que el individuo da a un objeto. Para conocer un valor hay que vivirlo, y este acto sólo es posible mediante la intuición emocional, es el sentimiento el que permite descubrir los valores.

Para Ramos (2007, pp. 55–56), los valores son cualidades del ser que:

- Se sitúan en el orden ideal. en un alto rango.
- El hombre constituye el mundo del valor. Un hecho, una cosa, sin alguien que la valore, no es valor.
- El valor no es una cosa, aun cuando ayude a distinguir las cosas y las convierta en valederas.
- Los valores son los que inspiran los juicios ante una situación dada.
- El optar por un valor no es sólo un acto racional o lógico. La intuición y la afectividad tienen gran influencia en esa opción.
- Los valores son perspectivas abstractas, intuiciones, visiones y no razonamientos simples.

- Existe en el ser un valor absoluto. Este valor es el que da sentido o relaciona todos los demás.
- Los valores son relativos al tiempo, al lugar, a las costumbres.
- No es el ser el que funda los valores, son las vivencias las que hacen al ser.
- experiencia.
- No existe nunca crisis de valores, sino de valoración.
- Los valores siempre permanecen.
- Los valores son históricos, ya que la persona existe en un momento dado. (Ramos, 2007, Pg. 55–56)

### 2.2.2.3 Clasificación de los valores

El siguiente cuadro nos permitirá conocer la clasificación de los valores según distintos estudiosos.

HARTMAN	CARRERAS	SPRANGER	SCHOLER	CASTILLA	LLANES TOVAR
Valores Económicos	Valores Vitales	Valores Económicos	Valores de lo Agradable y lo Desagradable	Valores Familiares	Valores Vitales
Valores Sociales	Valores Materiales	Valores Teóricos		Valores Socioculturales	Valores Humanos
Valores Jurídicos	Valores Intelectuales	Valores Estéticos	Valores Vitales	Valores Personales	Valores Morales
Valores Estéticos	Valores Morales	Valores Religiosos	Valores Espirituales	Valores Espirituales	Valores Trascendentales
Valores Vitales	Valores Estéticos	Valores Políticos	Valores Religiosos	Valores Materiales	
Valores Mentales		Valores Éticos		Valores Éticos y Morales	
Valores Políticos					
Valores Éticos					

La educación en estos valores depende, en parte, de que se contemplen en aquellos valores que la familia considera primordiales, además de los que el propio individuo va aportando a sí mismo según encías personales, su encuentro con otras personas o con otras culturas en las que, aun imperando una escala de valores diferentes a la suya, el individuo encuentra actitudes y conductas que considera valiosas y las incorpora a sus valores más preciados.

Los valores vitales pueden percibirse por la vía sensible, ya que reúnen bienes físicos y psíquicos que debe adquirir la persona para su propia realización; son los valores que se deben de educar desde las primeras etapas de la vida para fortalecerlos y así practicar los valores restantes que irán adquiriendo. Por su parte los valores humanos, morales y trascendentales se harían atractivos y observables mediante recursos que lo hagan plástico, como la presentación de imágenes o en modelos de la vida que ha captado ejemplarmente. Así como también mediante la experiencia, donde la persona experimentará el bien directamente.

#### **2.2.2.4 Los valores morales**

##### **2.2.2.4.1 El valor de honradez**

Los valores desempeñan una función importante en la formación del carácter, tanto a nivel social como en la realización personal, y es un elemento imprescindible para llevar a cabo el perfeccionamiento del hombre. El alumno honrado busca con ahínco lo recto, lo honesto, lo razonable y lo justo, no pretende jamás aprovecharse de la confianza la inocencia o la ignorancia de otros. El alumno honrado

debe saber que la vida ofrece múltiples oportunidades de obtener dinero fraudulentamente, pero debe preferir ganarlo con honradez, a pesar que este camino exige mayores esfuerzos. Aporta a las relaciones interpersonales es la frescura del manantial montuno y la confianza de un amanecer soleado. La honradez es enemiga de la mentira, del hurto y del engaño defiende con ahínco la verdad, la honradez, el respeto, lo que permite a quien la posee mantenerla frente levantada y la mesada serena.

#### **2.2.2.4.2 El valor de la veracidad**

Los valores permiten el desenvolvimiento positivo del ser humano dentro de nuestra sociedad. Dicho desenvolvimiento se ven condiciones por muchos factores que limitan y potencian las actitudes de los seres humanos. Se enfoca la veracidad como un valor perpetuo en el hombre. La veracidad, es un valor que implica la capacidad de decir siempre la verdad, que a pesar de los condicionamientos se manifiesta los hechos tal como son o sucedieron. La veracidad mueve al alumno a no encubrir los hechos.

#### **2.2.2.4.3 El valor: responsabilidad**

Los valores desempeñan una función importante en la formación del carácter, tanto a nivel social como en la realización personal, y es un elemento imprescindible para llevar a cabo el perfeccionamiento del hombre. La responsabilidad es la capacidad de responder a las consecuencias de los actos realizados por el individuo.

### 2.2.2.5 Los valores en la escuela

La educación de los valores en la escuela constituye un tema de la actualidad. No existe tarea más importante y urgente para el docente de hoy que lograr que los niños a su cargo adquieran valores positivos, que permitan crear a la sociedad de manera más humana, congruente con la calidad de ser humano único, irrepetible y trascendente. «puede decir que el desarrollo moral depende de la forma o los estilos de relación o interacción entre la familia y entre los padres principalmente y no necesariamente del nivel socio económico; además, influyen también las diferentes estrategias psicoeducativas que emplean los maestros con los niños dentro de las escuelas.» (Alamilla Moya, Lebrija Amezcua, León Mendoza y Hermosillo García, 2013, p. 220)

Es un objetivo que nos proponemos en la educación y que parte de la idea que se tenga del hombre y que le ayuda a ser más persona. Es sencillamente la convicción razonada de que algo es bueno o malo para llegar a ser más humanos.

«El valor ha de ser conocido, pero también vivido, la educación no consiste en que los niños aprecien los valores, aunque es una parte de ella. Se trata de hacer al hombre un realizador de valores, y esto es posible si los posee, si los encarna. Para lograrlo es preciso su práctica, lo que significa que en educación hay que dar ocasión a que los niños ejerciten los valores. Si la educación necesita la práctica de lo entendido, los valores han de ejercitarse» (Santiago, 2004, p. 71)

La formación de valores dentro del trabajo educativo es una tarea difícil, por cuanto no es recomendable abusar de determinadas acciones como el discurso y la imposición, hay que buscar vías para llegar a cada uno de los espacios sociales del estudiante, con una comunicación real, donde se crea un espacio común entre las partes que intervienen, compartiendo necesidades, reflexiones, motivaciones y errores.

Para educar en valores, lo primero que tiene que hacer la escuela es constituirse ella misma en un mundo de justicia, de armonía, igualdad, respeto y tolerancia. Difícilmente se puede educar a los alumnos en valores en el marco de una institución que no lo practica. En valores de nada sirve el discurso si éste no está acompañado de una práctica coherente (de no ser así, hace mucho tiempo que se hubiera solucionado el problema de los valores), el alumno interioriza los valores no porque los puede definir bien, sino porque vive en un contexto donde se practican los mismos.

### **2.3 Definición de términos**

- 1. Juegos didácticos:** Los juegos didácticos constituyen elementos y estrategias favorables para formar y educar en valores.
- 2. Educación de valores:** Se enfoca en el crecimiento volitivo de los alumnos, ya que hoy en día, además de tener un conjunto de conocimientos, hay que manejar estrategias y técnicas que nos conduzcan a la práctica de las acciones que conduzcan a las acciones positivas, ser responsables de nuestra propia existencia y de la construcción de una humanidad más justa e igualitaria.

3. **Valores morales:** Son principios o convicciones que otorgan direccionalidad a la vida de las personas y a la actividad humana, posibilitando la realización plena, de acuerdo con un contexto social y cultural determinado. Los valores constituyen un marco de referencia para juzgar el comportamiento individual y grupal, y se evidencia a través de las actitudes que muestran las personas en los diferentes actos de su vida.
4. **Actitudes:** Entendemos a las actitudes como las predisposiciones para responder ante un objeto, persona, suceso o fenómeno. Ellas se manifiestan en situaciones concretas y pueden ser la expresión de uno o más valores.
5. **Desarrollo:** Proceso de movimiento desde lo inferior (lo simple) a lo superior (lo complejo). Crecimiento evolutivo desde el nacimiento hasta alcanzar un estado progresivamente perfecto mediante el proceso de aprendizaje.
6. **Socio-afectivo:** Sensación subjetiva emocional en las personas. Reacción emocional dirigida hacia una persona indica sentimientos cálidos, amistad, simpatía, deseo de ayudar.
7. **La honradez:** Es un valor que implica la decencia y el decoro, los honrados son personas rescatadas, con pudor, honestos, razonable y justo.
8. **La veracidad:** Es un valor que implica la capacidad de decir siempre la verdad, que a pesar de los condicionamientos se manifiesta los hechos tal como son o sucedieron. La veracidad mueve al alumno a no encubrir los hechos.

9. **Responsabilidad:** Facultad del hombre que permite interactuar, comprometerse y aceptar las consecuencias de un hecho libremente realizado. La persona responsable es digna de todo. Se puede creer en ella y confiar en su palabra sin restricción alguna; sus actos responden íntegramente a sus compañeros. Siempre se esfuerza por hacerlo todo bien, sin necesidad de tener supervisión, recibir promesas ni ser objeto de amenazas.

## **CAPÍTULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

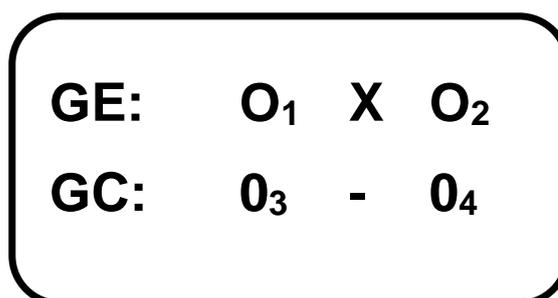
#### **3.1 Tipo de investigación.**

Según (Sánchez Carlessi, 1996) corresponde al tipo de investigación experimental, en su nivel cuasi experimental, por cuanto buscó determinar la influencia que tienen los juegos didácticos en la formación de valores en los alumnos del quinto grado de la Institución Educativa N°32231 “Hipólito Unanue” de Obas, 2015.

#### **3.2 Diseño de la investigación.**

El diseño que adoptará en esta investigación es el diseño cuasi experimental: Diseño de dos grupos aleatorizados pre y post test, o diseño con grupo control pre y post test (Sánchez Carlessi, 1996)

El diagrama que corresponde a este diseño es el siguiente:



**DONDE:**

**GE** : Grupo experimental

**GC** : Grupo control

**O<sub>1</sub> y O<sub>3</sub>** : El pre test

**X** : Tratamiento (Juegos didácticos)

**O<sub>2</sub> y O<sub>4</sub>** : Post test

### 3.3 Población y muestra

#### 3.3.1 Población

La población está conformada por el número total de los estudiantes matriculados del quinto grado sección "A" con 19 estudiantes, sección "B" con 18 y sección "C" con 19 estudiantes haciendo un total de 56 estudiantes de la Institución Educativa N°32231 "Hipólito Unanue" de Obas, 2015.

**CUADRO N° 01**  
**Población de alumnos del quinto grado de la Institución Educativa N°32231 "Hipólito Unanue" de Obas – 2015**

GRADO DE ESTUDIOS	NÚMERO DE ALUMNOS				TOTAL	
	M		F			
	fi	%	fi	%	fi	%
<b>5° "A"</b>	11	57.8	08	42.2	19	100
<b>5° "B"</b>	07	38.8	11	61.2	18	100
<b>5° "C"</b>	11	57.8	08	42.2	19	100
<b>TOTAL</b>	29	51.7	27	48.3	56	100%

Fuente: Nómina de Matrícula 2015 de la LE. "Hipólito Unanue" - Obas  
Elaboración: Equipo de Investigación.

### 3.3.2 Muestra

La muestra de investigación ha sido tomada en forma intencionada por lo que corresponde al tipo de muestreo no probabilístico, e intencional, a razón que se cuenta con los grupos determinados en la realidad. Se distribuye de la siguiente manera:

#### CUADRO N° 02

#### Muestra de alumnos del quinto grado de la Institución Educativa N°32231 "Hipólito Unanue" de Obas - Yarowilca – 2015.

GRADO DE ESTUDIOS	TOTAL	%
GRUPO EXPERIMENTAL: 5° "A"	19	51.3
GRUPO CONTROL: 5° "B"	18	48.7
TOTAL	37	100%

Fuente: Nómina de Matrícula 2015 de la LE. "Hipólito Unanue" - Obas  
Investigación: Equipo de Investigación.

Se utilizó el criterio de exclusión, ya que como la investigación requería de grupos de igual cantidad de sujetos y como la muestra era de 37, se excluyó a un niño del 5to "A" utilizando el criterio de exclusión por sorteo.

### 3.4 Instrumentos de recolección de datos.

**a) Fichas de observación.** - El diseño de este instrumento constituyen la herramienta fundamental para el éxito en la obtención de datos y la comprobación de la hipótesis.

Tal es así, que el presente trabajo de investigación, se utilizó unas fichas de observación donde se evaluó los valores de la responsabilidad, veracidad y honradez. Dicho instrumento contenía sus indicadores e ítems.

En estos instrumentos se la calificación fue hasta 20, teniendo como calificación literal: c (de 0 a 10) que significa que el niño está en inicio de su expresión oral, B (de 11 a 12) que significa que está en proceso, A (de 13 a 16) que significa que logro previsto de la expresión oral y AD (de 17 a 20) que significa logro destacado en la expresión oral.

### **3.5 Técnicas de recojo, procesamiento y presentación de datos.**

#### **3.5.1 Técnicas de recojo de datos.**

- ✓ **Fichas bibliográficas:** Se usó para anotar los datos referidos a los libros que se emplearan durante el proceso de investigación.
- ✓ **Ficha textual o de transcripción:** Se usó para transcribir conceptos de importancia para la investigación.
- ✓ **Fichas de comentario y/o ideas personales:** Se utilizó para anotar dudas, comentarios, refutaciones, incertidumbres, comprobaciones durante el proceso de la investigación.

#### **3.5.2 Técnicas de procesamiento de datos.**

- a) Clasificación de la Información.** - Se llevó a cabo con la finalidad de agrupar datos mediante la distribución de frecuencias de las variables independiente y dependiente.
- b) Tabulación.** - La tabulación manual se realizó ubicando cada uno de las variables en los grupos establecidos en la clasificación de datos, o sea en la distribución de frecuencias. También se utilizó la tabulación mecánica, aplicando programas o paquetes estadísticos de sistema computarizado.
- c) Estadística Inferencial para cada variable:** Se aplicó la prueba de hipótesis denominada "T" de Student usando la distribución normal.

### 3.5.3 Técnicas de presentación de datos.

- a) **La Redacción Científica:** Para la redacción se utilizó las normas APA sexta edición.
- b) **Sistema Computarizado:** Asimismo, el informe se realizó utilizando distintos procesadores de textos, paquetes y programas, insertando gráficos y textos de un archivo a otro. Algunos de estos programas son: Word, Excel (hoja de cálculo y gráficos) y SPSS (análisis estadístico y gráfico) versión 23.
- c) **Cuadros Estadísticos:** Con la finalidad de presentar datos ordenados y así facilitar su lectura y análisis, se construyó cuadros estadísticos de tipo bidimensional, es decir, de doble entrada porque en dichos cuadros se distingue las dos variables de la investigación.

## **CAPÍTULO IV**

### **RESULTADOS**

#### **4.1 Presentación de resultados.**

En esta parte del trabajo se presenta los resultados de la investigación debidamente sistematizados en tablas estadísticas, los mismos que facilitan la realización del análisis y la interpretación correspondiente de la variable de estudio.

Los resultados están organizados teniendo en cuenta el diseño de investigación, es decir, resultados del Pre Test, del Post Test, tomado a los estudiantes y la respectiva comparación de los resultados obtenidos de cada uno de ellos.

## 4.1.1 Análisis de datos del grupo control

TABLA N°03

Resultados del pre y post test del grupo control en relación a la práctica de la honradez en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa N° 32231 “Hipólito Unanue” Obas – 2015.

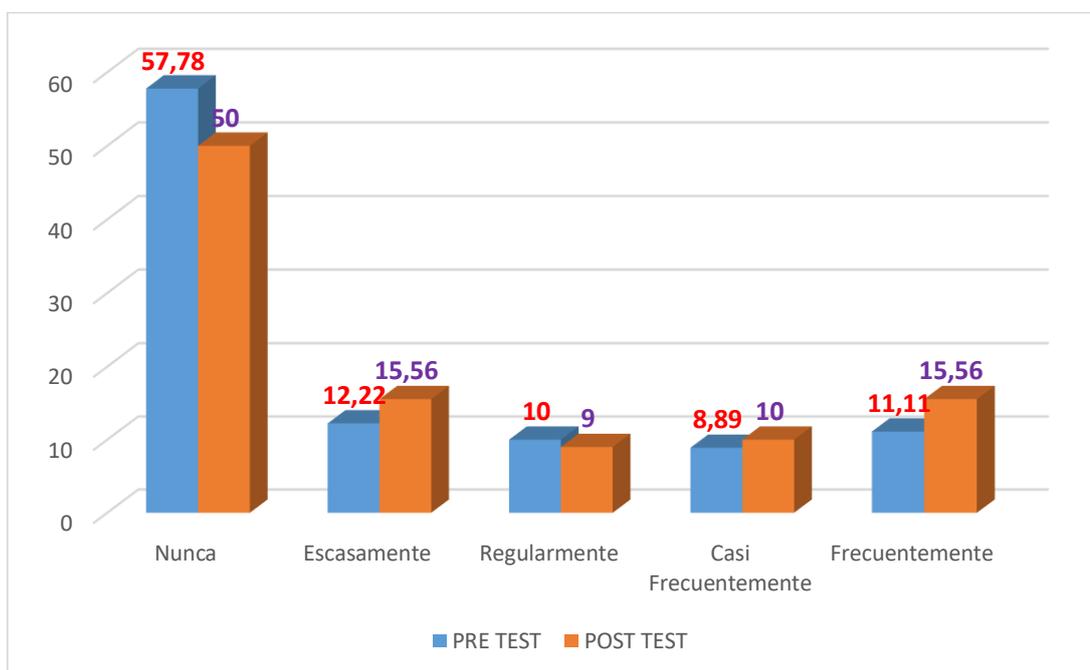
VALOR: HONRADEZ	GRUPO CONTROL											
	PRE TEST						POST TEST					
INDICADORES	N	E	R	CF	F	TOTAL	N	E	R	CF	F	TOTAL
Devuelve las cosas prestadas	9	3	2	2	2	18	9	3	2	2	2	18
Entrega las cosas que encuentra dentro del aula	12	1	2	2	1	18	9	4	1	2	2	18
Cuida y guarda los materiales del aula	10	3	2	2	1	18	10	3	2	1	2	18
Cumple sus tareas personalmente	9	1	2	1	5	18	9	1	1	2	5	18
Ayuda a buscar los objetos que se perdieron	12	3	1	1	1	18	8	3	2	2	3	18
<b>TOTAL</b>	52	11	9	8	10	90	45	14	8	9	14	90
<b>%</b>	<b>57.78</b>	<b>12.22</b>	<b>10</b>	<b>8.89</b>	<b>11.11</b>	<b>100</b>	<b>50.00</b>	<b>15.56</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>15.56</b>	<b>100</b>

Fuente: ficha de observación

Elaboración: equipo de investigación

### GRÁFICO N°01

**Resultados del pre y post test del grupo control en relación a la práctica de la honradez en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa N° 32231 “Hipólito Unanue” Obas – 2015.**



#### Interpretación:

De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla N° 03 y gráfico N° 01 se puede notar que en el pre test del grupo control, los porcentajes más altos se ubican en la escala “Nunca”, donde el 57.78 % de los alumnos no practican la honradez; un 12.22 00%, escasamente; el 10 % practican la honradez en forma regular; asimismo, el 8.89% de alumnos, casi frecuentemente; y el 11.00% practican con mucha frecuencia. De igual resultado, en el post test del grupo control, los porcentajes más altos se ubican en la escala “Nunca”, donde el 50 % de los estudiantes no practican la honradez; un 12.56 00%, escasamente; el 9 % practican la honradez en forma regular; asimismo, el 10 % de los estudiantes, casi frecuentemente; y el 15.56% practican con mucha frecuencia. Esto nos da a entender que los estudiantes del grupo control evidenciaron una falta de práctica de valores en su formación por lo que necesitan mayor tiempo

de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo a su ritmo de aprendizaje.

TABLA N°04

Resultados del pre y post test del grupo control en relación a la práctica de la veracidad en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa N° 32231 “Hipólito Unanue” Obas – 2015.

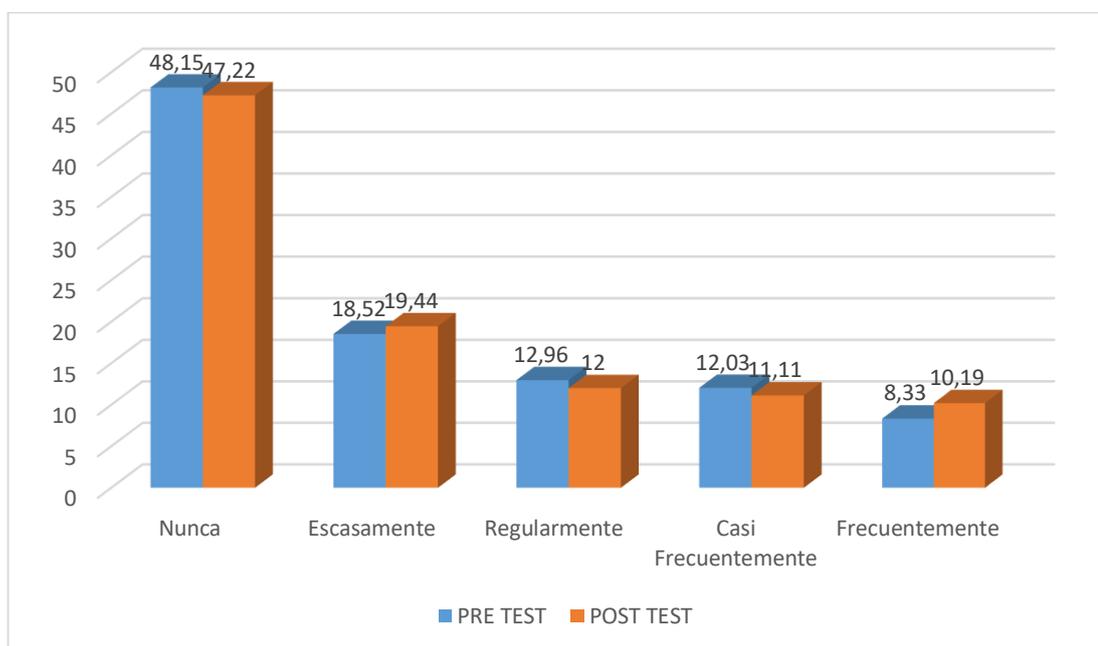
VALOR: VERACIDAD	GRUPO CONTROL											
	PRE TEST						POST TEST					
INDICADORES	N	E	R	CF	F	TOTAL	N	E	R	CF	F	TOTAL
Dice la verdad	8	4	2	2	2	18	7	5	2	2	2	18
No se aprovecha del descuido del profesor para plagiar (copiar)	7	4	4	1	2	18	8	4	3	1	2	18
No encubre la falta de honradez de sus compañeros	9	3	2	3	1	18	9	3	2	3	1	18
Da aviso sobre algún objeto que se perdió	8	4	2	2	2	18	9	3	2	2	2	18
No copia las respuestas de sus demás compañeros	10	2	2	3	1	18	8	3	2	2	3	18
Denuncia situaciones deshonestas que se da dentro del salón de clase	10	3	2	2	1	18	10	3	2	2	1	18
<b>TOTAL</b>	52	20	14	13	9	108	51	21	13	12	11	108
<b>%</b>	<b>48.15</b>	<b>18.52</b>	<b>12.96</b>	<b>12.03</b>	<b>8.33</b>	<b>100</b>	<b>47.22</b>	<b>19.44</b>	<b>12</b>	<b>11.11</b>	<b>10.19</b>	<b>100</b>

Fuente: ficha de observación

Elaboración: equipo de investigación

## GRÁFICO N°02

### Resultados del pre y post test del grupo control en relación a la práctica de la veracidad en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa N° 32231 “Hipólito Unanue” Obas – 2015.



#### Interpretación:

De acuerdo a los resultados obtenidos en el tabla N° 04 y gráfico N° 02 se puede notar que en el pre test del grupo control, los porcentajes más altos se ubican en la escala “Nunca”, donde el 48.15 % de los estudiantes no practican la honradez; un 18.52 00%, escasamente; el 12.96 % practican la honradez en forma regular; asimismo, el 12.03% de estudiantes, casi frecuentemente; y el 8.33% practican con mucha frecuencia. De igual modo, en el post test del grupo control, los porcentajes más altos se ubican en la escala “Nunca”, donde el 47.22 % de los estudiantes no practican la honradez; un 19.44 00%, escasamente; el 12 % practican la honradez en forma regular; asimismo, el 11.11 % de estudiantes, casi frecuentemente; y el 10.19 %, practican con mucha frecuencia. Esto nos da a entender que los estudiantes del grupo control evidenciaron una falta de práctica de valores en su formación, por lo que necesitan mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo de aprendizaje.

TABLA N°05

Resultados del pre y post test del grupo control en relación a la práctica de la responsabilidad en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa N° 32231 “Hipólito Unanue” Obas – 2015.

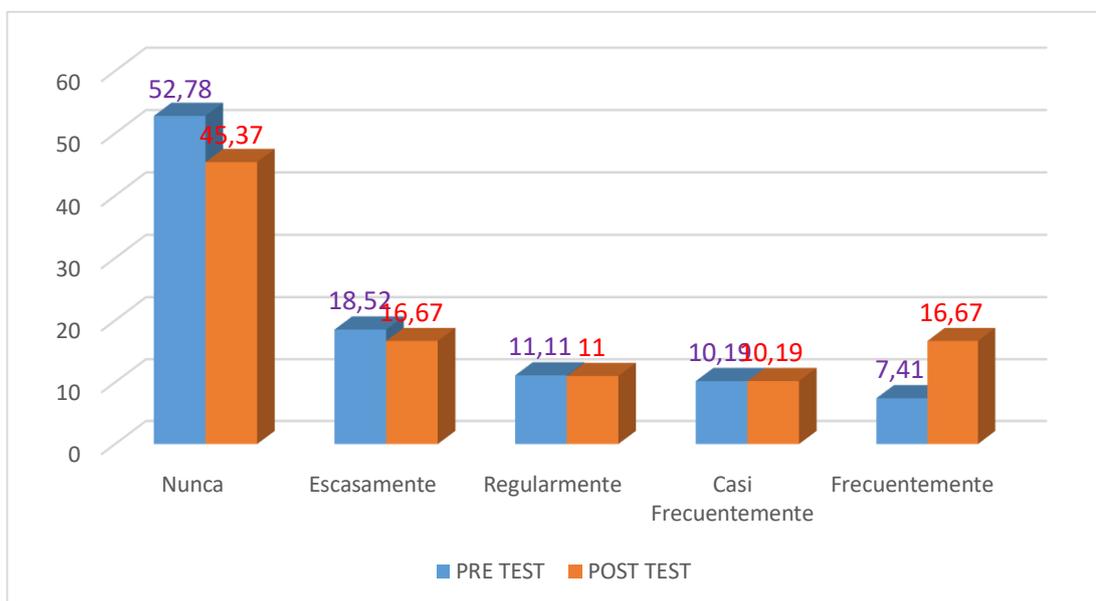
VALOR: RESPONSABILIDAD	GRUPO CONTROL											
	PRE TEST						POST TEST					
INDICADORES	N	E	R	CF	F	TOTAL	N	E	R	CF	F	TOTAL
Asiste puntualmente a clases	10	3	2	2	1	18	8	3	2	2	3	18
Presenta los trabajos asignados a la fecha indicada	8	4	3	1	2	18	7	4	3	1	3	18
Cumple con las funciones frente al cargo que desempeña en el aula	8	4	2	3	1	18	6	4	2	3	3	18
Cumple con las actividades a la fecha programada	7	5	2	2	2	18	8	3	2	2	3	18
Participa en la organización y ambientación del aula	12	2	2	1	1	18	10	2	2	1	3	18
Se ofrece en la asignación de trabajos a nivel de aula.	12	2	1	2	1	18	10	2	1	2	3	18
<b>TOTAL</b>	<b>57</b>	<b>20</b>	<b>12</b>	<b>11</b>	<b>8</b>	<b>108</b>	<b>49</b>	<b>18</b>	<b>12</b>	<b>11</b>	<b>18</b>	<b>108</b>
<b>%</b>	<b>52.78</b>	<b>18.52</b>	<b>11.11</b>	<b>10.19</b>	<b>7.41</b>	<b>100</b>	<b>45.37</b>	<b>16.67</b>	<b>11</b>	<b>10.19</b>	<b>16.67</b>	<b>100</b>

Fuente: ficha de observación

Elaboración: equipo de investigación

### GRÁFICO N°03

**Resultados del pre y post test del grupo control en relación a la práctica de la responsabilidad en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa N° 32231 “Hipólito Unanue” Obas – 2015.**



#### Interpretación:

De acuerdo a los resultados obtenidos en el tabla N° 05 y gráfico N° 03 se puede notar que en el pre test del grupo control, los porcentajes más altos se ubican en la escala “Nunca”, donde el 52.78 % de los estudiantes no practican la honradez; un 16.67 00%, escasamente; el 11 % practican la honradez en forma regular; asimismo, el 10.19% de los estudiantes, casi frecuentemente; y el 16.67%, practican con mucha frecuencia. De igual modo en el post test del grupo control, los porcentajes más altos se ubican en la escala “Nunca”, donde el 45.37 % de los estudiantes no practican la honradez; un 16.67 00%, escasamente; el 111 % practican la honradez en forma regular; asimismo, el 10.19 % de los estudiantes, casi frecuentemente; y el 16.67 % practican con mucha frecuencia. Esto nos da a entender que los estudiantes del grupo control evidenciaron una falta de práctica de valores en su formación, por lo que necesitan mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo de aprendizaje.

#### 4.1.2 Análisis de datos del grupo experimental

**TABLA N°06**

**Resultados del pre y post test del grupo experimental en relación a la práctica de la honradez en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa N° 32231 “Hipólito Unanue” Obas – 2015.**

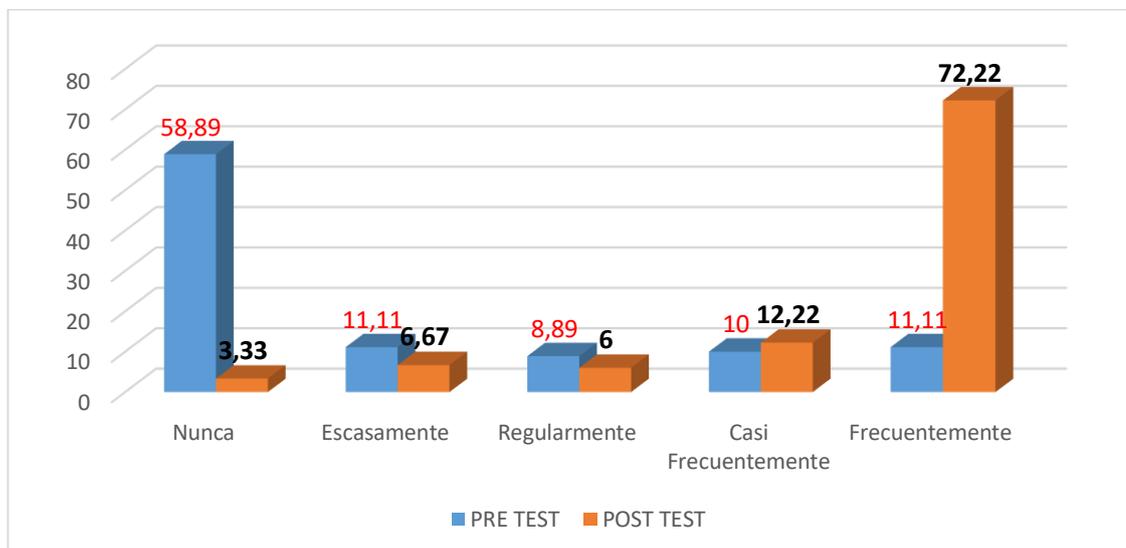
VALOR: HONRADEZ	GRUPO EXPERIMENTAL											
	PRE TEST						POST TEST					
INDICADORES	N	E	R	CF	F	TOTAL	N	E	R	CF	F	TOTAL
Devuelve las cosas prestadas	9	3	2	2	2	18	1	1	1	3	12	18
Entrega las cosas que encuentra dentro del aula	12	1	2	2	1	18	0	0	1	2	15	18
Cuida y guarda los materiales del aula	11	3	2	1	1	18	1	2	1	2	12	18
Cumple sus tareas personalmente	9	1	1	2	5	18	0	1	1	3	13	18
Ayuda a buscar los objetos que se perdieron	12	2	1	2	1	18	1	2	1	1	13	18
<b>TOTAL</b>	<b>53</b>	<b>10</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>90</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>11</b>	<b>65</b>	<b>90</b>
<b>%</b>	<b>58.89</b>	<b>11.11</b>	<b>8.89</b>	<b>10</b>	<b>11.11</b>	<b>100</b>	<b>3.33</b>	<b>6.67</b>	<b>6</b>	<b>12.22</b>	<b>72.22</b>	<b>100</b>

Fuente: ficha de observación

Elaboración: equipo de investigación

### GRÁFICO N°04

**Resultados del pre y post test del grupo experimental en relación a la práctica de la honradez en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa N° 32231 “Hipólito Unanue” Obas – 2015.**



#### Interpretación:

De acuerdo a los resultados obtenidos en el tabla N° 06 y gráfico N° 04 se puede notar que en el pre test del grupo experimental, los porcentajes se ubican en la escala “Nunca”, donde el 58.89 % de los estudiantes no practican la honradez; un 11.11 00%, escasamente; el 8.89 % practican la honradez en forma regular; asimismo, el 10% de los estudiantes, casi frecuentemente; y el 11.11%, practican con mucha frecuencia. De igual modo, en el post test del grupo experimental, los porcentajes se ubican en la escala “Nunca”, donde el 3.33 % de los estudiantes no practican la honradez; un 6.67 00%, escasamente; el 6 % practican la honradez en forma regular; asimismo, el 12.22 % de los estudiantes, casi frecuentemente; y el 72.22 %, practican con mucha frecuencia. Esto nos da a entender que los estudiantes del grupo experimental evidenciaron una frecuencia alta de la práctica de valores en su formación, producto de la aplicación de los juegos didácticos por lo que la efectividad de los juegos didácticos en la práctica de la veracidad es significativa. alta.

TABLA N°07

Resultados del pre test y post del grupo experimental en relación a la práctica de la veracidad en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa N° 32231 “Hipólito Unanue” Obas – 2015.

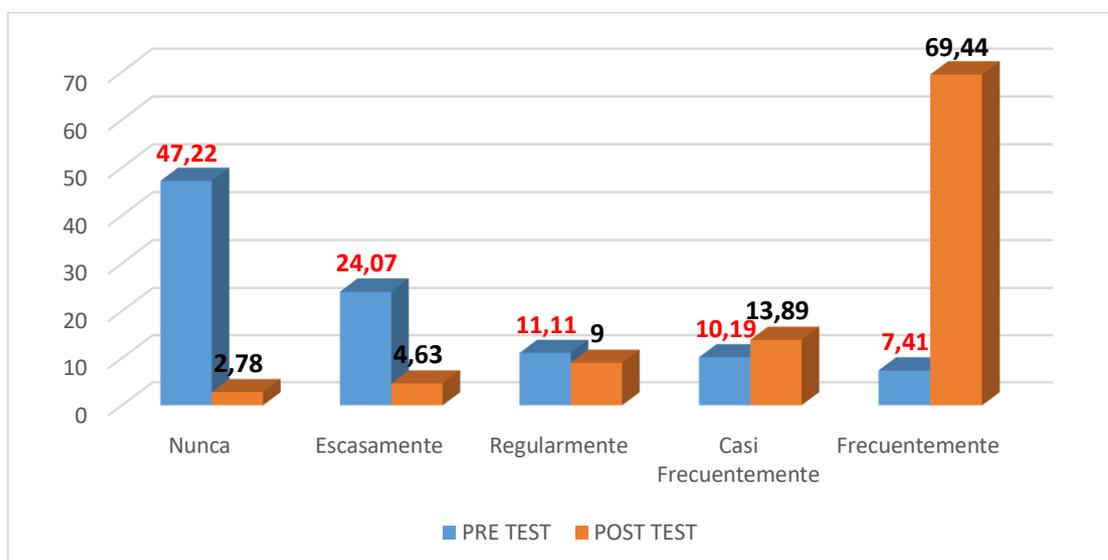
VALOR: VERACIDAD	GRUPO EXPERIMENTAL											
	PRE TEST						POST TEST					
INDICADORES	N	E	R	CF	F	TOTAL	N	E	R	CF	F	TOTAL
Dice la verdad	7	7	2	1	1	18	1	1	2	2	12	18
No se aprovecha del descuido del profesor para plagiar (copiar)	6	7	2	1	2	18	0	1	1	3	13	18
No encubre la falta de honradez de sus compañeros	7	5	2	3	1	18	1	1	2	1	13	18
Da aviso sobre algún objeto que se perdió	9	3	2	2	2	18	1	1	2	3	11	18
No copia las respuestas de sus demás compañeros	10	2	3	2	1	18	0	0	2	2	14	18
Denuncia situaciones deshonestas que se da dentro del salón de clase	12	2	1	2	1	18	0	1	1	4	12	18
<b>TOTAL</b>	<b>51</b>	<b>26</b>	<b>12</b>	<b>11</b>	<b>8</b>	<b>108</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>10</b>	<b>15</b>	<b>75</b>	<b>108</b>
<b>%</b>	<b>47.22</b>	<b>24.07</b>	<b>11.11</b>	<b>10.19</b>	<b>7.41</b>	<b>100</b>	<b>2.78</b>	<b>4.63</b>	<b>9</b>	<b>13.89</b>	<b>69.44</b>	<b>100</b>

Fuente: ficha de observación

Elaboración: equipo de investigación

### GRÁFICO N°05

**Resultados del pre test y post test del grupo experimental en relación a la práctica de la veracidad en los alumnos del quinto grado de la Institución Educativa N° 32231 “Hipólito Unanue” Obas – 2015.**



#### Interpretación:

De acuerdo a los resultados obtenidos en el cuadro N° 07 y gráfico N° 05 se puede notar que en el pre test del grupo experimental, los porcentajes se ubican en la escala “Nunca”, donde el 47.22 % de los estudiantes no practican la honradez; un 24.07 00%, escasamente; el 11.11 % practican la honradez en forma regular; asimismo, el 10.19% de los estudiantes, casi frecuentemente; y el 7.41 % practican con mucha frecuencia. De igual modo, en el post test del grupo experimental, los porcentajes se ubican en la escala “Nunca”, donde el 2.78 % de los estudiantes no practican la honradez; un 4.63%, escasamente; el 9 % practican la honradez en forma regular; asimismo, el 13.89 % de los estudiantes, casi frecuentemente; y el 69.44 % practican con mucha frecuencia. Esto nos da a entender que los estudiantes del grupo experimental evidenciaron una frecuencia alta de práctica de valores en su formación, producto de la aplicación de los juegos didácticos por lo que la efectividad de los juegos didácticos en la práctica de la veracidad es significativamente alta.

TABLA N°08

Resultados del pre test y post test del grupo experimental en relación a la práctica de la responsabilidad en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa N° 32231 “Hipólito Unanue” Obas – 2015.

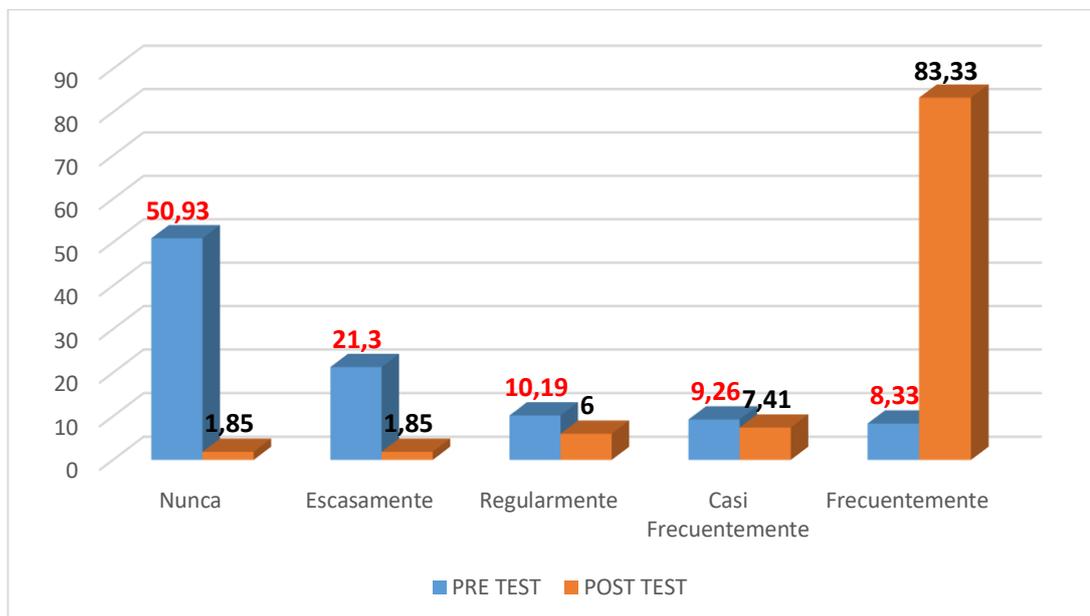
VALOR: RESPONSABILIDAD	GRUPO EXPERIMENTAL											
	PRE TEST						POST TEST					
INDICADORES	N	E	R	CF	F	TOTAL	N	E	R	CF	F	TOTAL
Asiste puntualmente a clases	9	5	2	1	1	18	0	0	1	1	16	18
Presenta los trabajos asignados a la fecha indicada	8	5	2	1	2	18	0	0	1	1	16	18
Cumple con las funciones frente al cargo que desempeña en el aula	8	4	2	2	2	18	1	0	1	2	14	18
Cumple con las actividades a la fecha programada	8	4	2	2	2	18	0	1	1	1	15	18
Participa en la organización y ambientación del aula	10	3	2	2	1	18	1	1	1	1	14	18
Se ofrece en la asignación de trabajos a nivel de aula.	12	2	1	2	1	18	0	0	1	2	15	18
<b>TOTAL</b>	<b>55</b>	<b>23</b>	<b>11</b>	<b>10</b>	<b>9</b>	<b>108</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	<b>90</b>	<b>108</b>
<b>%</b>	<b>50.93</b>	<b>21.30</b>	<b>10.19</b>	<b>9.26</b>	<b>8.33</b>	<b>100</b>	<b>1.85</b>	<b>1.85</b>	<b>6</b>	<b>7.41</b>	<b>83.33</b>	<b>100</b>

Fuente: ficha de observación

Elaboración: equipo de investigación

### GRÁFICO N°06

**Resultados del pre test y post test del grupo experimental en relación a la práctica de la responsabilidad en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa N° 32231 “Hipólito Unanue” Obas – 2015.**



#### **Interpretación:**

De acuerdo a los resultados obtenidos en el cuadro N° 08 y gráfico N° 06 se puede notar que en el pre test del grupo experimental, los porcentajes se ubican en la escala “Nunca”, donde el 50.93 % de los estudiantes no practican la honradez; un 21.3 00%, escasamente; el 10.19 % practican la honradez en forma regular; asimismo, el 9.26% de los estudiantes, casi frecuentemente: y el 8.33 % practican con mucha frecuencia. De igual modo, en el post test del grupo experimental, los porcentajes se ubican en la escala “Nunca”, donde el 1.85% de los estudiantes no practican la honradez; un 1.85%, escasamente: el 6 % practican la honradez en forma regular; asimismo, el 7.41% de los estudiantes, casi frecuentemente; y el 83.33 % practican con mucha frecuencia. Esto nos da a entender que los estudiantes del grupo experimental, evidenciaron una frecuencia alta de práctica de valores en su formación, producto de la aplicación de los juegos didácticos por lo que la efectividad de los juegos didácticos en la práctica de la veracidad es significativamente alta.

#### 4.2 Contrastación y prueba de la hipótesis general.

**Hipótesis General:** Si aplicamos los juegos didácticos, entonces influenciará significativamente en la formación de valores de los alumnos del quinto grado de la Institución Educativa N°32231 “Hipólito Unanue” de Obas, 2015.

##### **Prueba de hipótesis**

##### **1. Redactamos la Hipótesis estadística:**

$H_1 =$  **Existe** una diferencia significativa, entre la media de calificaciones de formación en valores del grupo experimental del Post Test y la media de calificaciones de formación en valores del grupo control del post test.

$H_0 =$  **No Existe** una diferencia significativa entre la media de calificaciones de formación en valores del grupo experimental del Post Test y la media de calificaciones de formación en valores del grupo control del post test.

##### **2. Determinar alfa ( $\alpha$ )**

$$\text{Alfa} = 5\% = 0,05$$

##### **3. Seleccionamos la prueba estadística**

La variable fija es de dos grupos; por lo tanto, es un estudio transversal de muestras independientes, porque estamos evaluando y comparando dos grupos en un mismo momento; las calificaciones de práctica de la formación de valores del post test del grupo experimental y control; la variable aleatoria es numérica, por lo que utilizaremos una prueba paramétrica, específicamente utilizaremos la T de Student para muestra independientes.

#### 4. Realizamos la lectura de P-valor

✓ **Normalidad:** Se debe corroborar que la **variable aleatoria** se distribuye normalmente. Para ello se utilizó la prueba de Shapiro Wilk, porque el tamaño de la muestra es  $< 50$  sujetos. El criterio para determinar si la Variable aleatoria se distribuye normalmente es:

- a. **P-valor**  $\Rightarrow \alpha$  Aceptar la  $H_0$  = los datos provienen de una distribución normal.
- b. **P-valor**  $< \alpha$  Aceptar la  $H_1$  = los datos **NO** provienen de una distribución normal.

**Tabla 9: Pruebas de normalidad**

	Grupos	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Formación de Valores	grupo control	0,215	18	0,027	0,830	18	0,004
	Grupo experimental	0,141	18	0,200*	0,955	18	0,503

a. Corrección de significación de Lilliefors

Se utiliza y se compara el nivel de significación (Sig.) de la tabla anterior en ambos grupos

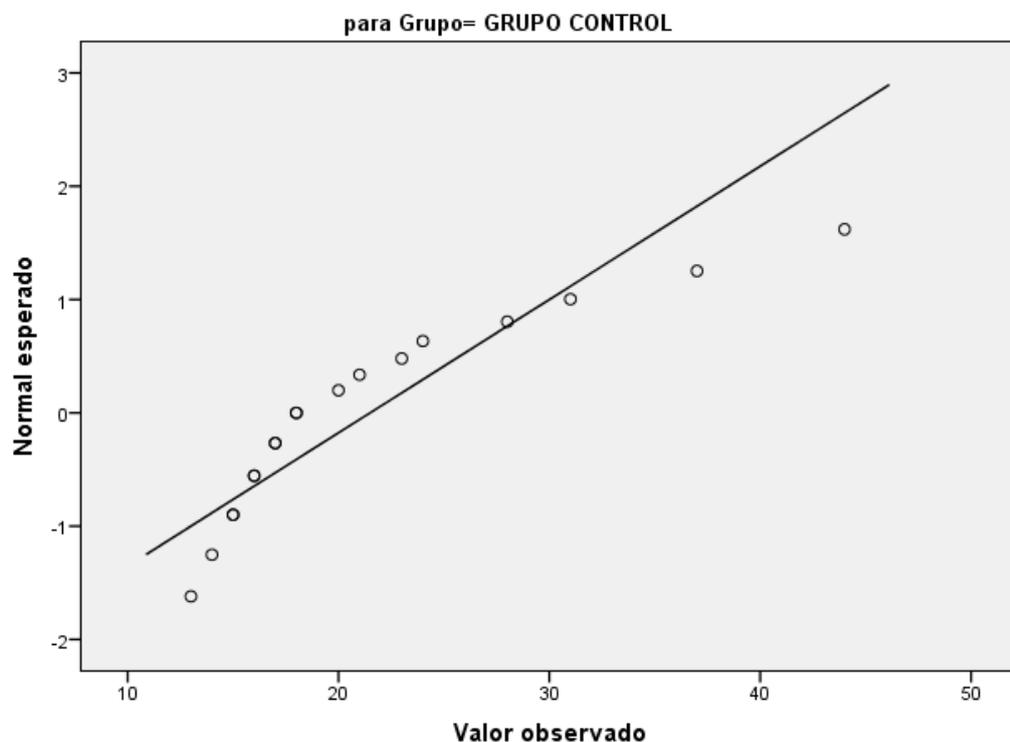
$$\mathbf{P\text{-Valor (grupo control) = 0.004} \quad < \quad \alpha = 0.050}$$

$$\mathbf{P\text{-Valor (grupo experimental) = 0.503} \quad > \quad \alpha = 0.050}$$

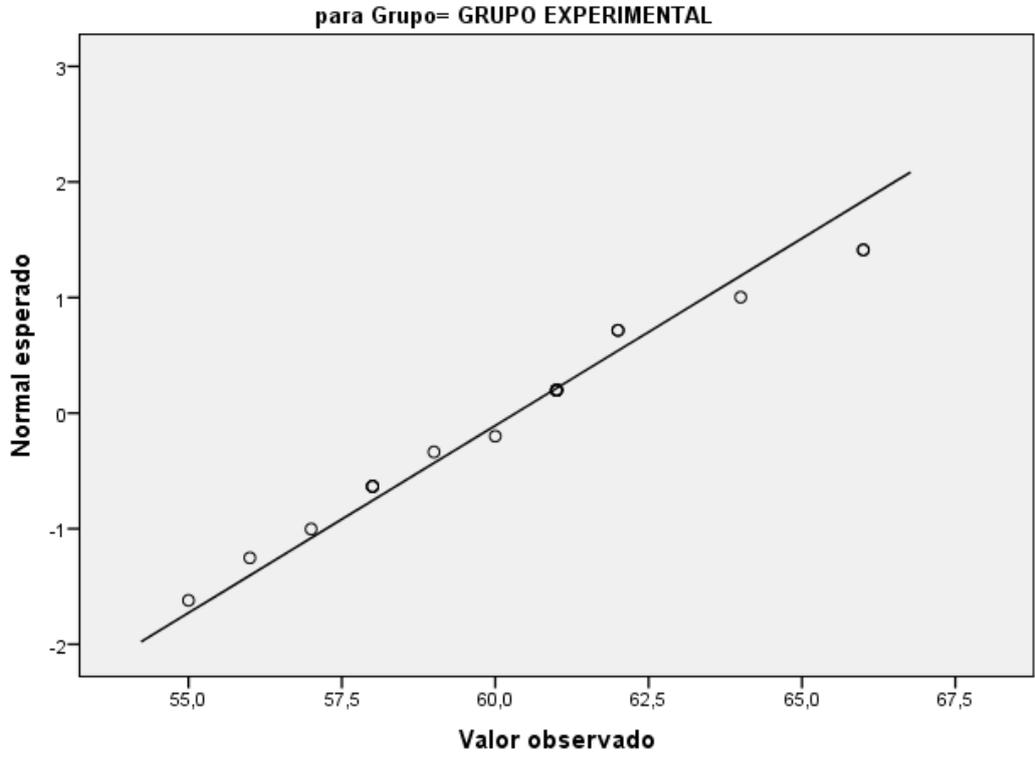
### INTERPRETACIÓN:

Como P-valor (0.004) es menor que el nivel de significancia ( $\alpha = 0.050$ ) para el grupo control, se rechaza la Hipótesis estadística alternativa ( $H_1$ ) por lo que se acepta la Hipótesis estadística alternativa ( $H_0$ ) en la que nos dice: si **P-valor** <  $\alpha$  Aceptamos la  $H_1$  en tal sentido **la variable puntaje formación de valores en el grupo control, se no comporta normalmente.** En caso del grupo experimental el P-valor (0.503) es mayor que el nivel de significancia ( $\alpha = 0.050$ ) se rechaza la Hipótesis estadística alternativa ( $H_1$ ) por lo que se acepta la Hipótesis estadística nula ( $H_0$ ) en la que nos dice: si **P-valor**  $\Rightarrow \alpha$  Aceptamos la  $H_0$ , en tal sentido **la variable puntaje formación de valores en ambos grupos se comporta normalmente.**

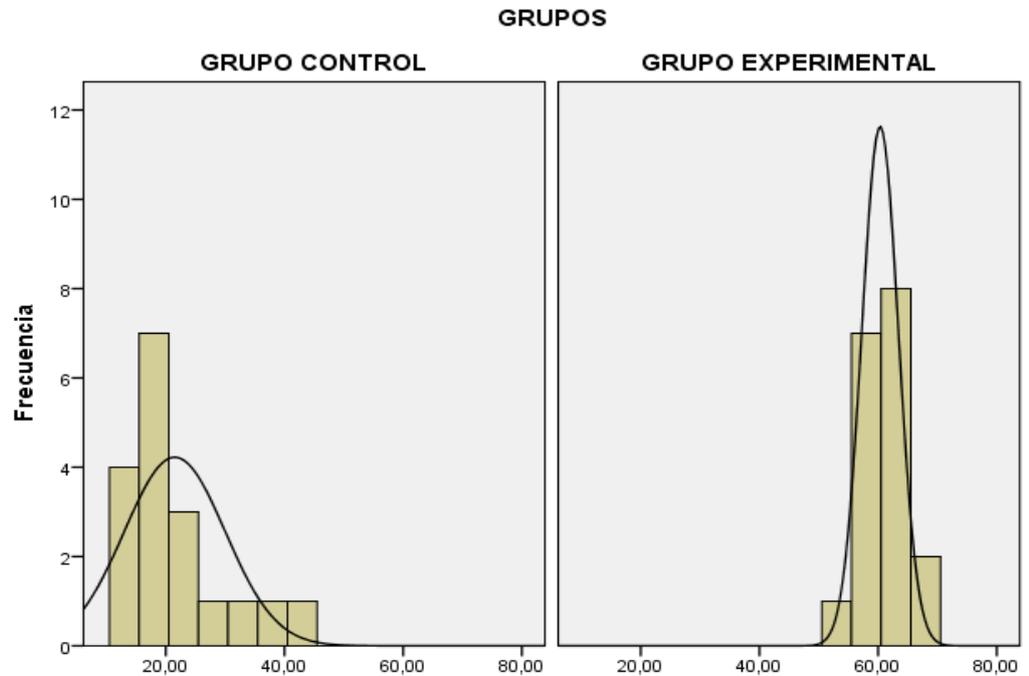
Gráfico N° 7 Gráfico 1: Q-Q Nor



**Gráfico 8: Q-Q Normal de formación de valores para el grupo experimental.**



**Gráfico 9: Histograma y curva de distribución del grupo control y experimental.**



### INTERPRETACIÓN:

Los gráficos anteriores, nos muestran que los datos del grupo control no tiene una distribución normal y datos del grupo experimental siguen una distribución normal.

✓ **Igualdad de Varianza:** (prueba de Levene). Se debe corroborar la igualdad de varianza

a. **P-valor  $\Rightarrow \alpha$**  Aceptar la  $H_0$  = las **varianzas** son **iguales**

b. **P-valor  $< \alpha$**  Aceptar la  $H_1$  = existe **diferencia** significativa entre las **varianzas**

**Tabla 10: Prueba de Levene de calidad de varianzas de la variable formación de valores.**

		Prueba de Levene de calidad de varianzas	
		F	Sig.
FORMACIÓN DE VALORES	Se asumen varianzas iguales	9,259	0,004
	No se asumen varianzas iguales		

De la tabla anterior se extrae el nivel de significancia de la Prueba de Levene para comparar la varianzas, de acuerdo al cuadro se compara P-valor y  $\alpha$ .

$$\mathbf{P\text{-}Valor = 0.004} < \alpha = 0.050$$

### INTERPRETACIÓN:

Como P-valor (0.003) es menor que el nivel de significancia ( $\alpha = 0.050$ ) se rechaza la Hipótesis estadística nula ( $H_0$ ), por lo que se acepta la Hipótesis estadística alternativa nula ( $H_1$ ) en la que nos

dice: si **P-valor** <  $\alpha$ , Aceptamos la  $H_1$ , en tal sentido, **Las varianzas del formación en valores de ambos grupos existe diferencia significativa entre las varianzas, es decir no son iguales.**

- ✓ **Calculamos P-valor:** Como el resultado nos dice que las varianzas no son iguales, usamos la segunda fila de la tabla siguiente generado por el programa estadístico SPSS.

**Tabla 11: Prueba T-Student para igualdad de medias de la hipótesis general del grupo control y experimental..**

		prueba t para la igualdad de medias						
		t	Gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
							Inferior	Superior
Formación de valores	Se asumen varianzas iguales	18,217	34	0,000	-38,83333	2,13169	-43,1654	- 34,50121
	No se asumen varianzas iguales	18,217	21,407	0,000	-38,83333	2,13169	-43,261	- 34, 40536

**P-valor:** 0.000

### 5. Realizamos la Prueba de T de Student

Se puede calcular la T de Student para nuestras independientes con varianzas desiguales en el programa estadístico SPSS.

#### Decisión estadística:

Criterios de decidir

- ✓ Si la probabilidad obtenida  $P\text{-valor} \leq \alpha$ , se rechaza la Hipótesis nula ( $H_0$ ), por lo que se acepta la Hipótesis alternativa ( $H_1$ )

- ✓ Si la probabilidad obtenida P-valor  $> \alpha$ , no se rechaza la Hipótesis nula ( $H_0$ ), por lo que se acepta la Hipótesis nula ( $H_0$ )

$$\mathbf{P\text{-}Valor = 0.000 < \alpha = 0.050}$$

**Interpretación:**

como P-valor (0.000) es menor que el nivel de significancia ( $\alpha = 0.050$ ) se rechaza la Hipótesis estadística nula ( $H_0$ ), por lo que se acepta la Hipótesis estadística alternativa ( $H_1$ ) en la que nos dice que existe una diferencia significativa entre la media de calificaciones formación de valores del grupo experimental del Post Test y la media de calificaciones del grupo control del post test; en conclusión aceptamos la Hipótesis General de nuestro trabajo de investigación en la que nos expresa: **“Si aplicamos los juegos didácticos entonces influenciará significativamente la formación de valores en los alumnos del quinto grado de la Institución Educativa N°32231 “Hipólito Unanue” de Obas, 2015.”**

## **CAPÍTULO V**

### **DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

Se pretende realizar un análisis claro y preciso de los resultados hallados en el presente estudio. Al aplicar el pre test se pudo observar que los estudiantes, tanto del grupo experimental como el de control, muestran deficiencias en la práctica valores, ambos grupos encontrándose con mucha frecuencia que nunca practican los valores.

Por otra parte, los datos relacionados con la prueba estadística corroboran que entre ambos grupos existen diferencias significativas. Estos resultados, en cierta medida, confirman la situación problemática descrita en el presente estudio y además traduce dificultades para los problemas que tenían los estudiantes para la práctica de los valores presentando dificultades en la práctica de la Honradez, veracidad y responsabilidad.

Los resultados obtenidos, después de aplicar los juegos didácticos para la formación de valores en los estudiantes del quinto grado de educación primaria, indican que estos son superiores en el grupo experimental, mas no en

el grupo control, ya que el P-valor (0.000) es menor que el nivel de significancia ( $\alpha = 0.050$ ). Se rechazó la Hipótesis estadística nula ( $H_0$ ), por lo que se acepta la Hipótesis estadística alternativa ( $H_1$ ), en la que nos dice que existe una diferencia significativa entre la media de calificaciones formación de valores del grupo experimental del Post Test y la media de calificaciones del grupo control del post test; por lo que los juegos didácticos influyen significativamente en la formación de valores en los estudiantes del quinto grado de primaria.

Al analizar los resultados de la prueba "T" student en el post test, se determina el rechazo de la  $H_0$ ; por lo tanto, los resultados del post test son significativos confirmando la hipótesis en el sentido que si aplicamos los juegos didácticos, entonces influenciará significativamente la formación de valores en los alumnos del quinto grado de la Institución Educativa N°32231 "Hipólito Unanue" de Obas, 2015.

También nos ayuda a explicar los resultados significativos obtenidos de la afirmación de Ardilla (2015, p. 7), que afirma que la «Lo más importante son sin duda los valores morales, ya que estos les dan sentido y mérito a los demás. De poco sirve tener muy buena salud, ser muy creyente o muy inteligente o vivir rodeado de comodidades y objetos bellos si no se es justo, bueno, tolerante u honesto, si se es una mala persona, un elemento dañino para la sociedad, con quien la convivencia es muy difícil. La falta de valores morales en los seres humanos es un asunto lamentable y triste precisamente por eso, porque los hace menos humanos.»

Los resultados obtenidos concuerdan con los aportes hechos por el autor, ya que a través de la ejecución de los Juegos Didácticos se ha logrado la formación moral de los estudiantes manifestados en la práctica de la honradez,

veracidad y responsabilidad, tal como se demuestra en el que los estudiantes del grupo experimental; en honradez, en el post test llegaron establecerse que un el 72.22 % practican con mucha frecuencia; en veracidad un 69.44 % practican con mucha frecuencia y finalmente, en responsabilidad un 83.33 % practican con mucha frecuencia. De igual modo en el grupo control, en el post test del grupo control en el valor de la veracidad, un 69.44 % practican con mucha frecuencia.

Esto nos da a entender que los estudiantes del grupo experimental evidenciaron una frecuencia alta de práctica de valores en su formación, producto de la aplicación de los juegos didácticos, por lo que la efectividad de los juegos didácticos en la práctica de la veracidad es significativamente alta.

Respecto a los aportes de Garvey C., en su obra: *El Juego Infantil*, se dice de los Juegos Didácticos: “Es una técnica participativa de la educación, encaminado a desarrollar en los escolares una conducta correcta, al estimular así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que también contribuye al logro de la motivación por el aprendizaje del mundo que le rodea; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos, para la preparación de los escolares en la toma de decisiones; provoca la reflexión, la contradicción entre los escolares que conlleva a la valoración de los adecuado y/o inadecuado de un suceso, proceso u objeto”

Los resultados obtenidos, nos permite corroborar los aportes de Garvey, ya que, a través de la aplicación de los Juegos Didácticos, se ha logrado en los estudiantes la toma de decisiones; la reflexión entre los escolares que conllevó a la valoración de lo adecuado o inadecuado de un suceso, proceso u objeto,

es decir, su decisión a practicar los valores como la honradez, veracidad y responsabilidad, tal como se demuestra en la tabla.

Finalmente, los resultados obtenidos concuerdan con los siguientes trabajos de investigación realizados y considerados en el presente estudio como antecedentes.

En la tesis dramatización de Títeres como Estrategia Metodológica en el Desarrollo de la Expresión Oral de los estudiantes del tercer grado de Primaria de la I.E N° 32002 Virgen del Carmen de Huánuco 2005, de Acero Echevarría, Ivil; menciona haber llegado a la conclusión de que “Los alumnos del tercer grado de Educación Primaria de la I.E. N° 32002 Virgen del Carmen lograron un desarrollo en su comprensión oral en todas sus dimensiones, tanto de articulación, vocalización, fluidez, expresión corporal, entonación y pérdida de temor, todo esto gracias a la dramatización”.

En la tesis del Apolinario Huaranga, Lucio y otros (2006). Los cuentos infantiles en el desarrollo de los valores en los alumnos del quinto grado, de la I.E. N° 32234, Distrito De Pampamarca – Yarowilca, 2006. Coincide con nuestros resultados que la relación pedagógica entre cuento infantil y la práctica de valores directamente determinante y significativa para la mejora de sus aprendizajes.

También coincidimos con Fabián Curalla, Delia (2003). Influencia del programa experimental de valores en el desarrollo del auto reconocimiento y autovaloración en los niños del sexto grado de primaria de la E.P. N° 32011 Hermilio Valdizán de Huánuco, 2003”, en la que nos dice que debe existir un programa experimental de valores y que esto influye eficientemente en el desarrollo del auto-reconocimiento de sus características físicas, psíquicas,

sociales y en el desarrollo de la capacidad de auto-valorar sus características físicas, psíquicas y sociales de los alumnos de los niños y niñas.

## CONCLUSIONES

1. Se determinó que existen diferencias significativas entre ( $p$ -valor=0.000 <  $\alpha$ = 0.05) de la prueba T de Student; en ese sentido, se determinó la influencia que tienen los juegos didácticos en la formación de valores en los alumnos del quinto grado de la Institución Educativa N°32231 “Hipólito Unanue” de Obas, , con la comparación del post test del grupo experimental y grupo control, por lo que aceptamos la hipótesis General de la investigación en la que nos expresa: “Si aplicamos los juegos didácticos entonces influenciará significativamente la formación de valores en los alumnos del quinto grado de la Institución Educativa N°32231 “Hipólito Unanue” de Obas, 2015.”
2. **Se logró medir el nivel** de práctica de valores en que se encuentran los alumnos del quinto grado del grupo control después de aplicar el pre y post test, estableciendo que los niños del grupo control en el pre test tienen un nivel de práctica de valores bajo, donde prevalece la frecuencia de nunca: en la honradez, un 57.78 %; veracidad, un 40.15%; y honestidad, un 52.78%. En el post test también tienen un nivel de práctica de valores bajo, donde la mayor frecuencia es de nunca: en la honradez, un 50 %; veracidad, un 47.22%; y honestidad, un 45,37%; por lo que el nivel de la práctica de valores es bajo, por lo tanto, aceptamos la hipótesis específica 1 de la investigación en la que nos expresa: **“Los alumnos del quinto grado de educación primaria del grupo control después de aplicar el pre y post test de la Institución Educativa N°32231 “Hipólito Unanue” de Obas, se encuentran en el nivel bajo en la práctica de valores”**.

3. **Se logró medir el nivel** de la práctica de valores en que se encuentran los alumnos del quinto grado del grupo experimental después de aplicar el pre y post test estableciendo que los niños del grupo experimental en el pre test tienen un nivel de práctica de valores bajo, donde la mayor frecuencia es nunca: en la honradez, un 11.11 %; veracidad, un 47.22 % ;y honestidad, un 50.93%. En el post test el nivel de la práctica de valores es alta, donde hay una mayor frecuencia de la práctica de valores en la honradez que representa un 72.22 %; veracidad, un 69.44%; y honestidad, un 83.83 % , por lo que el nivel de la práctica de valores es bajo; por lo tanto, aceptamos la hipótesis específica 2 de la investigación en la que nos expresa: **“los alumnos del quinto grado de educación primaria del grupo experimental después de aplicar el pre y post test, de la Institución Educativa N°32231 “Hipólito Unanue” de Obas, se encuentran en el nivel alta en la práctica de valores”**.
4. **Se logró medir el** nivel de práctica de valores de los alumnos del quinto grado del grupo experimental durante el pre y post test a través de los juegos didácticos de la honradez: “La bruja piruja” y “Micha y sus abuelitos”; juegos que impulsan el valor de la responsabilidad: “Las madres y las crías”, “La peste” y “La caza del gorrioncito” y juegos para la práctica de la Veracidad: “La tela de araña”, “La araña” y “El ratón atado”.

## **SUGERENCIAS**

1. A los docentes de la Institución Educativa N° 32231 “Hipólito Unanue” de Obas, y a los padres de familia de la localidad del distrito de Obas, a través de los profesores de aula, sugerir crear situaciones didácticas e introducir en ellas el programa juegos didácticos, para que sus alumnos practiquen los valores.
2. A la Universidad, por medio de sus facultades y departamentos académicos, debería promover la aplicación de los juegos didácticos a nivel de Pre grado para que los alumnos, a través de sus prácticas pedagógicas puedan experimentar el valor pedagógico de dichos juegos, de esta manera contribuir en el desarrollo de la formación de valores en los niños
3. Realizar un seguimiento sobre el nivel de prácticas de valores en los alumnos que participaron de esta investigación.
4. Replicar la presente investigación en otras facultades de las Universidades Nacionales de Educación, así como en el magisterio nacional tanto en zonas urbano-marginales. como rurales, a fin de lograr generalizar los resultados de la aplicación del trabajo de investigación.

# **ANEXOS**

# **ANEXO 01**

# **SESIONES DE APRENDIZAJE.**

**PROGRAMA DE JUEGOS DIDACTICOS EN LA FORMACION DE VALORES  
EN LOS ALUMNOS DEL QUINTO GRADO DE LA INSTITUCIÓN N°32231  
“HIPOLITO UNANUE” - OBAS**

## **I. DATOS GENERALES**

<b>Institución Educativa</b>	: N°32231 “HIPÓLITO UNANUE”
<b>Distrito</b>	: Obas
<b>Provincia</b>	: Yarowilca
<b>UGEL</b>	: Yarowilca
<b>Grado</b>	: Quinto
<b>Secciones</b>	: “A” y “B”
<b>Nivel</b>	: Primaria
<b>Año Académico</b>	: 2015
<b>Responsables</b>	: Los tesisistas

## **II. FUNDAMENTACION**

Nuestro país acepta los cambios vertiginosos de la ciencia y la tecnología. pero la crisis de valores se ha profundizado más todavía por los acontecimientos que se dan a diario y que van desde las altas esferas hasta los más vastos sectores sociales, razón por la cual la formación del educando, debe plantearse nuevos retos a fin de garantizar una educación basada en Valores.

La propuesta que planteamos se inserta dentro del currículo, de manera específica dentro del área Personal Social, la que nos permitirá desarrollar el aprendizaje de los alumnos con miras a una educación ejemplar incentivada por el profesor, quien con su ejemplo debe iluminar el quehacer educativo dentro y fuera del aula. Es tácito entender que el ejemplo no es la apariencia de portarse bien sino más bien la esencia de nuestra manera de ser. Puesto que todas las exigencias que pedimos a nuestros alumnos, previamente, nosotros debemos

cumplirlas, porque de lo contrario, corremos el peligro de ser como los falsos predicadores que dicen una cosa y hacen todo lo contrario.

El presente programa pretende consolidar una nueva propuesta pedagógica centrada en el aprendizaje del alumno, desechando la educación basada en la enseñanza, por lo que los ejes se encuentran diseñados en los principios de la Educación Peruana:

- La educación debe ser ética.
- Debe orientar el desarrollo humano.
- Debe alcanzar a todos y en concordancia con nuestra realidad de ser un país pluricultural y multiétnico.
- Por la construcción de una patria más justa y solidaria.

El área en el que se inserta el presente plan es el área: Personal Social.

### **III. BENEFICIARIOS**

El Programa de los Juegos Didácticos, tiene como beneficiarios a:

- A. **Directo:** A los alumnos del quinto grado de la Institución N°32231 “Hipólito Unanue” - Obas
- B. **Indirecto:** Al equipo de investigación, al docente de aula y a los padres de familia del quinto grado de la Institución N° 32231 “Hipólito Unanue”

### **IV. OBJETIVOS**

Propiciar y promover la práctica de los valores: honradez, veracidad y responsabilidad para que los alumnos adopten libremente y responsablemente su formación integral.

## **V. METODOLOGÍA DE TRABAJO**

Partimos del hecho de que todos los docentes hacemos orientación, que es una misión inherente a su alta función de educar. Los profesores ya no somos los simples enseñantes sino que estamos formando al nuevo hombre para una nueva sociedad. Por lo que normalmente, a cada instante, el profesor está haciendo orientación y no solamente en las horas de clases.

Las actividades se desarrollarán de acuerdo al siguiente procedimiento:

1. Presentación de los juegos didácticos
2. Ejecución de los juegos didácticos
3. Reflexión y discusión del mensaje de los juegos didácticos.

## **VI. DURACIÓN**

El presente programa de Juegos Didácticos tuvo como fecha de inicio 07 de Setiembre del 2015, el mismo que finaliza el 30 de octubre del 2015.

## **VII. ETAPAS DE LA EJECUCIÓN**

El programa de Juegos Didácticos consta de 3 etapas fundamentales con una evaluación permanente en cada una de ellas.

1<sup>ra</sup> Etapa: Diagnóstico del problema 1 de setiembre del 2015

2<sup>da</sup> Etapa: aplicación de la propuesta de Juegos Didácticos del 07 de septiembre al 30 de octubre del 2015.

3<sup>ra</sup> etapa: confrontación de los resultados de la propuesta, 10 de noviembre del 2015

## VIII. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

N°	AREA	CAPACIDAD	ACTIVIDADES / ESTRATEGIAS	MEDIOS Y/O MATERIALES	INSTRUMENTO	TIEMPO.
01	DIAGNÓSTICO DE PROBLEMA (PRE TEST)			– papel bon	Ficha de observación	
02 APLICACIÓN DE LA PROPUESTA CON JUEGOS DIDÁCTICOS	PERSONAL SOCIAL	1.3. Comprende la importancia de practicar los valores.	<b>LA HONRADEZ</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ señala lo que es la honradez.</li> <li>○ Describen las actitudes de un niño honrado.</li> </ul>	– papel bon – laminas – plumones	Sesión de aprendizaje Ficha de aplicación	
			Valor: <b>Honradez</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ejecutan el juego “La ronda de la honradez”</li> <li>○ Señalan el mensaje del juego</li> <li>○ Se comprometen a ser honrados</li> </ul>	– papel bon – Laminas – Plumones – Colores	Sesión de aprendizaje Ficha de aplicación	
			Valor: <b>Honradez</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ejecutan el juego “la bruja piruja”</li> <li>○ Señalan el mensaje del juego</li> <li>○ Se comprometen a ser honrados</li> </ul>	– Papel bon – Laminas – Plumones – Colores	Sesión de aprendizaje Ficha de aplicación	
			Valor: <b>Honradez</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ejecutan el juego “La ronda de la honradez”</li> <li>○ Señalan el mensaje del juego</li> <li>○ Se comprometen a ser honrados</li> </ul>	– Papel bon – Laminas – Plumones	Sesión de aprendizaje Ficha de aplicación	
	PERSONAL SOCIAL	1.3. Comprende la importancia de practicar los valores	<b>LA VERACIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Señala lo que es la veracidad</li> <li>○ Describen las actitudes de un niño veraz</li> </ul>	– Papel bon – Laminas – Plumones	Sesión de aprendizaje Ficha de aplicación	
			Valor: <b>Veracidad</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Practican el juego “la tela de araña”</li> <li>○ Señalan el mensaje del juego.</li> <li>○ Se comprometen a decir la verdad siempre.</li> </ul>	– Papel bon – Laminas – Plumones	Sesión de aprendizaje Ficha de aplicación	
			Valor: <b>Veracidad</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ejecutan el juego “la araña”</li> <li>○ Señalan el mensaje del juego.</li> <li>○ Se comprometen a decir la verdad siempre</li> </ul>	– Papel bon – Laminas – Plumones – Colores	Sesión de aprendizaje Ficha de aplicación	
			Valor: <b>Veracidad</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Practican el juego “el ratón atado”</li> <li>○ Señalan el mensaje del juego</li> </ul>	– Papel bon – Laminas – Plumones	Sesión de aprendizaje Ficha de aplicación	

			<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se comprometen a decir la verdad</li> </ul>	– Colores		
PERSONAL SOCIAL	1.3. Comprende la importancia de practicar los valores.	<b>LA RESPONSABILIDAD</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Señala lo que es la responsabilidad</li> <li>○ Describen las actitudes de un niño responsable</li> </ul>	– Papel bon – Laminas – Plumones	Sesión de aprendizaje Ficha de aplicación	
		Valor: <b>Responsabilidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ejecutan el juego “Las madres y las crías”</li> <li>○ Señalan el mensaje del juego</li> <li>○ Se comprometen a ser responsables siempre.</li> </ul>	– Papel bon – Laminas – Plumones	Sesión de aprendizaje Ficha de aplicación	
		Valor: <b>Responsabilidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ejecutan el juego “Llego la peste”</li> <li>○ Señalan el mensaje del juego</li> <li>○ Se comprometen a ser responsables siempre.</li> </ul>	– Papel bon – Laminas – Plumones	Sesión de aprendizaje Ficha de aplicación	
		Valor: <b>Responsabilidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ejecutan el juego “La caza del gorrioncito”</li> <li>○ Señalan el mensaje del juego</li> <li>○ Se comprometen a ser responsables siempre.</li> </ul>	– Papel bon – Laminas – Plumones	Sesión de aprendizaje Ficha de aplicación	
03		Confrontación de la propuesta (POST TEST)		– Papel bon	Ficha de aplicación	

## IX. EVALUACION

Durante la ejecución del Programa de los Juegos Didácticos se utilizaron diversas técnicas e instrumentos de evaluación.

ETAPA	TRABAJO	TÉCNICA	INSTRUMENTO
<b>1<sup>ra</sup> Etapa</b>	Diagnóstico del problema	Observación, análisis de documentos	Ficha de observación Lista de verificación
<b>2<sup>da</sup> Etapa</b>	Aplicación del programa de Juegos Didácticos	Ficha de observación	Matriz de análisis
<b>3<sup>ra</sup> Etapa</b>	Confrontación del programa	Observación, análisis de documentos.	Ficha de observación Lista de verificación

## X. ESTRATEGIAS

Dentro del programa de Juegos Didácticos, las estrategias metodológicas básicamente abarcan la segunda etapa que comprende la aplicación de la propuesta de Juegos Didácticos y son:

- a. Trabajo individual y grupal
- b. Ejecución de consignas establecidas
- c. Orientación individual y grupal
- d. Auto co y heteroevaluación.

## XI. POTENCIAL Y RECURSOS

### a. POTENCIAL HUMANO

- Grupo de trabajo
- Docente de aula

- Especialistas
- Alumnos de aula

**b. RECURSOS MATERIALES**

- Fichas
- Consignas de trabajo
- Plumones, papelotes, cinta adhesiva y masking tape, reglas, lápices, colores.

**XII. CONSIDERACIONES FINALES**

- Los asuntos no contemplados en el presente Programa de Juegos Didácticos fueron solucionados por el grupo de trabajo con previa coordinación del docente de aula.
- La aplicación del Programa de Juegos Didácticos (2° etapa) se hizo en base a estrategias, conjuntamente con las actividades de aprendizaje que se desarrollaron.

---

ASESOR

---

DOCENTE DE AULA

---

COORDINADORA DEL GRUPO  
DE TRABAJO

---

DIRECTOR DE LA I.E.



**HOJA DE TRABAJO N°.....**

**Responda las siguientes preguntas:**

**1. ¿Qué significa ser honrado?**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**2. Si tú eres honrado ¿Cómo te gustaría que te traten los demás?**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....



**HOJA DE TRABAJO N°.....**

**Responda las siguientes preguntas:**

**1. Comenta sobre el juego realizado**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**2. ¿Es importante respetar las cosas ajenas?**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

### SESIÓN N° 03

**VALOR** : Honradez.

**OBJETIVO** : Valora sus objetivos personales.

ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	TIEMPO	MEDIOS Y MATERIALES	INDICADORES
<p>Juego "La Bruja Piruja"</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Recordamos las normas de comportamiento.</li> <li>✓ Juguemos la dinámica "Aquí se respeta las cosas ajenas"</li> <li>✓ Preguntamos</li> <li>✓ ¿De qué se trata la dinámica? ¿Uds. Respetan las cosas ajenas?</li> <li>✓ Juguemos la sesión titulada "La Bruja Piruja"</li> <li>✓ Desarrollo del juego</li> <li>✓ Distribuidos por el terreno, uno hace el papel de bruja, con un par de periódicos enrollados.</li> <li>✓ El niño debe tocar a los demás.</li> <li>✓ El tocado toma el papel de bruja.</li> <li>✓ El tocado se convierte en el objeto que quiera la bruja.</li> <li>✓ Se desplaza como tal.</li> <li>✓ Reflexionamos sobre la sesión a base de preguntas. ¿La bruja causará daño a la gente? ¿En nuestro medio habrá personas que les gusta llevar las cosas ajenas? ¿la bruja no respeta las cosas ajenas?</li> <li>✓ Desarrollamos la hoja de trabajo.</li> <li>✓ Nos comprometemos a ser honrados con los demás.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Papelote</li> <li>- Texto</li> <li>- Recursos humanos</li> <li>- Patio de recreo</li> <li>- Campo deportivo</li> <li>- Hoja de trabajo</li> <li>- Lapicero</li> </ul>	<p>Practica la honradez frente a los demás.</p>

HOJA DE TRABAJO N°.....

1. Selecciona lo que te gustaría hacer y lo que no te gustaría hacer.

Ayudar a mi mamá

Ser sincero

No brindar ayuda

Compartir lo que tengo

No auxiliar

No ser servicial

Presta mi lápiz

Ser promotor de valor solidario

ACCIONES BUENAS

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

ACCIONES MALAS

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
-

## SESIÓN N° 04

**VALOR** : Honradez

**OBJETIVO** : Es lograr que los niños respeten las cosas ajenas.

ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	TIEMPO	MEDIOS Y MATERIALES	INDICADORES
<p><b>Micha y sus Abuelitos</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Comentan sobre la actividad realizada en día anterior.</li> <li>✓ Recuerdan las normas de convivencia para el trabajo del día.</li> <li>✓ Formamos grupos por afinidad.</li> <li>✓ El investigador dará las indicaciones correspondientes y mencionará el nombre del juego a tratar.</li> <li>✓ Salimos al patio de la I.E.</li> <li>✓ Nos organizamos para el juego y elegirán los participantes (abuelo, abuela, hijo, nuera, nieto, etc.)</li> <li>✓ Los abuelos ya no escuchan, no ven, no tienen dientes.</li> <li>✓ La nuera coge el dinero de los abuelos.</li> <li>✓ La nuera le engaña a los abuelos sobre el dinero que hurtó</li> <li>✓ La nuera le grita y lo golpea fuertemente que no sabe quién cogió el dinero.</li> <li>✓ Los ancianos suspiraron y no dijeron nada</li> <li>✓ El nieto estaba jugando, gritando a unos muñecos,</li> <li>✓ El padre le pregunta: ¿Qué tratas de hacer hijito?</li> <li>✓ Su hijo le contesta: estoy practicando para cuando sean viejos ustedes, yo pueda gritarles.</li> <li>✓ Sin decirle nada se pusieron a llorar, sintiendo vergüenza de haber tratado a abuelitos de esa manera.</li> <li>✓ Desde aquel día le trataron bien y lo cuidaron bien.</li> <li>✓ Comentamos sobre el mensaje del juego</li> <li>✓ Interrogamos a los niños               <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué mensaje nos enseñó el juego</li> <li>- ¿Qué opinión tiene sobre el trato de la nuera y el hijo?</li> <li>- ¿Cómo se debe de tratar a las personas mayores?</li> </ul> </li> <li>✓ Nos comprometemos a ser respetuosos.</li> <li>✓ El investigador dará las indicaciones para el desarrollo de la hoja de trabajo.</li> </ul>	<p>3</p> <p>2'</p> <p>3'</p> <p>25'</p> <p>4'</p> <p>10'</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tiza</li> <li>- Pizarra</li> <li>- Patio</li> <li>- Mesa y sillas</li> <li>- Tazón de balde de madera</li> <li>- Hoja de trabajo</li> <li>- Lapicero</li> </ul>	<p>Practica La honradez dentro y fuera de su I.E.</p>

HOJA DE TRABAJO N°.....

Responda las siguientes preguntas:

1. ¿Qué haces cuando entregas los objetos perdidos?

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

2. Según la historietita del juego ¿Qué harías en lugar del padre; si tu hijo (a) te pagara con la misma moneda?

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

3. ¿Te gustaría que los demás te respeten?

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**SESIÓN N° 05****VALOR** : La Responsabilidad**OBJETIVO** : Señalar las actitudes que implica la responsabilidad

ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	TIEMPO	MEDIOS Y MATERIALES	INDICADORES
<b>Conociendo las actitudes de responsabilidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Comentamos un caso de irresponsabilidad que se produjo en un niño.</li> <li>✓ Dialogamos sobre el caso presentado.</li> <li>✓ Les pregunto:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué paso con el niño?</li> <li>- ¿Cómo termino el niño?</li> </ul> </li> <li>✓ Observamos láminas sobre casos de responsabilidad</li> <li>✓ Describimos cada lámina presentada</li> <li>✓ Formamos grupos de trabajo</li> <li>✓ Cada grupo señala las actitudes que implica la responsabilidad.</li> <li>✓ Elaboran organizadores sobre las actitudes que implica la responsabilidad.</li> <li>✓ Exponen sus trabajos.</li> <li>✓ Representan dramáticamente actitudes de la Responsabilidad</li> <li>✓ Reflexionan sobre la importancia de ser responsables</li> <li>✓ Escriben su propósito de ser responsables.</li> </ul>	5' 10' 20' 10'	Patio de la I.E. Alumnos y bandera. Papel bond.	Reconoce que la responsabilidad es muy importante dentro de nuestra sociedad.

**HOJA DE TRABAJO N°.....**

**Responda las siguientes preguntas:**

**1. ¿Qué es la responsabilidad?**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**2. ¿Usted es responsable de sus actos?**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....



HOJA DE TRABAJO N°.....

Responda las siguientes preguntas:

1. ¿Qué es ser responsable?

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

2. En el juego "las madres y las crías" ¿Que mensaje nos da ?

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

3. ¿Que actitud negaron a tener cada uno, frente a sus animales ?

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....



**HOJA DE TRABAJO N°.....**

**Responda las siguientes preguntas:**

**1. ¿Ustedes cumplen con sus tareas?**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**2. ¿Por que es importante ser responsable ?**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**3. ¿Tu mamá será responsable contigo ?**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**4. ¿Responsablemente actuaras en tu medio escolar y comunidad?**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

### SESIÓN N° 08

**VALOR** : Responsabilidad

**OBJETIVO** : Practica actitudes de responsabilidad dentro y fuera del hogar.

ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	TIEMPO	MEDIOS Y MATERIALES	INDICADORES
<p>La caza del gorrioncito</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Comentamos sobre la actividad realizada, en día anterior.</li> <li>✓ Recuerdan las normas de convivencia para el trabajo del día.</li> <li>✓ Narramos un cuento: "La madre responsable"</li> <li>✓ Preguntamos</li> <li>✓ ¿De qué trató el cuento? ¿Uds. son responsables con sus actos? ¿Llegan al colegio a la hora indicada? ¿Qué es ser responsable?</li> <li>✓ Nos organizamos para realizar el juego a tratar.</li> <li>✓ El investigador dará las indicaciones correspondientes.</li> <li>✓ Salimos ordenadamente al patio de la I.E.</li> <li>✓ Forman un círculo y en su interior se colocan 3 niños (as); el cazador, el gorrioncito, el gorrión (madre).</li> <li>✓ El gorrioncito con un fuerte movimiento del árbol a causa del viento se cae al suelo.</li> <li>✓ Un niño voluntario va narrando lo sucedido.</li> <li>✓ Cuando el gorrioncito estaba en el suelo medio moribundo, el cazador inicia la persecución.</li> <li>✓ La madre gorrión se desespera al ver a su polluelo y al cazador.</li> <li>✓ El gorrioncito pía constantemente tratando de escapar, pide auxilio.</li> <li>✓ Al ver al cazador que está a punto de atrapar a su polluelo la madre se precipita desde lo más alto de un árbol.</li> <li>✓ La madre cae al frente del cazador, dando un piar ronco y salvaje.</li> <li>✓ El cazador queda sin reacción.</li> <li>✓ El gorrioncito escapa mientras que entretenía al cazador.</li> <li>✓ La madre gorrión dando un piar escapa.</li> <li>✓ Dialogamos sobre el juego.</li> <li>✓ ¿La madre que responsabilidades tiene frente a sus hijos?</li> <li>✓ ¿Qué pasó con el polluelo?</li> <li>✓ ¿Qué mensaje nos enseña el juego?</li> <li>✓ El investigador juntamente con los niños dialogamos sobre el mensaje del juego.</li> <li>✓ Nos comprometemos a ser responsables con nuestros actos.</li> <li>✓ El investigador dará algunas indicaciones para el desarrollo de la hoja de trabajo.</li> </ul>	<p>10´</p> <p>2´</p> <p>3´</p> <p>20´</p> <p>5´</p> <p>10´</p>	<p>Patio de la I.E.</p> <p>Hoja de trabajo</p> <p>Lapicero.</p>	<p>Practica el valor de la responsabilidad y lo convive con sus compañeros.</p>

HOJA DE TRABAJO N°.....

Responda las siguientes preguntas:

1. ¿Por qué defendió la madre al gorrioncito?

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

2. ¿Que entiendes por responsabilidad?

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

3. ¿Eres responsable de tus actos?

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**SESIÓN N° 09****VALOR** : La Veracidad**OBJETIVO** : Señalas las actitudes que implica la veracidad.

ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	TIEMPO	MEDIOS Y MATERIALES	INDICADORES
Conociendo las actitudes de la veracidad	✓ Comentamos un caso de engaño que se produjo en un niño.	5´	Patio de la I.E.	Reconoce que la veracidad es muy importante dentro de nuestra sociedad.
	✓ Dialogamos sobre el caso presentado.	10´		
	✓ Les pregunto: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué paso con el niño?</li> <li>- ¿Cómo termino el niño?</li> </ul>			
	✓ Observamos láminas sobre casos de veracidad	20´	Alumnos y bandera.	
	✓ Describimos cada lámina presentada			
	✓ Formamos grupos de trabajo			
	✓ Cada grupo señala las actitudes que implica la veracidad.			
	✓ Elaboran organizadores sobre las actitudes que implica la Veracidad.	10´	Papel bond.	
	✓ Exponen sus trabajos.			
	✓ Representan dramáticamente actitudes de la veracidad			
✓ Reflexionan sobre la importancia de decir siempre la verdad.				
✓ Escriben su propósito de decir siempre la verdad.				

**HOJA DE TRABAJO N°.....**

**Responda las siguientes preguntas:**

**4. ¿Por qué es importante ser veraces?**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**5. ¿Usted participa en las actividades de la escuela ?**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....



**HOJA DE TRABAJO N° .....**

**Responda las siguientes preguntas:**

**1. ¿Les gusto el juego y por qué?**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**2. ¿Les justo participar en el juego ?**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**SESIÓN N° 11****VALOR** : Veracidad**OBJETIVO** : Reconoce que el juego es importante para promover la participación

ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	TIEMPO	MEDIOS Y MATERIALES	INDICADORES
Juego "La Araña"	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Oración del día</li> <li>✓ Recordamos la clase anterior con la participación de los alumnos.</li> <li>✓ Recordamos la clase anterior con la participación de los alumnos.</li> <li>✓ Se realiza un juego didáctico (la araña)</li> <li>✓ Se le entrega tarjetas a los alumnos y en uno está la araña.</li> <li>✓ Los alumnos se colocarán alrededor, y la araña en el centro puesto la máscara.</li> <li>✓ Cuando un niño silba, los jugadores oyen esta señal.</li> <li>✓ Los alumnos han de pasar lo más cerca que puedan de él, evitando que los toque.</li> <li>✓ La araña no se puede mover de su sitio, cuando consigue coger a un jugador, este se convierte en su brazo, la cual le ayuda a cazar señalando los nombres correctos.</li> <li>✓ El juego termina cuando ya no queda ninguno, y la araña se convierte en una araña que dice la verdad.</li> <li>✓ Hablamos sobre la veracidad.</li> <li>✓ Reflexionamos sobre el juego realizado.</li> <li>✓ Comentamos sobre el valor de la veracidad.</li> <li>✓ Se le hace entrega de una hoja de trabajo.</li> </ul>	5' 10'	- Tarjetas	Demuestra mucho interés cuando participa.
		20'	- Mascara de la araña  - Papel bond.	
		10'		

**HOJA DE TRABAJO N°.....**

**Responda las siguientes preguntas:**

**1. ¿Cuál de estos enunciados se corresponde con la veracidad? Marca con una (x)**

- a. Es cumplir con el deber de asumir nuestros actos
- b. Es brindar ayuda a las personas que lo necesitan
- c. Es decir la verdad a pesar de las penalidades

**2. ¿Qué entiendes por veracidad?**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**3. marca con una (x) la respuesta que crees correcta.**

**En el juego defendiendo a mis amigos, el zorro preocupado porque cada vez había más cazadores ¿Qué valor desarrollo frente a sus demás amigos?**

- a. El valor de la integración
- b. El valor de la responsabilidad
- c. El valor de la solidaridad

## SESIÓN N° 12

**VALOR** : Veracidad

**OBJETIVO** : Lograr que todos los alumnos lleguen a participar

ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	TIEMPO	MEDIOS Y MATERIALES	INDICADORES
"El Ratón Atado"	✓ Mencionamos algunas normas de convivencia dentro del aula.	3'	- Aula - Tiza - Patio - 2 pañuelos - Soga de 5 metros - Tiza - Pizarra	Participa en el grupo sin ninguna dificultad.
	✓ Reflexionan sobre las sesiones anteriores; participación activa de los niños.	2'		
	✓ Salimos al parió de la I.E.	3'		
	✓ Forman grupos de dos integrantes a base de tarjetas de colores.	3'		
	✓ El investigador dará las indicaciones del juego.	20'		
	✓ Formamos un círculo, dentro del círculo colocamos a dos jugadores (1 con los ojos vendados). Ambos serán atados a los extremos de una soga por la cintura por decir mentiras.	2'		
	✓ A una señal, el ratón corre y es perseguido por el gato (el jugador vendado los ojos). Ambos serán alentados por todos su compañeros.	3'		
	✓ El ratón dará gritos de cuando en cuando para orientar al gato.	5'		
	- Si el ratón es atrapado se cambiará a ambos jugadores, con otros elegidos por el gato.	3'		
	- Si en 3 minutos el ratón no es atrapado se cambiará de jugadores.	3'		
✓ Preguntamos:				
- ¿De qué trató el juego?				
- ¿Qué valor hemos desarrollado con el juego?				
- ¿Por qué sus demás compañeros no participaron?				
- ¿Qué podríamos hacer por ellos; para que en otros juegos participen?				
✓ El investigador mencionará el mensaje del juego tratado.				
✓ Nos comprometemos a ser veraces en todas las actividades.				
✓ El investigador dará las indicaciones para el desarrollo de la Hoja de Trabajo.				

HOJA DE TRABAJO N°.....

Responda las siguientes preguntas:

1. ¿Qué entiendes por responsabilidad?

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

2. En el juego "el ratón atado" ¿el gato que función cumple?

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

3. ¿Qué ayuda les brindamos a los colegas que no son responsables?

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## **ANEXO 02**

# **INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

**FICHA DE OBSERVACIÓN**

INSTITUCION EDUCATIVA: \_\_\_\_\_

ALUMNO (A): \_\_\_\_\_

FECHA: \_\_\_\_\_ GRADO Y SECCIÓN \_\_\_\_\_

VALOR: HONRADEZ					
INDICADORES	Nunca	Escasamente	Regularmente	Casi Frecuentemente	Frecuentemente
- Devuelve las cosas prestadas					
- Entrega las cosas que encuentra dentro del aula					
- Cuida y guarda los materiales del aula.					
- Cumple sus tareas personalmente.					
- Ayuda a buscar los objetos que se perdieron					

**FICHA DE OBSERVACIÓN**

INSTITUCION EDUCATIVA: \_\_\_\_\_

ALUMNO (A): \_\_\_\_\_

FECHA: \_\_\_\_\_ GRADO Y SECCIÓN \_\_\_\_\_

VALOR: VERACIDAD					
INDICADORES	Nunca	Escasamente	Regularmente	Casi Frecuentemente	Frecuentemente
Dice la verdad					
No se aprovecha del descuido del profesor para plagiar (copiar)					
No encubre la falta de honradez de sus compañeros					
Da aviso sobre algún objeto que se perdió					
No copia las respuestas de sus demás compañeros					
Denuncia situaciones deshonestas que se da dentro del salón de clase					

**FICHA DE OBSERVACIÓN**

INSTITUCION EDUCATIVA: \_\_\_\_\_

ALUMNO (A): \_\_\_\_\_

FECHA: \_\_\_\_\_ GRADO Y SECCIÓN \_\_\_\_\_

VALOR: RESPONSABILIDAD					
INDICADORES	Nunca	Escasamente	Regularmente	Casi Frecuentemente	Frecuentemente
Asiste puntualmente a clases					
Presenta los trabajos asignados a la fecha indicada					
Cumple con las funciones frente al cargo que desempeña en el aula					
Cumple con las actividades a la fecha programada					
Participa en la organización y ambientación del aula					
Se ofrece en la asignación de trabajos a nivel de aula.					



## FORMULARIOS DE LA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS POR CRITERIO DE EXPERTOS

### INSTRUMENTO DE OPINIÓN DE EXPERTOS

#### Datos generales:

<b>Apellidos y nombres del informante</b>	<b>Cargo o institución donde labora</b>	<b>Nombre de instrumento de evaluación</b>	<b>Autor del instrumento</b>
Gustavo Oscar Soto Alvarado	UNHEVAL – HCO	Ficha de observación de valores	Rensis, Likert Medición de Actitudes
<b>Título: “INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN LA FORMACIÓN DE VALORES DE LOS ALUMNOS DEL QUINTO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32231 “HIPÓLITO UNANUE” OBAS - 2015</b>			

#### I. Aspectos de validación

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 00-20%				Regular 21-40%				Bueno 41-60%				Muy bueno 61-80%				Excelente 81-100%			
		0	6	11	16	21	26	30	36	40	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
<b>1. Claridad</b>	Esta formulado con lenguaje apropiado																				
<b>2. Objetividad</b>	Esta expresado en capacidades observables.																				
<b>3. Actualidad</b>	Adecuado a la autoevaluación																				
<b>4. Organización</b>	Existe una organización lógica																				
<b>5. Suficiencia</b>	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.																				
<b>6. Intencionalidad</b>	Adecuado para valorar aspectos de los Juegos Didácticos.																				
<b>7. Consistencia</b>	Está basado en aspectos técnico-científico de la autoevaluación.																				
<b>8. Coherencia</b>	Existe coherencia entre los índices, indicadores y les dimensiones.																				
<b>9. Metodología</b>	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.																				

#### II. Opinión de aplicabilidad

.....

.....

#### III. Promedio de valoración

<b>Lugar y Fecha</b>	<b>DNI N°</b>	<b>Firma del Experto Informante</b>	<b>Teléfono N°</b>

# **ANEXO 04**

# **MUESTRA FOTOGRAFÍCA**

## EVER EXPLICANDO SOBRE EL CUESTIONARIO



## ADINA DANDO ALGUNAS RECOMENDACIONES SOBRE EL CUESTIONARIO



**UNA FOTO DESPUES DE CULMINAR CON TODOS LOS CUESTIONARIOS “DENTRO DE LA INSTITUCION**



**UNA FOTO DESPUES DE CULMINAR CON TODOS LOS CUESTIONARIOS “EN LA PUERTA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA”**



# **ANEXO 03**

# **DOCUMENTOS ADMINISTRATIVOS**