

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
ESCUELA DE POSGRADO
EDUCACIÓN, MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA
SUPERIOR



JUEGOS RECREATIVOS Y LA FORMACIÓN DE VALORES
SOCIALES EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI DE HUAYO 2022

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: ÉTICA Y VALORES EN
EDUCACIÓN

TESIS PARA OPTAR EL GRADO DE MAESTRO EN
EDUCACIÓN, MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA
SUPERIOR

TESISTA: MATOS JARAMILLO JOSUE
ASESOR: DR. LUCAS CABELLO ARTURO

HUÁNUCO – PERÚ

2023

DEDICATORIA

A mis padres:
Fuerza suficiente
que impulsa mi desarrollo académico.

AGRADECIMIENTO

Con singular aprecio agradezco a:

La Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación, institución formadora de capital humano al servicio del desarrollo pedagógico de la Región Huánuco. Al Dr. Arturo Lucas Cabello, por su paciencia y esmero en el proceso de desarrollo de la investigación.

RESUMEN

La investigación en curso está sujeta estrictamente a los lineamientos de la metodología de la investigación científica, es en este sentido que se planteó un objetivo principal que reza así: Demostrar la influencia de los juegos recreativos en la formación de valores sociales en los estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo - Tusi, Pasco - 2022. La investigación tiene sus propios protocolos, en este caso, para lograr el propósito de la investigación se considera los siguientes métodos: la observación y el método experimental. El primero, que linda con la epistemología empirista, fue un factor importante en el proceso de la investigación, a través de este método hemos podido obtener datos e información que luego fueron sistematizadas y analizadas. El segundo, como método científico fue clave para los resultados, porque permitió comprobar la hipótesis. Continuando con la estructura de la investigación, líneas adelante se estableció el tipo y el nivel de investigación, el tipo porque se aplicó una variable llamada independiente sobre la variable dependiente para la mejora de la segunda. Sobre la base de las premisas subrayadas letras arriba y con pertinencia lógica se arribó al siguiente resultado: PRUEBA: 99,3%, de estudiantes **SÍ** mejoraron significativamente en la *formación de valores sociales* después de haber aplicado *los juegos recreativos* y la DISPRUEBA: 0,7%, de estudiantes **NO** mejoraron significativamente en la *formación de valores sociales* después de haber aplicado *los juegos recreativos*.

Palabras clave: Juegos recreativos, formación, valores sociales

ABSTRACT

The research that is presented is subject to methodological terms of scientific research, therefore part of an essential objective, expressed as such. Demonstrate the influence index of inductive strategies in the development of divergent thinking in university students, Professional Career of Philosophy, Psychology and Social Sciences, UNHEVAL, 2021. To achieve such an important purpose, the following methods were used: observation and experimental. The first was a basic factor in the research process, we resorted to this method to obtain data and information that were later analyzed. The second, as a scientific method, was used to test the hypothesis. Paragraphs later, the type and level of research were established, the type because a so-called independent variable was applied to the dependent variable to improve the latter. Based on the premises indicated letters above and with logical relevance, the following result was reached: TEST: 99.6%, students DID significantly improve in the development of divergent thinking after having applied the inductive strategies and the DISTEST: 0.4 %, students did NOT improve significantly in the development of divergent thinking after applying the inductive strategies. Therefore, the hypothesis is valid.

Key words: Recreational games, training, social values.

ÍNDICE

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN.....	iv
ABSTRACT.....	v
INTRODUCCIÓN	viii
CAPÍTULO I. ASPECTOS BÁSICOS DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	11
1.1 Fundamentación del problema	11
1.2 Justificación e importancia de la investigación.....	14
1.3 Viabilidad de la investigación.....	15
1.4 Formulación del problema	15
1.4.1 Problema general.....	15
1.4.2 Problemas específicos	15
1.5 Formulación de objetivos.....	16
1.5.1 Objetivo general	16
1.5.2 Objetivos específicos	16
CAPÍTULO II. SISTEMA DE HIPÓTESIS	17
2.1 Formulación de la hipótesis	17
2.1.1 Hipótesis general.....	17
2.1.2 Hipótesis específicas	17
2.2 Operacionalización de variables	18
2.3. Definición operacional de las variable.....	20
CAPÍTULO III. MARCO TEÓRICO.....	22
3.1. Antecedentes de investigación	22
3.2. Bases teóricas	31
3.3 Bases conceptuales.....	47
CAPÍTULO IV. MARCO METODOLÓGICO.....	50
4.1 Ámbito	50
4.2 Tipo y nivel de investigación	50
4.1.1 Tipo de investigación.....	50
4.1.2 Nivel de investigación.....	50
4.3 Población y muestra	51

4.3.4 Descripción de la población	51
4.3.5 Muestra y método de muestreo	51
4.3.6 Criterio de inclusión y exclusión.....	52
4.4 Diseño de investigación	52
4.5 Técnicas e instrumentos	53
4.5.1 Técnicas.....	53
4.5.2 Instrumentos.....	53
4.5.2.1 Validación de los instrumentos para la recolección de datos.....	54
4.5.2.2 Confiabilidad de los instrumentos para la recolección de datos	56
4.6 Técnicas para el procesamiento y análisis de datos	56
4.7 Aspectos éticos.....	57
CAPÍTULO V. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	58
5.1 Análisis descriptivo.....	58
5.2 Análisis inferencial y/o contrastación de hipótesis	103
5.3 Discusión de resultados.....	107
5.4 Aporte científico de la investigación	109
CONCLUSIONES	110
SUGERENCIAS	111
REFERENCIAS.....	112
ANEXOS	116

INTRODUCCIÓN

En las sociedades del conocimiento, los cambios en el campo del conocimiento se van dando de modo acelerado que supera toda expectativa. En este contexto el trabajo de investigación que se desarrolló es de actualidad, porque aporta al mundo académico una estrategia denominada inductivas que permite que los juegos recreativos, las actividades extracurriculares deben ser consideradas como un recurso esencial en el desarrollo de los valores de los estudiantes., en este caso, en los estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo 2022.

La educación en un país en desarrollo como es el caso peruano carece de una serie de problemas, que son necesarias abordarlas y plantear alternativas. Los valores, es un tema crítico en las Instituciones Educativas, los estudiantes muchas veces no valoran al docente, carecen de valores éticos y de valores democráticos. Para el caso de la investigación, luego de una observación minuciosa, es un problema central la carencia de valores sociales en los estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui, por tanto, se ha propuesto diagnosticar, conocer y tener información empírica sobre este problema indicado con la finalidad de implementar los juegos recreativos como solución.

El título de la investigación dinamiza dos variables, por un lado, tenemos la variable los juegos recreativos y como variable problema tenemos los valores sociales, las mismas conceptualmente implican:

El juego implica dos dimensiones, uno es una actividad física y dos es también una actividad mental que proporciona alegría, diversión y esparcimiento a los sujetos que lo practican, brindando momentos de felicidad. El juego es algo espontáneo y voluntario, por su carácter no obligatorio, es libremente elegido por el que va a realizar. (Tineo L., 2006, p.29)

La segunda variable, los valores sociales, es el tema que la investigación se propone establecer alternativas para hacer que el estudiante pueda interiorizar con la finalidad de contribuir a la convivencia común. Por valores sociales se entiende

La educación en valores plantea la importancia de fortalecer los valores sociales en los primeros años de vida, se debe iniciar en la familia y continuar en la Institución Educativa, esta educación es importante porque tiene una influencia directa en los procesos tanto emocionales como sociales del ser humano. (Vázquez, 2010, p.35)

Aportaciones de la psicología de la innovación y el nuevo contexto de la educación, en la sociedad del conocimiento, señalan, que las transformaciones en los modelos de vida asociados a las nuevas tecnologías y los procesos de globalización ponen en consideración los valores culturales y sociales que los individuos realizan, deben contemporizarse y reajustarse de acuerdo a las demandas contextuales del siglo en el que nos enfrentamos. (Arias y otros, 2012, p.25)

El trabajo de investigación moderna obedece a un proceso sistemáticamente establecido a nivel global e institucional. Esta investigación se sujeta escrupulosamente a la estructura propuesta por la Institución Universitaria, y es como describe líneas abajo:

I. ASPECTOS BÁSICOS DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Donde aparece la descripción detallada del tema-problema a solucionar: los valores sociales.

II. ASPECTOS OPERACIONALES

En esta sección se debe plantear el problema general mediante un enunciado, seguido de los problemas específicos, objetivos e hipótesis. Además, se debe incluir la operacionalización de las variables.

III. MARCO TEÓRICO

Se incluyen los antecedentes previos, las investigaciones relacionadas con el grupo de estudio, el marco teórico, el cual abarca las teorías sobre los dos factores, los aspectos y sus indicadores. Finalmente, las bases conceptuales, filosóficas, epistemológicas y antropológicas.

IV. ASPECTOS METODOLÓGICOS

Metodológicamente, se comenzó por definir el campo de estudio, luego se determinó el tipo de investigación siendo el pre experimental de forma aplicada, en seguida el nivel, que fue el explicativo, porque se aplicó en los juegos recreativos para la mejora de los valores sociales en los alumnos. Además, como es de suponer, se buscó y detecto las causas que fueron el uso de tecnologías, celulares, internet y carencia de valores en casa por parte de los padres de familia que incidieron de forma positiva y negativa que generaron la crisis de valores sociales. Luego se determinó el tipo de diseño más adecuado para encaminar el proceso de investigación, en este caso el EXPERIMENTAL con pre - prueba – post - prueba.

V. RESULTADOS

Contiene el tratamiento de datos en tablas y gráficos estadísticos, interpretación y análisis de datos. Comprobación de la hipótesis haciendo uso de la técnica PRUEBA Y DISPRUEBA, finalmente viene la discusión, el aporte científico, conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO I.

ASPECTOS BÁSICOS DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Fundamentación del problema

La globalización a nivel global, tiene además de lo económico muchas repercusiones en la vida, por tanto, se hace necesario analizar también la incidencia que tiene este proceso mundial sobre los valores sociales; análisis que nos facilitará comprender que el individuo y la sociedad en general vive en graves conflictos éticos y morales, se vive un mundo que producen valores superfluos y pasajeros, esta situación se ve claramente cuando se nota que la gente da demasiado valor al consumo y al individualismo como conceptos principales del hombre actual, es legítimo entonces preguntarse ¿cómo educar en valores? ¿Cómo transmitir los valores sociales? ¿Cómo enfrentar el relativismo axiológico? y ¿cómo superar el individualismo? Esta apreciación nos invoca a hacer un balance real sobre lo que significaría la promoción de fomentar los principios sociales en los alumnos para fortalecer la convivencia comunitaria.

El Perú, no es ajeno a este fenómeno de la globalización caracterizado fundamentalmente por su inclinación materialista, como cualquier otro país en proceso de desarrollo, el Perú es un país dependiente, ahora no sólo en ciencia y tecnología sino también es un país eminentemente consumista, egoísta, individualista, excluyente y racista, por ejemplo la clase política centra su preocupación fundamentalmente por la lucha por el poder, sin mayor interés por el desarrollo común y cooperativo de nuestra sociedad, es así, que toma en la actualidad el concepto de anomia del pedagogo y sociólogo Emilio Durkheim, quien lo acuñó para referirse a una crisis endémica de valores sociales de solidaridad, a la ausencia de normas sociales básicas para vivir comunitariamente. La Región Pasco, igualmente como parte integrante del Perú, no está exento de la crisis ética, sobre todo en los valores axiológicos, en esta región pese a su riqueza la educación es de baja calidad, los niños sufren de anemia y tienen plomo en la sangre, la exclusión social y cultural es manifiesto,

el respeto por la salud y el bienestar del otro es eximio, en resumen, podemos decir que la crisis de valores sociales en el Perú es cuasi generalizada. En el Primer Foro sobre los valores en la juventud, se argumentó que el Perú ha experimentado un progreso en distintas áreas, pero ha sufrido un retroceso en valores. Esta situación se debe principalmente a la ausencia de respeto y confianza entre los padres y sus hijos. Los ponentes coincidieron que “el Perú está atravesando una dificultad en términos de los valores, que se manifiesta principalmente en la falta de respeto entre padres e hijos. Estos valores están conectados con la dimensión espiritual del ser humano y el comportamiento de cada persona depende de la obediencia a Dios.”. Añadieron “Mostremos que somos un ejemplo a seguir a través de nuestros pequeños gestos, como levantar los papeles del suelo, ofrecer el asiento a las personas mayores, y así. Estas son algunas de las maneras en las que debemos inculcar y cultivar los valores, convirtiéndonos en una “luz para el mundo”. Reiteraron (Congreso de la República, 2022, p. 11).

Los principios son el fundamento de nuestra alma, es tan importante como la ciencia, si poseemos valores seremos más sensibles a los problemas de nuestro entorno y cuidadosos en nuestros actos, para que esto suceda es imprescindible el rol del docente en el proceso de enseñanza para promover el desarrollo de valores, el docente debe transmitir valores a sus alumnos a través de la enseñanza. y el ejemplo sólo así se podrá lograr un mundo diferente, Allí la importancia y relevancia de los valores.

El valor es un conjunto de actitudes que explican el comportamiento de los individuos. Los valores que se producen a nivel individual y colectivo constituyen un sistema axiológico que regulan las decisiones del individuo y consecuentemente se traduce en ética. Los valores se forman con el ejemplo que se recibe desde el entorno familiar o la escuela. “La escuela es un espacio preciado para construir los valores ciudadanos que comienza a expresarse cuando el niño comienza a interactuar fuera de su entorno cultural primario. Es allí donde se moldea la

combinación de ambos sistemas, donde los valores personales y colectivos deben aprender a dialogar” (Perrone, G. y Propper, F. 2007, p.373).

La educación en Pasco, es en general el mismo del país, dominio exiguo de las matemáticas, bajo nivel en comprensión lectora, incluso por debajo de la región Metropolitana de Lima y el Callao, se suma a estos indicadores que hay un descuido los padres de familia y las instituciones educativas desempeñan un papel importante en el desarrollo de las habilidades sociales en los adolescentes, problema del cual no está excluido La Institución Educativa José Carlos Mariátegui que se encuentra ubicada en el Centro Poblado de Huayo, perteneciente a la localidad de Tusi. En la Institución Educativa, si bien es cierto que el currículo lo contempla, pero no existe políticamente una decisión interna por desarrollar en los estudiantes valores sociales como la honestidad, democracia, empatía, tolerancia, equidad. Sin duda, desde la Escuela debería asumirse la responsabilidad de mejorar esta crisis de valores, existe el peligro de caer en un estado de anomia social perpetuo, que afectaría gravemente la convivencia social de Pasco. Por tanto, consideramos que para construir una sociedad saludable y sostenible en el tiempo es necesario fortalecer los valores sociales y esto se puede lograr a través de los juegos recreativos, porque como dice Torres, José y Fátima Padrón (2007) “el juego es un medio para desarrollar los valores” (p. 66), nosotros asumimos esta tesis y consideramos que los ejercicios lúdicos en las clases de educación física deberían ser generadores de valores, tales como: la libertad, solidaridad, responsabilidad, respeto, generosidad, lealtad, sencillez, justicia, amistad, obediencia, perseverancia, amor. Según Castro, M. y Terán, R. (2015), el juego puede reforzar los valores. (p. 85), una comunidad puede quizá desarrollar la ciencia y crecer económicamente, pero sino está construida sobre valores estaría condenado al fracaso como civilización.

1.2 Justificación e importancia de la investigación

1.2.1. Justificación de la investigación

Justificación teórica

El propósito mayor de toda investigación es generar e innovar el conocimiento científico. La investigación en curso tiene este propósito, que se logrará al establecer la relación causal entre las variables los juegos recreativos (variable independiente) y los valores sociales (variable dependiente), cuyos resultados y conclusiones se constituirán en un aporte a la axiología y la filosofía moral.

Justificación práctica

La axiología como también la ética no es un asunto metafísico, es más bien un asunto de filosofía práctica. Entendida la ética de este modo, es claro que la sociedad y sus instituciones estarían a travesando una crisis moral, donde los valores sociales son muy endeble, por tanto vulnerables, esto se ve cotidianamente en la vida común, se lee en los periódicos, en las noticias televisivas, que no hay respeto por la vida, se ha perdido totalmente consideraciones como el respeto, la justicia, la solidaridad, la equidad, la tolerancia, etc., si queremos construir una comunidad socialmente armónica en Tusi y por extensión en Pasco, se justifica, que se haga una investigación sobre este problema y viabilizar una solución.

1.2.2 Importancia de la investigación

Considero que no hay investigación que carezca de importancia. Nuestra investigación como cualquier otra, es importante por dos razones: primero, porque nos permitirá realizar una reflexión teórica sobre la variable problema (la variable dependiente), los valores sociales y formular soluciones sobre la crisis en valores en la Institución Educativa José Carlos Mariátegui del Centro Poblado de Huayo – Tusi de Pasco-2022. Segundo, este marco propedéutico, nos ayudará entender por qué en la institución educativa los estudiantes carecen de valores sociales, y podremos plantear soluciones concretas, que para nosotros una de las herramientas para recuperar y educar en valores sociales, son los juegos recreativos.

1.3 Viabilidad de la investigación

- **Bibliografía:** Existen con libros básicos sobre la materia. La universidad cuenta con una biblioteca frondosa con títulos que ayudarán a construir el trabajo de investigación.
- **Internet:** el dominio de las TIC es importantes para realizar una investigación, por tanto, efectuación de esta investigación. contará con todos los recursos tecnológicos, como el internet.
- **Financiamiento:** aun la pandemia, los profesores de cierta manera tienen el privilegio de seguir contando con trabajo, y por tanto, con un salario, lo cual garantiza que toda investigación realizada por los docentes será viable.

1.4 Formulación del problema

1.4.1 Problema general

¿Cuál es la influencia de los juegos recreativos en la formación de valores sociales en los estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi-Pasco-2022?

1.4.2 Problemas específicos

- a) ¿Cuál es la influencia de los juegos recreativos en **la formación de la equidad** en los estudiantes del 3er. Grado de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi-Pasco-2022?
- b) ¿Cuál es la influencia de los juegos recreativos en **la formación de la tolerancia** en los estudiantes del 3er. Grado de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi-Pasco-2022?
- c) ¿Cuál es la influencia de los juegos recreativos en **la formación de la honestidad** en los estudiantes del 3er. Grado de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi-Pasco-2022?

1.5 Formulación de objetivos

1.5.1 Objetivo general

Demostrar la influencia de los juegos recreativos en la formación de valores sociales en los estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco-2022.

1.5.2 Objetivos específicos

- a. Explicar la influencia de los juegos recreativos en **la formación de la equidad** en los estudiantes del 3er. Grado de la Institución José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi-Pasco-2022.

- b. Explicar la influencia de los juegos recreativos en **la formación de la tolerancia** en los estudiantes del 3er. Grado de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi-Pasco-2022.

- c. Explicar la influencia de los juegos recreativos **en la formación de la honestidad** en los estudiantes del 3er. Grado de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui-Tusi-Pasco-2022.

CAPÍTULO II.

SISTEMA DE HIPÓTESIS

2.1 Formulación de la hipótesis

2.1.1 Hipótesis general

Los juegos recreativos tienen una influencia significativa en la formación de valores sociales, en los estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi-Pasco-2022.

2.1.2 Hipótesis específicas

- a) Los juegos recreativos tienen influencia significativa **en la *formación de la equidad***, en los estudiantes del 3er. Grado de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi-Pasco-2022.

- b) Los juegos recreativos tienen influencia significativa **en la *formación de la tolerancia***, en los estudiantes del 3er. Grado de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi-Pasco-2022.

- c) Los juegos recreativos tienen influencia significativa **en la *formación de la honestidad***, en los estudiantes del 3er. Grado de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco-2022.

2.2 Operacionalización de variables

RESUMEN DEL TRABAJO: VARIABLE INDEPENDIENTE								
VARIABLE IND.	DIMENSIONES TRANSVERSALES	NOMBRE DEL TALLER	ACTIVIDADES/ TEMAS	CRONOGRAMA 2022			TÉC.	INST.
				S	O	N		
JUEGOS RECREATIVOS	Afectivo-emocional	Valoro a mis compañeros	Sesiones de aprendizaje ✓ Reconociendo entre sus compañeros que debe tener lo que le corresponde ✓ Reconoce la igualdad como parte de sus derechos ✓ Reconoce que todos tienen igual capacidad de triunfar	X			Taller: aprendizaje común	Sesión de aprendizaje
	Social	Respeto la diversidad de opiniones	Sesiones de aprendizaje ✓ Aprendiendo a mostrar calma cuando le increpan ✓ Aprendiendo a respetar las opiniones de sus compañeros ✓ Aprendiendo a respetar las creencias culturales de sus compañeros		X			
	Cultural	Valoro las diferencias	Sesiones de aprendizaje ✓ Demostrando sinceridad consigo mismo ✓ Mostrando autocrítica cuando corresponde ✓ Demostrando sinceridad con sus compañeros			X		

OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE: APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO				
VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉC.	INST.
VALORES SOCIALES	Formación en la equidad	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reconoce entre sus compañeros que cada uno tiene lo que se merece. ✓ Reconoce la igualdad como parte de los derechos ✓ Reconoce que todos tienen la capacidad de triunfar ✓ Valora la igualdad de género en el aula ✓ Reconoce que todos pueden hacer de todo. ✓ Fomenta el bien común entre sus compañeros. 	BITÁCORA DE RÚBRICA	CUESTIONARIO ESCALA DE ACTITUDES
	Formación en la tolerancia.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Muestra mucha calma cuando le increpan. ✓ Respeta las opiniones de sus compañeros. ✓ Respeta las creencias culturales de sus compañeros ✓ Reconoce la tolerancia como característica de una sociedad democrática ✓ Acepta los errores que cometen sus compañeros ✓ Escucha y comprende los problemas de sus compañeros 		
	Formación en la honestidad.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Demuestra sinceridad consigo mismo ✓ Demuestra sinceridad con sus compañeros. ✓ Muestra armonía entre el discurso y la acción ✓ Muestra actitud crítica cuando es pertinente ✓ Muestra actitud autocrítica cuando corresponde ✓ Muestra apego a la verdad cuando dialoga con sus compañeros 		

2.3. Definición operacional de las variables

- **Variable independiente: *Juegos recreativos***; en la formación y el desarrollo psicológico y biológico, desde los primeros años de la vida, intervienen varios factores, uno de ellos es el juego. El juego se presenta de distintas formas, una de ellas es el juego recreativo y la virtud de este juego en la vida cotidiana, los niños se benefician del juego, la diversión y la recreación, lo cual les ayuda a estimular su desarrollo emocional, social y físico; algo igualmente importante, el juego recreativo es un operador real que facilita el aprendizaje de modo más rápido y eficaz. Por estas razones, se acentúa la importancia de las actividades del juego recreativos en un entorno educativo, porque nos ayuda a motivar y socializar a los niños/as con sencillez. Los juegos, son las mejores formas básicas para relacionarse con los compañeros. Recordemos, aunque parezca mentira lo rápido que hacíamos amistades de pequeños solo por compartir juegos. Es un gran medio socializador
- **Variable dependiente: *Valores sociales***: Los principios compartidos y llevados a la práctica por los miembros de una comunidad o sociedad son conocidos como valores sociales. Estos valores, en la vida realiza actividades juntos es una forma de convivir de manera amigable, respeto mutuo y de modo armónico todos los participantes de la comunidad están involucrados, es decir, los valores operan activamente como reguladores del comportamiento de los individuos. Es bueno distinguir que, en la vida fáctica, estos valores no son iguales en todo lugar, por el contrario, se puede observar que son distintos en cada sociedad, y susceptibles de cambiar permanentemente con el devenir real de las sociedades. Finalmente, En la Institución Educativa José Carlos Mariátegui, ubicada en el Centro Poblado de Huayo, se observa, que no hay una buena convivencia entre sus integrantes, particularmente entre los alumnos se puede ver que hay muchos enconos, violencia verbal, psicológica y hasta física, consideramos que este problema se debe a la carencia de valores sociales entre ellos, consecuentemente es importante educar en valores, y consideramos que

puede darse a través de los juegos recreativo y así ayudar asegurar un ambiente armonioso, facilitar la colaboración entre los estudiantes y fomentar la interacción social

CAPÍTULO III.

MARCO TEÓRICO

3.1. Antecedentes de investigación

➤ Antecedentes internacionales

León, D. (2020). *Guía didáctica para la enseñanza de valores cívicos a través de las asignaturas de historia y educación para la ciudadanía* (Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador)

El objetivo de esta investigación fue contribuir a la problemática educativa acerca de la distorsión de los valores. Se utilizó una metodología proyectiva de enfoque cualitativo, con la técnica del grupo focal y análisis de discurso para fundamentar teóricamente la correspondencia entre el Currículo Nacional de Ciencias Sociales y los autores que promueven la enseñanza de valores. Como resultado, se creó una guía didáctica para docentes que buscan el desarrollo integral de sus estudiantes. (León, 2020, p. 25)

Se arribó a estas conclusiones:

- a) Los docentes están conscientes de que sus prácticas pedagógicas se han quedado obsoletas, tradicionales y sin innovación. Aunque desean cambiar, el avance de la sociedad en el conocimiento y la información, no significa una modificación en los valores, sino una adaptación de éstos al proceso de enseñanza-aprendizaje., como los usos de la tecnología (equipos, programas, aplicaciones, etc.), variedad de recursos, y lo más importante la innovación de prácticas pedagógicas apegada al contexto del estudiante, con la mayor participación de la comunidad educativa, siendo la mejor opción la aplicación de la “clase invertida” que permite la elaboración, difusión, explicación y refuerzo de la enseñanza en valores con las asignaturas de Historia y de

Educación para la Ciudadanía, ya que el currículo actual es flexible y permite la adaptación a la realidad propia de la institución.

Ocejo, J. (2018). *La educación en valores en el proceso enseñanza aprendizaje de la escuela secundaria ofic. No.0694 11sor Juana Inés de la cruz" de Loma Alta Taxhimay, Villa del Carbón, Estado de México* (Tesis de maestría, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey – México) Para que una educación en valores tenga verdadera funcionalidad, deberán involucrarse todos los educadores y establecer la congruencia entre lo que se dice y lo que se hace. En base a lo anterior, las actividades a realizar con los alumnos implican además de instruirles sobre los valores, buscar el desarrollo de habilidades, prácticas y actitudes de tipo social, así como destacar, que desde un punto de vista teórico - metodológico, cumplir con ciertos criterios que el docente debe tener en cuenta al diseñar y aplicar estrategias pedagógicas enfocadas hacia la educación en valores. (Ocejo, 2018, p. 20)

Finalmente, nos dejaron estas conclusiones:

Una educación eficaz en valores en el salón de clase es fundamental para alcanzar los objetivos del proceso de enseñanza-aprendizaje. Si se logra inculcar valores a los estudiantes, se puede asegurar que la adquisición de conocimientos será óptima y el profesor debe dejar que los alumnos construyan su propio conocimiento.

Jumbo, J. (2015). *La influencia de los juegos recreativos en las aptitudes y destrezas de los estudiantes de quinto año de la Escuela Luis Godín en Yaruquí, Quito, Pichincha, se ha visto reflejada.* (Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica De Ambato, Ecuador).

La investigación tuvo como objetivo principal examinar cómo los juegos recreativos afectan las habilidades y destrezas de los alumnos de entre quinto y sexto año de la Escuela Luis Godín. Tuvo como enfoque de investigación cualitativa con nivel y tipo de estudio exploratoria descriptiva con diseño correlacional con ayuda de la técnica que fu la encuesta y el instrumento el cuestionario. (Jumbo, 2015, p. 21)

Tenemos estas siguientes conclusiones:

En relación a los ejercicios realizados en la hora de cultura física, estos no son los adecuados para promover la adquisición de nuevas habilidades y destrezas por parte del educando, ya que las actividades ejecutadas en este periodo no son suficientes para estimular e incentivar al estudiante para que se involucre de manera oportuna en actividades que promuevan su desarrollo.

Luego de haber evaluado los diversos resultados obtenidos, se ha determinado que no hay estrategias, recursos o técnicas que puedan ayudar a aprovechar los juegos recreativos como una herramienta para promover el desarrollo de habilidades y destrezas entre los estudiantes. Esto significa que no hay una forma eficaz de usar los juegos como una herramienta para fomentar la adquisición de nuevas competencias por parte de la juventud.

➤ **Antecedentes nacionales**

González, O. (2016). *Influencia de los juegos recreativos en la resolución de problemas matemáticos de los estudiantes de educación secundaria de La Institución Educativa “Carlos Matta Rivera”- Mababamba- Cutervo, 2016* (Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo, Chiclayo)

En este estudio de investigación, que surgió luego de observar los resultados de pruebas objetivas, nos encontramos con un problema con los estudiantes: tenían demasiadas dificultades y poca motivación para resolver problemas matemáticos. Por lo tanto, nos propusimos desarrollar un programa de sesiones de

aprendizaje con juegos recreativos para contribuir a mejorar la habilidad de los estudiantes para resolver problemas matemáticos. Se realizó un estudio cuantitativo pre experimental con una muestra de trece estudiantes, los cuales formaron parte de una población de trece estudiantes. Estos estudiantes participaron en un conjunto de sesiones de aprendizaje usando un Programa específico. Para determinar el nivel de los estudiantes, se elaboró un pre test pedagógico creado por la investigadora, el cual fue validado por expertos en investigación científica, los cuales tomaron en cuenta las diferentes dimensiones, indicadores e instrumentos. Una vez culminada la etapa de experimentación, se inició el proceso de análisis, interpretación y discusión de los resultados arrojados. Estos mostraron que el empleo del Programa de Sesiones de Aprendizaje con Juegos Recreativos, logró un aumento significativo en el nivel de habilidades para la resolución de cuestiones matemáticas. (González, 2016, p. 30)

Tenemos estas conclusiones:

Los resultados de la evaluación del antes y después del entrenamiento demostraron que los alumnos mejoraron significativamente su capacidad de resolución de problemas matemáticos, alcanzando resultados que se encuentran entre un nivel medio y alto.

Tras la aplicación del programa de juegos recreativos a los estudiantes de cuarto de secundaria de la Institución Educativa "Carlos Matta Rivera" de Mababamba, se pudo comprobar una mejora notable en el desempeño en términos de la solución de problemas matemáticos, pasando de un rendimiento más bajo a uno considerablemente más alto.

Rodríguez, E. (2019). *Taller relaciones interpersonales para promover valores sociales en estudiantes del nivel secundaria de la I.E. Virgen del Carmen – Alto Trujillo* (Tesis de maestría, Universidad Privada Antenor Orrego, Trujillo)

La investigación tiene el propósito de determinar si la aplicación del taller de relaciones interpersonales promueve los valores sociales en los estudiantes del 5° año, nivel secundario de la I.E. Virgen del Carmen – Alto Trujillo – 2018. La población fue de 113 estudiantes y la muestra fue de 30 estudiantes para el grupo experimental y 27 para el grupo control a quienes se les aplicó como instrumento un cuestionario para medir la práctica de valores sociales. Se utilizó el programa SPSS versión 25 para la prueba de hipótesis donde se encontró que en el grupo experimental existe diferencia significativa entre los puntajes obtenidos en el pre test y el post test ($p= 0.000$ siendo $p < 0,05$). Así también en cada dimensión se encontró diferencia significativa entre el pre test y el post test. (Rodríguez, 2019, p. 22)

Nos dejaron las siguientes conclusiones:

Luego de realizar una investigación, se llegó a la conclusión de que el aplicar talleres enfocados en las relaciones interpersonales es una estrategia efectiva para promover los valores sociales en los estudiantes de quinto año de la Institución Educativa Virgen del Carmen, ubicada en Alto Trujillo. Esta técnica se ha demostrado eficaz para motivar a los alumnos a respetar, compartir y ayudar a sus compañeros.

Al aplicar el taller de relaciones interpersonales en los estudiantes del quinto año del nivel secundario de la institución educativa Virgen del Carmen de Alto Trujillo en el año 2018, se pudo observar una diferencia significativa entre los puntajes obtenidos en el pre test y los puntajes obtenidos en el post test del grupo experimental, lo que evidencia una significativa mejora en la práctica de la solidaridad entre los estudiantes, logrando así un significativo incremento del valor social de la solidaridad entre ellos.

Román, J. y Huillca, J. (2018). *Los juegos recreativos y su influencia en las habilidades motoras básicas de los niños de 3 y 4 años de la*

I.E.I. Nro. 218 "Micaela Bastidas" Abancay - 2017. Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Micaela Bastidas De Apurímac, Apurímac.

La presente investigación fue un proyecto de no experimentación, de enfoque descriptivo, correlacional ex post facto, que se fundamentó en la realización de un trabajo de campo, así como en la consulta a diversos materiales bibliográficos. El estudio contó con una muestra de 68 niños, compuesta por 34 varones y 34 mujeres, pertenecientes al nivel inicial de 3 y 4 años, del Jardín de Educación Inicial Nro. 128 "Micaela Bastidas". Para comprobar la validez del estudio, se llevó a cabo un juicio de expertos y se demostró la confiabilidad con la realización de una prueba piloto en el Jardín de Infantes. El procesamiento de los resultados obtenidos mediante el test de prueba de patrones básicos de movimiento se realizó a través de la aplicación de la estadística descriptiva y la prueba de χ^2 . Los resultados se mostraron en cuadros, gráficos de frecuencias y porcentajes, lo cual permitió obtener conclusiones y recomendaciones que contribuyeron a la investigación sobre el análisis de los juegos recreativos y su influencia en la motricidad básica. (Román, y Huilca, 2018, p. 24)

Luego de un exhaustivo estudio, se llegó a la conclusión de que la práctica adecuada de los juegos recreativos contribuye al desarrollo motriz de los niños y niñas en proceso de desarrollo. Esto se debe a que estos juegos son el medio de expresión de los niños, permitiéndoles un mejor desenvolvimiento en las actividades diarias del nivel inicial. Además, este trabajo otorgará insumos para la elaboración de manuales del área. Los beneficiarios directos de este estudio fueron los alumnos/as de 3 y 4 años de educación Inicial del Jardín Nro. 128 "Micaela Bastidas", y los profesores del área interesados en los juegos recreativos.

➤ **Antecedentes locales**

Campos, E. y Limas, W. (2020). *Juegos recreativos como estrategia metodológica para desarrollar habilidades psicomotrices en los niños del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N°32140 “El Progreso” Ambo-2019* (Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Hermilio Valdizán, Huánuco)

El objetivo principal de este trabajo de investigación fue determinar el impacto de los juegos recreativos como una técnica educativa para fomentar el desarrollo de las habilidades motrices entre los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 32140 “El Progreso” de Ambo, durante el año 2019. Para este estudio se llevó a cabo una investigación explicativo-cuantitativa, de nivel descriptivo y diseño pre-experimental. Se aplicó un programa de actividades educativas basadas en juegos recreativos a un total de diecinueve niños (as). Los resultados obtenidos indican que, al implementar las herramientas educativas, el promedio de niños que lograban cumplir con los indicadores pasó de 21% a un 90%. Esto sugiere que el programa de actividades educativas basadas en juegos recreativos fue exitoso en mejorar la performance de los niños (Campos, E. y Limas, W. (2020, p. 23).

Teniendo en cuenta esto, se puede concluir que el uso de juegos recreativos como un método de enseñanza es una excelente herramienta para desarrollar habilidades psicomotrices. Esto se debe a que los juegos recreativos permiten a los estudiantes aprender de forma divertida, mientras adquieren conocimientos y desarrollan destrezas físicas y mentales. Los juegos recreativos también ayudan a los estudiantes a desarrollar habilidades comunicativas, la capacidad de trabajar en equipo y la imaginación. Además, el uso de juegos recreativos como una estrategia de enseñanza también les permite a los estudiantes desarrollar habilidades psicomotrices, como la coordinación óculo-manual y la percepción visual

Los resultados obtenidos luego de llevar a cabo la prueba de hipótesis para evaluar el efecto de los juegos recreativos como estrategia metodológica en el desarrollo de las habilidades motoras de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 32140 “El Progreso” – Ambo, 2019, resultaron ser favorables, demostrado por el p-valor de .000 obtenido. Esto quiere decir que los juegos recreativos influyen de manera positiva en el desarrollo de las habilidades motrices de los estudiantes de esta institución educativa.

Esteban, G. (2019). *Influencia del juego recreativo en el desarrollo del lenguaje en los alumnos del segundo grado de la institución educativa integrada de “Pampas Del Carmen” De Llata 2016* (Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Hermilio Valdizán, Huánuco)

La investigación realizada tuvo como objetivo determinar si los juegos recreativos influyen en el desarrollo del lenguaje de los alumnos del segundo grado de la institución educativa integrada “Pampas del Carmen” de Llata, Huánuco. Se trata de un estudio aplicado, para el cual se tomó como muestra a 22 niños y niñas de educación secundaria. Se aplicó un diseño de grupo único con pre prueba y pos prueba, utilizando la prueba t de Student para obtener los resultados. Esto ha permitido concluir que existe una influencia significativa del juego recreativo en el desarrollo del lenguaje en los alumnos mencionados. (Esteban, 2019, p. 20)

Finalmente, tenemos estas conclusiones:

Se ha observado una clara influencia en el desarrollo de la comunicación oral de los alumnos de segundo grado de la Institución Educativa Integrada de “Pampas del Carmen” de Llata Huamalíes, Huánuco, producto de la aplicación de juegos recreativos en las sesiones de aprendizaje. Esto se ha comprobado a través del análisis estadístico realizado con el valor de t de Student $t = 3,62$, el cual supera el valor crítico $t = 1,70$.

Los resultados de un estudio realizado en la Institución Educativa Integrada de “Pampas del Carmen” de Llata, Huamalíes, Huánuco, demuestran que el juego recreativo tiene una influencia significativa en el desarrollo de la comunicación escrita en los alumnos del segundo grado. Esta afirmación fue avalada por el valor de t de Student $t = 6,95$, el cual es mayor al valor crítico $t = 1,70$.

Tarazona, T y Rodríguez, R. (2019). *Programa de juegos recreativos para mejorar las capacidades coordinativas en estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E. N° 32814 “Miguel Grau Seminario” - Huánuco 2018* (Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Hermilio Valdizán, Huánuco)

La presente investigación tuvo como objetivo principal estudiar el efecto que tiene el Programa de Juegos Recreativos sobre el aumento de las habilidades coordinativas en niños de tercer grado de primaria de la I.E. N° 32814 “Miguel Grau Seminario”. El estudio se realizó con un diseño de investigación aplicada y una muestra de 32 estudiantes que se eligieron de forma no probabilística. Los resultados del estudio revelaron que, en general, en la mayoría de escuelas de la región, los estudiantes presentan bajos resultados en las áreas trabajadas. Al analizar este problema, el entusiasmo que demostraron los niños por practicar juegos recreativos fue el motivo que llevó a abordarlo utilizando como estrategia los juegos recreativos con el objetivo de mejorar sus capacidades coordinativas. Para evaluar de manera puntual el nivel de desarrollo de los estudiantes, se utilizaron herramientas como una ficha de observación que se dividió en tres dimensiones y contó con 20 indicadores y 12 tratamientos experimentales. La efectividad de esta investigación queda plasmada en los resultados finales, al hacer un análisis contrastado del pre test y el post test en el grupo experimental, se obtuvo un valor de $Z (35,53)$

que supera al valor de Z crítica (1,64). Esta diferencia es significativa, por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se corrobora que el promedio de los puntajes obtenidos en el posttest es mayor que el promedio de los puntajes obtenidos en el pretest, demostrando así la eficacia de la investigación. (Tarazona y Rodríguez, 2019, p. 22)

Después de realizar el análisis pertinente, se ha llegado a la conclusión de que la aplicación de un programa de juegos recreativos contribuye de manera positiva al aumento de las habilidades coordinativas de los alumnos del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32814, conocida como “Miguel Grau Seminario”, ubicada en Huánuco, durante el año 2018.

Se ha comprobado que el Programa de Juegos Recreativos tiene un efecto positivo en el aumento de las destrezas coordinativas específicas en los estudiantes del tercer año de Educación Primaria. Esto se ha demostrado de forma contundente, lo que indica que el programa es un recurso útil para mejorar el desarrollo motor y el rendimiento académico de los alumnos.

3.2. Bases teóricas

3.2.1. Juegos recreativos

El juego es una actividad tanto física como mental que proporciona alegría, entretenimiento y diversión a todos aquellos que lo practican, ofreciendo instantes de felicidad. Se trata de algo espontáneo y voluntario, es decir, no es obligatorio, sino que cada uno elige libremente si desea practicarlo o no. (Tineo L., 2006, p.29)

Nos señala que el juego es una actividad libre que no debe ser mandatoria, ya que es una necesidad para el desarrollo de la persona en todos los aspectos. Es una posibilidad para descubrir algunas anomalías biológicas y sociales, además de permitir

corregirlas. El juego es una preparación, una actividad y un ejercicio al mismo tiempo. Esta actividad modifica la realidad externa, creando un mundo donde la fantasía reina. No tiene un objetivo inmediato, pero sí uno mediato. (Tineo L., 2006, p.32)

❖ Teoría de los juegos recreativos

Los juegos son actividades que permiten a las personas pasar el tiempo de una forma divertida, placentera y recreativa. Principalmente, los niños comienzan a jugar desde muy temprano en la vida para divertirse, buscar afecto y crear vínculos con los demás. Al mismo tiempo, a través de los juegos, los niños desarrollan su imaginación, su capacidad de crear, y adquieren habilidades para vivir de manera independiente. Estos juegos no tienen reglas específicas y surgen espontáneamente sin un proceso de aprendizaje. Conforme van creciendo, los niños comienzan a practicar juegos con reglas que especifican cómo se inicia, se desarrolla y se termina el juego.

Las actividades recreativas son aquellas que permiten a una persona divertirse y pasar un tiempo agradable. Estas no son actos que se realicen bajo alguna obligación, sino que se llevan a cabo por el placer que generan. Estas acciones son una forma de entretenimiento y permiten que las personas disfruten de un momento de relax y descanso. (Pérez, 2015, p.28)

❖ Tipos de juegos recreativos

La clasificación de los juegos se basa en tres conceptos bien definidos: juegos autóctonos, juegos tradicionales y juegos populares. Estos tres tipos de juegos le dan al participante la posibilidad de elegir cuál de ellos llevar a cabo, dependiendo de cada gusto en particular. Los juegos autóctonos son aquellos que son propios de una determinada región, por lo general se transmiten de generación en generación. Los juegos tradicionales son aquellos que se han usado durante mucho tiempo y han pasado de boca en boca a través de los años. Por último, los juegos

populares son aquellos que son jugados por muchas personas en un momento determinado y se han convertido en una parte importante de la cultura.

- **Juegos tradicionales:** se refieren a aquellos que pasan de generación en generación. Estos no requieren de grandes instrumentos para su práctica, ya que se apoyan en elementos de la naturaleza o el propio cuerpo. Las reglas y normas son las mismas desde hace años, por lo que los padres se encargan de enseñarlos a sus hijos, quienes a su vez los compartirán con los demás miembros de la familia. En conclusión, los juegos tradicionales son aquellos que se transmiten de padres a hijos sin requerir de elementos tecnológicos ni otros recursos, ya que se mantienen las mismas normas y reglas desde hace años.
- **Juegos populares:** Los juegos populares son aquellos que son ejecutados en gran número de personas. Estas actividades se han extendido por toda una región, variando, a su vez, según la época y la moda, ya que no existe una reglamentación establecida. Estos juegos son vistos como una forma de entretenimiento divertida, espontánea y creativa, además de que muchas veces son utilizados como un método educativo, dado que el interés provocado en los estudiantes los motiva a aprender y divertirse al mismo tiempo.
- **Juegos autóctonos:** son un tipo de entretenimiento que se caracteriza por variar en función de la ubicación geográfica y la edad de los participantes. Estos pueden modificarse en el transcurso del tiempo, conservando algunos de sus elementos originales, pero agregando o quitando otros según la época y la idea de diversión que se tenga en cada momento. Esto permite que se mantenga vivo el interés de la gente por los juegos, siendo transmitido de generación en generación.

❖ **Características de los juegos recreativos**

El juego recreativo se caracteriza por una práctica abierta y lúdica que tiene unas características fundamentales: apertura en su interpretación y cambios en las reglas del juego. Para ello es importante:

- Totalmente voluntario.
- Adaptación de las tareas o actividades al material disponible.
- De participación recíproca.
- Se utiliza el tiempo libre como aprovechamiento del mismo.
- Espontáneo y colectivo.
- Cambios constantes de reglas normas y trabajos específicos del juego.
- Adaptación de las necesidades de los jugadores.

❖ **Importancia de los juegos recreativos**

Es evidente que el juego recreativo tiene una enorme relevancia en el desarrollo de los niños. Esta recreación contribuye al progreso y crecimiento de los infantes, permitiéndoles adquirir diferentes habilidades coordinativas y evolutivas. Estas habilidades se distinguen de acuerdo con el impacto que tienen en el niño. Por lo tanto, el juego recreativo cumple una función muy importante en el desarrollo de los menores.

Los juegos son fundamentales para los niños, porque representan una actividad divertida donde los más pequeños se entretienen y aprenden sin ningún tipo de objetivo secundario. Esto se da, como dice Gregorio (2008), cuando se realizan acciones sin recibir nada a cambio, lo cual permite que el proceso de aprendizaje se desarrolle en un ambiente libre de presiones, de manera natural y sin complicaciones. Esto implica que los niños puedan disfrutar de la actividad, sin ningún tipo de preocupación, y se vuelva una experiencia enriquecedora para ellos.

Al profundizar en el tema del desarrollo del niño, se puede apreciar que está en constante crecimiento desde el punto de vista físico y psicológico. El juego, es una de las actividades que promueven y aportan a estas etapas de crecimiento. Esto es algo que también fue destacado por Gregorio, (2008) al señalar que “el juego puede ser interpretado como una actividad necesaria para el desarrollo humano”. Por lo tanto, el juego

es una herramienta importante para el desarrollo de los niños, ya que ayuda a fomentar el crecimiento y el desarrollo en todos los niveles.

Si nos ponemos a hablar sobre el desarrollo biológico, es esencial resaltar el desarrollo motriz, el cual se estimula a través del juego. Esto es de suma importancia para el sistema neuromuscular y motor del niño, aportando a la coordinación y desarrollo psicomotriz. Esta idea fue expresada por Ramírez (2014) al afirmar que "la recreación en los niños es un factor fundamental para el estímulo del sistema neuromuscular y motor, necesario para un crecimiento y desarrollo saludable".

❖ **Afectivo-emocional**

En este trabajo se plantea una intervención que utiliza el juego como herramienta, debido a que es el medio de desarrollo de los niños. Por medio del juego, los niños adquieren conocimientos, descubren sus habilidades, se relacionan con los demás y con su entorno. Esto les permite desarrollar su inteligencia emocional. Por lo tanto, el juego proporciona una vía para que los niños crezcan y desarrollen sus capacidades.

- ❖ El juego es una herramienta importante para ayudar a las personas a reducir los síntomas del estrés y la depresión, sobre todo en niños. La actividad lúdica contribuye a mejorar el estado de ánimo, aliviando el estrés y la ansiedad. El juego permite al niño relajarse, divertirse y pasar un rato divertido, permitiendo que su mente descanse y se relaje. Esto, a su vez, contribuye a reducir los síntomas de estrés y depresión, ofreciendo al niño una forma divertida de liberar la presión y la tensión acumuladas durante el día. El juego, además de ofrecer una forma divertida de distraerse, ofrece la oportunidad de mejorar el sentido de la autoestima, la motivación personal y el desarrollo de habilidades.

❖ **Social**

Tienen por principal objeto sin descuidar la individualización- la integración social, el desenvolvimiento de la aptitud de trabajo en grupo

y del sentimiento comunitario, como asimismo el desarrollo de una actitud de respeto hacia las demás personas.

A través del juego, los niños desarrollan su capacidad para interactuar y comunicar sus ideas con sus compañeros. Los niños comienzan a jugar de espectadores en un proceso de asimilación, disección e imitación de lo observado en el juego. El juego cooperativo, de carácter social introduce al niño a compartir, turnarse, conversar y ser capaz de mantenerse dentro de la temática del juego.

❖ **Cultural**

Desde los primeros tiempos, la gente ha intentado divertirse y pasar el tiempo libre mediante el uso de juegos. Estas actividades han evolucionado a lo largo de la historia, adaptándose a los cambiantes sentidos del tiempo libre y del trabajo, así como a las principales actividades recreativas presentes en cada sociedad. Esto está fuertemente influenciado por los hábitos y costumbres de cada época, lugar y civilización.

- ❖ En el contexto educativo, los niños menores de 3 años son alentados a participar en actividades físicas recreativas, con el propósito de prepararlos para su futuro aprendizaje. Estas actividades, aunque sean lúdicas, son fundamentales para el desarrollo de habilidades cognitivas, verbales y socioemocionales. Esto permite a los niños tener una mayor facilidad para expresarse y visualizar situaciones sociales. De esta forma, se les facilitará el aprendizaje futuro.

❖ **Físico**

Los juegos son una excelente forma de mejorar la condición y coordinación física de los niños. Estos contribuyen al desarrollo de habilidades relacionadas con la agilidad, el tiempo de reacción, la potencia, la resistencia y el equilibrio. Al introducir obstáculos en el juego, se prepara al niño para enfrentar retos y mejorar su habilidad para superar los riesgos. Esto permite que los niños desarrollen habilidades perceptivo-motrices y físico-motrices, mejorando al mismo tiempo su condición y coordinación física.

3.2.2. VALORES SOCIALES

Aportaciones de la psicología de la innovación y del emprendimiento a la educación, en la sociedad del conocimiento. En la cual considera que las transformaciones en los modelos de vida asociados a las nuevas tecnologías deben replantearse mediante consideraciones y diagnósticos de acuerdo a los valores culturales y sociales que individuos realicen, es decir, reajustes de acuerdo a las demandas contextuales del siglo en el que nos enfrentamos. (Arias y otros, 2012, p.25)

La educación en valores en las primeras edades plantea la importancia de fortalecer los valores en los primeros años de vida y estos cómo pueden influir en los procesos tanto emocionales como sociales del ser humano. (Vázquez, 2010, p.35)

❖ Teoría sobre los valores sociales

Estos valores son reconocidos como parte del comportamiento aceptado en una comunidad, pues son los que ayudan a mantener la armonía y la equidad dentro de la misma. Estos valores incluyen la honestidad, el respeto, la responsabilidad, el trabajo en equipo, la solidaridad, el respeto a la diversidad y la igualdad. Estos valores se transmiten a través del lenguaje, los hábitos y la cultura, y son compartidos por los miembros de una comunidad para formar una base común de valores que sirvan de guía para la interacción entre ellos. Dichos valores sociales son importantes para la vida en comunidad, ya que ayudan a establecer normas de comportamiento que permitan una convivencia armónica entre los miembros de la comunidad, promoviendo el respeto y la justicia, además de ayudar a prevenir y resolver conflictos.

Es posible afirmar que los valores sociales tienen el propósito de lograr y preservar una armonía en la forma de actuar de los seres humanos. Sin embargo, puede suceder que los valores sean interpretados de forma errónea y produzcan comportamientos que se contrapongan a los deseados.

Es notorio que el respeto es un valor primordial que debe imperar en cualquier grupo de amigos que deseen forjar una relación duradera y

sana. Esto se ve reflejado en la disminución de los insultos y malos tratos entre ellos, los cuales desaparecen por completo cuando se antepone la amistad por sobre cualquier malentendido o discusión. Así mismo, es de suma importancia que se impongan y apliquen los valores sociales, los cuales son necesarios para fortalecer las relaciones humanas, logrando de esta manera un futuro mejor. Entre los valores sociales se encuentran el respeto, la amistad, la justicia, la libertad, el amor, la honestidad, la tolerancia y demás, los cuales deben ser puestos en práctica para lograr una convivencia armónica.

Se puede considerar como una conquista histórica realizada a lo largo de nuestras experiencias (Pág. 37) para referirse a que los valores se hallan presentes en el conjunto de creencias y tradiciones que determinan normas y reglas de un pueblo, y estas normas a su vez, rigen al conjunto de valores construidas por las mismas personas a partir de las interacciones. (Alonso, 2004, p.54)

◆ **Valores Morales**

Estos están compuestos por un conjunto de normas y costumbres que se transmiten desde la sociedad a los individuos a fin de que sean respetadas y cumplidas. Estos valores buscan mantener el equilibrio de las buenas conductas de las personas para que diferencien lo bueno de lo malo. Son valores que va adquiriendo una persona sobre la base de su experiencia, esos modos de comportamiento son heredados y transmitidos a la sociedad por los ciudadanos, además determinan el modo de comportarse de forma correcta o incorrecta.

Valores Éticos

Los valores éticos son fundamentales para regular la conducta de los individuos en la sociedad. Estos valores se relacionan con los principios morales, entre los que destacan la integridad, la equidad y la justicia. Estas guías de comportamiento permiten establecer una línea de actuación acorde a lo que es aceptado socialmente como correcto, y ayudan a diferenciar los comportamientos adecuados de los inadecuados.

Los valores éticos son principios a los que un individuo se adhiere para guiar sus decisiones y acciones, de modo que contribuyan a la generación de una sociedad mejor.

Valores Universales

Se habla de valores universales cuando se refiere a aquellos principios que son reconocidos por todos como correctos e ideales. Estos valores se basan en el respeto, la armonía y la integración entre los individuos, sin importar su origen, edad, raza y creencias. Estos principios se deben estimular y promover constantemente para contribuir a la convivencia entre todos los miembros de la sociedad, fomentando así la igualdad y la tolerancia.

Valores Humanos

Estos principios que definen el comportamiento y regulan el actuar de las personas son los valores humanos, los cuales no se ven afectados por condiciones como la cultura o la religión, sino que tienen como objetivo enriquecer la convivencia entre los seres humanos para lograr una vida saludable. Con ello se busca promover el respeto y la solidaridad, para así lograr un equilibrio de bienestar entre los individuos.

Valores Culturales

Los valores culturales son aquellos elementos compartidos por un grupo de personas que les permiten identificarse como parte de una comunidad o lugar determinado. Estos valores pueden comprender creencias, costumbres, tradiciones, principios, normas, reglas, entre otros. Los valores culturales permiten a las personas establecer un sentido de pertenencia con su comunidad, pueblo, ciudad y país. Esto significa que les ayuda a conectar con el lugar donde viven y les permite comprender mejor su cultura y la cultura de los demás. Los valores culturales también les ayudan a sentirse parte de algo mayor y les dan un sentido de identidad. Estos valores permiten a las personas comprender mejor su propia cultura y unirse a sus semejantes.

Valores Sociales

Los valores sociales son aquellos principios y cualidades que influyen en el comportamiento de una comunidad, y que son aceptadas por la sociedad para promover el equilibrio entre los miembros y el bienestar general. Estos valores incluyen actitudes de respeto y amistad entre los individuos, así como principios de justicia, honestidad, colaboración y solidaridad. Estas virtudes se encuentran enraizadas en la cultura de una comunidad, y se transmiten de generación en generación para generar un ambiente de armonía y respeto. Son los valores sociales los que permiten a las personas que conforman una sociedad establecer relaciones sólidas entre ellos, ya que refuerzan la confianza y el respeto mutuo.

Valores Religiosos

Los valores religiosos se refieren a aquellos principios morales que se derivan de la religión que una persona siga. Estos valores no están estrictamente impuestos por la sociedad, sino que provienen de la doctrina de la fe y los dogmas de la religión en cuestión. Estos valores religiosos comprenden aquellas conductas que se consideran como aceptables y correctas en la sociedad, tales como la caridad, la solidaridad y el amor. Estas cualidades son importantes en la sociedad, ya que tienen el poder de transformar vidas y mejorar la calidad de vida de aquellos que las practican.

Valores Familiares

Los valores familiares son un conjunto de principios, creencias y costumbres que se transmiten de padres a hijos y que les ayudan a forjar su personalidad y carácter. En el hogar, la familia enseña a sus miembros el amor, la unión, el respeto, la pertenencia y los lazos afectivos. Estos valores son de vital importancia, ya que representan la base de cualquier sociedad. Todos los miembros de la familia tienen que estar unidos para transmitir estos valores a la siguiente generación, y así permitir que se mantengan vivos a través del tiempo. Estos valores contribuyen a la cohesión y armonía dentro de la familia, creando un ambiente positivo en el que los miembros se sienten seguros y amados.

Valores Personales

Los valores personales son aquellos que cada persona considera importantes para satisfacer sus deseos y necesidades. Estos valores son parte de la personalidad individual, el estilo de vida, la conducta y los objetivos de cada persona. Estos valores se modifican a lo largo del tiempo según las experiencias o requerimientos y se basan en el concepto de realizar las acciones que se perciban como correctas y positivas.

Valores Cívicos

Los valores cívicos se refieren a aquellos comportamientos que se consideran benéficos para el progreso y mantenimiento de una sociedad. Estas conductas son aceptadas por diferentes grupos sociales y transmitidas de una generación a otra, haciendo que sean parte de la herencia cultural de una determinada sociedad. Por consiguiente, los valores cívicos juegan un papel importante en el desarrollo de la sociedad, ya que permiten unir a las personas y contribuir al bienestar común.

Valores de la Democracia

Los valores de la democracia pretenden establecer una estructura social que favorezca el avance de los individuos. Está conformado por una serie de principios sociales y éticos que tienen como objetivo promover la comprensión política, la libertad de expresión y la igualdad de derechos. Estas son algunas de las ideas que se pretenden defender y apoyar para lograr una sociedad democrática y justa. Estos valores se aplican para garantizar que todas las personas sean tratadas con respeto y dignidad, y que tengan las mismas oportunidades para desarrollarse como seres humanos. El respeto a los derechos humanos, el establecimiento de instituciones que respeten la ley y el acceso a la educación son algunos de los principios que deben ser respetados para garantizar una sociedad democrática.

Valores Empresariales

Se llaman valores empresariales a todos aquellos valores que definen los principios éticos y la cultura organizacional que identifica a una empresa,

estos valores tienen como propósito generar mayores rendimientos, un sentido de pertenencia y fomentar la cultura organizacional.

Valores Profesionales

Los valores profesionales son los valores que se fundamentan en el conocimiento y la experiencia de los individuos, todo lo cual les permite tomar decisiones en diversas situaciones laborales. Estos valores están relacionados con los valores éticos, morales y empresariales.

- Características de los valores sociales

La humanidad ha asumido un conjunto de principios que sirven como base para establecer la prioridad y el orden de los valores. Estos criterios se han convertido en el marco para determinar lo que se considera importante y lo que no, así como para establecer una jerarquía entre estos valores. De esta manera, se puede establecer una jerarquía de los valores que la humanidad espera que se mantengan y respeten. Estos criterios establecen una escala que determina cuáles valores son más significativos y cuáles son menos importantes, sirviendo como una guía para establecer una clasificación y establecer prioridades. Algunos de esos criterios son:

Durabilidad: La durabilidad de los valores puede ser observada a través de la vida de una persona. Algunos valores tienen mayor resistencia a la desaparición que otros. Por ejemplo, el valor del placer es menos duradero que el de la verdad. Esto significa que la verdad es más fiable para guiar a una persona a lo largo de su vida, mientras que el placer es temporal y su influencia comienza a disminuir con el tiempo.

Integralidad: Integralidad significa que cada valor individual es una abstracción íntegra que no se puede dividir en partes. Cada uno de estos valores tiene un significado por sí mismo y no se puede dividir en partes para interpretarlos de manera diferente. Esto se aplica tanto a los pensamientos como a los objetos. Por ejemplo, los objetos se consideran íntegros porque no pueden dividirse en partes para entender mejor su significado. En el caso de los pensamientos, uno no puede dividir una idea en partes para comprender mejor su

significado. Por lo tanto, cada idea u objeto debe ser considerado íntegro para que sea comprendido de manera completa.

- **Flexibilidad:** La capacidad de adaptación, los principios variarán según las necesidades y vivencias de las personas.
- **Satisfacción:** Las personas que llevan a cabo valores experimentan una sensación de satisfacción.
- **Polaridad:** Todo aspecto tiene sus lados positivos y negativos; Cada cosa conlleva una contraparte.

Jerarquía: Los valores pueden ser ubicados en distintos niveles, con algunos siendo considerados como superiores (dignidad, libertad) y otros como más bajos (necesidades básicas o esenciales). Esta jerarquización de valores no es fija ni preestablecida; se va desarrollando a lo largo de la vida de cada persona.

- **Dinamismo:** Los valores cambian con el paso del tiempo.

Aplicabilidad: La aplicación de los valores se expresa en la vida cotidiana; significa actuar de acuerdo a los principios éticos que una persona considera importantes.

Complejidad: Los valores son resultado de varias razones lo que requiere un análisis profundo y la toma de decisiones complejas.

❖ **Importancia de los valores sociales**

En su origen, los valores sociales eran la manifestación concreta del modo de convivencia inherente al ser humano. Contribuían a convivir de manera pacífica, colaborativa y respetuosa evitando, con ello, discordancias que generasen disputas y conflictos entre sus miembros.

No obstante, la desconexión progresiva que la persona ha sufrido a lo largo de la historia con respecto a su modo de ser original le ha llevado a, progresivamente, alejar sus comportamientos de la guía de conducta basada en los valores humanos arquetípicos y a incluir otro tipo de valores que han sido promocionados en función del sistema social que ha dirigido a determinado grupo social. La cultura, política, economía, educación, etc. del lugar y del momento han condicionado el establecimiento de estos valores y el nivel de respeto de los mismos.

❖ Educación en valores sociales

La necesidad de una educación en valores es evidente. Vivimos una crisis social, en la que problemáticas como la violencia, la inseguridad, la desigualdad socioeconómica, la corrupción y la discriminación se han apoderado de nuestra cotidianidad. Se manifiestan en diferentes contextos sociales, en las calles, dentro de los mismos hogares e incluso en las instituciones educativas. Pese a ello, desde diversas orientaciones se percibe la convicción de implementar acciones concretas en torno a estas problemáticas.

Requerimos pensar la educación de una forma diferente. Para ello, se torna necesario establecer una definición de valores que permita llevar a cabo el proceso de formación moral que señala Barba. La axiología, desde la escuela objetivista, sostiene que los valores existen objetivamente. Que son entidades externas e inmateriales, independientemente de si el hombre los percibe o no. Esto quiere decir que los valores se conocen por intuición o, mejor dicho, por la capacidad cognoscitiva que se afina en los contextos familiares y escolares. Estos valores se relacionan con los derechos naturales del ser humano que en teoría son inquebrantables, inalienables y universales. Hablamos de la dignidad, la libertad, la equidad, el respeto y el amor que nos son innatos, por lo que una educación en valores debe estar dirigida siempre en pro de la bien común basada en la inteligencia, en la consciencia y en la voluntad.

❖ Equidad

La equidad o igualdad social es un conjunto de ideas, creencias y valores sociales como la justicia, la igualdad y la dignidad entre distintos grupos sociales.

La equidad social supone la aplicación de los derechos y obligaciones de las personas de un modo que se considera justo y equitativo, independientemente del grupo o la clase social a la que pertenezca cada persona.

Para ello, existen en algunos países medidas para evitar situaciones de desigualdad social. La mayoría de ellas afectan a la falta de acceso de las personas a derechos fundamentales como la sanidad o la educación.

Se pretende que todas las personas tengan las mismas oportunidades y puedan conseguir las mismas cosas sin tener en cuenta las condiciones particulares de cada una. Para ello es de vital importancia valorar qué merece cada una de las personas de forma justa.

❖ **Tolerancia**

La tolerancia se basa en el respeto hacia los demás o hacia lo que es diferente a lo propio. Este respeto a los demás implica respetar las ideas, prácticas o creencias, aunque choquen con las propias.

Es un valor muy importante que se debe inculcar en las personas desde su infancia para poder vivir en sociedad. Para los niños aprender a ser tolerante es sencillo, ya que de primeras un niño no tiene prejuicios. Aunque con esto no basta, es importante que las personas encargadas de educar al niño le inculquen este valor. La manera más sencilla es mediante el dialogo, hacer ver al niño que debe prestar atención a y respetar todas las opiniones, igual que él desea que los demás le escuchen.

❖ **Honestidad**

Este valor facilita que podamos ser sinceros con nosotros mismos y con las personas que nos rodean. Es fundamental ser transparentes e ir con la verdad por delante. A largo plazo, siempre se valora la honestidad de las personas.

La honestidad es un valor de gran relevancia para alcanzar el verdadero sentido de la vida humana, porque con ella inspiramos y ganamos la confianza de los demás. La honestidad es la ciencia clara de lo que está bien y consiste en actuar apropiadamente según nuestro propio papel sin contradicciones ni discrepancias entre los pensamientos y las acciones.

❖ **Valores sociales:**

A continuación, vamos a exponer un listado de valores sociales generales que, en función del tipo de sociedad, cultura y tradición, son más o menos utilizados:

1. Sabiduría
2. Bondad
3. Amor
4. Pureza
5. Paz
6. Misericordia
7. Belleza
8. Armonía, estos ocho valores son la base de todos los valores éticos y morales ya que constituyen los valores humanos intrínsecos a la esencia humana cuyo equilibrio supone la perfección del hombre.
9. Salud
10. Supervivencia
11. Estabilidad personal, estos tres valores se corresponden con valores con una función de garantizar la existencia de la persona.
12. Éxito
13. Prestigio
14. Poder, estos tres son valores cuya función pretende alentar el beneficio y mejora personal.
15. Tradición
16. Obediencia
17. Religiosidad, agrupamos estos tres valores como los que cumplen con la función normativa.
18. Conocimiento
19. Madurez
20. Belleza, con estos tres valores acometemos las necesidades supra personales estéticas, de conocimiento y de autorrealización.
21. Sexualidad
22. Placer

23. Emoción, se trata de valores con una función de experimentación y gratificación personal.
24. Afectividad
25. Convivencia
26. Apoyo social, La comunidad se beneficia de la ayuda mutua y la colaboración que se genera gracias al apoyo social, los valores interactivos y una función social humanitaria.
27. Paz
28. Libertad
29. Igualdad
30. Fraternidad, es un componente esencial para asegurar una convivencia pacífica y humana entre la sociedad. Cuatro valores indispensables para lograrlo son: comprensión, respeto, solidaridad y empatía.

3.3 Bases conceptuales

Educación

El aprendizaje y la adquisición de conocimientos, habilidades, valores, creencias y hábitos se logran a través de la educación. Esto se consigue mediante la investigación, el diálogo, el relato de historias, la discusión, la instrucción, el ejemplo y la preparación en general.

Valores

Los valores son aquellas cualidades o virtudes que posee un sujeto. Estas características tienen una connotación positiva y guían la forma en la que una persona se relaciona consigo misma, con los demás y con el entorno en el que se desenvuelve. Los valores son la base de la moral, ya que aquel que actúa en base a ellos, consigue obrar de forma justa y positiva para sí mismo y para los demás. Son la clave para relaciones saludables y armoniosas entre individuos o grupos. Los valores son una forma de guiar el comportamiento, los sentimientos y las acciones de cada persona. Estos pueden ser generales, como la responsabilidad, la justicia, la lealtad y la paz, que se intentan respetar desde un punto de vista universal, o bien pueden ser particulares, dependiendo de la personalidad de cada

individuo. Estos valores, sean generales o particulares, se pueden cultivar y practicar hasta convertirse en hábitos. Algunos de los valores más importantes son la responsabilidad, la justicia, la lealtad y la paz. Estos valores tienen la misión de guiar las acciones y las decisiones de las personas, así como de influir en la forma de relacionarse con los demás. Estos valores pueden ser respetados por todos, y cada individuo puede tener su propia escala de valores, dependiendo de su personalidad y experiencia de vida.

Democracia

La Democracia se refiere al tipo de gobierno que otorga el poder político al pueblo. Esta forma de gobierno se caracteriza por la existencia de un sistema basado en la distribución de poder entre los muchos, en lugar de una sola persona o un grupo de personas. Esto significa que, en una democracia, se otorga poder a la mayoría de personas, lo que les permite ejercer el control de la forma de gobierno, y establecer los lineamientos que establecen las decisiones políticas. Esta forma de gobierno se ha estudiado desde la teoría de la forma de gobierno, que se basa en una serie de criterios numéricos que se utilizan para determinar la forma de gobierno más adecuada. La Democracia se distingue de otras formas de gobierno, tales como las monarquías o las aristocracias, en que los muchos establecen las normas y los procedimientos de gobierno, en lugar de una sola persona o un grupo selecto. La Democracia no está ligada a una determinada ideología, sino a un método de procedimiento que permite establecer el gobierno y la formación de decisiones políticas.

Honestidad

La honestidad, un concepto originario del latín *honestitas*, es la cualidad de aquel que se identifica como honesto. Esto significa ser alguien decente, decoroso, recatado, pudoroso, razonable, justo, probo, recto y honrado. Esto según lo detalla el Diccionario de la Real Academia Española (RAE). Por lo tanto, la honestidad es una característica humana que se traduce en comportamientos y expresiones sinceras y coherentes, respetando los valores de la justicia y de la verdad.

Justicia

La justicia es uno de los valores fundamentales que deben presidir las relaciones en una sociedad y desde el Estado. Estos valores son el respeto, la equidad, la igualdad y la libertad, los cuales deben ser respetados y garantizados por el Estado. En un sentido formal, la justicia puede definirse como el conjunto de normas jurídicas emitidas por el Estado, a través de los organismos competentes, para reglamentar el comportamiento de los ciudadanos. Estas normas de justicia deben cumplirse y sancionarse si son violadas, con el fin de garantizar el bienestar de la comunidad.

Autocontrol

El autocontrol es una valiosa habilidad que se refiere al control de los propios impulsos y reacciones. Esto implica el uso de técnicas de relajación que permitan a una persona controlar sus emociones y comportamiento con voluntad consciente, de modo que se logre un mejor equilibrio personal y relacional. Esto ayuda especialmente en momentos de crisis, en los cuales el autocontrol permite discernir lo esencial de lo que no lo es, y elegir las mejores opciones. Así, el autocontrol se convierte en una herramienta clave para alcanzar la estabilidad emocional y mejorar la calidad de la vida.

Crítica

La crítica se define como el acto de apreciar o de emitir un juicio respecto a un hecho o objeto. Se trata de una evaluación en la que se consideran tanto los aspectos positivos como los negativos, sin embargo, algunas veces se realiza de manera precipitada sin contemplar todos los detalles. Para que una crítica sea considerada correcta es importante que sea lo más objetiva posible, es decir, que se centre en las cuestiones reales y se eviten los juicios basados en el criterio personal. Esto contribuirá a que la crítica sea clara y veraz.

Autocrítica

La autocrítica es una actitud que muchas personas tienen para evaluar honestamente sus acciones, errores y dificultades. Esta disposición, permite a las personas reconocer sus fallas y, a partir de allí, tomar las mejores decisiones para corregirlas. Según los profesionales de la psicología, el autoanálisis, lejos de ser una actitud perjudicial para la persona, puede ayudarla a conocer sus habilidades reales, a mejorar su calidad de vida y, por qué no, a mejorar sus relaciones interpersonales en el ámbito laboral.

CAPÍTULO IV.

MARCO METODOLÓGICO

4.1 Ámbito

La investigación se llevó a cabo en la Institución educativa José Carlos Mariátegui, esta Institución se encuentra en el lugar de Huayo, distrito de Santa Ana de Tusi, administrada por la UGEL DANIEL ALCIDES CARRIÓN, que pertenece a la Gerencia Regional de Educación DRE PASCO.

4.2 Tipo y nivel de investigación

4.1.1 Tipo de investigación

Esta investigación fue del tipo aplicada, porque el juego empleado no fue de modo espontáneo, todo lo contrario, aquí el juego recreativo, fue producto de una planificación y organización técnica y consciente, de modo que su aplicación al grupo experimental haya generado El desarrollo de principios éticos y morales en los estudiantes. El objetivo de la investigación aplicada es producir conocimiento que pueda ser aplicado inmediatamente o a corto plazo en la sociedad o en sus instituciones. Además, es de destacar el gran valor que se aporta al estudio mediante la incorporación del conocimiento que surge de la investigación científica. De esta manera, la investigación aplicada influye indirectamente en el mejoramiento del estándar de vida de la gente y en la generación de empleos. (Lozada, 2014, p.35).

4.1.2 Nivel de investigación

Este proyecto de investigación fue de carácter explicativo, porque se busca determinar la relación causal entre los juegos recreativos y el desarrollo de los valores sociales en los estudiantes del 3er. Grado de la Institución José Carlos Mariátegui- Centro Poblado de Huayo-Tusi, Pasco. Sobre esto Cortes e Iglesias (2004) sostiene que “los estudios explicativos no se limitan a la descripción de aspectos o fenómenos o al establecimiento de relaciones entre ellos, sino que tienen como

objetivo principal encontrar las causas de los acontecimientos, sucesos y fenómenos físicos o sociales.” (p.21).

4.3 Población y muestra

4.3.4 Descripción de la población

La población estuvo conformada por todos los estudiantes de la Institución José Carlos Mariátegui- Centro Poblado de Huayo-Tusi, Pasco.

Tabla N°01

	GRADO	CANTIDAD
POBLACION	1ro.	20
	2do.	21
	3ro.	28
	4to.	20
	5to.	22
TOTAL		111

Fuente: nómina de estudiantes 2022

Elaboración: el tesista

4.3.5 Muestra y método de muestreo

a. Muestra

Tabla N°02

	GRADO	CANTIDAD
MUESTRA	3ro. Grado de Secundaria	28
	TOTAL	28

Fuente: nómina de estudiantes 2022

Elaboración: el tesista

b. Método de muestreo

En este proyecto de investigación se trabajó con el muestreo no probabilístico por conveniencia, no probabilístico porque no todos

los integrantes de la población tenían la misma probabilidad de ser seleccionados y por conveniencia porque fueron elegidas a criterio propio del investigador, en ese mismo sentido Hernández et al. (2010) sostienen “En la muestra de este tipo, la elección de los casos no depende de que todos tengan la misma probabilidad de ser elegidos, sino de la decisión del investigador o grupo de personas que recolectan datos” (p.190). También resulta oportuno lo que nos dice Schumacher (2005) “Una muestra por conveniencia es un grupo de sujetos seleccionados sobre la base de ser accesible o adecuados” (p. 142).

4.3.6 Criterio de inclusión y exclusión

a. Criterio de inclusión

- Estudiantes del 3er. Grado de secundaria.
- Estudiantes que no comprenden lo que es la equidad
- Estudiantes sin tolerancia hacia sus compañeros
- Estudiantes con poco valor de la honestidad.

b. Criterio de exclusión

- Estudiantes que no son del 3er. de secundaria.
- Estudiantes que no asisten de manera continua
- Estudiantes que comprenden el valor de la honestidad.

4.4 Diseño de investigación

El diseño más conveniente para orientar el proceso de investigación fue el EXPERIMENTAL con pre prueba – post prueba para un solo grupo, en este tipo de diseño, la variable dependiente es medida antes y después de que aplique la Estrategia didáctica Juegos Recreativo. Luego se mide la magnitud del cambio producido. Según Tamayo (2004), así tenemos:

PREPRUEBA	TRATAMIENTO	POSTPRUEBA
T1	TRATAMIENTO	T2

Donde:

P1 = Pre prueba para medir los valores sociales antes del tratamiento de la variable independiente: Estrategia didáctica juegos recreativos.

X= Aplicación de la Estrategia didáctica juegos recreativos

P2= Post prueba para medir de los valores sociales despues del tratamiento de la variable independiente.

4.5 Técnicas e instrumentos

4.5.1 Técnicas

Técnica: Bitácora de rúbrica

La técnica bitácora de rúbrica, tuvo como propósito compartir apreciaciones, dimensiones e indicadores, que faciliten y permitan evaluar con la mayor objetividad el avance del desarrollo de los valores sociales. Sintetiza el desarrollo de la variable dependiente como consecuencia de la aplicación de la variable independiente.

La bitácora de rúbrica de investigación es útil para tomar nota de los resultados del trabajo de campo. Debido a esto, los experimentos que se realicen, se pueden repetir en cualquier momento, obteniendo los mismos resultados. La bitácora debe conservar las condiciones exactas bajo las cuales se ha trabajado, así como las ideas y hipótesis derivadas del desarrollo empírico. (Raúl Alva, 2011, p. 10)

4.5.2 Instrumentos

Cuestionario

El cuestionario como instrumento es un conjunto de preguntas, que se elaboró de manera sistemática y cuidadosamente, sobre las tres dimensiones de la variable valores sociales, y cada dimensión con sus respectivos indicadores, con el cuestionario se busca ofrecer toda la información necesaria de un indicador con el indicador de la otra dimensión.

El objetivo del cuestionario es recopilar datos de manera ordenada y predecible sobre la población con la que se trabaja, así como la información relacionada con las variables de investigación o evaluación.

4.5.2.1 Validación de los instrumentos para la recolección de datos

Los expertos evaluaron la validez del instrumento de recolección de datos usado en esta investigación mediante la FICHA DE JUICIO, proporcionado por la Escuela de Posgrado, a través del Reglamento de Grados y Títulos; realizada por docentes con el grado de doctor y especialistas en investigación educativa, quienes consideraron:

- ✓ La relevancia: importancia de las preguntas.
- ✓ Coherencia: criterio lógico.
- ✓ Suficiencia: para la medición
- ✓ Claridad: de comprensión fácil

Estará a cargo de expertos en investigación

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
<p>RELEVANCIA</p> <p>El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
	2. Bajo nivel	El ítem tiene una alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide este
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido
<p>COHERENCIA</p> <p>El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que están midiendo</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
	2. Bajo nivel	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión
	3. Moderado nivel	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que está midiendo
	4. Alto nivel	El ítem tiene relación lógica con la dimensión
<p>SUFICIENCIA</p> <p>Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de esta.</p>	1. No cumple con el criterio	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión
	2. Bajo nivel	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión, pero no corresponden con la dimensión total
	3. Moderado nivel	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión completamente
	4. Alto nivel	Los ítems son suficientes
<p>CLARIDAD</p> <p>El ítem se comprende fácilmente, es decir, sus sintácticas y semánticas son adecuadas.</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras que utilizan de acuerdo a su significado o por la ordenación de los mismos
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica en algunos términos de ítem
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada

4.5.2.2 Confiabilidad de los instrumentos para la recolección de datos

Se determina la fiabilidad de un instrumento de medición por medio de varias técnicas, lo que demuestra hasta qué punto su utilización repetida con el mismo sujeto generará resultados similares. (Hernández, Fernández y Batista, 2012: 200)

En esta investigación se llevó a cabo un procedimiento organizado con el objetivo de obtener un resultado que pudiera ser considerado de utilidad por la comunidad educativa. La confiabilidad es una medida de la exactitud de los resultados, es decir, la consistencia de los resultados obtenidos al aplicar un determinado instrumento, en el mismo contexto y bajo las mismas condiciones. Para evaluar la confiabilidad de nuestro instrumento se utilizó la prueba estadística Alfa de Cronbach. Esta prueba nos ayudó a determinar si los datos obtenidos eran verdaderamente fiables y si, si se recogieran nuevamente, los resultados serían los mismos.

- ✓ La estadística de fiabilidad de la variable independiente nos dio como resultado 0,89 – 0,87
- ✓ La estadística de fiabilidad de la variable dependiente nos dio como resultado 0,89 – 0,88

4.6 Técnicas para el procesamiento y análisis de datos

a) Procesamiento

Se hizo un procesamiento de datos para recopilar información a lo largo del trabajo de campo. Los resultados obtenidos permitieron verificar si la hipótesis era correcta o no.

b) Análisis de datos

Se realizará un análisis de los resultados de la investigación de campo, que se han expresado en un cuadro estadístico y el gráfico correspondiente. Esta interpretación es objetiva e imparcial, dado que se ha realizado sin la influencia del intérprete. Su finalidad es que los resultados puedan

ser comprendidos y expresadas de manera clara, conceptualmente estuvo muy relacionado con la hermenéutica. Cognitivamente la operación de interpretación es el opuesto a la operación de representación.

4.7 Aspectos éticos

La investigación se sustenta sobre parámetros éticos por lo siguiente:

- a. **Consentimiento informado:** Los estudiantes del grupo experimental, de manera voluntaria mediante el Anexo 04, aceptaron participar en el desarrollo de la investigación.
- b. **Uso de normas APA:** Se utilizó el estilo APA para realizar la investigación académica, lo cual resultó útil como un sistema de referencia aceptado dentro de la unidad de posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación. Estas reglas se aplicaron al uso de citas y referencias bibliográficas.
- c. **Propiedad intelectual:** Se reconoce el derecho a la propiedad intelectual para aquellos que producen teorías filosóficas, educativas y pedagógicas, otorgándoles beneficios y tutela legal. Se desalienta el plagio como una forma de honrar la creatividad del autor original.
- d. **Ética en investigación:** La ética se ocupa de estudiar sistemáticamente la moral, por lo tanto, el comportamiento humano. La investigación no está exenta de los principios de la conducta moral que deben ser observados en el terreno de la investigación, es en este sentido, que nosotros nos proponemos siempre actuar escrupulosamente pegado a la verdad, la honestidad y la tolerancia a nuestros pares académico.

CAPÍTULO V.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

5.1 Análisis descriptivo

RESULTADOS:	
DEL EFECTO DE LA	APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA: JUEGOS RECREATIVOS, EN LA DIMENSIÓN FORMACIÓN DE LA EQUIDAD.

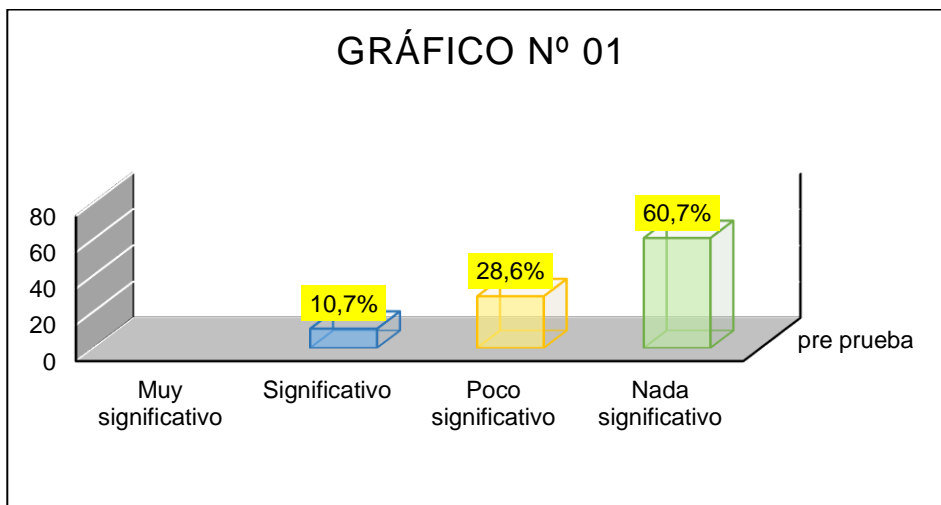
TABLA N° 01

Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos, en la dimensión formación de la equidad en su indicador:

	INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
Reconoce entre sus compañeros que cada uno tiene lo que se merece	<i>Muy significativo</i>			14	50
	<i>Significativo</i>	03	10,7	11	39,3
	<i>Poco significativo</i>	08	28,6	03	10,7
	<i>Nada significativo</i>	17	60,7		
TOTAL		28	100	28	100

Fuente: cuestionario N° 01

Elaboración propia



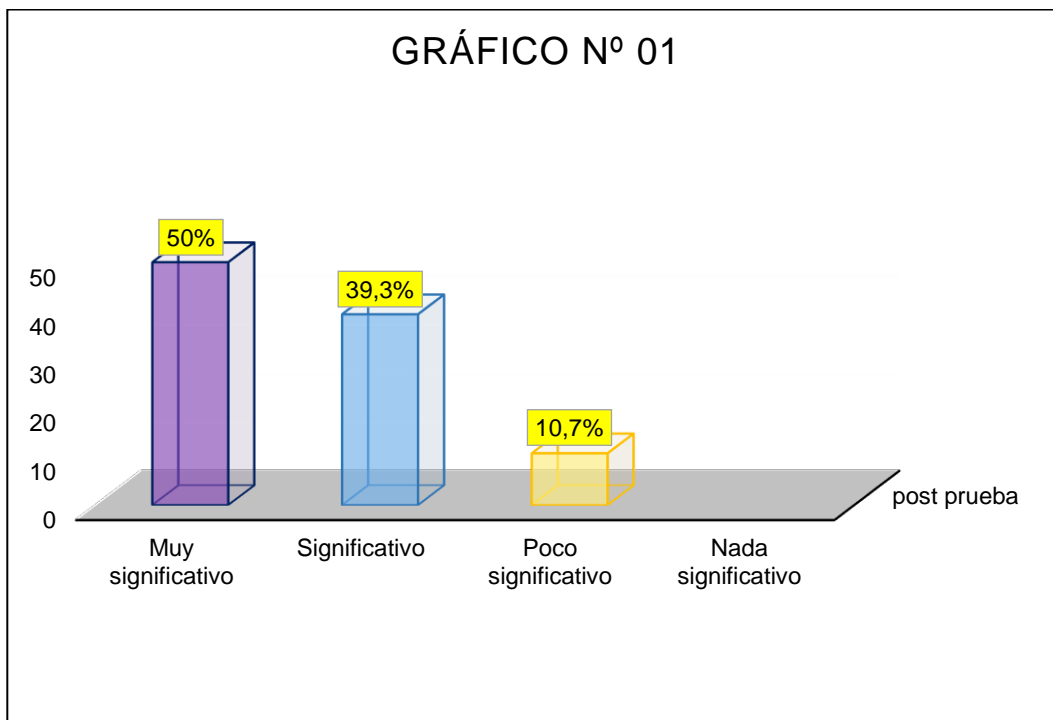
Fuente: tabla N° 01

Elaboración propia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA PRE PRUEBA

Resultados obtenidos del cuestionario realizado a 28 estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco, antes de la aplicación de la estrategia didáctica: JUEGOS RECREATIVOS, en la dimensión *formación de la equidad* en su indicador: *Reconoce entre sus compañeros que cada uno tiene lo que se merece.*

- ✚ El 10,7% que representa a 3 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *nada significativo*.
- ✚ El 28,6% que representa a 8 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *poco significativo*.
- ✚ El 60,7% que representa a 17 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *significativo*.



Fuente: tabla N° 01

Elaboración propia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA POST PRUEBA

Resultados obtenidos del cuestionario realizado a 28 estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco, después de la aplicación de la estrategia didáctica: JUEGOS RECREATIVOS, en la dimensión *formación de la equidad* en su indicador: *Reconoce entre sus compañeros que cada uno tiene lo que se merece.*

- ✚ El 50% que representa a 14 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *muy significativo*.
- ✚ El 39,3% que representa a 11 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *significativo*.
- ✚ El 10,7% que representa a 3 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *poco significativo*.

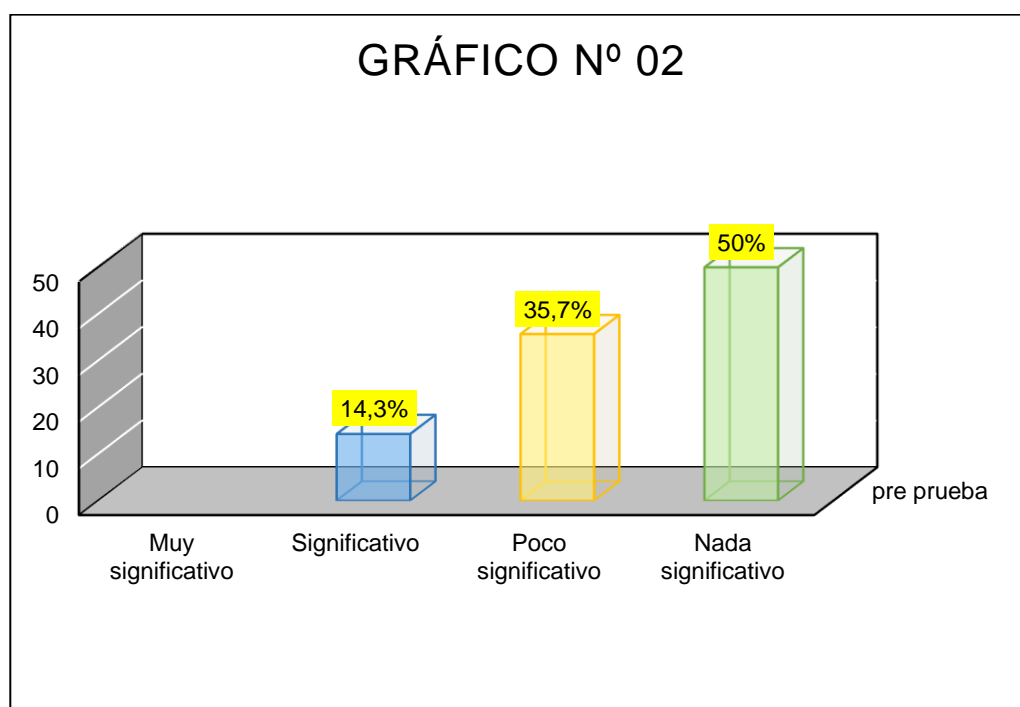
TABLA N° 02

Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos, en la dimensión formación de la equidad en su indicador:

Reconoce la igualdad como parte de los derechos	INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
	<i>Muy significativo</i>			15	53,6
	<i>Significativo</i>	04	14,3	09	32,1
	<i>Poco significativo</i>	10	35,7	04	14,3
	<i>Nada significativo</i>	14	50		
TOTAL		28	100	28	100

Fuente: cuestionario N° 02

Elaboración propia



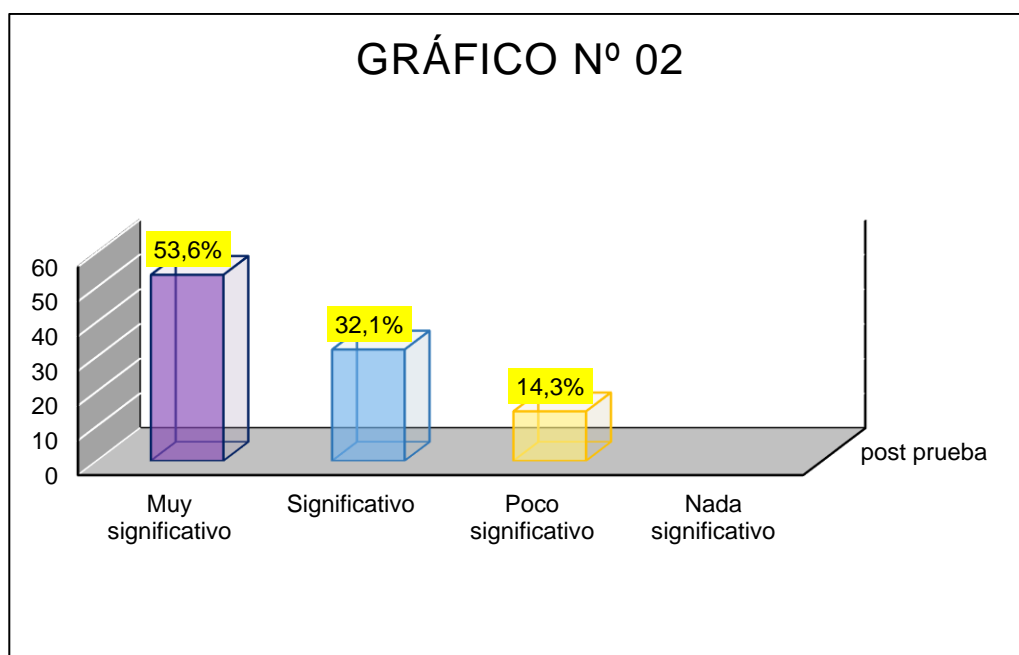
Fuente: tabla N° 02

Elaboración propia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA PRE PRUEBA

Resultados obtenidos del cuestionario realizado a 28 estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco, antes de la aplicación de la estrategia didáctica: JUEGOS RECREATIVOS, en la dimensión *formación de la equidad* en su indicador: *Reconoce la igualdad como parte de los derechos*.

- ✚ El 14,3% que representa a 4 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *nada significativo*.
- ✚ El 35,7% que representa a 10 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *poco significativo*.
- ✚ El 50% que representa a 14 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *significativo*.



Fuente: tabla N° 02

Elaboración propia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA POST PRUEBA

Resultados obtenidos del cuestionario realizado a 28 estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco, después de la aplicación de la estrategia didáctica: JUEGOS RECREATIVOS, en la dimensión *formación de la equidad* en su indicador: *Reconoce la igualdad como parte de los derechos*.

- ✚ El 53,6% que representa a 15 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *muy significativo*.
- ✚ El 32,1% que representa a 9 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *significativo*.
- ✚ El 14,3% que representa a 4 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *poco significativo*.

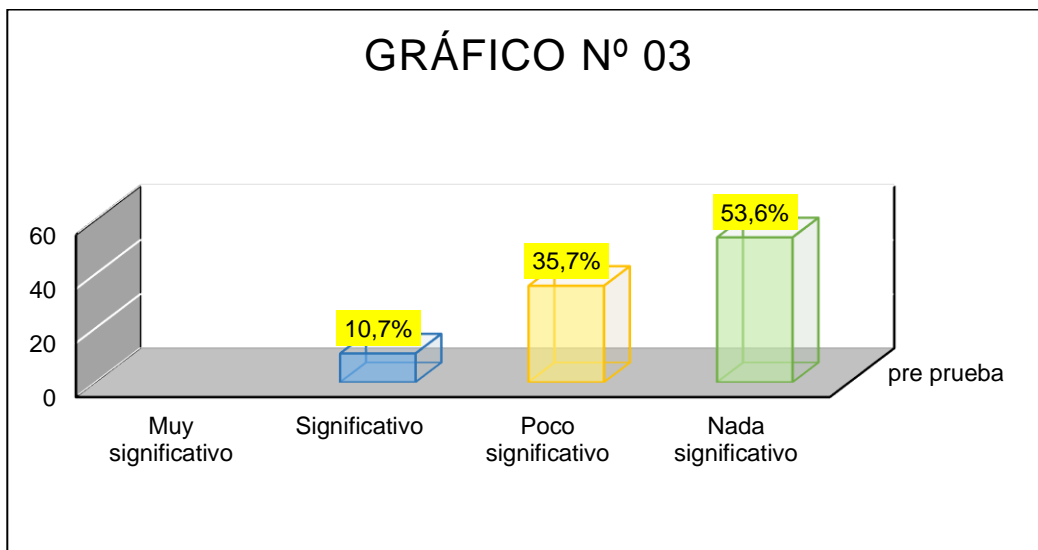
TABLA N° 03

Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos, en la dimensión formación de la equidad en su indicador:

	INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
Reconoce que todos tienen la capacidad de triunfar	<i>Muy significativo</i>			16	57,1
	<i>Significativo</i>	03	10,7	09	32,1
	<i>Poco significativo</i>	10	35,7	03	10,7
	<i>Nada significativo</i>	15	53,6		
TOTAL		28	100	28	100

Fuente: cuestionario N° 03

Elaboración propia



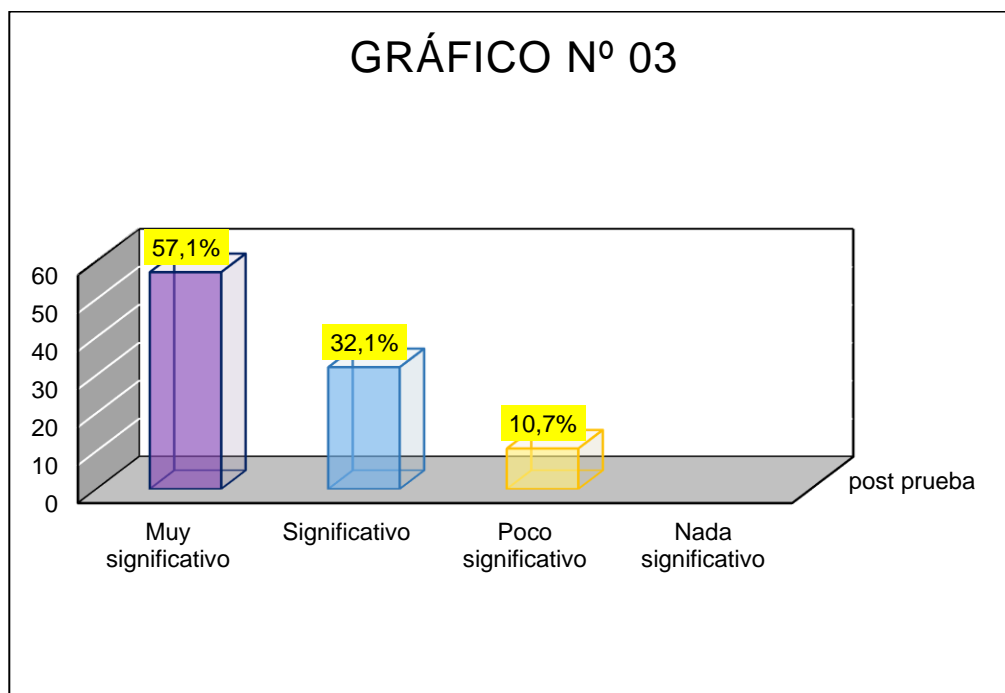
Fuente: tabla N° 03

Elaboración propia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA PRE PRUEBA

Resultados obtenidos del cuestionario realizado a 28 estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco, antes de la aplicación de la estrategia didáctica: JUEGOS RECREATIVOS, en la dimensión *formación de la equidad* en su indicador: *Reconoce que todos tienen la capacidad de triunfar.*

- ✚ El 10,7% que representa a 3 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *nada significativo*.
- ✚ El 35,7% que representa a 10 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *poco significativo*.
- ✚ El 53,6% que representa a 15 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *significativo*.



Fuente: tabla N° 03

Elaboración propia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA POST PRUEBA

Resultados obtenidos del cuestionario realizado a 28 estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco, después de la aplicación de la estrategia didáctica: JUEGOS RECREATIVOS, en la dimensión *formación de la equidad* en su indicador: *Reconoce que todos tienen la capacidad de triunfar*.

- ✚ El 57,1% que representa a 16 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *muy significativo*.
- ✚ El 32,1% que representa a 9 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *significativo*.
- ✚ El 10,7% que representa a 3 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *poco significativo*

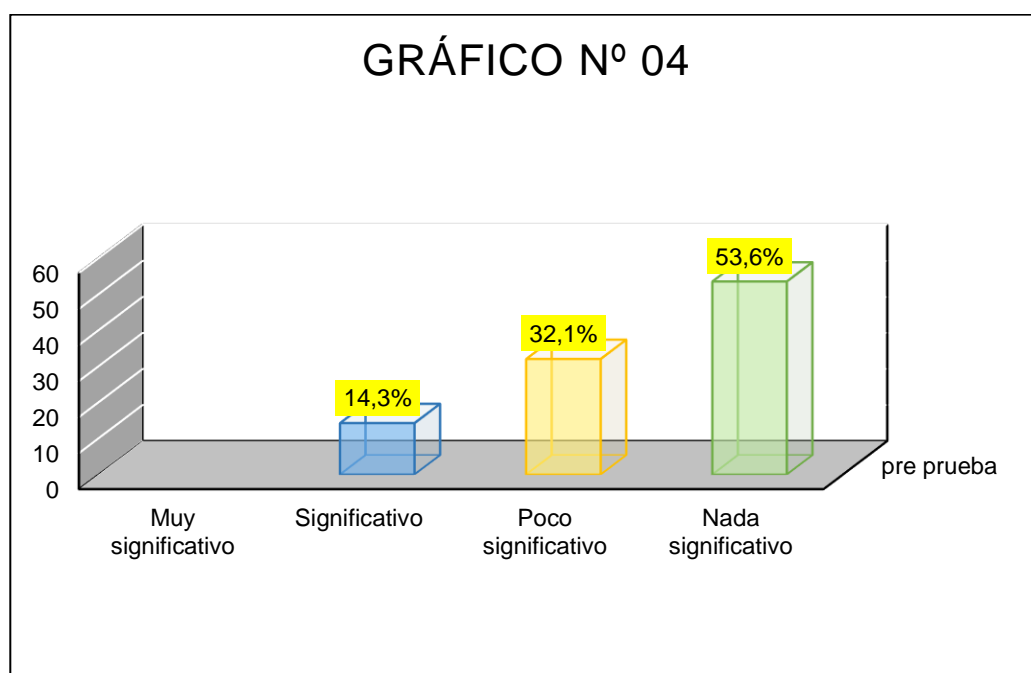
TABLA N° 04

Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos, en la dimensión formación de la equidad en su indicador:

Valora la igualdad de género en el aula	INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
	<i>Muy significativo</i>			13	46,4
<i>Significativo</i>		04	14,3	10	35,7
<i>Poco significativo</i>		09	32,1	05	17,9
<i>Nada significativo</i>		15	53,6		
TOTAL		28	100	28	100

Fuente: cuestionario N° 04

Elaboración propia



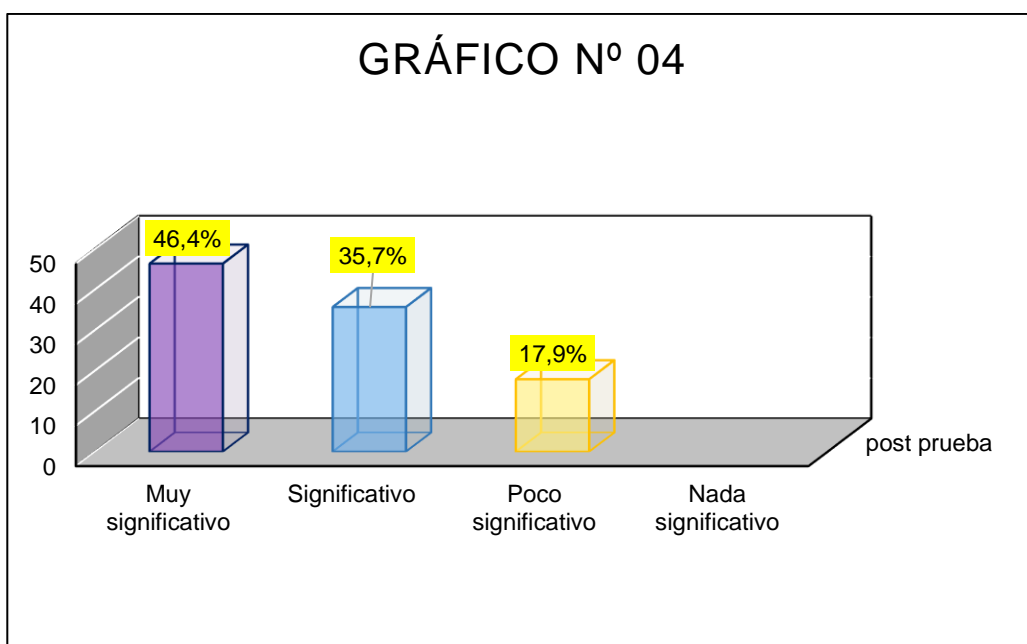
Fuente: tabla N° 04

Elaboración propia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA PRE PRUEBA

Resultados obtenidos del cuestionario realizado a 28 estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco, antes de la aplicación de la estrategia didáctica: JUEGOS RECREATIVOS, en la dimensión *formación de la equidad* en su indicador: *Valora la igualdad de género en el aula*.

- ✚ El 14,3% que representa a 4 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *nada significativo*.
- ✚ El 32,1% que representa a 9 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *poco significativo*.
- ✚ El 53,6% que representa a 15 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *significativo*.



Fuente: tabla N° 04

Elaboración propia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA POST PRUEBA

Resultados obtenidos del cuestionario realizado a 28 estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco, después de la aplicación de la estrategia didáctica: JUEGOS RECREATIVOS, en la dimensión *formación de la equidad* en su indicador: *Valora la igualdad de género en el aula*.

- ✚ El 46,4% que representa a 13 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *muy significativo*.
- ✚ El 35,7% que representa a 10 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *significativo*.
- ✚ El 17,9% que representa a 5 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *poco significativo*.

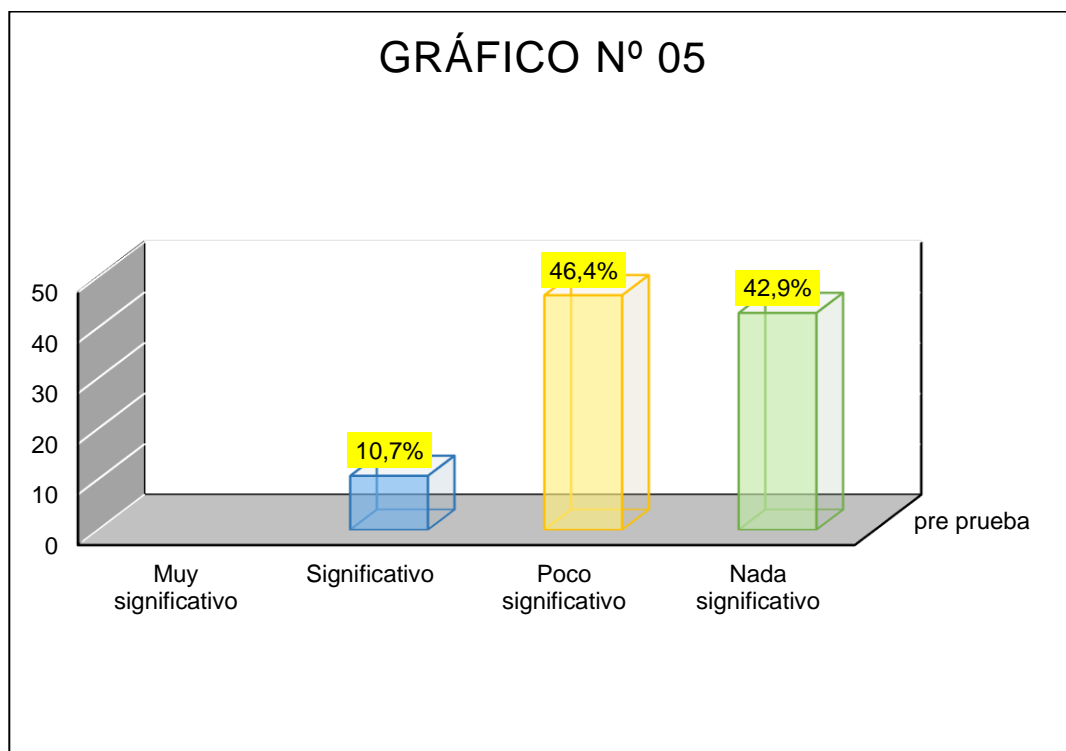
TABLA N° 05

Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos, en la dimensión formación de la equidad en su indicador:

	INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
Reconoce que todos pueden hacer de todo	<i>Muy significativo</i>			15	53,6
	<i>Significativo</i>	03	10,7	10	35,7
	<i>Poco significativo</i>	13	46,4	03	10,7
	<i>Nada significativo</i>	12	42,9		
TOTAL		28	100	28	100

Fuente: cuestionario N° 05

Elaboración propia



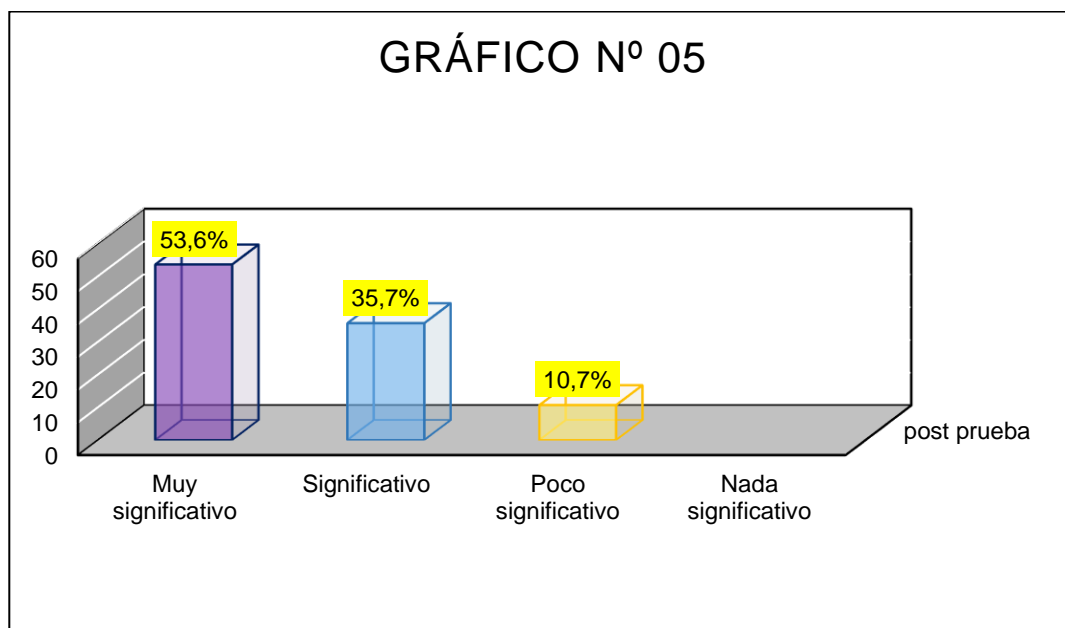
Fuente: tabla N° 05

Elaboración propia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA PRE PRUEBA

Resultados obtenidos del cuestionario realizado a 28 estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco, antes de la aplicación de la estrategia didáctica: JUEGOS RECREATIVOS, en la dimensión *formación de la equidad* en su indicador: *Reconoce que todos pueden hacer de todo*.

- ✚ El 10,7% que representa a 3 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *nada significativo*.
- ✚ El 46,4% que representa a 13 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *poco significativo*.
- ✚ El 42,9% que representa a 12 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *significativo*.



Fuente: tabla N° 05

Elaboración propia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA POST PRUEBA

Resultados obtenidos del cuestionario realizado a 28 estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco, después de la aplicación de la estrategia didáctica: JUEGOS RECREATIVOS, en la dimensión *formación de la equidad* en su indicador: *Reconoce que todos pueden hacer de todo*.

- ✚ El 53,6% que representa a 15 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *muy significativo*.
- ✚ El 35,7% que representa a 10 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *significativo*.
- ✚ El 10,7% que representa a 3 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *poco significativo*.

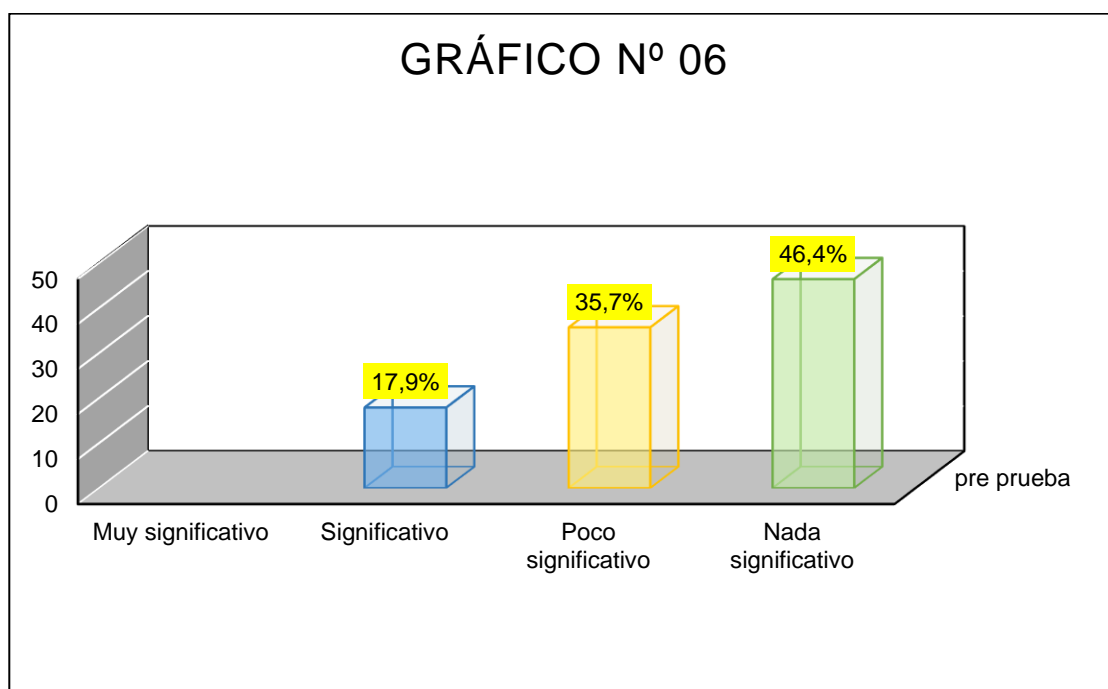
TABLA N° 06

Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos, en la dimensión formación de la equidad en su indicador:

Fomenta el bien común entre sus compañeros	INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
		<i>Muy significativo</i>			18
<i>Significativo</i>		05	17,9	08	28,6
<i>Poco significativo</i>		10	35,7	02	7,1
<i>Nada significativo</i>		13	46,4		
TOTAL		28	100	28	100

Fuente: cuestionario N° 06

Elaboración propia



Fuente: tabla N° 06

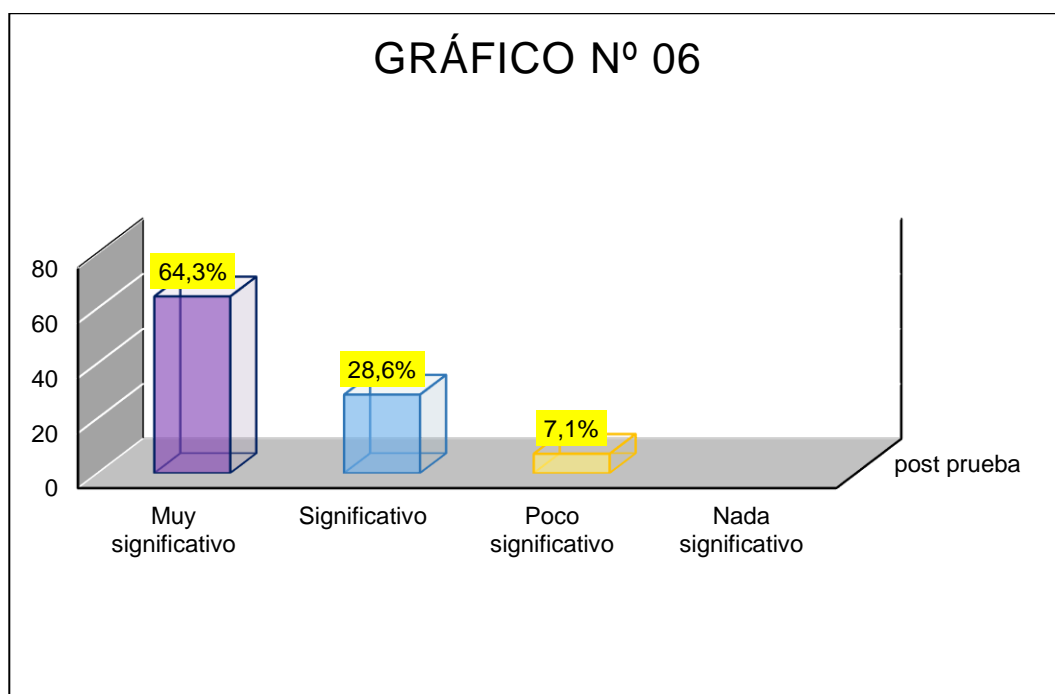
Elaboración propia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA PRE PRUEBA

Resultados obtenidos del cuestionario realizado a 28 estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco, antes de la aplicación de la

estrategia didáctica: JUEGOS RECREATIVOS, en la dimensión *formación de la equidad* en su indicador: *Fomenta el bien común entre sus compañeros*.

- ✚ El 17,9% que representa a 5 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *nada significativo*.
- ✚ El 35,7% que representa a 10 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *poco significativo*.
- ✚ El 46,4% que representa a 18 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *significativo*.



Fuente: tabla N° 06

Elaboración propia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA POST PRUEBA

Resultados obtenidos del cuestionario realizado a 28 estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco, después de la aplicación de la estrategia didáctica: JUEGOS RECREATIVOS, en la dimensión *formación de la equidad* en su indicador: *Fomenta el bien común entre sus compañeros*.

- ✚ El 64,3% que representa a 18 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *muy significativo*.

- ✚ El 28,6% que representa a 8 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *significativo*.
- ✚ El 7,1% que representa a 2 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *poco significativo*.

RESULTADOS:	
DEL EFECTO DE LA	APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA: JUEGOS RECREATIVOS, EN LA DIMENSIÓN FORMACIÓN DE LA TOLERANCIA.

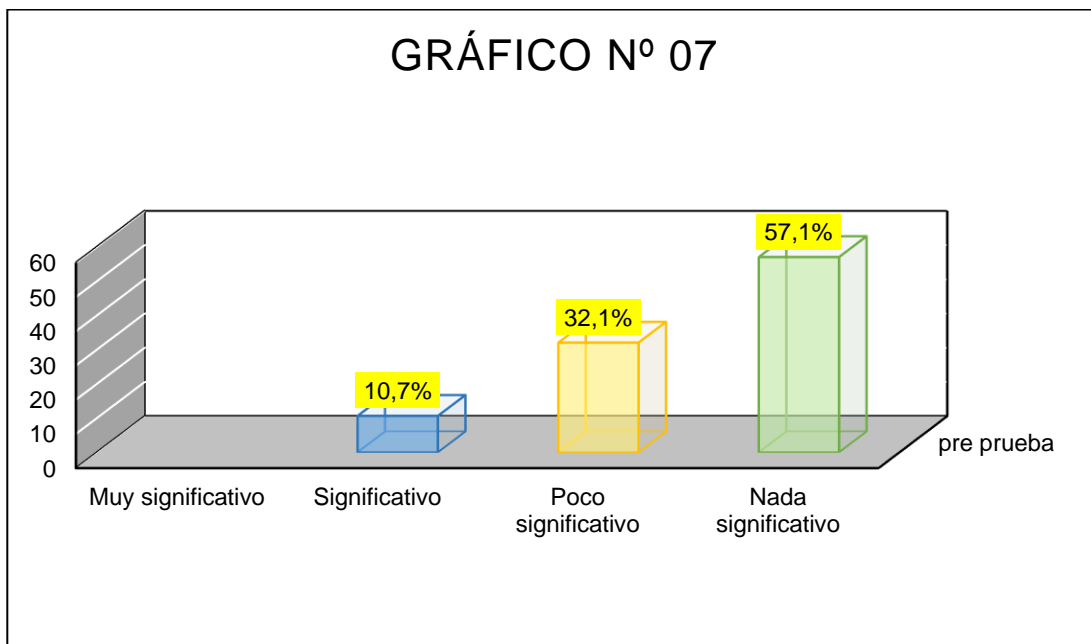
TABLA N° 07

Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos, en la dimensión formación de la tolerancia en su indicador:

	INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
Muestra mucha calma cuando le increpan	<i>Muy significativo</i>			17	60,7
	<i>Significativo</i>	03	10,7	08	28,6
	<i>Poco significativo</i>	09	32,1	03	10,7
	<i>Nada significativo</i>	16	57,1		
TOTAL		28	100	28	100

Fuente: cuestionario N° 07

Elaboración propia



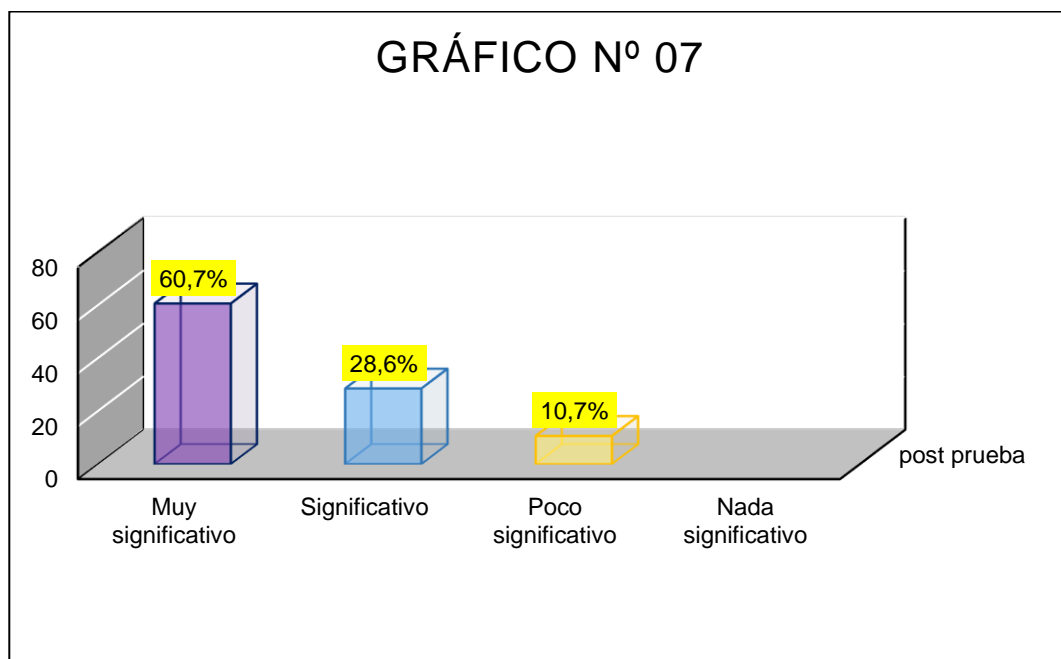
Fuente: tabla N° 07

Elaboración propia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA PRE PRUEBA

Resultados obtenidos del cuestionario realizado a 28 estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco, antes de la aplicación de la estrategia didáctica: JUEGOS RECREATIVOS, en la dimensión *formación de la tolerancia* en su indicador: *Muestra mucha calma cuando le increpan*.

- ✚ El 10,7% que representa a 3 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *nada significativo*.
- ✚ El 32,1% que representa a 9 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *poco significativo*.
- ✚ El 57,1% que representa a 16 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *significativo*.



Fuente: tabla N° 07

Elaboración propia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA POST PRUEBA

Resultados obtenidos del cuestionario realizado a 28 estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco, después de la aplicación de la estrategia didáctica: JUEGOS RECREATIVOS, en la dimensión *formación de la tolerancia* en su indicador: *Muestra mucha calma cuando le increpan*.

- ✚ El 60,7% que representa a 17 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *muy significativo*.
- ✚ El 28,6% que representa a 8 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *significativo*.
- ✚ El 10,7% que representa a 3 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *poco significativo*.

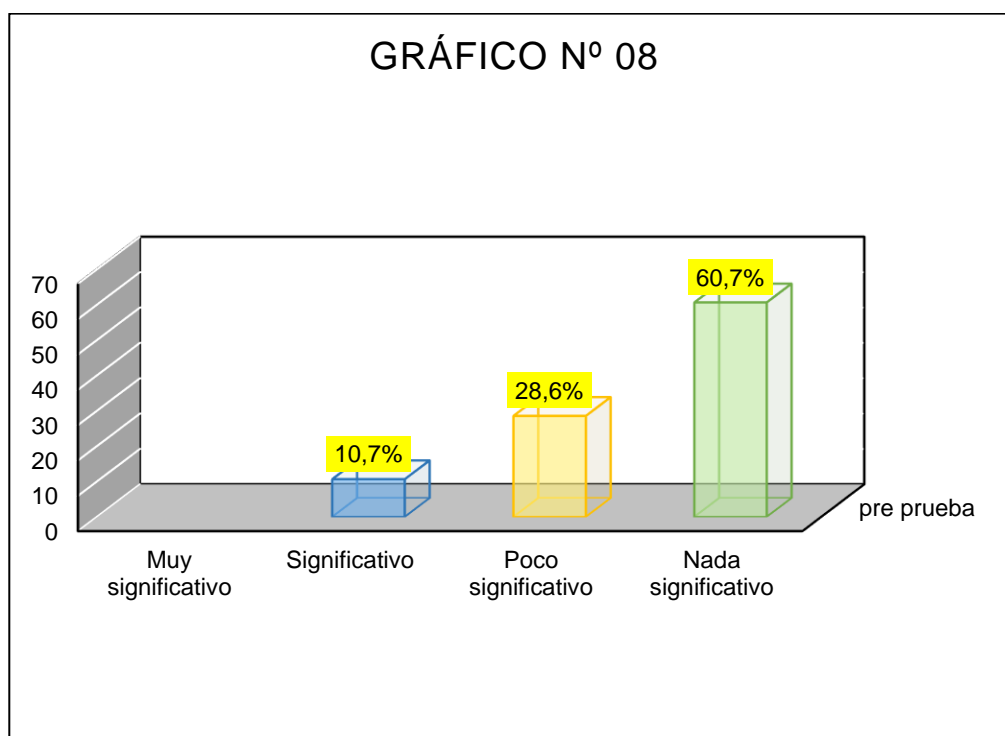
TABLA N° 08

Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos, en la dimensión formación de la tolerancia en su indicador:

Respetar las opiniones de sus compañeros	INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
		<i>Muy significativo</i>			14
<i>Significativo</i>		03	10,7	11	39,3
<i>Poco significativo</i>		08	28,6	03	10,7
<i>Nada significativo</i>		17	60,7		
TOTAL		28	100	28	100

Fuente: cuestionario N° 08

Elaboración propia



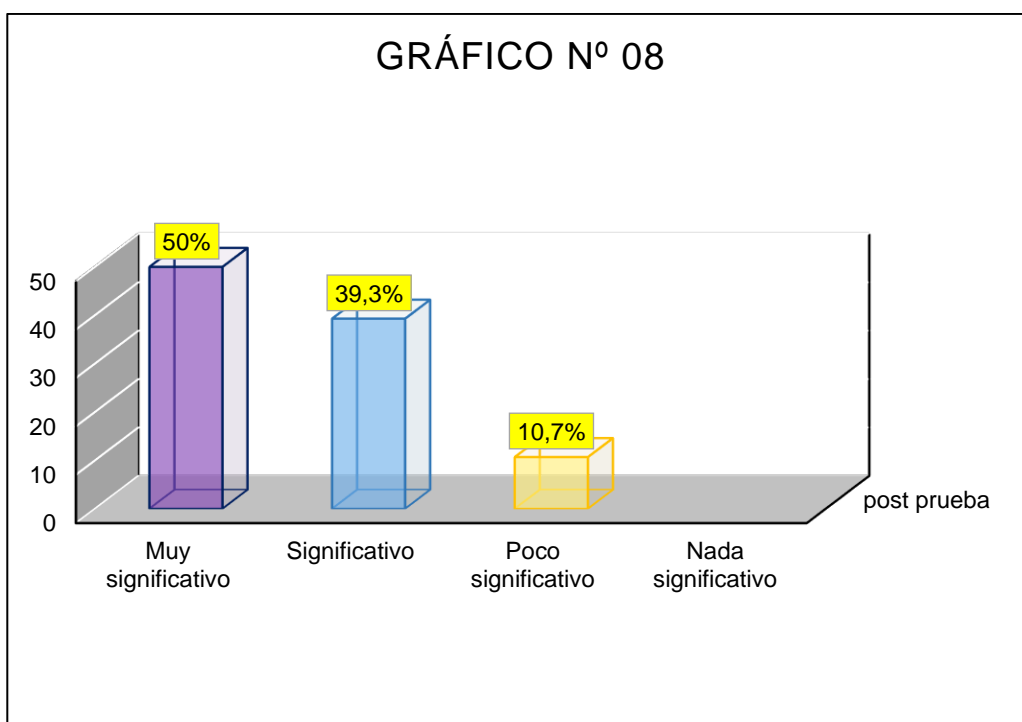
Fuente: tabla N° 08

Elaboración propia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA PRE PRUEBA

Resultados obtenidos del cuestionario realizado a 28 estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco, antes de la aplicación de la estrategia didáctica: JUEGOS RECREATIVOS, en la dimensión *formación de la tolerancia* en su indicador: *Respeto las opiniones de sus compañeros*.

- ✚ El 10,7% que representa a 3 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *nada significativo*.
- ✚ El 28,6% que representa a 8 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *poco significativo*.
- ✚ El 60,7% que representa a 17 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *significativo*.



Fuente: tabla N° 08

Elaboración propia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA POST PRUEBA

Resultados obtenidos del cuestionario realizado a 28 estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco, después de la aplicación de la estrategia didáctica: JUEGOS RECREATIVOS, en la dimensión *formación de la tolerancia* en su indicador: *Respeto las opiniones de sus compañeros*.

- ✚ El 50% que representa a 14 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *muy significativo*.
- ✚ El 39,3% que representa a 11 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *significativo*.
- ✚ El 10,7% que representa a 3 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *poco significativo*.

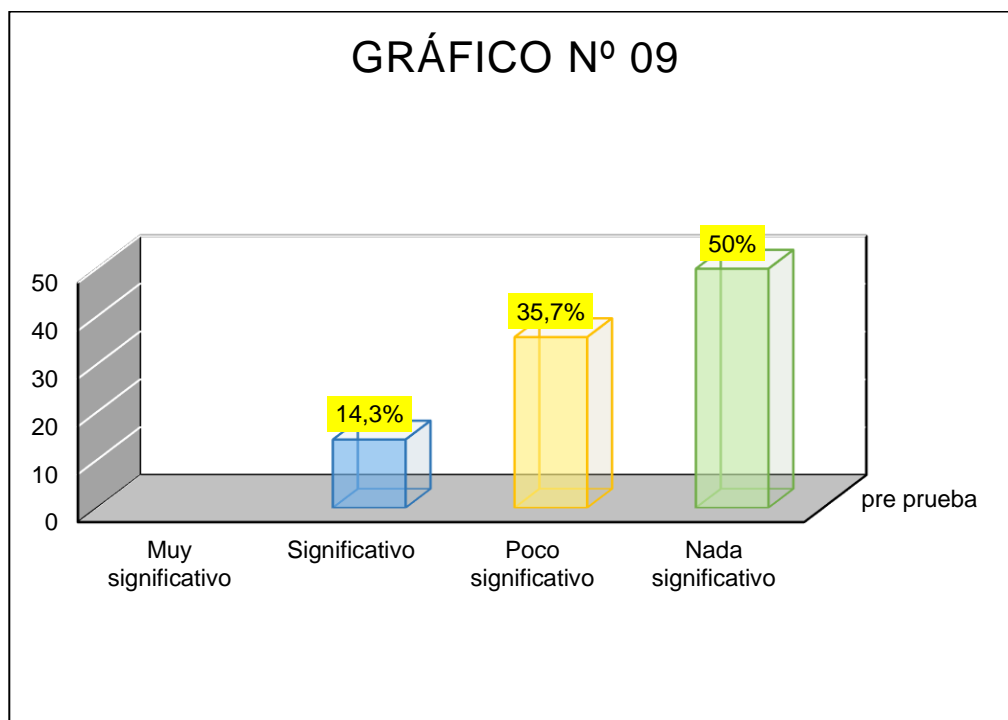
TABLA N° 09

Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos, en la dimensión formación de la tolerancia en su indicador:

	INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
Respeto las creencias culturales de sus compañeros	<i>Muy significativo</i>			15	53,6
	<i>Significativo</i>	04	14,3	09	32,1
	<i>Poco significativo</i>	10	35,7	04	14,3
	<i>Nada significativo</i>	14	50		
TOTAL		28	100	28	100

Fuente: cuestionario N° 09

Elaboración propia



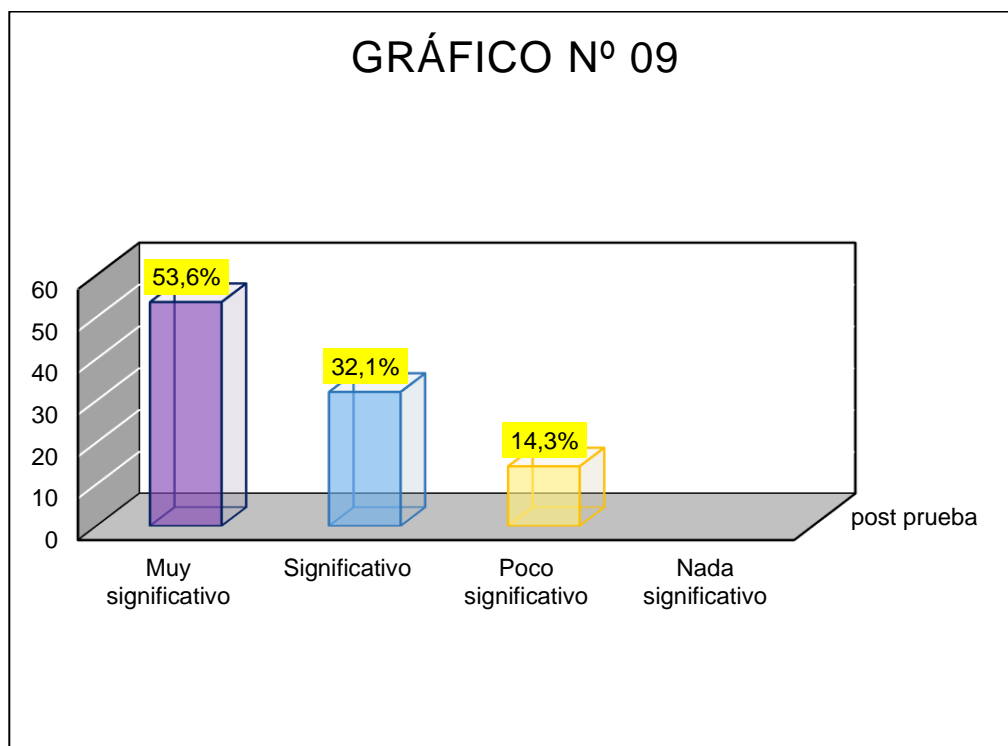
Fuente: tabla N° 09

Elaboración propia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA PRE PRUEBA

Resultados obtenidos del cuestionario realizado a 28 estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco, antes de la aplicación de la estrategia didáctica: JUEGOS RECREATIVOS, en la dimensión *formación de la tolerancia* en su indicador: *Respeto las creencias culturales de sus compañeros*.

- ✚ El 14,3% que representa a 4 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *nada significativo*.
- ✚ El 35,7% que representa a 10 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *poco significativo*.
- ✚ El 50% que representa a 14 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *significativo*.



Fuente: tabla N° 09

Elaboración propia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA POST PRUEBA

Resultados obtenidos del cuestionario realizado a 28 estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco, después de la aplicación de la estrategia didáctica: JUEGOS RECREATIVOS, en la dimensión *formación de la tolerancia* en su indicador: *Respeto las creencias culturales de sus compañeros*.

- ✚ El 53,6% que representa a 15 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *muy significativo*.
- ✚ El 32,1% que representa a 9 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *significativo*.
- ✚ El 14,3% que representa a 4 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *poco significativo*.

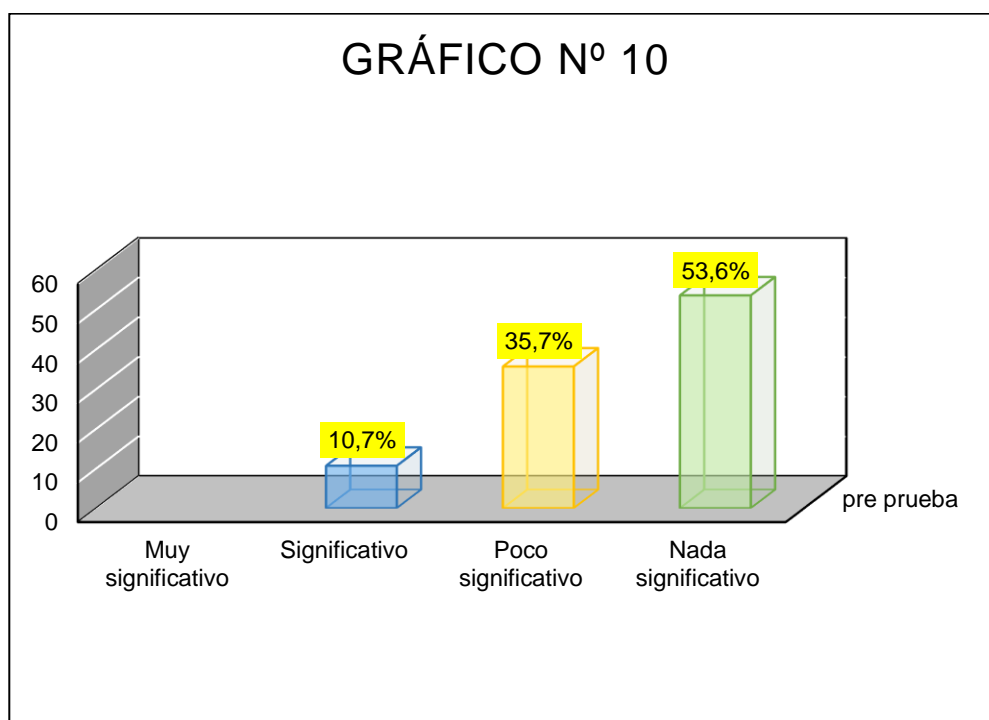
TABLA N° 10

Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos, en la dimensión formación de la tolerancia en su indicador:

Reconoce la tolerancia como característica de una sociedad democrática	INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
	<i>Muy significativo</i>			16	57,1
	<i>Significativo</i>	03	10,7	09	32,1
	<i>Poco significativo</i>	10	35,7	03	10,7
	<i>Nada significativo</i>	15	53,6		
TOTAL		28	100	28	100

Fuente: cuestionario N° 10

Elaboración propia



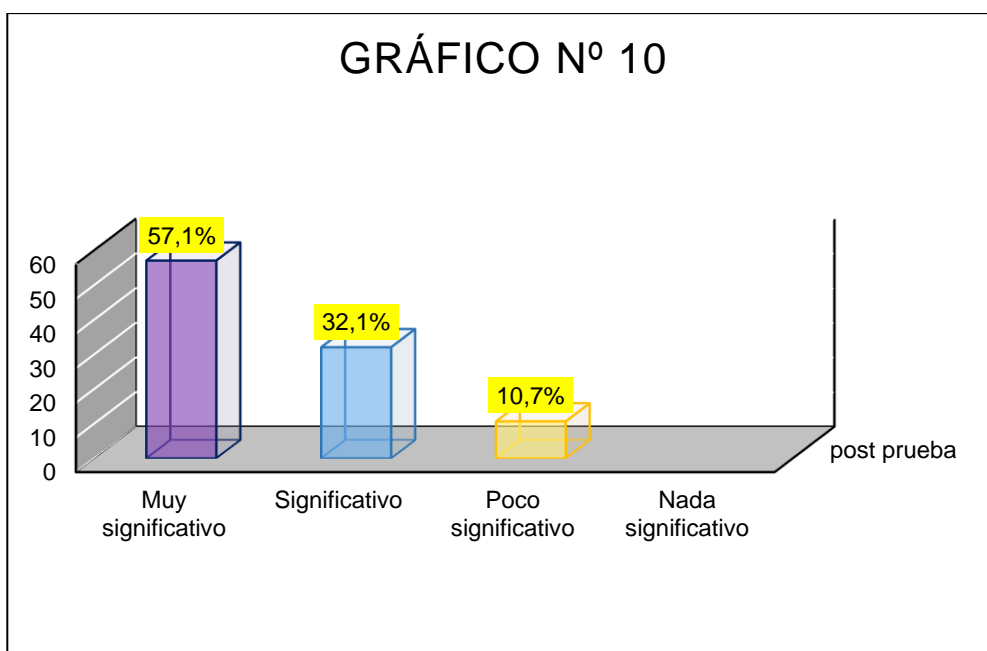
Fuente: tabla N° 10

Elaboración propia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA PRE PRUEBA

Resultados obtenidos del cuestionario realizado a 28 estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco, antes de la aplicación de la estrategia didáctica: JUEGOS RECREATIVOS, en la dimensión *formación de la tolerancia* en su indicador: *Reconoce la tolerancia como característica de una sociedad democrática*.

- ✚ El 10,7% que representa a 3 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *nada significativo*.
- ✚ El 35,7% que representa a 10 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *poco significativo*.
- ✚ El 53,6% que representa a 15 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *significativo*.



Fuente: tabla N° 10

Elaboración propia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA POST PRUEBA

Resultados obtenidos del cuestionario realizado a 28 estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco, después de la aplicación de la estrategia didáctica: JUEGOS RECREATIVOS, en la dimensión *formación de la*

tolerancia en su indicador: *Reconoce la tolerancia como característica de una sociedad democrática.*

- ✚ El 57,1% que representa a 16 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *muy significativo*.
- ✚ El 32,1% que representa a 9 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *significativo*.
- ✚ El 10,7% que representa a 3 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *poco significativo*.

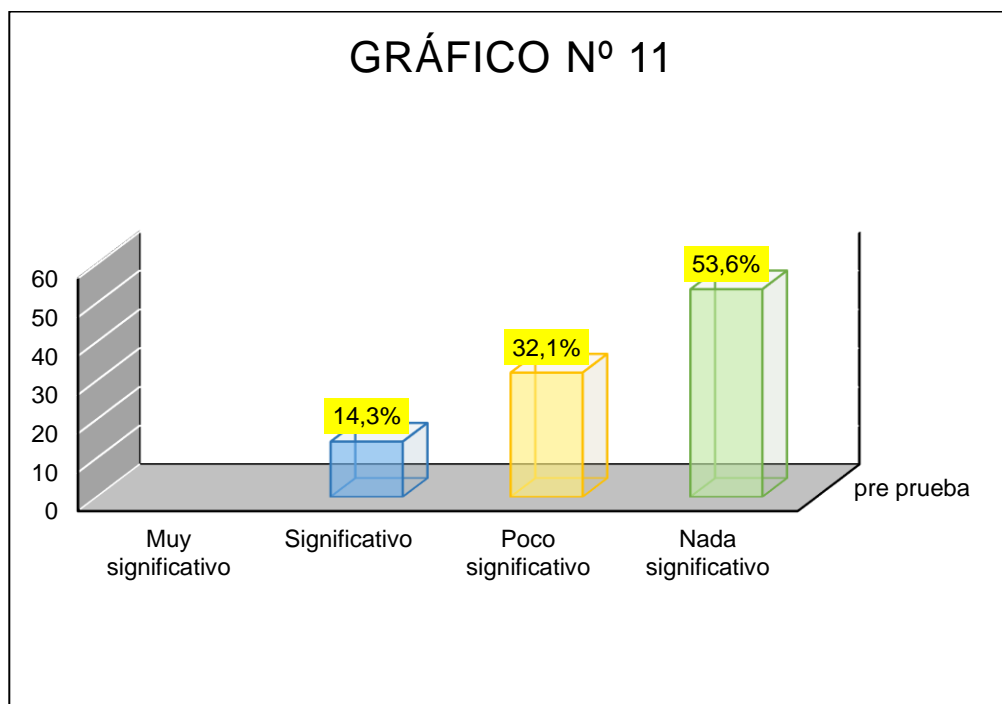
TABLA N° 11

Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos, en la dimensión formación de la tolerancia en su indicador:

	INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
Acepta los errores que cometen sus compañeros	<i>Muy significativo</i>			13	46,4
	<i>Significativo</i>	04	14,3	10	35,7
	<i>Poco significativo</i>	09	32,1	05	17,9
	<i>Nada significativo</i>	15	53,6		
TOTAL		28	100	28	100

Fuente: cuestionario N° 11

Elaboración propia



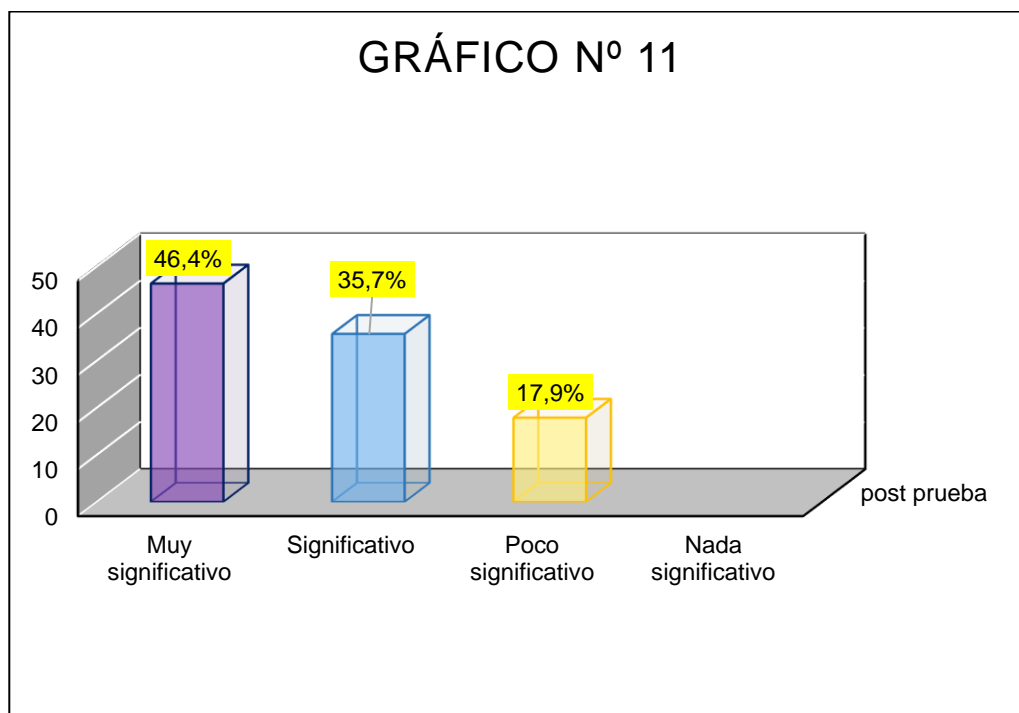
Fuente: tabla N° 11

Elaboración propia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA PRE PRUEBA

Resultados obtenidos del cuestionario realizado a 28 estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco, antes de la aplicación de la estrategia didáctica: JUEGOS RECREATIVOS, en la dimensión *formación de la tolerancia* en su indicador: *Acepta los errores que cometen sus compañeros*.

- ✚ El 14,3% que representa a 4 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *nada significativo*.
- ✚ El 32,1% que representa a 9 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *poco significativo*.
- ✚ El 53,6% que representa a 15 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *significativo*.



Fuente: tabla N° 11

Elaboración propia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA POST PRUEBA

Resultados obtenidos del cuestionario realizado a 28 estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco, después de la aplicación de la estrategia didáctica: JUEGOS RECREATIVOS, en la dimensión *formación de la tolerancia* en su indicador: *Acepta los errores que cometen sus compañeros*.

- ✚ El 46,4% que representa a 13 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *muy significativo*.
- ✚ El 35,7% que representa a 10 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *significativo*.
- ✚ El 17,9% que representa a 5 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *poco significativo*.

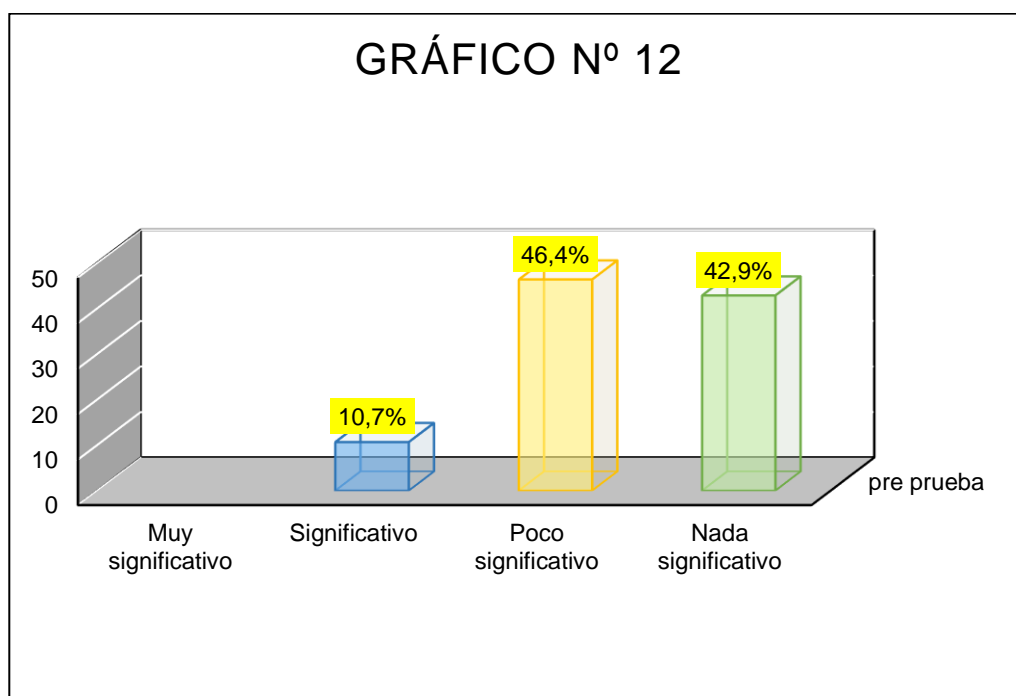
TABLA N° 12

Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos, en la dimensión formación de la tolerancia en su indicador:

Escucha y comprende los problemas de sus compañeros	INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
	<i>Muy significativo</i>			15	53,6
	<i>Significativo</i>	03	10,7	10	35,7
	<i>Poco significativo</i>	13	46,4	03	10,7
	<i>Nada significativo</i>	12	42,9		
TOTAL		28	100	28	100

Fuente: cuestionario N° 12

Elaboración propia



Fuente: tabla N° 12

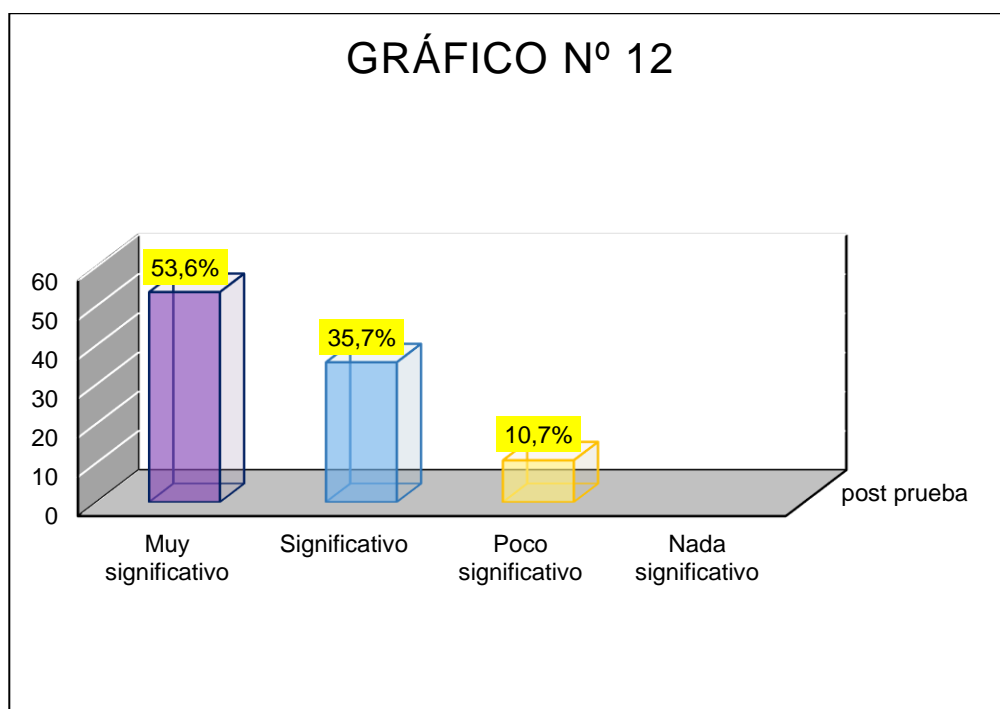
Elaboración propia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA PRE PRUEBA

Resultados obtenidos del cuestionario realizado a 28 estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco, antes de la aplicación de la

estrategia didáctica: JUEGOS RECREATIVOS, en la dimensión *formación de la tolerancia* en su indicador: *Escucha y comprende los problemas de sus compañeros*.

- ✚ El 10,7% que representa a 3 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *nada significativo*.
- ✚ El 46,4% que representa a 13 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *poco significativo*.
- ✚ El 42,9% que representa a 12 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *significativo*.



Fuente: tabla N° 12

Elaboración propia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA POST PRUEBA

Resultados obtenidos del cuestionario realizado a 28 estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco, después de la aplicación de la estrategia didáctica: JUEGOS RECREATIVOS, en la dimensión *formación de la tolerancia* en su indicador: *Escucha y comprende los problemas de sus compañeros*.

- ✚ El 53,6% que representa a 15 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *muy significativo*.

- ✚ El 35,7% que representa a 10 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *significativo*.
- ✚ El 10,7% que representa a 3 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *poco significativo*.

RESULTADOS:	
DEL EFECTO DE LA	APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA: JUEGOS RECREATIVOS, EN LA DIMENSIÓN FORMACIÓN DE LA HONESTIDAD.

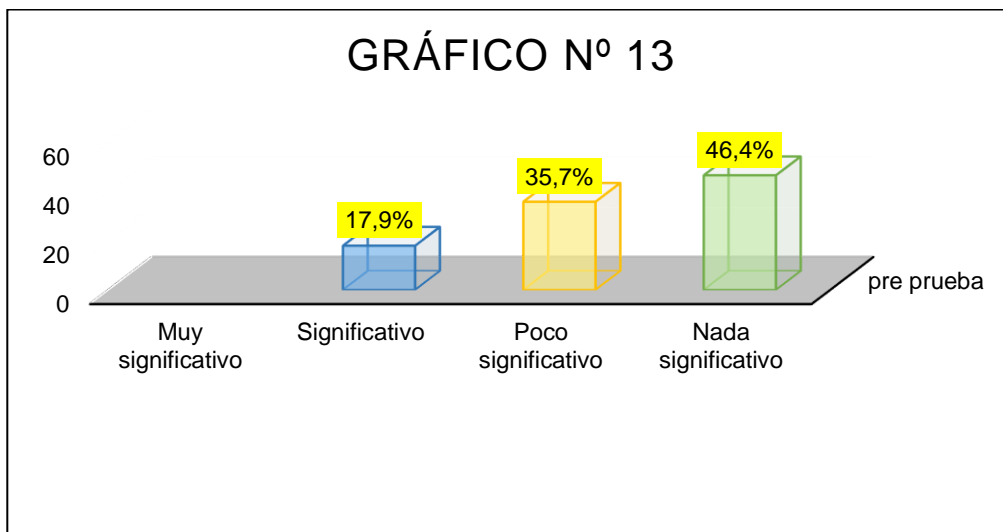
TABLA N° 13

Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos, en la dimensión formación de la honestidad en su indicador:

	INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
Demuestra sinceridad consigo mismo	<i>Muy significativo</i>			18	64,3
	<i>Significativo</i>	05	17,9	08	28,6
	<i>Poco significativo</i>	10	35,7	02	7,1
	<i>Nada significativo</i>	13	46,4		
TOTAL		28	100	28	100

Fuente: cuestionario N° 13

Elaboración propia



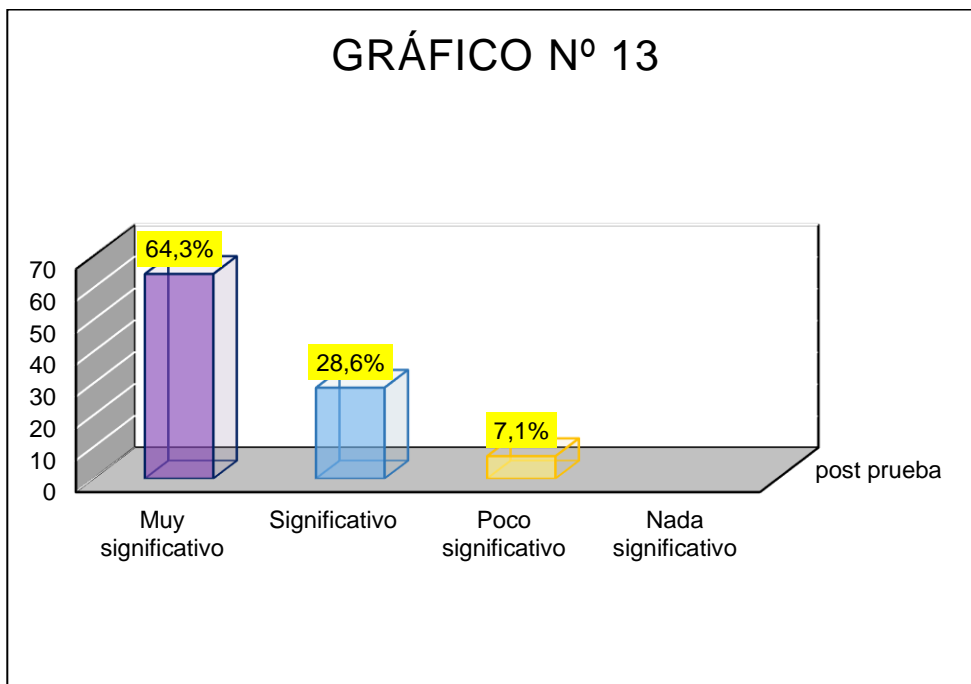
Fuente: tabla N° 13

Elaboración propia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA PRE PRUEBA

Resultados obtenidos del cuestionario realizado a 28 estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco, antes de la aplicación de la estrategia didáctica: JUEGOS RECREATIVOS, en la dimensión *formación de la honestidad* en su indicador: *Demuestra sinceridad consigo mismo*.

- ✚ El 17,9% que representa a 5 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *nada significativo*.
- ✚ El 35,7% que representa a 10 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *poco significativo*.
- ✚ El 46,4% que representa a 18 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *significativo*.



Fuente: tabla N° 13

Elaboración propia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA POST PRUEBA

Resultados obtenidos del cuestionario realizado a 28 estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco, después de la aplicación de la estrategia didáctica: JUEGOS RECREATIVOS, en la dimensión *formación de la honestidad* en su indicador: *Demuestra sinceridad consigo mismo*.

- ✚ El 64,3% que representa a 18 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *muy significativo*.
- ✚ El 28,6% que representa a 8 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *significativo*.
- ✚ El 7,1% que representa a 2 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *poco significativo*.

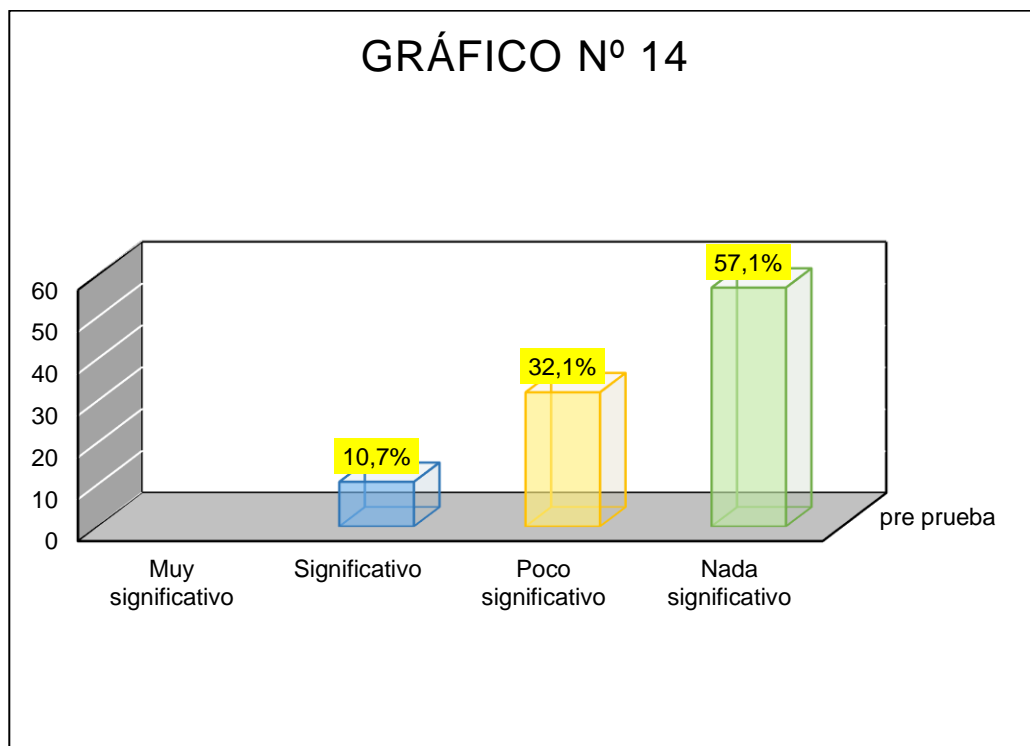
TABLA N° 14

Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos, en la dimensión formación de la honestidad en su indicador:

Demuestra sinceridad con sus compañeros	INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
	<i>Muy significativo</i>			17	60,7
	<i>Significativo</i>	03	10,7	08	28,6
	<i>Poco significativo</i>	09	32,1	03	10,7
	<i>Nada significativo</i>	16	57,1		
TOTAL		28	100	28	100

Fuente: cuestionario N° 14

Elaboración propia



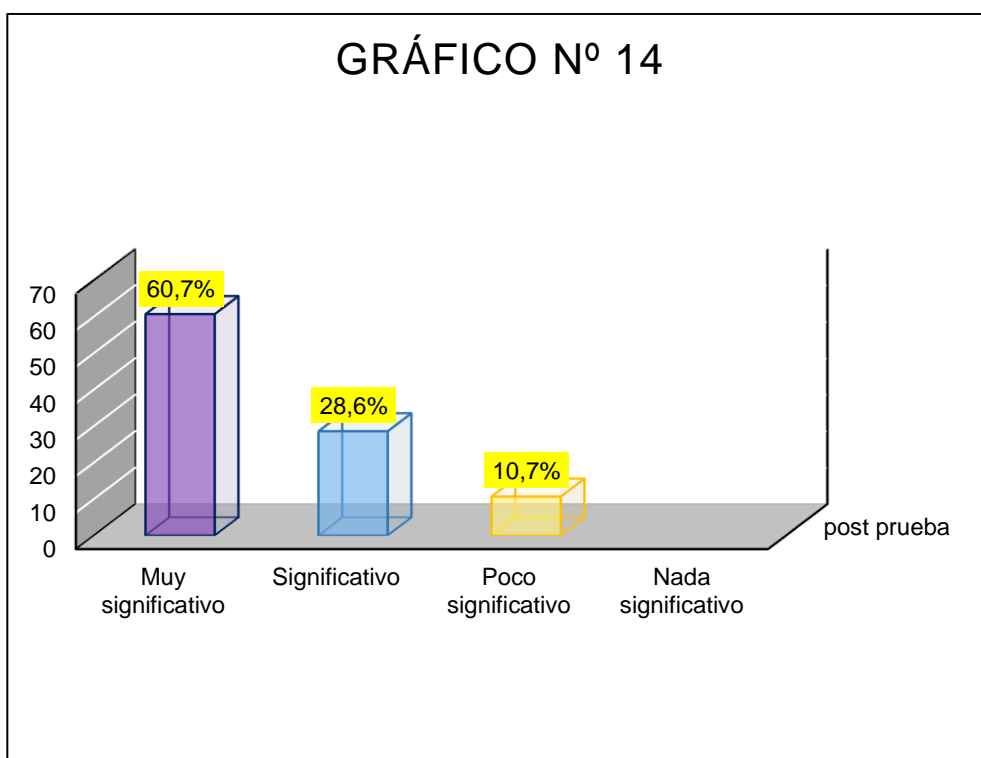
Fuente: tabla N° 14

Elaboración propia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA PRE PRUEBA

Resultados obtenidos del cuestionario realizado a 28 estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco, antes de la aplicación de la estrategia didáctica: JUEGOS RECREATIVOS, en la dimensión *formación de la honestidad* en su indicador: *Demuestra sinceridad con sus compañeros*.

- ✚ El 10,7% que representa a 3 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *nada significativo*.
- ✚ El 32,1% que representa a 9 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *poco significativo*.
- ✚ El 57,1% que representa a 16 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *significativo*.



Fuente: tabla N° 14

Elaboración propia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA POST PRUEBA

Resultados obtenidos del cuestionario realizado a 28 estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco, después de la aplicación de

la estrategia didáctica: JUEGOS RECREATIVOS, en la dimensión *formación de la honestidad* en su indicador: *Demuestra sinceridad con sus compañeros*.

- ✚ El 60,7% que representa a 17 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *muy significativo*.
- ✚ El 28,6% que representa a 8 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *significativo*.
- ✚ El 10,7% que representa a 3 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *poco significativo*.

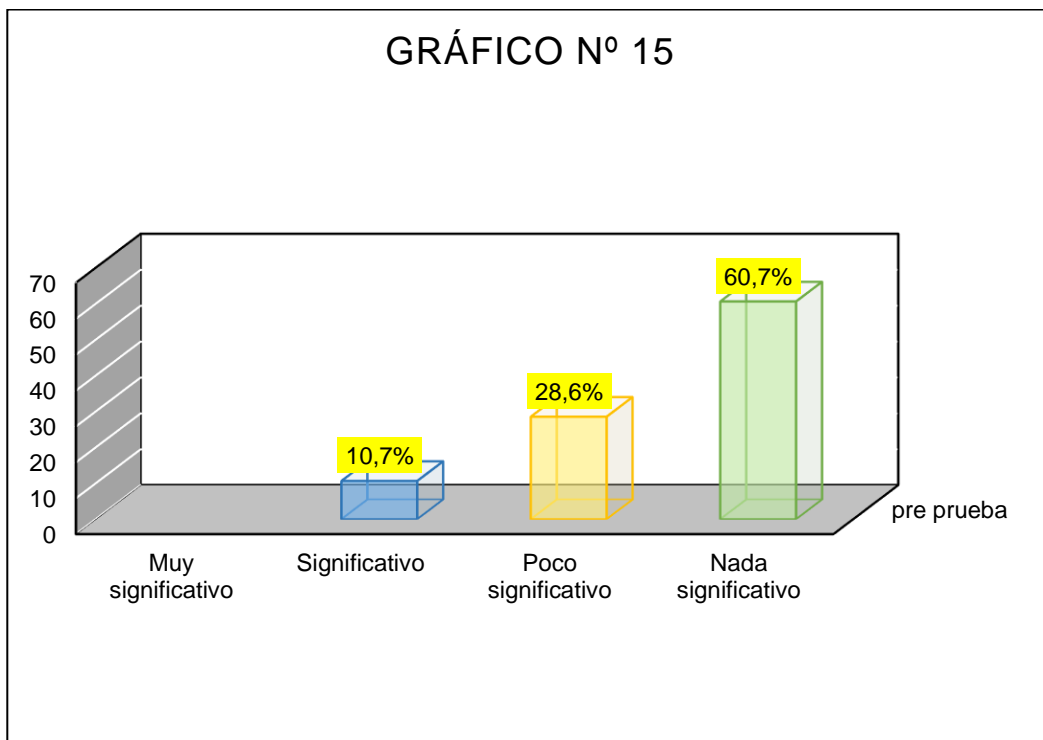
TABLA N° 15

Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos, en la dimensión formación de la honestidad en su indicador:

	INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
Muestra armonía entre el discurso y la acción	<i>Muy significativo</i>			14	50
	<i>Significativo</i>	03	10,7	11	39,3
	<i>Poco significativo</i>	08	28,6	03	10,7
	<i>Nada significativo</i>	17	60,7		
TOTAL		28	100	28	100

Fuente: cuestionario N° 15

Elaboración propia



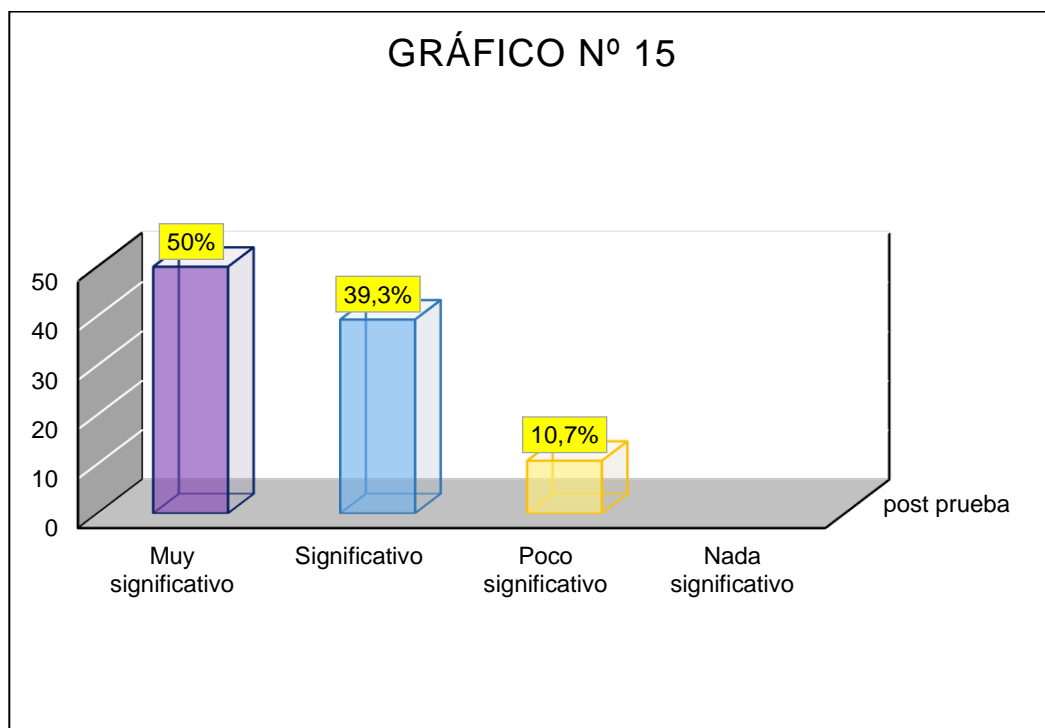
Fuente: tabla N° 15

Elaboración propia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA PRE PRUEBA

Resultados obtenidos del cuestionario realizado a 28 estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco, antes de la aplicación de la estrategia didáctica: JUEGOS RECREATIVOS, en la dimensión *formación de la honestidad* en su indicador: *Muestra armonía entre el discurso y la acción*.

- ✚ El 10,7% que representa a 3 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *nada significativo*.
- ✚ El 28,6% que representa a 8 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *poco significativo*.
- ✚ El 60,7% que representa a 17 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *significativo*.



Fuente: tabla N° 15

Elaboración propia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA POST PRUEBA

Resultados obtenidos del cuestionario realizado a 28 estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco, después de la aplicación de la estrategia didáctica: JUEGOS RECREATIVOS, en la dimensión *formación de la honestidad* en su indicador: *Muestra armonía entre el discurso y la acción*.

- ✚ El 50% que representa a 14 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *muy significativo*.
- ✚ El 39,3% que representa a 11 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *significativo*.
- ✚ El 10,7% que representa a 3 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *poco significativo*.

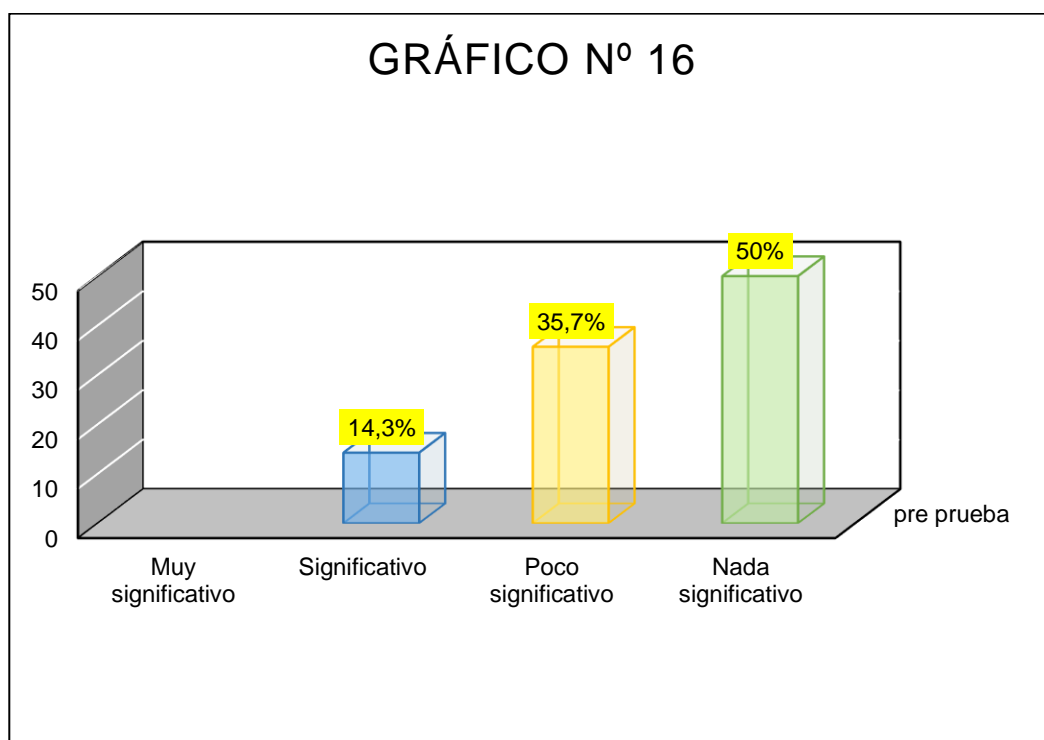
TABLA N° 16

Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos, en la dimensión formación de la honestidad en su indicador:

	INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
Muestra actitud crítica cuando es pertinente	<i>Muy significativo</i>			15	53,6
	<i>Significativo</i>	04	14,3	09	32,1
	<i>Poco significativo</i>	10	35,7	04	14,3
	<i>Nada significativo</i>	14	50		
TOTAL		28	100	28	100

Fuente: cuestionario N° 16

Elaboración propia



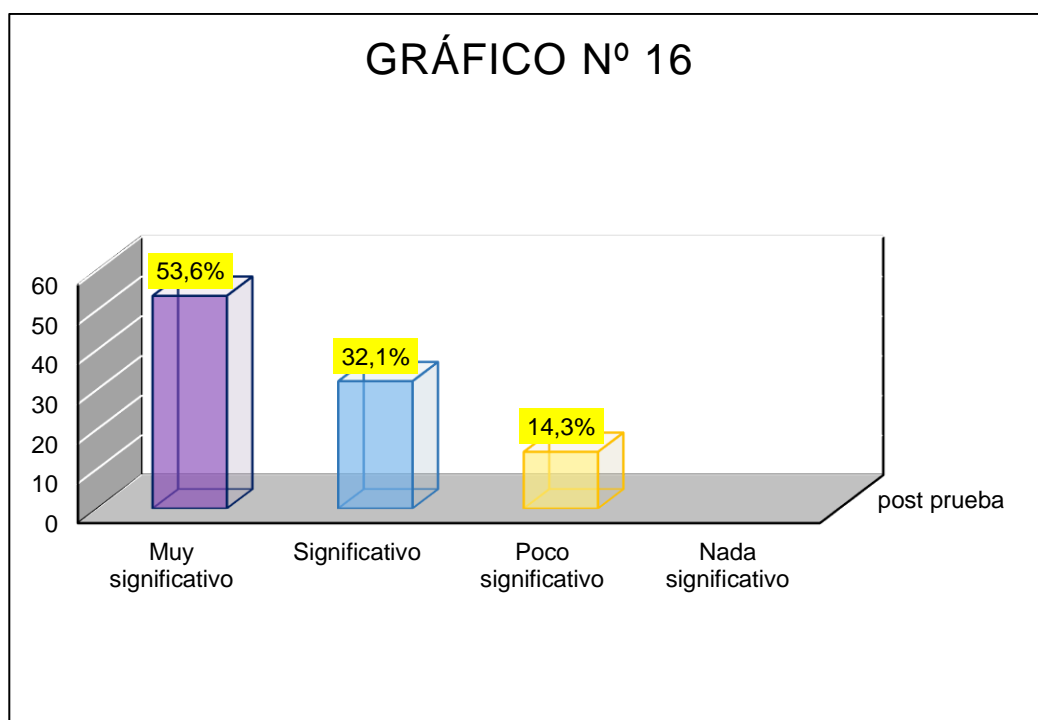
Fuente: tabla N° 16

Elaboración propia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA PRE PRUEBA

Resultados obtenidos del cuestionario realizado a 28 estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco, antes de la aplicación de la estrategia didáctica: JUEGOS RECREATIVOS, en la dimensión *formación de la honestidad* en su indicador: *Muestra actitud crítica cuando es pertinente*.

- ✚ El 14,3% que representa a 4 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *nada significativo*.
- ✚ El 35,7% que representa a 10 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *poco significativo*.
- ✚ El 50% que representa a 14 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *significativo*.



Fuente: tabla N° 16

Elaboración propia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA POST PRUEBA

Resultados obtenidos del cuestionario realizado a 28 estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco, después de la aplicación de

la estrategia didáctica: JUEGOS RECREATIVOS, en la dimensión *formación de la honestidad* en su indicador: *Muestra actitud crítica cuando es pertinente*.

- ✚ El 53,6% que representa a 15 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *muy significativo*.
- ✚ El 32,1% que representa a 9 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *significativo*.
- ✚ El 14,3% que representa a 4 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *poco significativo*.

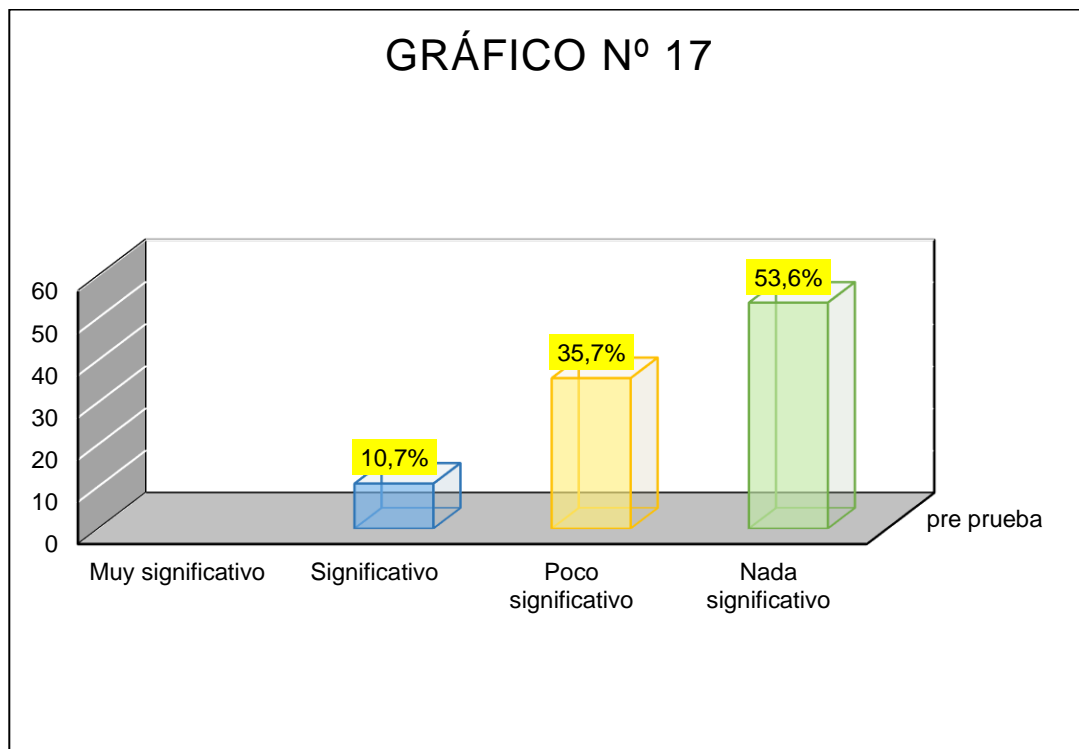
TABLA N° 17

Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos, en la dimensión formación de la honestidad en su indicador:

	INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
Muestra actitud autocrítica cuando corresponde	<i>Muy significativo</i>			16	57,1
	<i>Significativo</i>	03	10,7	09	32,1
	<i>Poco significativo</i>	10	35,7	03	10,7
	<i>Nada significativo</i>	15	53,6		
TOTAL		28	100	28	100

Fuente: cuestionario N° 17

Elaboración propia



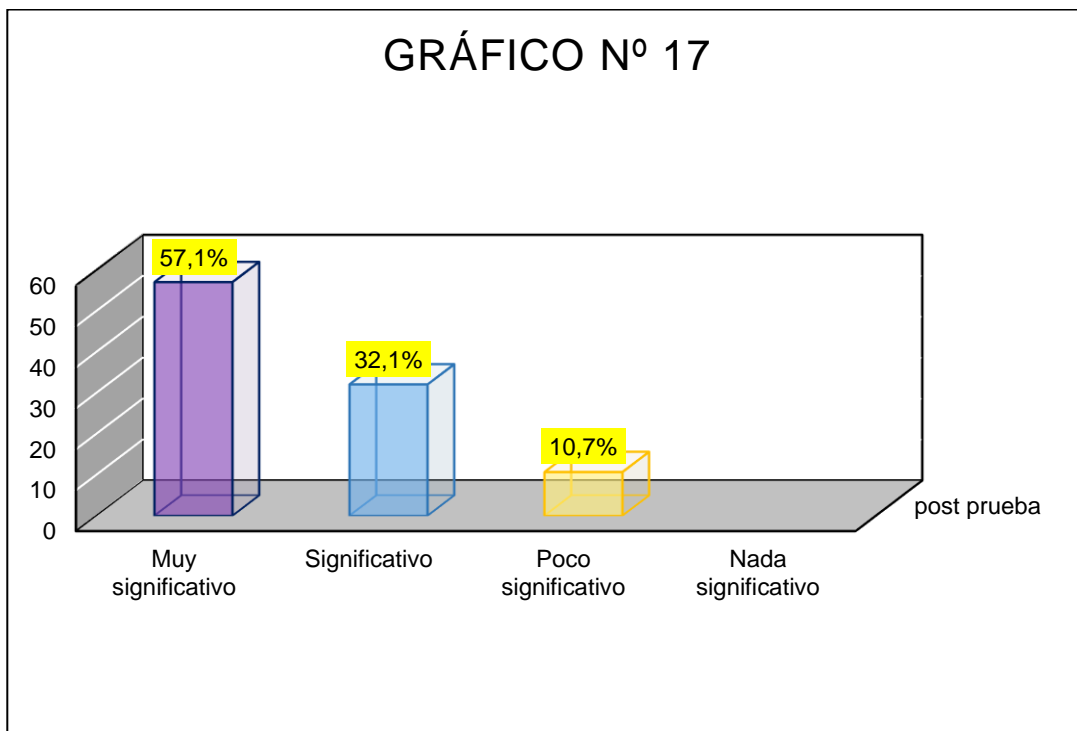
Fuente: tabla N° 17

Elaboración propia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA PRE PRUEBA

Resultados obtenidos del cuestionario realizado a 28 estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco, antes de la aplicación de la estrategia didáctica: JUEGOS RECREATIVOS, en la dimensión *formación de la honestidad* en su indicador: *Muestra actitud autocrítica cuando corresponde*.

- ✚ El 10,7% que representa a 3 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *nada significativo*.
- ✚ El 35,7% que representa a 10 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *poco significativo*.
- ✚ El 53,6% que representa a 15 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *significativo*.



Fuente: tabla N° 17

Elaboración propia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA POST PRUEBA

Resultados obtenidos del cuestionario realizado a 28 estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco, después de la aplicación de la estrategia didáctica: JUEGOS RECREATIVOS, en la dimensión *formación de la honestidad* en su indicador: *Muestra actitud autocrítica cuando corresponde*.

- ✚ El 57,1% que representa a 16 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *muy significativo*.
- ✚ El 32,1% que representa a 9 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *significativo*.
- ✚ El 10,7% que representa a 3 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *poco significativo*.

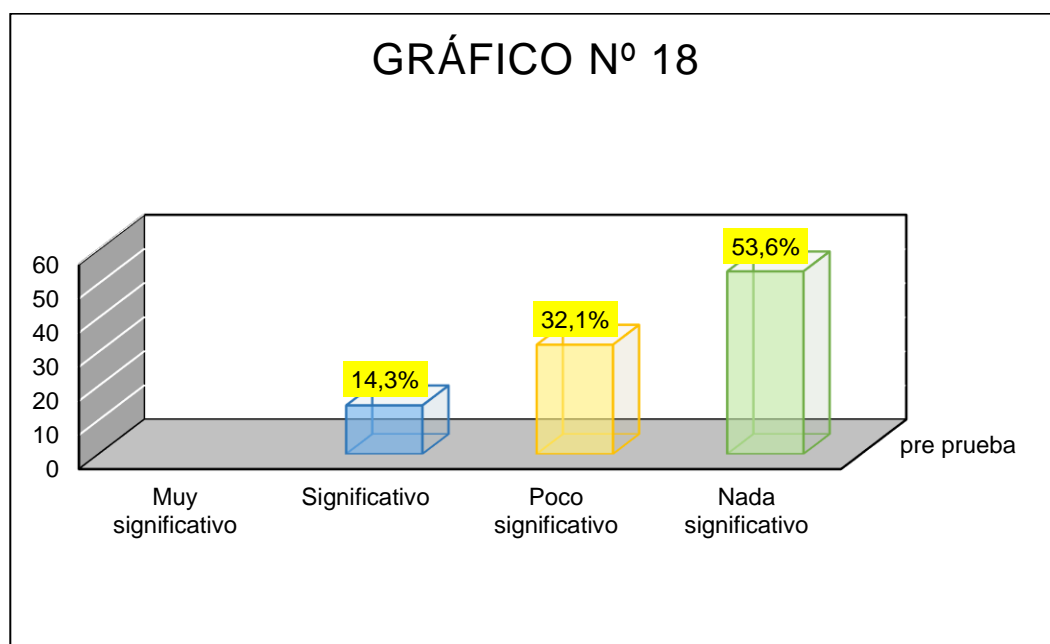
TABLA N° 18

Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos, en la dimensión formación de la honestidad en su indicador:

Muestra apego a la verdad cuando dialoga con sus compañeros	INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
	<i>Muy significativo</i>			13	46,4
	<i>Significativo</i>	04	14,3	10	35,7
	<i>Poco significativo</i>	09	32,1	05	17,9
	<i>Nada significativo</i>	15	53,6		
TOTAL		28	100	28	100

Fuente: cuestionario N° 18

Elaboración propia



Fuente: tabla N° 18

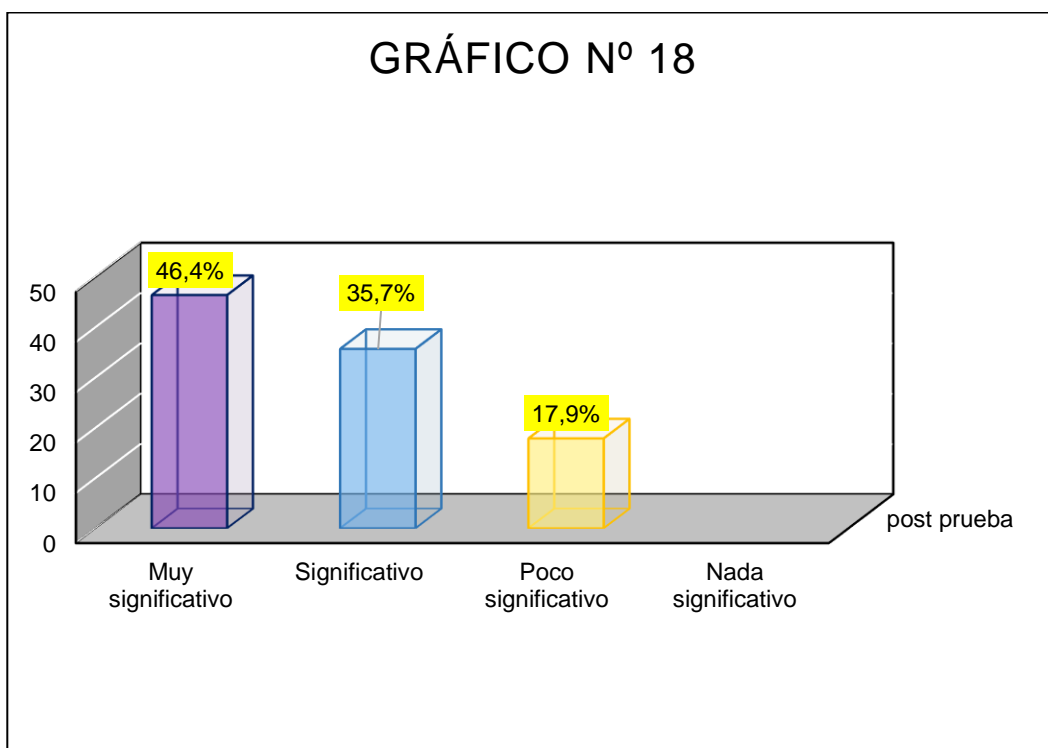
Elaboración propia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA PRE PRUEBA

Resultados obtenidos del cuestionario realizado a 28 estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco, antes de la aplicación de la

estrategia didáctica: JUEGOS RECREATIVOS, en la dimensión *formación de la honestidad* en su indicador: *Muestra apego a la verdad cuando dialoga con sus compañeros*.

- ✚ El 14,3% que representa a 4 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *nada significativo*.
- ✚ El 32,1% que representa a 9 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *poco significativo*.
- ✚ El 53,6% que representa a 15 estudiantes, demostraron tener un aprendizaje *significativo*.



Fuente: tabla N° 18

Elaboración propia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA POST PRUEBA

Resultados obtenidos del cuestionario realizado a 28 estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco, después de la aplicación de la estrategia didáctica: JUEGOS RECREATIVOS, en la dimensión *formación de la*

honestidad en su indicador: *Muestra apego a la verdad cuando dialoga con sus compañeros.*

- ✚ El 46,4% que representa a 13 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *muy significativo*.
- ✚ El 35,7% que representa a 10 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *significativo*.
- ✚ El 17,9% que representa a 5 estudiantes, mostraron haber obtenido un aprendizaje *poco significativo*.

5.2 Análisis inferencial y/o contrastación de hipótesis

Para la contrastación de la hipótesis, teniendo en cuenta que es una investigación APLICADA se trabajó con la técnica de PRUEBA y DISPRUEBA para investigaciones de diseño EXPERIMENTAL, que se administra de la siguiente manera:

- A. PRUEBA: Prueba parcial respecto a la hipótesis con un porcentaje igual o mayor al 99%: entonces lo que se ha afirmado en la hipótesis se ha confirmado parcialmente de acuerdo al resultado que se incluyen en las tablas y gráficos correspondientes.
- B. DISPRUEBA: Disprueba parcial respecto a la hipótesis con un porcentaje igual o menor 1%: entonces lo que se ha afirmado en la hipótesis se ha confirmado parcialmente de acuerdo al resultado que se incluyen en las tablas y gráficos correspondientes.

✓ **Disprueba total de la hipótesis específica.**

Entonces hay que entender que la disprueba es el porcentaje donde la hipótesis tiene igual o mayor al 1% donde no se ha comprobado la hipótesis planteada.

Al respecto Caballero, A. (2016) señala: Sólo se daría en el caso, poco probable estadísticamente, de que exista un 100% de lo negativo respecto a esa sub hipótesis en las apreciaciones del análisis. Para que eso se dé sería necesario que nadie; ninguno de los informantes conozca ni aplique ningún planteamiento teórico; (en el ejemplo de la sub

hipótesis «<a>» que no conozcan ningún concepto, ningún principio operativo ni ninguna ratio de gestión); o, que en otros casos se incumpla el 100% de las disposiciones de las normas; o se distorsionen al 100%, o se carezca de todo; etc.

✓ **Prueba de la hipótesis específica.**

El mismo autor sobre la Prueba señala que es el porcentaje donde se comprueba la hipótesis planteada llegando a obtener un porcentajes mayor o igual al 99%.

Textualmente sostiene que también, sólo se daría en el caso; poco probable estadísticamente, de que exista un 100% de lo positivo, respecto a esa sub hipótesis en las apreciaciones resultantes del análisis. Para que eso se dé; sería necesario que todos, el 100% de los informantes conozca y aplique bien todos los planteamientos teóricos considerados; cumpla el 100% de las disposiciones de las normas; entienda y transmita bien, en un 100%, lo que deben entender y transmitir; tengan el 100% de los elementos necesarios para lograr los objetivos; no tengan ninguna limitación, ni distorsión, etc. En el ejemplo; esa sub hipótesis citada; contrastada con las apreciaciones resultantes del análisis que tengan directa relación con ella. (p. 415)

En el Capítulo I, sobre el problema de investigación planteamos la hipótesis mediante el siguiente enunciado:

Los juegos recreativos tienen una influencia significativa en la formación de valores sociales, en los estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi-Pasco-2022.

Considerando como premisas los resultados del trabajo de investigación, cuyo número de estudiantes que demostraron una mejora significativa en la *formación de valores sociales* después de haber aplicado *los juegos recreativos (PRUEBA)*. Y estudiantes que no demostraron una mejora significativa en la

formación de valores sociales después de haber aplicado *los juegos recreativos* (DISPRUEBA), tenemos:

TABLA N° 19							
RESULTADOS:							
Del efecto de la aplicación de la estrategia didáctica: <i>juegos recreativos</i>, en la dimensión <i>formación de la equidad</i>							
	01	02	03	04	05	06	TOTAL
MS	14	15	16	13	15	18	15,2
S	11	9	7	10	10	8	9,3
PS	3	4	3	5	3	2	3,3
NS							
TOTAL							27,8

TABLA N° 20							
RESULTADOS:							
Del efecto de la aplicación de la estrategia didáctica: <i>juegos recreativos</i>, en la dimensión <i>formación de la tolerancia</i>							
	07	08	09	10	11	12	TOTAL
MS	17	14	15	16	13	15	15
S	8	11	9	9	10	9	9,3
PS	3	3	4	3	5	3	3,5
NS							
TOTAL							27,8

TABLA N° 21							
RESULTADOS:							
Del efecto de la aplicación de la estrategia didáctica: <i>juegos recreativos</i> , en la dimensión <i>formación de la honestidad</i>							
	13	14	15	16	17	18	TOTAL
MS	18	17	14	15	16	13	15,5
S	7	8	11	9	9	10	9
PS	2	3	3	4	3	5	3,3
NS							
TOTAL							27,8

PRUEBA DE HIPÓTESIS EN BASE A LA TÉCNICA PRUEBA Y LA DISPRUEBA:

TABLA N° 23					
DIMENSIÓN	PRUEBA*	%	DISPRUEBA**	%	TOTAL %
1	27,8	99,3	0,2	0,7	100
2	27,8	99,3	0,2	0,7	100
3	27,8	99,3	0,2	0,7	100
TOTAL, GLOBAL	27,8	99,3%	0,2	0,7%	100
PORCENTAJES	99,3%		0,7%		100

Fuente: Resultados de las tablas N° 19, 20 y 21

Elaboración propia.

C. INTERPRETACIÓN:

- * PRUEBA: 99,3%, estudiantes **SÍ** mejoraron significativamente en la *formación de valores sociales* después de haber aplicado los *juegos recreativos*.

** DISPRUEBA: 0,7%, estudiantes **NO** mejoraron significativamente en la *formación de valores sociales* después de haber aplicado *los juegos recreativos*.

CONCLUSIÓN GLOBAL DE LA PRUEBA DE HIPÓTESIS

PRIMERO:

En un 99,3% se demostró que existe una influencia significativa de los juegos recreativos en la formación de valores sociales en los estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco-2022.

SEGUNDO:

En un 0,7% se demostró que no hubo una influencia significativa de los juegos recreativos en la formación de valores sociales en los estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco-2022

TERCERO:

En base a los resultados de la investigación realizada a través del cuestionario se pudo demostrar que existe una influencia significativa de los juegos recreativos en la formación de valores sociales en los estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco-2022.

CUARTO

- Se logró explicar que existe una influencia significativa de los juegos recreativos en la *formación de la equidad*.
- Se logró explicar que existe una influencia significativa de los juegos recreativos en la *formación de la tolerancia*.
- Se logró explicar que existe una influencia significativa de los juegos recreativos en la *formación de la honestidad*.

5.3 Discusión de resultados

Después de revisar los resultados obtenidos donde se buscaba Demostrar el efecto de los juegos recreativos en la formación de valores sociales en los estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco, de la cual se obtuvo resultados significativos. Podemos ver en la comparación de con los antecedentes vemos los siguientes:

En la investigación realizada por León, D. (2020). *Guía didáctica para la enseñanza de valores cívicos a través de las asignaturas de historia y educación para la ciudadanía* (Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador). Concluye Las prácticas pedagógicas de varios docentes permanecen estancadas en sistemas caducos, tradicionalistas, o carentes de innovación, y aunque existe buena voluntad para el cambio, particularidad identificada por los mismos docentes. Se está viviendo en la sociedad del conocimiento y la información está al alcance de un click , situación que no cambia la eternidad 91 de los valores, lo que cambia es la forma en que estos valores caben dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, como los usos de la tecnología (equipos, programas, aplicaciones, etc.), variedad de recursos, y lo más importante la innovación de prácticas pedagógicas apegada al contexto del estudiante, con la mayor participación de la comunidad educativa, siendo la mejor opción la aplicación de la “clase invertida” que permite la elaboración, difusión, explicación y refuerzo de la enseñanza en valores con las asignaturas de Historia y de Educación para la Ciudadanía, ya que el currículo actual es flexible y permite la adaptación a la realidad propia de la institución.

También en el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey – México, *La educación en valores en el proceso enseñanza aprendizaje de la escuela secundaria ofic. No.0694 11sor Juana Inés de la cruz" de Loma Alta Taxhimay, Villa del Carbón, Estado de México*. Quien concluyo que la educación en valores eficiente en el aula es directamente proporcional para el logro de los objetivos en el proceso enseñanza aprendizaje. Cuando en el salón de clases se logra una educación en valores, se puede considerar que hay una mejor aprensión de conocimientos y los resultados son óptimos cuando el docente permite a los alumnos, la construcción del conocimiento.

En Perú, en la Universidad César Vallejo, Chiclayo, Gonzáles, O. (2016). *Influencia de los juegos recreativos en la resolución de problemas matemáticos de los estudiantes de educación secundaria de La Institución Educativa “Carlos Matta Rivera”- Mababamba- Cutervo*. Determina que la implementación del programa de juegos recreativos mejoró el nivel de logro en la resolución de problemas matemáticos, pasando de un nivel bajo a un nivel medio alto en los

estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la I.E.” Carlos Matta Rivera”- Mababamba.

5.4 Aporte científico de la investigación

Toda investigación científica tiene como propósito explicar un determinado proceso o problema, contribuyendo de este modo al desarrollo de la ciencia. En el caso de la investigación en curso, frente a la crisis de valores sociales que se presenta a nivel del mundo y particularmente en el Perú y las Instituciones Educativas, se ha podido demostrar que los juegos recreativos constituyen una herramienta de otras que pueden existir como un medio para poder mejorar y desarrollar valores sociales en los estudiantes. Así, se ha podido confirmar que existe una influencia significativa de la variable independiente sobre la dependiente ya que un 99,3% demuestra que existe una influencia significativa de los juegos recreativos en la formación de valores sociales en estudiantes del nivel primaria.

CONCLUSIONES

- a) Después de finalizar y analizar a los resultados obtenidos del trabajo de campo, obtuvimos como conclusión general, podemos confirmar que existe una influencia significativa positiva de la variable independiente sobre la dependiente ya que un 99,3% demuestra que existe una influencia significativa de los juegos recreativos en la formación de valores sociales en estudiantes de nivel secundaria, frente al 0,7% que comprobó que no hubo influencia significativa de una variable sobre otra. Demostrando que cada estudiante mejoro de manera significativa en reconocer que cada uno tiene lo que se merece.
- b) Conforme se muestra en los datos estadísticos plasmados en las tablas del N°01 al N° 07 y en sus respectivos gráficos se pudo explicar que existe una influencia significativa de los juegos recreativos en la *formación de la equidad* en los estudiantes del 3er. Grado. Cada estudiando mostro reconocer la igualdad como parte de los derechos.
- c) Después de analizar la recopilación de datos obtenidos y plasmados en las tablas del N° 08 al N° 14 y que la prueba de hipótesis en base a la técnica prueba y disprueba se verifica que en un 99,3% existe una influencia significativa de los juegos recreativos en la *formación de la tolerancia* en los estudiantes del 3er. Grado. Los estudiantes supieron mostrar calma a la hora de increpar y mostrar respeto a las opiniones de sus compañeros.
- d) De acuerdo a los resultados estadísticos obtenidos el cual se refleja en las tablas N° 15 al N° 21, se explica que en un 99,3%, que existe una influencia significativa de los juegos recreativos en la *formación de la tolerancia* en los estudiantes del 3er. Grado. Se pudo observar que los estudiantes supieron mostrar sinceridad consigo mismo.

SUGERENCIAS

Se recomienda a la UGEL:

Organizar talleres relacionados a estrategias y programas vivenciales, dirigida a los docentes quienes después usen dichos talleres como parte de su programación como su proceso de enseñanza con el propósito de que los estudiantes mejoren en sus valores sociales.

Se sugiere a los directores de las Instituciones:

Incluir dentro de dentro de las actividades académicas y eventos institucionales charlas y capacitaciones donde se muestre a cada docente y estudiantes los nuevos valores promoviendo la formación de la equidad, donde los estudiantes sepan valorar la igualdad de género y fomentar el bien común entre compañeros.

Se sugiere a los docentes:

Crear y usar estrategias de aprendizaje dentro de sus aulas de enseñanza para enriquecer la formación de los valores sociales donde los estudiantes aprendan a aceptar sus errores que cometen y sepan escuchar y comprender los problemas ajenos.

Se recomienda a los padres de familia:

Mostrar a sus hijos de manera correcta lo que es la honestidad donde ellos demuestren una buena actitud crítica cuando sea pertinente, como también aprendan lo que es decir la verdad cuando uno dialoga entre compañeros.

REFERENCIAS

- Alonso, A. (2004) *La educación en valores en la institución escolar: planeación y programación*. Editorial Plazas y Valdés S.A. México.
- Arias y otros. (2012) Aportaciones de la psicología de la innovación y del emprendimiento a la educación, en la sociedad del conocimiento. En: *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, vol. 10, núm. 28, 2012, pp. 941- 966. Universidad de Almería. Almería, España. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=293124654001>
- Bernal, C. (2016). *Metodología de la investigación* (Cuarta edi). Fondo de Cultura Económica
- Caballero, A. (2006). *Guías metodológicas para los planes y tesis de maestría y doctorado*, Perú: Editorial Graph.
- Campos, E. y Limas, W. (2020). *Juegos recreativos como estrategia metodológica para desarrollar habilidades psicomotrices en los niños del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N°32140 “El Progreso” Ambo-2019* (Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Hermilio Valdizán, Huánuco). Repositorio Institucional: <https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/6078/TEFO0041C24.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Castro, M. y Terán, R. *La pedagogía del juego para el fortalecimiento de valores* <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/526/Pedagogia%20del%20Juego%20para%20educar%20con%20valores.pdf?sequence=1&isAllowed>
- Congreso de la República (2022). *Primer Foro sobre los valores en la juventud*
- Cuadros, V. (2020). *Ámbito* [Diapositiva 2]. Material Facultad de Economía de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán, Asignatura Taller de Tesis II
- Esteban, G. (2019). *Influencia del juego recreativo en el desarrollo del lenguaje en los alumnos del segundo grado de la institución educativa integrada de “Pampas Del Carmen” De Llata 2016* (Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Hermilio Valdizán, Huánuco). Repositorio Institucional:

<https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/5734/TEDL00253E92.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

González, O. (2016). *Influencia de los juegos recreativos en la resolución de problemas matemáticos de los estudiantes de educación secundaria de La Institución Educativa “Carlos Matta Rivera”- Mababamba- Cutervo, 2016* (Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo, Chiclayo). Repositorio Institucional:

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/21303/olivera_gf.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Hernández Sampieri, R., & MendozaTorres, C. P. (2018). *Metodología de la Investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw Hill.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. del P. (2010).

Huamani, N. (2021). *Juegos recreativos para mejorar la socialización en los niños de 5 años en la I.E.I N° 35 “Zoraida Manrique”, Lircay* (Tesis de Licenciatura, Universidad Para El Desarrollo Andino, Huancavelica). Repositorio Institucional:

http://www.repositorio.udea.edu.pe/bitstream/UDEA/181/1/Tesis_NOEMI%20HUAMANI%20SANCHEZ.pdf

Izurieta, M. y Romero, Y. (2018). *El juego recreativo tradicional infantil y su influencia en el proceso de socialización y recreación en estudiantes del subnivel elemental manual de actividades lúdicas* (Tesis de Licenciatura, Universidad De Guayaquil, Ecuador).

Jumbo, J. (2015). *Los juegos recreativos y su influencia en las habilidades y destrezas de los niños de quinto año de educación básica de la escuela Luis Godín de la parroquia de Yaruquí, Cantón Quito, provincia de Pichincha* (Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica De Ambato, Ecuador). Repositorio Institucional:

<http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/23199/1/Javier%20Dar%20ado%20Jumbo%20Proa%20b1o..pdf>

León, D. (2020). *Guía didáctica para la enseñanza de valores cívicos a través de las asignaturas de historia y educación para la ciudadanía* (Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador).

- <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/18547/Le%C3%B3n%20Hern%C3%A1ndez%20-Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ñaupas, H., Palacios, J., Valdivia, M., & Romero, H. (2018). Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Quinta, Vol. 53, Issue 9). Ediciones de la U. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Ocejo, J. (2018). *La educación en valores en el proceso enseñanza aprendizaje de la escuela secundaria ofic. No.0694 11sor Juana Inés de la cruz" de Loma Alta Taxhimay, Villa del Carbón, Estado de México* (Tesis de maestría, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey – México). <https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/632102/EGE0000002701.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pérez. (2015). Actividades recreativas, en Pérez, Actividades Recreativas. Disponible en <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/24925/1/TEISIS%20CARLOS%20PILICITA%20QUISHPE.pdf> línea:
- Perrone G. y Propper F. (2007). Diccionario de educación Alfagrama Editores S.R.L.
- Rodríguez, E. (2019). *Taller relaciones interpersonales para promover valores sociales en estudiantes del nivel secundaria de la I.E. Virgen del Carmen – Alto Trujillo* (Tesis de maestría, Universidad Privada Antenor Orrego, Trujillo). https://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/20.500.12759/5053/1/REP_MAEST.EDU_ENRIQUE.RODR%C3%8DGUEZ_TALLER.RELACIONES.INTERPERSONALES.PROMOVER.VALORES.SOCIALES.ESTUDIANTES.NIVEL.SECUNDARIA.I.E.VIRGEN.CARMEN.ALTO.TRUJILLO.pdf
- Román, J. y Huillca, J. (2018). *Los juegos recreativos y su influencia en las habilidades motoras básicas de los niños de 3 y 4 años de la I.E.I. Nro. 218 "Micaela Bastidas" Abancay - 2017* (Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Micaela Bastidas De Apurímac, Apurímac). Repositorio Institucional: http://repositorio.unamba.edu.pe/bitstream/handle/UNAMBA/607/T_0330.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Schumacher, M (2017) Metodología de la investigación (Quinta edi). McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES.
- Tarazona, T y Rodríguez, R. (2019). *Programa de juegos recreativos para mejorar las capacidades coordinativas en estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E. N° 32814 “Miguel Grau Seminario” - Huánuco 2018* (Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Hermilio Valdizán, Huánuco). Repositorio Institucional: <https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/5206/TEF00036T22.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Tineo, L (2006). Eduque con juegos. Lima: Honorio. Disponible en línea: <http://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/UNS/3097/47094.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Torres, J. y Fátima Milagros (2007) El juego. un espacio para la formación de valores. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=73713104>
- Ube, L. (2018). *Los juegos recreativos y su influencia en el desarrollo de las habilidades psicomotrices en los niños del Centro Educativo “Felipe Borja” De La Parroquia San Carlos Del Cantón Quevedo* (Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica De Babahoyo, Ecuador). Repositorio Institucional: <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/5474/P-UTB-FCJSE-EBAS-000297.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vázquez, R. (2010) Educación en valores. Una propuesta para el presente. Editorial Lulu Press, Inc Hillsborough St, Raleigh, Estados Unidos.

ANEXOS

ANEXO 01

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA GENERAL	PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS EXPECÍFICOS	HIPÓTESIS GENERAL	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	TEC.	INST.
¿Cuál es la influencia de los juegos recreativos en la formación de valores sociales en los estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi-Pasco-2022?	¿Cuál es la influencia de los juegos recreativos en la formación de la equidad en los estudiantes del 3er. Grado de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi-Pasco-2022?	Demostrar la influencia de los juegos recreativos en la formación de valores sociales en los estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi-Pasco-2022	Explicar la influencia de los juegos recreativos en la formación de la equidad en los estudiantes del 3er. Grado de la Institución José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco-2022	Los juegos recreativos tienen una influencia significativa en la formación de valores sociales en los estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco-2022	Los juegos recreativos tienen influencia significativa en la formación de la equidad en los estudiantes del 3er. Grado de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco-2022	BITÁCORA DE RÚBRICA	CUESTIONARIO ESCALA DE ACTITUDES
	¿Cuál es la influencia de los juegos recreativos en la formación de la tolerancia en los estudiantes del 3er. Grado de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi-Pasco-2022?		Explicar la influencia de los juegos recreativos en la formación de la tolerancia en los estudiantes del 3er. Grado de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco-2022		Los juegos recreativos tienen influencia significativa en la formación de la tolerancia en los estudiantes del 3er. Grado de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco-2022		
	¿Cuál es la influencia de los juegos recreativos en la formación de la honestidad en los estudiantes del 3er. Grado de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi-Pasco-2022?		Explicar la influencia de los juegos recreativos en la formación de la honestidad en los estudiantes del 3er. Grado de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco-2022		Los juegos recreativos tienen influencia significativa en la formación de la honestidad en los estudiantes del 3er. Grado de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco-2022		



ANEXO 02

CONSENTIMIENTO INFORMADO

ID:

FECHA: / /

TÍTULO: JUEGOS RECREATIVOS Y LA FORMACIÓN DE VALORES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI DE HUAYO 2022

OBJETIVO:

Demostrar la influencia de los juegos recreativos en la formación de valores sociales en los estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco-2022.

INVESTIGADOR: MATOS JARAMILLO JOSUE

Consentimiento / Participación voluntaria

Acepto participar en el estudio: He leído la información proporcionada, o me ha sido leída. He tenido la oportunidad de preguntar dudas sobre ello y se me ha respondido satisfactoriamente. Consiento voluntariamente participar en este estudio y entiendo que tengo el derecho de retirarme al concluir la entrevista.

• Firmas del participante o responsable legal

Firma del participante: _____

Firma del investigador responsable: _____

ANEXO 03



INSTRUMENTO
ESCALA DE ACTITUDES
ACADÉMICAS

TESISTA:

Josue, MATOS JARAMILLO

I. ASPECTOS GENERALES:

a. Nombre de la estrategia

ESTRATEGIA DIDACTICA: JUEGOS RECREATIVOS

b. Objetivo de la estrategia:

La estrategia didáctica juegos recreativos tiene como objetivo determinar su influencia en la formación de valores sociales y sus dimensiones (*equidad, tolerancia y honestidad*), en estudiantes del 3er. Grado de la Institución José Carlos Mariátegui- Centro Poblado de Huayo - Tusi, Pasco-2022.

II. PLAN DE ACTIVIDADES DE LA ESTRATEGIA DIDACTICA: JUEGOS RECREATIVOS

- a. Considerando la secuencia lógica de la investigación, el plan de actividades responde a la siguiente estructura.

PLAN DE TRABAJO PARA LA VARIABLE: JUEGOS RECREATIVOS							
DISEÑO DE LA	PASOS (se define los pasos a seguir)	ACTIVIDADES/ TEMAS	CRONOGRAMA 2022			TÉC.	INST.
ESTRATEGIA DIDACTICA: JUEGOS RECREATIVOS	Se planifica las tareas a desarrollar	Sistematización del: Diseño Ejecución Evaluación De la estrategia didáctica: juegos recreativos	X			Gestión de estrategias	Hoja de planificación, ejecución y evaluación
	Se define las tareas a ejecutar	Organización de la capacidad para desarrollar y mejorar: Mejora de los valores sociales: equidad (Dominando el globo) Mejora de los valores sociales: tolerancia (El rompe cabezas) Mejora de los valores sociales: honestidad (El kiwi)		X			
	Se define los criterios de Evaluación	Clasificación de ítems de evaluación del: Mejora de la equidad Mejora de la tolerancia Mejora de la honestidad			X		

III. PROCESO DE APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA: JUEGOS RECREATIVOS

N°	ACTIVIDAD	ACTIVIDADES ESPECÍFICAS/NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	FECHA
01	<i>Mejora de la equidad</i>	Sesión de aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Reconoce entre sus compañeros que cada uno tiene lo que se merece ✓ Reconoce la igualdad como parte de los derechos ✓ Reconoce que todos tienen la capacidad de triunfar 	15 y 17 de agosto

Elaboración de la tesista

N°	NOMBRE LA ACTIVIDAD	ACTIVIDADES ESPECÍFICAS/NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	FECHA
02	<i>Mejora de la tolerancia</i>	Sesión de aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Muestra mucha calma cuando le increpan. ✓ Respeta las opiniones de sus compañeros. ✓ Respeta las creencias culturales de sus compañeros 	22 y 24 de agosto

Elaboración de la tesista

N°	ACTIVIDAD	ACTIVIDADES ESPECÍFICAS/NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	FECHA
03	<i>Mejora de la honestidad.</i>	Sesión de aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Demuestra sinceridad consigo mismo ✓ Demuestra sinceridad con sus compañeros. ✓ Muestra armonía entre el discurso y la acción 	29 y 31 de agosto

Elaboración de la tesista

IV. EVALUACIÓN DE LA ESTRATEGIA: BLOG ACADÉMICO

Clasificación de criterios de evaluación de la:

- a) Mejora de la equidad
- b) Mejora de la tolerancia
- c) Mejora de la honestidad



ANEXO 04

SESIONES DE APRENDIZAJE

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
UNIDAD DE POSGRADO



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN EN INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA SUPERIOR

VÁLIDO PARA CUATRO SESIONES DE
APRENDIZAJE

VARIABLE					
VALORES SOCIALES					
DIMENSIÓN					
EQUIDAD					
Reconoce entre sus compañeros que cada uno tiene lo que se merece.					
FECHA					
MES		DÍA		HORA	

➤ **DATOS INFORMATIVOS**

- Número de sesión : 01, 02 y 03
- Duración : 02 Horas
- Nivel : Secundaria
- Grupo : Experimental

➤ **APRENDIZAJE ESPERADO**

Reconoce entre sus compañeros que cada uno tiene lo que se merece.

Otros indicadores.

➤ **SECUENCIA METODOLÓGICA**

CONTENIDOS	FASES O SITUACIONES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
<p>✓ Reconoce entre sus compañeros que cada uno tiene lo que se merece.</p> <p>✓ Reconoce la igualdad como parte de los derechos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Motivación ▪ Recuperación de los saberes previos ▪ Conflicto cognitivo ▪ Procesamiento de la información ▪ Aplicación de lo aprendido ▪ reflexión ▪ Evaluación 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Humanos ▪ Plataformas virtuales 	<p>Dos horas</p> <p>Pedagógicas</p>

➤ **EVALUACIÓN:**

ESCALA DE LOGROS	INSRUMENTO DE EVALUACIÓN DE EVALUACIÓN	PROCESO DE EVALUACIÓN	MOMENTO DE LA APLICACIÓN
<p>✓ Reconoce que todos tienen la capacidad de triunfar</p> <p>✓ Valora la igualdad de género en el aula</p> <p>✓ Reconoce que todos pueden hacer de todo.</p>	<p>Prueba escrita con respuestas abiertas.</p> <p>Rúbrica analítico-reflexivo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Recojo de información, pre-Prueba. ▪ Interpretación de los resultados. ▪ Diagnóstico de los factores que causan el limitado logro de la competencia ecológica. ▪ Tratamiento de las dificultades. ▪ Recojo de información post-prueba 	<p>Durante la sesión de clase.</p>

ANEXO 05

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN INVESTIGACIÓN Y
DOCENCIA SUPERIOR



INSTRUMENTO

CUESTIONARIO

TESISTAS:

JOSUE MATOS JARAMILLO

HUÁNUCO – PERÚ

2022

CUESTIONARIO PARA LA PRE – PRUEBA

CUESTIONARIO ANTES DE LA APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA: JUEGOS RECREATIVOS								
CUESTIONARIO ANTES DE APLICAR LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA: JUEGOS RECREATIVOS, EN LA DIMENSIÓN FORMACIÓN DE LA EQUIDAD				INDICADORES DE EVALUACIÓN				
				0	1	2	3	
<i>El estudiante:</i>	significativo	significativo						
¿sabe reconocer entre sus compañeros que cada uno tiene lo que se merece?								
¿Sabe y reconoce la igualdad como parte de los derechos?								
¿Reconoce que todos tienen la capacidad de triunfar?								
¿Valora la igualdad de género en el aula?								
¿Reconoce que todos pueden hacer de todo?								
¿Fomenta el bien común entre sus compañeros?								

CUESTIONARIO ANTES DE LA APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA: JUEGOS RECREATIVOS								
CUESTIONARIO ANTES DE APLICAR LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA: JUEGOS RECREATIVOS, EN LA DIMENSIÓN FORMACIÓN DE LA TOLERANCIA				INDICADORES DE EVALUACIÓN				
				0	1	2	3	
<i>El estudiante:</i>								
¿Muestra mucha calma cuando le increpan?								
¿Respeto las opiniones de sus compañeros?								
¿Respeto las creencias culturales de sus compañeros?								
¿Reconoce la tolerancia como característica de una sociedad democrática?								
¿Acepta los errores que cometen sus compañeros?								
¿Escucha y comprende los problemas de sus compañeros?								

CUESTIONARIO ANTES DE LA APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA: JUEGOS RECREATIVOS				
CUESTIONARIO ANTES DE APLICAR LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA: JUEGOS RECREATIVOS, EN LA DIMENSIÓN <i>FORMACIÓN DE LA HONESTIDAD</i>	INDICADORES DE EVALUACIÓN			
	0	1	2	3
<i>El estudiante:</i>				
¿Demuestra sinceridad consigo mismo?				
¿Demuestra sinceridad con sus compañeros?				
¿Muestra armonía entre el discurso y la acción?				
¿Muestra actitud crítica cuando es pertinente?				
¿Muestra actitud autocrítica cuando corresponde?				
¿Muestra apego a la verdad cuando dialoga con sus compañeros?				

CUESTIONARIO PARA LA POST - PRUEBA

INDICADOR DE EVALUACIÓN			
0	1	2	3
Nada significativo	Poco significativo	significativo	Muy significativo

CUESTIONARIO DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA: JUEGOS RECREATIVOS				
CUESTIONARIO DESPUÉS DE APLICAR LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA: JUEGOS RECREATIVOS, EN LA DIMENSIÓN <i>FORMACIÓN DE LA EQUIDAD</i>	INDICADORES DE EVALUACIÓN			
	0	1	2	3

<i>El estudiante:</i>				
¿sabe reconocer entre sus compañeros que cada uno tiene lo que se merece?				
¿Sabe y reconoce la igualdad como parte de los derechos?				
¿Reconoce que todos tienen la capacidad de triunfar?				
¿Valora la igualdad de género en el aula?				
¿Reconoce que todos pueden hacer de todo?				
¿Fomenta el bien común entre sus compañeros?				

CUESTIONARIO DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA: JUEGOS RECREATIVOS				
CUESTIONARIO DESPUÉS DE APLICAR LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA: JUEGOS RECREATIVOS, EN LA DIMENSIÓN FORMACIÓN DE LA TOLERANCIA	INDICADORES DE EVALUACIÓN			
	0	1	2	3
<i>El estudiante:</i>				
¿Muestra mucha calma cuando le increpan?				
¿Respeta las opiniones de sus compañeros?				
¿Respeta las creencias culturales de sus compañeros?				
¿Reconoce la tolerancia como característica de una sociedad democrática?				
¿Acepta los errores que cometen sus compañeros?				
¿Escucha y comprende los problemas de sus compañeros?				

CUESTIONARIO DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA: JUEGOS RECREATIVOS				
CUESTIONARIO DESPUÉS DE APLICAR LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA: JUEGOS RECREATIVOS, EN LA DIMENSIÓN FORMACIÓN DE LA HONESTIDAD	INDICADORES DE EVALUACIÓN			
	0	1	2	3
<i>El estudiante:</i>				
¿Demuestra sinceridad consigo mismo?				
¿Demuestra sinceridad con sus compañeros?				
¿Muestra armonía entre el discurso y la acción?				
¿Muestra actitud crítica cuando es pertinente?				
¿Muestra actitud autocrítica cuando corresponde?				
¿Muestra apego a la verdad cuando dialoga con sus compañeros?				

ANEXO 06

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: INFLUENCIA DE LOS JUEGOS RECREATIVOS EN LA FORMACIÓN DE VALORES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ CRALOS MARIÁTEGUI – CENTRO POBLADO DE HUAYO – TUSI – PASCO - 2022.

OBJETIVO GENERAL: Determinar la influencia de los juegos recreativos en la formación de valores sociales en los estudiantes de la Institución Educativa la Institución Educativa José Carlos Mariátegui- Centro Poblado de Huayo-Tusi, Pasco-2022.

INVESTIGADOR: Josue MATOS JARAMILLO

La confiabilidad del instrumento se realizó con la prueba estadística Alfa de Cronbach, siendo el resultado el siguiente:

Estadística de fiabilidad de los JUEGOS RECREATIVOS		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N° de elementos
0,89	0,87	28

Fuente: Recuperado del programa Excel

Estadística de fiabilidad de la FORMACIÓN DE VALORES SOCIALES		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N° de elementos
0,89	0,88	28

Fuente: Recuperado del programa Excel



ANEXO 07
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
ESCUELA DE POSGRADO
VALIDACIÓN POR JUECES O EXPERTOS



HOJA DE INSTRUCCIONES PARA LA EVALUACIÓN

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	5. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
	6. Bajo nivel	El ítem tiene una alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide este
	7. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante
	8. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que están midiendo	5. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
	6. Bajo nivel	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión
	7. Moderado nivel	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que está midiendo
	8. Alto nivel	El ítem tiene relación lógica con la dimensión
SUFICIENCIA Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de esta.	5. No cumple con el criterio	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión
	6. Bajo nivel	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión, pero no corresponden con la dimensión total
	7. Moderado nivel	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión completamente
	8. Alto nivel	Los ítems son suficientes
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, sus sintácticas y semánticas son adecuadas.	5. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	6. Bajo nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras que utilizan de acuerdo a su significado o por la ordenación de los mismos
	7. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica en algunos términos de ítem
	8. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN: INVESTIGACIÓN
Y DOCENCIA SUPERIOR



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO


Nombre del experto: Dr. Orlando, ASCAYO LEÓN

Especialidad: Dr. en Ciencias de la Educación

ÍNDICE DE EVALUACIÓN			
RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
RE - de 1 a 4	CO - de 1 a 4	SU - de 1 a 4	CL - de 1 a 4

DIMENSIÓN	ITEMS	RE	CO	SU	CL
<i>Equidad</i>	Reconoce entre sus compañeros que cada uno tiene lo que se merece	4	4	3	3
	Reconoce la igualdad como parte de los derechos	4	4	2	4
	Reconoce que todos tienen la capacidad de triunfar	4	3	4	4
	Valora la igualdad de género en el aula	3	4	3	4
<i>Tolerancia</i>	Muestra mucha calma cuando le increpan.	4	2	4	3
	Respeta las opiniones de sus compañeros.	3	4	4	3
	Respeta las creencias culturales de sus compañeros	4	3	4	4
	Reconoce la tolerancia como característica de una sociedad democrática	3	4	3	4
<i>Honestidad</i>	Demuestra sinceridad consigo mismo	4	2	4	4
	Demuestra sinceridad con sus compañeros.	3	4	4	4
	Muestra armonía entre el discurso y la acción	4	4	3	4
	Muestra actitud crítica cuando es pertinente	4	3	4	3

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada?	SÍ	()
	NO	(X)
En caso de NO ¿Qué dimensión o ítem falta?		
DECISIÓN DEL EXPERTO		
El instrumento debe ser aplicado	SÍ (X)	NO ()

DNI	CELULAR	FIRMA
41722427	951078955	



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y
DOCENCIA SUPERIOR



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

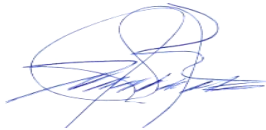
Nombre del experto: Dr. Orlando, ASCAYO LEÓN

Especialidad: Dr. en Ciencias de la Educación

ÍNDICE DE EVALUACIÓN			
RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
RE - de 1 a 4	CO - de 1 a 4	SU – de 1 a 4	CL - de 1 a 4

DIMENSIÓN	ITEMS	RE	CO	SU	CL
<i>Equidad</i>	Reconoce entre sus compañeros que cada uno tiene lo que se merece	4	4	3	3
	Reconoce la igualdad como parte de los derechos	4	4	2	4
	Reconoce que todos tienen la capacidad de triunfar	4	3	4	4
	Valora la igualdad de género en el aula	3	4	3	4
<i>Tolerancia</i>	Muestra mucha calma cuando le increpan.	4	2	4	3
	Respeto las opiniones de sus compañeros.	3	4	4	3
	Respeto las creencias culturales de sus compañeros	4	3	4	4
	Reconoce la tolerancia como característica de una sociedad democrática	3	4	3	4
<i>Honestidad</i>	Demuestra sinceridad consigo mismo	4	2	4	4
	Demuestra sinceridad con sus compañeros.	3	4	4	4
	Muestra armonía entre el discurso y la acción	4	4	3	4
	Muestra actitud crítica cuando es pertinente	4	3	4	3

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada?	SÍ	()
	NO	(X)
En caso de NO ¿Qué dimensión o ítem falta?		
DECISIÓN DEL EXPERTO		
El instrumento debe ser aplicado	SÍ (X)	NO ()

DNI	CELULAR	FIRMA
41722427	951078955	



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILO VALDIZÁN
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN:
INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA SUPERIOR



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO


Nombre del experto: Mg. Gloria Neylinda, BENANCIO REYES

Especialidad: Dr. en Psicología

ÍNDICE DE EVALUACIÓN			
RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
RE - de 1 a 4	CO - de 1 a 4	SU - de 1 a 4	CL - de 1 a 4

DIMENSIÓN	ITEMS	RE	CO	SU	CL
<i>Equidad</i>	Reconoce entre sus compañeros que cada uno tiene lo que se merece	4	4	3	3
	Reconoce la igualdad como parte de los derechos	4	4	2	4
	Reconoce que todos tienen la capacidad de triunfar	4	3	4	4
	Valora la igualdad de género en el aula	3	4	3	4
<i>Tolerancia</i>	Muestra mucha calma cuando le increpan.	4	2	4	3
	Respeto las opiniones de sus compañeros.	3	4	4	3
	Respeto las creencias culturales de sus compañeros	4	3	4	4
	Reconoce la tolerancia como característica de una sociedad democrática	3	4	3	4
<i>Honestidad</i>	Demuestra sinceridad consigo mismo	4	2	4	4
	Demuestra sinceridad con sus compañeros.	3	4	4	4
	Muestra armonía entre el discurso y la acción	4	4	3	4
	Muestra actitud crítica cuando es pertinente	4	3	4	3

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada?	SÍ	()
	NO	(X)
En caso de NO ¿Qué dimensión o ítem falta?		
DECISIÓN DEL EXPERTO		
El instrumento debe ser aplicado	SÍ (X)	NO ()

DNI	CELULAR	FIRMA
41722427	965663139	



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMINIO VALDIZÁN
UNIDAD DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN: INVESTIGACIÓN
Y DOCENCIA SUPERIOR



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO


Nombre del experto: Dr. Fredy, SOTOMAYOR HERRERA

Especialidad: Dr. en Ciencias de la Educación

ÍNDICE DE EVALUACIÓN			
RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
RE - de 1 a 4	CO - de 1 a 4	SU – de 1 a 4	CL - de 1 a 4

DIMENSIÓN	ITEMS	RE	CO	SU	CL
<i>Equidad</i>	Reconoce entre sus compañeros que cada uno tiene lo que se merece	4	4	3	3
	Reconoce la igualdad como parte de los derechos	4	4	2	4
	Reconoce que todos tienen la capacidad de triunfar	4	3	4	4
	Valora la igualdad de género en el aula	3	4	3	4
<i>Tolerancia</i>	Muestra mucha calma cuando le increpan.	4	2	4	3
	Respeto las opiniones de sus compañeros.	3	4	4	3
	Respeto las creencias culturales de sus compañeros	4	3	4	4
	Reconoce la tolerancia como característica de una sociedad democrática	3	4	3	4
<i>Honestidad</i>	Demuestra sinceridad consigo mismo	4	2	4	4
	Demuestra sinceridad con sus compañeros.	3	4	4	4
	Muestra armonía entre el discurso y la acción	4	4	3	4
	Muestra actitud crítica cuando es pertinente	4	3	4	3

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada?	SÍ	()
	NO	(X)
En caso de NO ¿Qué dimensión o ítem falta?		
DECISIÓN DEL EXPERTO		
El instrumento debe ser aplicado	SÍ (X)	NO ()

DNI	CELULAR	FIRMA
22513273	962871270	



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN:
INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA SUPERIOR

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO




Nombre del experto: Dra. Silvia Otilia MARQUEZ ZEVALLOS

Especialidad: Dra. Ciencias de la Educación

ÍNDICE DE EVALUACIÓN			
RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
RE - de 1 a 4	CO - de 1 a 4	SU - de 1 a 4	CL - de 1 a 4

DIMENSIÓN	ITEMS	RE	CO	SU	CL
<i>Equidad</i>	Reconoce entre sus compañeros que cada uno tiene lo que se merece	4	4	3	3
	Reconoce la igualdad como parte de los derechos	4	4	2	4
	Reconoce que todos tienen la capacidad de triunfar	4	3	4	4
	Valora la igualdad de género en el aula	3	4	3	4
<i>Tolerancia</i>	Muestra mucha calma cuando le increpan.	4	2	4	3
	Respeto las opiniones de sus compañeros.	3	4	4	3
	Respeto las creencias culturales de sus compañeros	4	3	4	4
	Reconoce la tolerancia como característica de una sociedad democrática	3	4	3	4
<i>Honestidad</i>	Demuestra sinceridad consigo mismo	4	2	4	4
	Demuestra sinceridad con sus compañeros.	3	4	4	4
	Muestra armonía entre el discurso y la acción	4	4	3	4
	Muestra actitud crítica cuando es pertinente	4	3	4	3

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada?	SÍ	()
	NO	(X)
En caso de NO ¿Qué dimensión o ítem falta?		
DECISIÓN DEL EXPERTO		
El instrumento debe ser aplicado	SÍ (X)	NO ()

DNI	CELULAR	FIRMA
DNI N° 42210315	999037127	

NOTA BIOGRÁFICA



Josue MATOS JARAMILLO, nacido un 21 de enero de 1987 en el distrito de Chaupimarca, Provincia y Región Pasco, realizó sus estudios primarios en la Institución Educativa N° 35002 “Zoila Amoretti de Odría”, y secundarios en la Institución Educativa Comercial N°39 “Gerardo Patiño López”. Profesor de educación secundaria con especialidad de Educación Física, graduado en el Instituto Superior Pedagógico “Gamaniel Blanco Murillo”, aficionado al deporte y a realizar investigaciones para el bien de la comunidad educativa.

Actualmente se encuentra laborando como docente en la Institución Educativa “Nuestra Señora de las Mercedes” de la Provincia de Ambo y región Huánuco.



"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"
 UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN – HUÁNUCO
 UNIDAD DE POSGRADO
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 Al Servicio de la Sociedad con una Educación de Calidad



ACTA DE DEFENSA DE TESIS DE MAESTRO

En la Plataforma del Microsoft Teams de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación, siendo las **06:00 p.m.**, del día **27 DE FEBRERO DE 2023**, ante los Jurados de Tesis constituido por los siguientes docentes:

Dr. Ciro Ángel LAZO SALCEDO	Presidente
Dr. Hilarión Delermio PAUCAR COZ	Secretario
Dra. Laura Carmen BARRIONUEVO TORRES	Vocal

Asesor de tesis: Dr. Arturo LUCAS CABELLO (RESOLUCIÓN N° 0652-2022-UNHEVAL-FCE/D)

El aspirante al Grado de Maestro en Educación, mención: Investigación y Docencia Superior, Don Josue MATOS JARAMILLO.

Procedió al acto de Defensa:

Con la exposición de la Tesis titulada: **JUEGOS RECREATIVOS Y LA FORMACIÓN DE VALORES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI DE HUAYO 2022.**

Respondiendo las preguntas formuladas por los miembros del Jurado y público asistente.

Concluido el acto de defensa, cada miembro del Jurado procedió a la evaluación del aspirante al Grado de Maestro, teniendo presente los criterios siguientes:

- Presentación personal.
- Exposición: el problema a resolver, hipótesis, objetivos, resultados, conclusiones, los aportes, contribución a la ciencia y/o solución a un problema social y recomendaciones.
- Grado de convicción y sustento bibliográfico utilizados para las respuestas a las interrogantes del Jurado y público asistente.
- Dicción y dominio de escenario.

Así mismo, el Jurado plantea a la tesis **las observaciones** siguientes:

.....

Obteniendo en consecuencia el Maestría la Nota de... *Dieciséis* (*16*),
 Equivalente a *Buena*....., por lo que se declara *Aprobado*
(Aprobado o desaprobado)

Los miembros del Jurado firman el presente **ACTA** en señal de conformidad, en Huánuco, siendo las... *7:30 p.m.* del día 27 de febrero de 2023.

.....
 PRESIDENTE
 DNI N° *22415868*

.....
 SECRETARIO
 DNI N° *22719356*

.....
 VOCAL
 DNI N° *22415868*

Leyenda:
 19 a 20: Excelente
 17 a 18: Muy Bueno
 14 a 16: Bueno

(RESOLUCIÓN N° 0335-2023-UNHEVAL-FCE/D).



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN

UNIDAD DE POSGRADO DE EDUCACIÓN



CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe:

Dr. Edwin Roger Esteban Rivera

HACE CONSTAR:

Que, la tesis titulada: **JUEGOS RECREATIVOS Y LA FORMACIÓN DE VALORES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI DE HUAYO 2022**, realizado por el Maestría en Educación, mención: Investigación y Docencia Superior **Josue MATOS JARAMILLO**, cuenta con un **índice de similitud del 15%**, verificable en el Reporte de Originalidad del software **Turnitin**. Por consiguiente, la tesis cumple con lo establecido con una similitud máxima de 30% establecido en el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

Cayhuayna, 30 de enero de 2023.



DR. EDWIN ROGER ESTEBAN RIVERA
PRESIDENTE DE LA CUNIET
UNIDAD DE POSGRADO – EDUCACIÓN

NOMBRE DEL TRABAJO

JUEGOS RECREATIVOS Y LA FORMACIÓN DE VALORES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI DE HUAYO 2022

AUTOR

Josue MATOS JARAMILLO

RECUENTO DE PALABRAS

20177 Words

RECUENTO DE CARACTERES

112509 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

123 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

349.9KB

FECHA DE ENTREGA

Jan 23, 2023 4:37 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Jan 23, 2023 4:39 PM GMT-5

● 15% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos:

- 15% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 5% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Coincidencia baja (menos de 15 palabras)
- Material citado



AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DIGITAL Y DECLARACIÓN JURADA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR UN GRADO ACADÉMICO O TÍTULO PROFESIONAL

1. Autorización de Publicación: (Marque con una "X")

Pregrado		Segunda Especialidad		Posgrado:	Maestría	X	Doctorado	
----------	--	----------------------	--	-----------	----------	---	-----------	--

Pregrado (tal y como está registrado en SUNEDU)

Facultad	
Escuela Profesional	
Carrera Profesional	
Grado que otorga	
Título que otorga	

Segunda especialidad (tal y como está registrado en SUNEDU)

Facultad	
Nombre del programa	
Título que Otorga	

Posgrado (tal y como está registrado en SUNEDU)

Nombre del Programa de estudio	EDUCACION, MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA SUPERIOR
Grado que otorga	MAESTRO EDUCACIÓN, MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA SUPERIOR

2. Datos del Autor(es): (Ingrese todos los datos requeridos completos)

Apellidos y Nombres:	MATOS JARAMILLO JOSUE							
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.		Nro. de Celular:	971782718
Nro. de Documento:	44097690					Correo Electrónico:	jmatosj@epgunheval.edu.pe	

Apellidos y Nombres:								
Tipo de Documento:	DNI		Pasaporte		C.E.		Nro. de Celular:	
Nro. de Documento:						Correo Electrónico:		

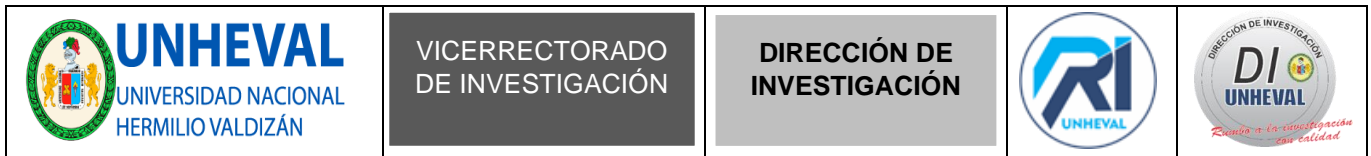
Apellidos y Nombres:								
Tipo de Documento:	DNI		Pasaporte		C.E.		Nro. de Celular:	
Nro. de Documento:						Correo Electrónico:		

3. Datos del Asesor: (Ingrese todos los datos requeridos completos según DNI, no es necesario indicar el Grado Académico del Asesor)

¿El Trabajo de Investigación cuenta con un Asesor?: (marque con una "X" en el recuadro del costado, según corresponda)	SI	X	NO			
Apellidos y Nombres:	LUCAS CABELLO ARTURO			ORCID ID:	0000-0003-4429-8438	
Tipo de Documento:	DNI	x	Pasaporte		Nro. de documento:	22490418

4. Datos del Jurado calificador: (Ingrese solamente los Apellidos y Nombres completos según DNI, no es necesario indicar el Grado Académico del Jurado)

Presidente:	LAZO SALCEDO CIRO ANGEL
Secretario:	PAUCAR COZ HILARION DELERMINO
Vocal:	BARRIONUEVO TORRES LAURA CARMEN
Vocal:	
Vocal:	
Accesitario	


5. Declaración Jurada: (Ingrese todos los **datos** requeridos **completos**)

a) Soy Autor (a) (es) del Trabajo de Investigación Titulado: (Ingrese el título tal y como está registrado en el Acta de Sustentación)
JUEGOS RECREATIVOS Y LA FORMACIÓN DE VALORES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI DE HUAYO 2022.
b) El Trabajo de Investigación fue sustentado para optar el Grado Académico ó Título Profesional de: (tal y como está registrado en SUNEDU)
MAESTRO EN EDUCACIÓN, MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA SUPERIOR
c) El Trabajo de investigación no contiene plagio (ninguna frase completa o párrafo del documento corresponde a otro autor sin haber sido citado previamente), ni total ni parcial, para lo cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias.
d) El trabajo de investigación presentado no atenta contra derechos de terceros.
e) El trabajo de investigación no ha sido publicado, ni presentado anteriormente para obtener algún Grado Académico o Título profesional.
f) Los datos presentados en los resultados (tablas, gráficos, textos) no han sido falsificados, ni presentados sin citar la fuente.
g) Los archivos digitales que entrego contienen la versión final del documento sustentado y aprobado por el jurado.
h) Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán (en adelante LA UNIVERSIDAD), cualquier responsabilidad que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido del Trabajo de Investigación, así como por los derechos de la obra y/o invención presentada. En consecuencia, me hago responsable frente a LA UNIVERSIDAD y frente a terceros de cualquier daño que pudiera ocasionar a LA UNIVERSIDAD o a terceros, por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar causas en la tesis presentada, asumiendo todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse de ello. Asimismo, por la presente me comprometo a asumir además todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse para LA UNIVERSIDAD en favor de terceros con motivo de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontraren causa en el contenido del trabajo de investigación. De identificarse fraude, piratería, plagio, falsificación o que el trabajo haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

6. Datos del Documento Digital a Publicar: (Ingrese todos los **datos** requeridos **completos**)

Ingrese solo el año en el que sustentó su Trabajo de Investigación: (Verifique la Información en el Acta de Sustentación)			2023
Modalidad de obtención del Grado Académico o Título Profesional: (Marque con X según Ley Universitaria con la que inició sus estudios)	Tesis	X	Tesis Formato Artículo
	Trabajo de Investigación		Trabajo de Suficiencia Profesional
	Trabajo Académico		Otros (especifique modalidad)
Palabras Clave: (solo se requieren 3 palabras)	JUEGOS RECREATIVOS	FORMACIÓN	VALORES SOCIALES

Tipo de Acceso: (Marque con X según corresponda)	Acceso Abierto	X	Condición Cerrada (*)
	Con Periodo de Embargo (*)		Fecha de Fin de Embargo:



¿El Trabajo de Investigación, fue realizado en el marco de una Agencia Patrocinadora? (ya sea por financiamientos de proyectos, esquema financiero, beca, subvención u otras; marcar con una "X" en el recuadro del costado según corresponda):	SI	NO	X
Información de la Agencia Patrocinadora:			

El trabajo de investigación en digital y físico tienen los mismos registros del presente documento como son: Denominación del programa Académico, Denominación del Grado Académico o Título profesional, Nombres y Apellidos del autor, Asesor y Jurado calificador tal y como figura en el Documento de Identidad, Título completo del Trabajo de Investigación y Modalidad de Obtención del Grado Académico o Título Profesional según la Ley Universitaria con la que se inició los estudios.



7. Autorización de Publicación Digital:

A través de la presente. Autorizo de manera gratuita a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán a publicar la versión electrónica de este Trabajo de Investigación en su Biblioteca Virtual, Portal Web, Repositorio Institucional y Base de Datos académica, por plazo indefinido, consintiendo que con dicha autorización cualquier tercero podrá acceder a dichas páginas de manera gratuita pudiendo revisarla, imprimirla o grabarla siempre y cuando se respete la autoría y sea citada correctamente. Se autoriza cambiar el contenido de forma, más no de fondo, para propósitos de estandarización de formatos, como también establecer los metadatos correspondientes.

Firma:			
Apellidos y Nombres:	MATOS JARAMILLO JOSUE		Huella Digital
DNI:	44097690		
Firma:			
Apellidos y Nombres:			Huella Digital
DNI:			
Firma:			
Apellidos y Nombres:			Huella Digital
DNI:			
Fecha: 13/04/2023			

Nota:

- ✓ No modificar los textos preestablecidos, conservar la estructura del documento.
- ✓ Marque con una X en el recuadro que corresponde.
- ✓ Llenar este formato de forma digital, con tipo de letra **calibri**, **tamaño de fuente 09**, manteniendo la alineación del texto que observa en el modelo, sin errores gramaticales (*recuerde las mayúsculas también se tildan si corresponde*).
- ✓ La información que escriba en este formato debe coincidir con la información registrada en los demás archivos y/o formatos que presente, tales como: DNI, Acta de Sustentación, Trabajo de Investigación (PDF) y Declaración Jurada.
- ✓ Cada uno de los datos requeridos en este formato, es de carácter obligatorio según corresponda.