

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



**JUEGOS EDUCATIVOS PARA FORTALECER LOS VALORES HUMANOS
EN EL NIVEL PRIMARIA DE LA GUE LEONCIO PRADO, HUÁNUCO - 2023**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

EDUCACIÓN, CULTURA, VALORES Y COMUNIDAD

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO (A)
EN EDUCACIÓN ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN PRIMARIA**

TESISTAS:

DIONICIO ISIDRO, NILA ADA

HUAMAN SERRANO, GONZALO

ASESOR:

DR. SOTIL CORTAVARRIA, WILFREDO ANTONIO

HUÁNUCO - PERÚ

2023

DEDICATORIA

Dedico mi trabajo a Dios por darme la inspiración. A mis padres Juan Dionicio y Felisa Isidro, que son las personas que me dan la fuerza para superarme cada día y lograr mis metas y, a todos aquellos que en algún momento contribuyeron con su soporte emocional para poder cumplir mi objetivo de ser profesional.

Nilá

A Dios, a mis padres Manuel Huaman y Miriam Serrano y a mi abuela Flora Aguirre, personas muy especiales que son parte de mi memoria y reconocido por mi corazón, a mi familia en general que son la fuente de inspiración, que me impulsa a lograr mis objetivos, también a las personas que en todo instante fueron parte importante dentro de mi trabajo de investigación.

Gonzalo

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a todas las personas que contribuyeron de alguna manera en la realización de esta tesis:

A nuestro asesor de tesis Dr. Sotil Cortavarría, Wilfredo Antonio, por su orientación, apoyo y dedicación a lo largo de este proyecto. Sus conocimientos y experiencia fueron fundamentales para el desarrollo y éxito de esta investigación.

Agradezco a los docentes y personal de la GUE "Leoncio Prado", quienes amablemente permitieron llevar a cabo este estudio en su institución.

A los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE "Leoncio Prado", quienes participaron en este estudio de manera entusiasta. Su compromiso y participación fueron esenciales para obtener resultados significativos.

A mi familia y amigos, quienes me brindaron su apoyo emocional y palabras de aliento durante todo el proceso de investigación.

Los tesisistas.

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo principal establecer la efectividad de los juegos educativos para fortalecer los valores humanos en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE "Leoncio Prado" en Huánuco - 2023. La investigación se enmarcó en un nivel de investigación explicativa, con un enfoque experimental-cuantitativo y un diseño pre-experimental. La metodología utilizada incluyó el empleo del método científico como enfoque general de investigación. Para la recolección de datos se utilizaron para la pre prueba: ficha de observación y guía de entrevista y post prueba: sesiones de aprendizaje y lista de cotejo. La población en estudio estuvo constituida por todos los alumnos matriculados en la Gran Unidad Escolar "Leoncio Prado" de Huánuco - 2023, a un total de 1091 estudiantes. La muestra seleccionada fue la sección del Quinto grado "A" del nivel primario, conformada por 32 estudiantes. Los resultados obtenidos a partir del análisis de datos indicaron una diferencia estadísticamente significativa, ya que la prueba de T de Student arrojó un valor de Sig. de 0.000, inferior al nivel de significancia establecido (0.05). Esto permite concluir que los juegos educativos fueron efectivos para fortalecer los valores humanos en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE "Leoncio Prado" en Huánuco. En este estudio se concluye que se demostró la efectividad de los juegos educativos en el fortalecimiento de los valores humanos en los estudiantes de quinto grado de primaria. Estos hallazgos respaldan la importancia de incorporar estrategias lúdicas en el proceso educativo, promoviendo una formación integral que fomente valores como la amistad, la confianza y la justicia en los estudiantes.

Palabras clave: Juegos educativos, valores humanos, educación primaria

ABSTRACT

The main objective of this study was to establish the effectiveness of educational games to strengthen human values in fifth grade students of the GUE "Leoncio Prado" in Huánuco - 2023. The research was framed at an explanatory research level, with an experimental-quantitative approach and a pre-experimental design. The methodology used the use of the scientific method as a general research approach. For the data collection, it was used for the pre-test: observation sheet and interview guide and post-test: learning sessions and checklist. The study population consisted of all the students enrolled in the Great School Unit "Leoncio Prado" of Huánuco - 2023, a total of 1091 students. The selected sample was the section of the Fifth grade "A" of the primary level, made up of 32 students. The results obtained from the data analysis indicated a statistically significant difference, since the Student's T test yielded a Sig value of 0.000, lower than the established significance level (0.05). This allows us to conclude that the educational games were effective in strengthening human values in the fifth-grade students of the GUE "Leoncio Prado" in Huánuco. This study concludes that the effectiveness of educational games in strengthening human values in fifth grade students is perfected. These tests support the importance of incorporating playful strategies in the educational process, promoting comprehensive training that fosters values such as friendship, trust, and justice in students.

Keywords: Educational games, human values, primary education

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
RESUMEN.....	iv
ABSTRACT	v
ÍNDICE	vi
INTRODUCCIÓN	viii
CAPÍTULO I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	10
1.1 Fundamentación del problema de investigación	10
1.2 Formulación del problema de investigación general y específico ...	11
1.3 Formulación de objetivo general y específico.....	12
1.4 Justificación.....	12
1.5 Limitaciones	13
1.6 Formulación de hipótesis general y específicas	13
1.7 Variables.....	14
1.8 Definición teórica y operacionalización de variables.....	14
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	18
2.1 Antecedentes de la investigación.....	18
2.2 Bases teóricas	24
2.3 Bases conceptuales o definición de términos básicos	36
2.4 Bases epistemológicas o bases filosóficas o bases antropológicas...38	38
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA.....	39
3.1 Ámbito.....	39
3.2 Población	39
3.3 Muestra.....	40

3.4	Nivel y tipo de estudio.....	40
3.5	Diseño de investigación.....	40
3.6	Métodos, técnicas e instrumentos.....	41
3.7	Validación y confiabilidad del instrumento	42
3.8	Procedimiento.....	43
3.9	Tabulación y análisis de datos	43
3.10	Consideraciones éticas	44
CAPÍTULO IV. RESULTADO		45
4.1	Análisis descriptivo	45
4.2	Análisis inferencial y/o contrastación de hipótesis	66
CAPÍTULO V. DISCUSIÓN.....		70
5.1	Discusión de resultados	70
5.2	Aporte científico de la investigación.....	72
CONCLUSIONES		73
SUGERENCIAS		74
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		75
ANEXOS.....		77

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la formación integral de los estudiantes va más allá del aprendizaje académico tradicional. El desarrollo de habilidades socioemocionales y la adquisición de valores humanos son aspectos fundamentales para el crecimiento personal y la convivencia armoniosa en la sociedad. Es en esta etapa de educación primaria donde se sientan las bases para la construcción de una ciudadanía responsable y ética.

En este contexto, la presente tesis titulada "Juegos educativos para fortalecer los valores humanos en el nivel primaria de la GUE Leoncio Prado, Huánuco - 2023" se propone investigar la efectividad de los juegos educativos como estrategia pedagógica para fortalecer los valores humanos en los estudiantes del quinto grado de primaria en la prestigiosa institución educativa GUE "Leoncio Prado" ubicada en Huánuco.

El objetivo principal de esta investigación es establecer la efectividad de los juegos educativos para fortalecer los Valores Humanos en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE "Leoncio Prado" Huánuco – 2023. La importancia de esta investigación radica en la necesidad de promover el desarrollo integral de los estudiantes, fortaleciendo no solo sus habilidades académicas, sino también su capacidad para relacionarse de manera respetuosa, solidaria y justa con sus compañeros y su entorno. Además, se busca aportar a la comunidad educativa de la GUE "Leoncio Prado" y a la sociedad en general, brindando una herramienta efectiva para la formación de ciudadanos íntegros y comprometidos.

Asimismo, este estudio se estructuró en cinco capítulos, más las conclusiones, recomendaciones, las referencias bibliográficas y los anexos.

CAPÍTULO I: Se presenta la fundamentación y formulación del problema, se exponen los objetivos de la investigación; la justificación y limitaciones del estudio. Así como también los aspectos operacionales de la investigación, donde se presenta la formulación de las hipótesis; las variables de estudio, su definición conceptual y operacionalización.

CAPÍTULO II: Se presenta el marco teórico conceptual, que contiene los antecedentes de investigación, fundamentación teórica y bases conceptuales.

CAPÍTULO III: Se detalla el marco metodológico, donde se presenta el ámbito, población, muestra, el nivel, tipo y diseño de estudio, métodos, técnicas e instrumentos de recolección de datos, procedimientos de la recolección de información y técnicas de procesamientos de datos; así como las consideraciones éticas respectivas.

CAPÍTULO IV: Se muestra los resultados a través del análisis descriptivo, inferencial y las contrastaciones de las hipótesis que se planteó.

CAPÍTULO V: Se desarrolló la discusión de resultado y para finalizar se aporta las conclusiones a las que se llegó y las sugerencias.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Fundamentación del problema de investigación

Desde el principio de la historia haciendo una antología de su definición, los valores humanos tomaron dentro de su contexto teórico al término absolutismo; y esto tenía un propósito que era el trato que recibía el ser humano en los diferentes pasajes del desarrollo social en la historia, con el caminar de los años, aparece la creación del concepto, pero, esto se debió a un pensamiento de personas insensibles; quienes definían a los valores humanos como algo que no tenía auge ni jerarquía dentro de la convivencia social. Desde ese momento encontramos dentro de nuestro tema a investigar a valores como la virtud, la dignidad, la honestidad, responsabilidad, tolerancia, respeto, libertad, solidaridad, comprensión entre otros; pero siempre teniendo en cuenta la igualdad humana.

El mundo siempre ha estado supeditado a cambios, la humanidad ha ido evolucionando gracias al desarrollo mental, su inteligencia y sobre todo a su creatividad, acciones de valores humanos que están íntimamente relacionados con su accionar diario, con la emisión de juicio morales, que siempre están orientadas a la contrastación del significado de las cosas y los hechos del hombre; cada vez más versátiles; pero dentro de todo ello, podemos señalar la poca importancia que el ser humano tiene sobre su conducta moral.

Las acciones morales que los estudiantes traen a las instituciones educativas, se convierte en un corto plazo, en un comportamiento que va adquiriendo el estudiantado en la educación primaria y va a repercutir en la secundaria, acciones que se observan y podrán observarse siempre frente a sus compañeros y profesores; en mucho de los casos se provoca operaciones de discordia, falta de respeto a sus pares, incluso no se cumplen con los acuerdos de convivencia dentro del aula, pero lo que más se puede observar son actitudes de discriminación, también hay momentos, estos llegan a agresiones físicas, psicológicas, que generan fenómenos de inseguridad, desconfianza, decepciones y, desengaños, aquí encontramos injusticia social.

El juego es primordial dentro del desarrollo infantil. Es una herramienta idónea para el conocimiento y la educación en valores. Aparte de su función educativa y formativa, las actividades lúdicas, también tienen otras ventajas para el desarrollo y la interacción de los estudiantes de la educación primaria, porque fomenta la creatividad, además de contribuir al desarrollo de un cerebro sano, que es la fuente de la curiosidad y la innovación. Cabe señalar que es un antídoto biológico que evita el sedentarismo y la obesidad, dos de los problemas físicos que más afectan a una buena cantidad de estudiantes. También permite la adquisición de competencias y habilidades sociales que más tarde serán vitales para un buen desempeño en comunidad. Y por supuesto mejora las relaciones afectivas y familiares y permite a los alumnos identificar sus sentimientos y emociones hacia quienes le rodean en sus círculos de interacciones más cercanas.

En la escuela se producen numerosos cambios en el desarrollo social y afectivo. Es por ello que el juego adquiere un rol muy importante, pues señala de alguna forma las conductas, las normas y los valores éticos y morales de la cultura en la que están inmersos.

1.2 Formulación del problema de investigación general y específico

1.2.1 Problema general

- ¿Cuál es la efectividad de los juegos educativos para fortalecer los Valores Humanos en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE “Leoncio Prado” Huánuco - 2023?

1.2.2 Problemas específicos

- ¿Cuál es el nivel de los Valores Humanos en la amistad, confianza y justicia antes de la aplicación de los juegos educativos en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE “Leoncio Prado” Huánuco - 2023?
- ¿Cuál es la estrategia de la aplicación de los juegos educativos para fortalecer los Valores Humanos de la amistad, confianza y justicia en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE “Leoncio Prado” Huánuco - 2023?
- ¿Cuál es el nivel de los Valores Humanos en la amistad, confianza y justicia después de la aplicación de los juegos educativos en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE “Leoncio Prado” Huánuco - 2023?

1.3 Formulación de objetivo general y específico

1.3.1 Objetivo general

- Establecer la efectividad de los juegos educativos para fortalecer los Valores Humanos en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE “Leoncio Prado” Huánuco – 2023.

1.3.2 Objetivos específicos

- Determinar el nivel de efectividad de los Valores Humanos en la amistad, confianza y justicia antes de los juegos educativos en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE “Leoncio Prado” Huánuco – 2023.
- Aplicar la estrategia de los juegos educativos para fortalecer los Valores Humanos de la amistad, confianza y justicia en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE “Leoncio Prado” Huánuco – 2023.
- Establecer el nivel de efectividad de los Valores Humanos en la amistad, confianza y justicia después de los juegos educativos en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE “Leoncio Prado” Huánuco – 2023.

1.4 Justificación

Justificamos nuestro trabajo de investigación, porque, buscamos establecer la efectividad de los juegos educativos para fortalecer los valores Humanos en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE “Leoncio Prado” Huánuco – 2023. Las dimensiones a aplicar estarán enmarcadas en los juegos de memoria, atención y conductuales, dentro de ello, podemos considerar que los juegos educativos, es básico para que los estudiantes, aprendan a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación.

Justificación teórica: Nuestra investigación tiene esta justificación, porque estará sustentada en diversas teorías sobre los juegos educativos para fortalecer los Valores Humanos, para lo cual elaboraremos documentos que puedan fortalecer la aplicación de los instrumentos y sus sesiones correspondientes, que se convertirá en un soporte teórico como base para la práctica de valores, con resultados favorables en su aprendizaje, y por ende fortalecer su desarrollo integral del estudiante del nivel primaria.

Justificación práctica: proponemos implementar con las actividades didácticas dentro del aula, ya sea esto en un sentido presencial, se utilizará los espacios de la institución, donde los niños puedan realizar sus actividades lúdicas para poder cumplir con el objetivo trazado y la contrastación de la hipótesis, y poder mostrar resultados favorables sobre la práctica de valores.

Es importante por el gran valor pedagógico que tienen los juegos dentro del nivel primaria en la educación, buscar un espacio valioso para una buena realización dentro del campo formativo de los discentes, para poder fortalecer sus valores humanos dentro de las dimensiones de la amistad, confianza y justicia, por medio de ello, otorgar de herramientas pedagógicas a las docentes de Educación primaria, para darle importancia a la práctica de valores dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje.

1.5 Limitaciones

- Poca existencia de material bibliográfico, escasos libros publicados, y los que se encuentran en las páginas virtuales no son específicas.
- Poco tiempo disponible para brindar asesoramiento e información sobre el tema de investigación por parte de los investigadores a los docentes.
- Por la naturaleza de la investigación, se encontraron niños con poca predisposición para colaborar con las sesiones.

1.6 Formulación de hipótesis general y específicas

1.6.1 Hipótesis general

- Existe efectividad de los juegos educativos para fortalecer los Valores Humanos en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE “Leoncio Prado” Huánuco – 2023.

1.6.2 Hipótesis específicas

- El nivel de efectividad de los Valores Humanos no es significativo en la amistad, confianza y justicia antes de la aplicación de los juegos educativos en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE “Leoncio Prado” Huánuco – 2023.
- La aplicación de los juegos educativos fortalece significativamente los Valores Humanos de la amistad, confianza y justicia en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE “Leoncio Prado” Huánuco – 2023.

- El nivel de efectividad de los Valores Humanos es significativo en la amistad, confianza y justicia después de la aplicación de los juegos educativos en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE “Leoncio Prado” Huánuco – 2023.

1.7 Variables

1.7.1 Variable Independiente:

- Juegos Educativos

1.7.2 Variable Dependiente:

- Valores Humanos

1.8 Definición teórica y operacionalización de variables

1.8.1 Definición teórica

Juegos Educativos.

Son actividades que provocan o incitan a algún tipo de aprendizaje en los estudiantes de carácter simple y lúdico. Dentro de ello, podemos encontrar un abanico de juegos con un sentido y propósito educativo; los juegos educativos son formas de aprender jugando. Utilizar juguetes educativos o didácticos es una buena manera de provocar el aprendizaje en los estudiantes. Hoy en día se utiliza para el desarrollo de competencias en las diferentes áreas del nivel de educación primaria, promoviendo la formación personal. También podemos considerarlo como una de las técnicas de aprendizaje más tradicionales y efectivas. Y es que, según se ha comprobado, los niños aprenden mejor si sienten inquietud y diversión por lo que les rodea. La motivación se incrementa y las capacidades se refuerzan. A la vez que se estimulan la atención, la autoestima, la memoria, el desarrollo social, la creatividad, entre otros valores y aptitudes.

Valores humanos

Son aquellos que nos guían a lo largo de todas nuestras acciones y decisiones, e incluso en nuestra lista de prioridades vitales, y, colectivamente, nos ayudan a avanzar como sociedad. Los valores humanos son una sucesión de principios universales por los que se rigen la mayoría

de las personas. Nos sirven de guía para saber cómo conducirnos, para vivir armónicamente en comunidad y evolucionar juntos y juntas. Estos valores no están determinados ni por la cultura ni por la religión ni por el tiempo ni por ningún otro condicionante. Son innatos al ser humano, perdurables en el tiempo y trasladables a cualquier lugar del mundo. Y sí, efectivamente, existen comportamientos y actitudes objetivamente positivas y otras negativas. Entre los valores humanos más importantes encontramos la ética, el respeto al prójimo, la tolerancia, la bondad, la paz, la solidaridad, el amor, la justicia, la responsabilidad, la equidad, la amistad, la libertad, la honestidad, entre otros.

1.8.2 Operacionalización de variables

Variable	Dimensiones	Indicadores	Escala de puntuación	Escala de medición	Instrumento
Variable Independiente Juegos Educativos	Juegos de memoria	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza ejercicios sobre el fortalecimiento de su mente. • Ejecuta actividades donde consiste en encontrar los pares con la misma figura impresa utilizando la memoria. • Ejecuta actividades con libretos escritos que fomentan la amistad, confianza y justicia. • Realiza figuras pintando en una cartulina donde fomenta la amistad, la confianza y la justicia. • Estimula su pensamiento recordando algunas frases con el propósito de estimular su mente. 			
	Juegos de atención	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones dentro del aula con actividades de la vida diaria relacionada a la práctica de valores en estudio. • Efectúa juegos de atención sostenida. • Memoriza frases alusivas a los valores de amistad, confianza y justicia. • Capta correctamente el mensaje de textos sobre los valores de amistad, confianza y justicia. • Expresan opiniones recordando algunos acontecimientos sobre los tres valores de estudio 			Sesiones de aprendizaje
	Juegos de conducta	<ul style="list-style-type: none"> • Dramatiza cuentos con mensaje de amistad, confianza y justicia. • Crea libretos pequeños con mensajes de amistad, confianza y justicia. • Ejecuta pequeñas frases sobre amistad, confianza y justicia. • Interactúa con párrafos escritos dándole importancia la amistad, confianza y justicia. • Promueve una convivencia saludable evitando el maltrato escolar con sus pares. 			

Variable	Dimensiones	Indicadores	Escala de puntuación	Escala de medición	Instrumento
Variable Dependiente Valores Humanos	Amistad	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla habilidades recreativas con sus compañeros. • Intercambian experiencias, gustos y preferencias con sus pares. • Realiza juegos para interacción de un correcto proceso psicosocial y moral. • Logra en todo momento comunicarse y sobre todo coopera para una buena relación con sus pares. • Promueve la resolución de problemas frente a conflictos con sus pares. 			
	Confianza	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra vulnerabilidad dentro del aula. • Siempre dice la verdad. • Es coherente con respecto a lo que se hace y se comunica. • Expone sus ideas y opiniones abriendo espacio a otras opiniones con sus pares. • Confía y cree en sí mismo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siempre • A veces • Nunca 	Ordinal	Lista de cotejo
	Justicia	<ul style="list-style-type: none"> • Busca siempre una solución amistosa ante cualquier conflicto. • Demuestra con mucha equidad y respeto acciones que merecen la solución a un problema en el aula. • Promueve el diálogo ante alguna situación conflictiva dentro del aula. • Respetan las normas establecidas dentro del aula. • No permite algún maltrato escolar con sus pares. 			

Fuente: Elaborado por los tesisistas.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 Internacionales

De acuerdo a Cantillo y García (2020) en su tesis llamada “La lúdica como estrategia para fomentar valores en la convivencia escolar” la cual tuvo como objetivo general analizar la lúdica como estrategia para fomentar valores en la convivencia escolar en el grado segundo A de la Escuela Normal Superior del Distrito de Barranquilla, fue de tipo cualitativa, la muestra fueron 32 niños del segundo grado, donde se llegó a concluir que:

La práctica lúdica - pedagógica es una de las experiencias significativas que se pueden experimentar a lo largo de la formación docente, sin embargo, es cada vez más exigente con respecto a la nueva generación de niños y jóvenes en esta era tecnológica y globalizada. Un salón de clases con más de treinta mentes y mundos significativos diferentes, donde hay diversidad de historias personales, deficiencias particularidades y discapacidades [...], esta es una propuesta que integró juegos tradicionales, lecturas, juegos de cooperación y competencias donde se le permite al niño descubrir y construir su propio aprendizaje, dando resultados positivos en área, despertando en el niño el deseo de aprender, participar y colocar en práctica los valores que se han trabajado durante este periodo (Respeto, Solidaridad, honestidad). Esta tarea continúa con la ayuda de los padres o familiares responsables, reforzando la maestra como mediadora de valores y con relación entre el aprendizaje de los valores y la didáctica de las experiencias lúdicas por medio de experiencias docentes en el área de ética y valores, se trabajó conjunto a los proyectos transversales de la Escuela Normal Superior del Distrito de Barranquilla, contando con uno de sus proyectos titulado Ser ciudadano crítico (pp. 96 - 98).

De acuerdo a Rodríguez (2019) en su tesis titulada *“El juego como herramienta didáctica para fomentar los valores en los estudiantes del nivel de transición de la Institución Educativa Construyendo Futuro”* en donde el objetivo general fue diseñar una propuesta didáctica a través del juego para fomentar los valores en los estudiantes del nivel de transición de la Institución Educativa Construyendo Futuro, Agustín Codazzi-cesar, fue de enfoque cuantitativo y de investigación descriptiva, se usó como instrumento la entrevista, en donde se llegó a concluir:

El juego como herramienta didáctica suele ser de gran impacto para la comunidad educativa de esta institución, no solo por ser de construcción propia, lo que le da un plus a esta investigación, sino también, porque con cada una de las actividades que se plantean de manera lúdica y a través del juego, permiten afrontar la situación de pérdida de valores que se venían presentando en los estudiantes de este grado, lo cual favorece las relaciones personales e interpersonales; además de contribuir a una formación integral desde todas las áreas que se le trabajen al niño o niña, pues esta temática de los valores es transversal a cualquier disciplina (p.59).

Jara (2013). En su tesis desarrollada en México. Titulada: *“Los valores morales y su influencia en el comportamiento social de las niñas y niños del quinto grado de educación general básica del Centro Escolar Experimental N° 1 “Eloy Alfaro”, ubicado en la parroquia San Blas, Del Cantón Quito, Provincia de Pichincha”*. Investigación descriptiva. Llegó a la siguiente conclusión:

El autor concluye que, la falta de Valores Morales, repercute valiosamente en el comportamiento social de las niñas y niños del sector a investigarse, las causas y consecuencias de esta carencia conlleva a determinar que la reforma curricular consensuada busca al igual que otras corrientes la formación integral del ser humano, la práctica de valores apoyada en el sistema educativo ha sustentado buenas costumbres de respeto en todas las sociedades del mundo, pero falta mucho por hacer esa es la razón de esta investigación planteando como Hipótesis lo siguiente: Los Valores Morales influyen en el Comportamiento Social de las niñas y

niños del quinto grado de educación general Básica del Centro Escolar Experimental N° 1 “Eloy Alfaro” de la parroquia San Blas, cantón Quito, provincia de Pichincha, poniendo énfasis que los Valores Morales se deben inculcar a las niñas y niños desde el seno familiar hasta extender a la sociedad en general.

2.1.2 Nacionales

De acuerdo a Lezama y Jara (2023) en su tesis titulada “El uso del juego didáctico como herramienta para mediar los valores morales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Huayobamba” la cual tuvo como objetivo general busca crear un nexo entre el juego didáctico con los valores morales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 230 Huayobamba, San Marcos – Cajamarca, tuvo una metodología cuantitativa de tipo correlacional, en donde se llegó a concluir que:

No existe alguna relación significativa entre los valores morales y el juego educativo en el salón de clases de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°230 Huayobamba, San Marcos – Cajamarca, lo cual evidencia la escasa interacción y desarrollo de los valores morales, entre los valores de solidaridad y tolerancia entrelazados al juego didáctico en el salón de clases evidenciamos el bajo nivel, lo cual resumen la correlación negativa entre la interacción de un juego didáctico y la solidaridad, entre los valores de autoestima y la práctica del juego didáctico en el salón, no existe una relación, lo que representa un nivel nulo en la asociación de la autoestima y el juego didáctico y entre los valores de responsabilidad y el juego didáctico en el salón, no existe alguna relación significativa lo que da como resultado una correlación negativa (p.47).

De acuerdo a Orosco y Rivera (2022) en su tesis llamada “*Programa de juegos educativos Caritas felices y valores en preescolares del distrito de Huancayo*” la cual tuvo como objetivo general determinar la influencia de la aplicación del programa “Caritas Felices” en el fortalecimiento de valores en preescolares de 5 años en el distrito de Huancayo, fue de tipo aplicada y de diseño pre experimental, en donde se llegó a concluir que:

El programa “caritas felices” en los preescolares de la educación Básica Regular en el Nivel Inicial de la Institución Educativa Cooperativa Santa Isabel N° 577 Huancayo influye de manera favorable en el fortalecimiento de los valores, asimismo, los preescolares fortalecieron sus valores en las cuatro dimensiones que se consideró como importantes: solidaridad, responsabilidad, honestidad y respeto, la cual nos lleva a concluir que la transmisión de los valores morales es muy importante más aun en los menores de edad y finalmente, el trabajo de investigación nos ha permitido tener muy buenos resultados en obtener cambios en los preescolares de la Institución Cooperativa Santa Isabel N°577, porque tiene una influencia positiva en los valores (p. 50).

De acuerdo a Guerrero (2021) en su tesis llamada “*Talleres lúdicos para mejorar la práctica de valores en niños de cuarto grado de educación primaria*” la cual tuvo como objetivo general determinar el efecto de aplicar talleres lúdicos para mejorar la práctica de valores morales en niños de cuarto grado de educación primaria, de diseño experimental, en donde se llegó a concluir que:

Como resultado se obtuvo que el 84% se encuentran en nivel bajo tras lo cual se busca que logren mejorar la práctica de valores morales mediante la aplicación de talleres lúdicos y así ellos aprendan no solo en lo cognitivo si no en su formación ética llevándolos así a una formación integral y alcancen un aprendizaje significativo, en este estudio, se midió el nivel actual de los valores morales en los estudiantes del nivel primario, demostrando que el 84% de los evaluados no muestra un nivel perfecto en el desarrollo de la práctica de valores, existiendo la necesidad de fortalecer acciones positivas que contribuyan a la interiorización y práctica de los valores, con el fin de que en un futuro los niños sean los principales agentes del cambio, es decir en la sociedad que está muy emergente en la falta de moralidad (p.52).

De acuerdo a Salazar (2019) en su tesis llamada “*Estrategias didácticas y lúdicas para fomentar los valores en el aula de cuarto grado*” la cual tuvo como objetivo general desarrollar y analizar estrategias didácticas y lúdicas para fomentar los valores en la asignatura de formación cívica y ética de

cuarto “B” en la Escuela Veinte de Noviembre de Cedral San Luis Potosí durante el ciclo escolar 2018-2019, se utilizó la metodología interpretativa, donde se llegó a concluir que:

En este trabajo de investigación que se hizo gestión algunas actividades adecuadas para lograr el mejoramiento de algunos valores que al inicio de las prácticas fueron identificados y canalizados muy débiles debido a la falta de gestionarlos y de ponerlos en práctica tanto dentro como fuera de la escuela. Con la implementación de todo ese trabajo y en el trayecto que se fue realizando tanto las actividades como otras actividades que de una manera pudieron haberse vinculado con el tema de investigación, fueron resultados de mayoría muy favorables, aunque cada uno de las estrategias arrojó dificultades en los resultados, ya que en su mayoría fueron positivos en un 80 % de las actividades desarrolladas dentro de la institución (p. 66).

Juárez (2020). Es su tesis desarrollada en el Perú, titulada: *Teoría de los valores de Max Scheler, para la práctica de valores, de directivos y docentes, en el proceso de gestión, de la Institución Educativa N° 10160 “Rosa de América”- Lagartera- Mórrope*. Investigación que utilizó la metodología se aplicó una encuesta dirigida a los docentes, así como entrevista a la directora de dicha Institución; que nos permitió analizar el problema y buscar los referentes teóricos para su explicación y análisis. Llegó a la siguiente conclusión:

Planteó las teorías axiológicas, una propuesta viable para mejora la práctica de los valores. Los talleres basados en la teoría de Max Scheler para la práctica de los valores, conlleva a un adecuado desarrollo de su práctica en el quehacer diario de los directivos y docentes, tanto en su vida, como personal y miembros de la comunidad educativa, los supuestos teóricos rebasan incluso este nivel, constituyendo incluso la construcción de mejores familias y ciudadanos. Los supuestos teóricos utilizados nos permitieron elaborar los talleres, para desarrollar y formar valores en los directivos y docentes, a su vez prepararlos para que lo apliquen dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en la Institución Educativa N° 10160 “Rosa de América”- Lagartera de Mórrope.

2.1.3 Local

Chávez, C. (2019). En su tesis desarrollada en Huánuco. Titulada: *Medios de comunicación en la formación de valores sociales de los estudiantes del nivel secundario del colegio nacional "Tres de Mayo" del Distrito de Baños – Huánuco 2019*. Investigación de tipo descriptivo.

Concluye que el 20.6% de los estudiantes responden que los medios de comunicación no incidieron en los valores sociales como el respeto, la unión y a la solidaridad. Además, el 40.7% de los estudiantes responden que no ha incidido en la forma de pensar en relación al trabajo o apoyo colectivo. No podemos negar la influencia de los medios masivos de comunicación en el desarrollo de los adolescentes, es preciso establecer la influencia que tiene sobre su forma de expresarse, de vestirse, sobre el consumo de productos de toda índole, incluso su incidencia en la manera como se relacionan con su comunidad.

Liberato (2015). En su tesis desarrollada en Huánuco, titulada: *Nivel de conocimiento sobre los valores e interpretación del hemograma en alumnos de la EAP de Odontología UNHEVAL de Huánuco – 2014*. Investigación básica cuantitativa, de diseño descriptiva-transversal. Llegó a la siguiente conclusión:

Los resultados demostraron que, de los 95 estudiantes encuestados, sólo el 7,4% presentó un nivel de conocimiento alto sobre los valores e interpretación del hemograma, 6 de sexto año y solo 1 alumno del quinto año. Mientras que la gran mayoría de los estudiantes, sobre todo los de cuarto y quinto año, presentaron un alto porcentaje (65.0% y 62.5%) de conocimiento deficiente. Ocultando esta carencia en cierto grado por los alumnos del sexto año quienes presentaron un conocimiento regular (45,5%). Se concluye, que los alumnos de Odontología del cuarto y quinto año tienen una alta deficiencia de interpretar los valores y el hemograma, mientras que los de sexto año presentan cierta noción sobre el tema.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Juegos Educativos

Delgado y Del Campo (1993:17), señala que: El juego es una necesidad que forma parte de la vida, para fortalecer esa concepción, tomó la cita de Sófocles, quién decía: “El que olvidó de jugar, que se aparte de mi camino, porque para el hombre es peligroso”.

Esta necesidad como actividad germina actitudinal y conjuntamente con el niño y debiera acompañarnos a lo largo de nuestra vida, aunque con diferentes objetivos, hasta la más avanzada edad. El juego envuelve toda la vida del niño, es un medio de aprendizaje espontáneo y de ejercitación de hábitos físicos, sociales y morales.

Piaget (1961) entiende el juego como un hacer de participación en el medio, que permite la asimilación de la realidad para incorporarla al sujeto.

Por su parte Huizinga (1972:14) por el juego se conoce el espíritu; el juego se puede traducir en el comportamiento integral, expresión de la creatividad del hombre como resultado de las emociones, de los sentidos, del pensamiento, sentimiento, plasmada en la obra de la vida, en la obra del juego. Pensar, querer y hacer, todo puede ser, el juego hace cultura, la cultura hace vida, el juego es vida y la vida cultura.

Corredor (1983:4-5) afirma que el juego proporciona situaciones que estimulen la alegría, la confianza y el sentido del humor como estado de ánimo. Una actitud conveniente para afrontar la vida diaria y que nos ayuda a vivir el día a día con el optimismo necesario para mantener un estado emocional estable que pueda proporcionarnos una sensación de bienestar.

Tenemos que tener en cuenta que, el juego tiene básicas funciones en el proceso de desarrollo del ser humano, dentro de ella encontramos aquella que contribuye a la exploración y el descubrimiento: A través de esta actividad lúdica, los niños aprenden a conocer su propio cuerpo y sus posibilidades que lo rodean y forman parte de la sociedad en la que vive, este hecho permite socializarse mucho más, también los juegos facilita la interrelación del niño con el joven y a la vez con los adultos, puesto que implica el establecimiento de relaciones interindividuales, contribuyendo al

desarrollo de la acción, la solución de conflictos, la aceptación de responsabilidades.

Otra actividad importante del juego encontramos que, al realizar la actividad, esta va a potenciar el desarrollo infantil, va a estimular su espontaneidad, forjar su imaginación, promover su creatividad, desarrollar su agilidad mental, desplegar su motricidad, activar su percepción, volverlo más observacional, tener capacidad de atención, promocionar la sensibilidad, entre otros ámbitos del desarrollo. Pero tenemos que tener en cuenta que el juego posibilita las estructuras del lenguaje y del pensamiento: en todo momento del crecimiento, estimula la capacidad de observación, comparación, diferenciación, identificación, atención, simbolización, análisis que son piezas claves en el desarrollo de la lengua y el pensamiento. Permite una evasión saludable de la realidad cotidiana:

Ortega (1990:21) afirma que: “Jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando, el niño aprende, sobre todo, a conocer y comprender el mundo social que lo rodea”. A través de la acción del juego, el niño aprende a diferenciar los atributos a que se encuentran dentro de la fantasía de la realidad, como también de su aprendizaje significativo en el niño. La actividad lúdica capta el interés y la atención del niño, distanciándolo de la tensión que para algunas conlleva las “situaciones típicamente escolares”.

Los juegos educativos son actividades que fomentan o estimulan algún tipo de aprendizaje en los niños de manera simple y lúdica. Tenemos un gran abanico de juegos didácticos, que suelen ser utilizados tanto en casa como en el colegio. No podemos decir que se tienen que adecuar a los clásicos o de otra manera, pero siempre encontramos algunos, por ejemplo, más clásicos son los juegos de bloques, las sopas de letras y los puzzles. Cabe destacar que estos juegos tienen hoy mucha importancia para un desarrollo infantil adecuado ya que es conveniente que los más pequeños no aprendan todo a través de una pantalla. Para los más pequeños, el aprendizaje mediante juegos didácticos tiene un papel vital en su enseñanza ya que les ofrece la oportunidad de colaborar, comunicarse y desarrollar distintas capacidades (memoria, concentración, etc.) mientras se divierten.

-Juegos de memoria

Los juegos de memoria, son actividades muy importantes para fortalecer la formación personal de los estudiantes, La memoria es esencial para el aprendizaje, las habilidades comunicativas y sociales de los niños. Los juegos de memoria tradicionales, al igual que los digitales, son la herramienta ideal para reforzar estas habilidades e incorporar aprendizajes esenciales como el abecedario, números, colores y formas.

En las actividades de juego de memoria se tienen que ir descubriendo parejas de elementos iguales o relacionados entre ellos, que se encuentran escondidos. En la mayoría de casos, estos juegos de memoria tradicionales, al igual que los digitales, son la herramienta ideal para reforzar estas habilidades e incorporar aprendizajes esenciales como el abecedario, números, colores y formas.

-Juegos de atención

Los juegos de atención sostenida y selectiva están pensados expresamente como una actividad para estimular y rehabilitar la atención sostenida. Asimismo, con esta actividad se estimulan en menor medida la inhibición y la discriminación visual.

Debemos tener en cuenta que el juego como actividad primordial, sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales clave. Porque es a través de las actividades lúdicas, los estudiantes aprenden y por medio de ello, crean vínculos con sus pares, y no solo eso, sino, a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación.

El juego, tiene el propósito de sentar las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales. A través de esta actividad, los niños pueden estimular su atención; son realmente variados, pero dentro de su amplia oferta los siguientes son sin dudar algunos de los más efectivos: Vamos a citar algunos juegos que se utilizan dentro del proceso de aprendizaje, por ejemplo: el cubo mágico, es un juego un poco complejo, pero de esta complejidad radica su efectividad. Si se incentivan a los niños a hacer uso de Rubik, el cual es un cuadro rompecabezas con caras

de un mismo color, lograrás también estimular la agudeza visual. También los juegos de naipes como las parejas del mundo, es una opción ideal para estimular la atención de los niños. Este juego usa principalmente la asociación visual y también la atención.

Otro juego que se ejecuta dentro de la educación inicial y primaria es el dominó, que es de gran utilidad para estimular la atención y lo mejor es que también ayuda a desarrollar la discriminación, agudeza y asociación visual. Ahora los juegos de la lotería, el propósito es, que los participantes tengan un cartón de imágenes las cuales irán saliendo de una bolsa de manera aleatoria. El que llene primero la tabla gana y esto exige que los pequeños estén muy atentos a las imágenes que aparecen. Por último, los rompecabezas son juegos que en definitiva debes darle a tu pequeño si quieres estimular su atención y es que el trabajo de rearmar una imagen, a partir de piezas individuales, exige bastante de ella.

Los juegos de atención, tienen por finalidad primordial la de estimular la asociación visual, que son aquellas en las cuales el niño debe encontrar la pareja. Esta, además de estimular la atención exige constancia y concentración. Con estas actividades se deben percibir las diferencias de los dibujos, hacen parte también de las herramientas que puedes usar para estimular la atención. Es cierto que estas actividades, son recomendadas siempre para el desarrollo de pequeños mayores de 4 años, pero también pueden ser utilizadas en todo el nivel primaria de la educación.

Una de las actividades más importantes dentro de la integración visual es el dibujo, que ayuda a estimular la atención de los niños. Es necesario que el pequeño tenga clara mentalmente la imagen. Ahora los laberintos también deben ser considerados y es que estos además de estimular la atención trabajan en el desarrollo de otras competencias como la motricidad fina, la percepción y memoria visual, así como la orientación. Por último, las actividades de identificación auditiva también estimulan la atención. Dentro de estas actividades el hacer identificar al pequeño una palabra al escuchar, una canción o lectura es muy favorecedor.

-Juegos de conducta

Estos tipos de actividades nos ayudan a obtener mejores resultados de comportamientos de los niños

Logrando diversas conductas fundamentales para la vida cotidiana. También fomenta la expresión, haciendo que socialicen y compartan sus necesidades, intereses y sentimientos con su contexto (escuela, hogar).

El comportamiento del ser humano se va transformando con el transcurso del tiempo, a la vez asimilando otras maneras de actuar.

Por ello destacamos la importancia del mundo externo repercute en la formación de la personalidad.

En este tipo de juego consideramos algunos de ellos: los compadres, los cuentos andantes, desafío tu día, la tarjeta llorona, entre otros lo cual podemos crear.

2.2.2 Valores humanos

Los valores son muy importantes en la vida de los seres humanos, son los principios, virtudes o cualidades que caracterizan a una persona, una acción o un objeto que se consideran típicamente positivos o de gran importancia para un grupo social.

Debemos resaltar que los valores motivan al hombre a actuar de una u otra manera, porque forman parte de su sistema de creencias, determinan sus conductas y expresan sus intereses y sentimientos. Además, definen los pensamientos de los individuos y la manera cómo estos desean vivir y compartir sus experiencias con quienes les rodean.

Existe una serie de valores que son compartidos dentro de la sociedad, estos establecen cómo deben ser los comportamientos y actitudes de las personas, con el objetivo de alcanzar el bienestar colectivo. Entre los que más destacan son los valores humanos, porque tienen mayor reconocimiento y repercusión en los distintos grupos sociales. Estos valores se relacionan con el respeto, la tolerancia, la bondad, la solidaridad, la amistad, la honestidad, el amor, la justicia, la libertad, entre otros. Por ejemplo, la libertad es un valor humano que poseemos todas las personas para tomar nuestras decisiones y poder expresar nuestros sentimientos y opiniones.

Los valores humanos son los cimientos de la humanidad. Por eso es tan importante educar en valores a los niños y niñas. No solo les ayuda a ser mejores personas, capaces de relacionarse y comportarse de manera correcta en cada momento. Una educación basada en los valores humanos les aportará seguridad, confianza, fuerza, sabrán qué hacer y qué esperar de los demás. Se desarrollarán sin grandes conflictos y se convertirán en personas adultas que harán de este planeta un lugar agradable en el que vivir. La humanidad necesita personas que no solo se preocupen de sí mismas, sino también de aportar su granito de arena a la sociedad. Solo si vamos de la mano construiremos el mundo que queremos.

Haciendo un análisis de lo anteriormente enunciado, podemos señalar que los valores humanos son aquellas acciones positivas que, permite al hombre a convivir con los demás, pero de una manera justa y verdadera, con la finalidad de alcanzar un beneficio global como sociedad. Los valores resultan útiles y beneficiosos para nosotros, pero también para el resto, podemos decir que es algo innato en el individuo, se encuentra en cualquier sociedad y/o país, como también en cualquier cultura o en alguna religión. Son aquellos aspectos educacionales que podemos considerarlos buenos y honestos para sí mismo como para aquellos que nos rodean, como la empatía, el respeto, la solidaridad o el optimismo.

Los valores cuentan con sus propias características e importancia, y estas pueden ser variables partiendo del contexto, se puede observar que existen cuatro puntos clave: su importancia que reforma en la vida del hombre a lo largo de su existencia, puede cambiar según la experiencia vivida, mantienen una jerarquía (hay personas que consideran que el respeto está por encima de la generosidad, y viceversa) y suponen una satisfacción al practicarlos y vivir conforme a nuestras creencias. Cabe recalcar que cada persona tiene su propia forma de practicar los valores, son aquellas que guían todas nuestras acciones y decisiones, e incluso en nuestra lista de prioridades vitales, y, colectivamente, nos ayudan a avanzar como sociedad.

Existen una gran cantidad de valores, ya sean estas individuales, sociales, morales, etc. Que guían a los seres humanos y algunos son considerados

como prolongaciones de otros, por ejemplo, la crítica constructiva de la empatía o de la sensibilidad. Vamos a mencionar algunos que son los más utilizados dentro de la sociedad. La bondad, considerado como uno de los valores humanos más generales de nuestro ser, siempre recoge el deseo de hacer el bien, tener buenas intenciones con el resto de las personas, ser amable o ayudar en la medida de nuestras posibilidades. La sinceridad que está enmarcada dentro del convivir y relacionarse sin intenciones ocultas a través de nuestros actos o palabras. Se trata de uno de los valores morales por antonomasia, pues ser sincero con uno mismo nos lleva siempre a ser sincero con los demás.

Otro de los valores muy utilizados es la empatía, que se encuentra muy relacionado con la sinceridad. Esta se articula con la bondad, la felicidad o la sinceridad con uno mismo, además nos ayuda a ponernos en la situación de nuestros semejantes, también nos ayuda a entenderlos, apoyarlos y ayudarlos cuando es necesario, que es lo mismo que nosotros deseamos. Por ejemplo, los padres creemos que una buena forma de trabajar la empatía y la educación en valores es a través de nuestros propios hijos.

El amor al igual que otros valores relacionados como la alegría o el optimismo, es muy probablemente, uno de los sentimientos más fuertes de un ser humano: amor por el arte, por nuestros seres queridos, amor por lo que hacemos. Como valor humano, el amor es el motor que inicia el dar y el recibir, el convivir, el compartir, el respetar o el confiar. Otra es la paciencia, nos enseña a luchar por aquello que deseamos, a tolerar una incomodidad o una preocupación a comprender que hay días buenos y días malos, pero pocos problemas sin solución.

Otro valor es la gratitud, que es la recompensa que se recibe por algún gesto, esta puede ser simple o compleja en sí misma como agradecer a las personas que nos han ayudado o apoyado. Paralelo a esto encontramos al perdón, esto a diferencia de la gratitud, el perdón no solo nos empodera como personas, sino que nos permite mostrar el camino correcto a aquel individuo que ha obrado mal con nosotros y quizá con terceros; con el perdón desistimos del castigo o la venganza frente a una persona que se

comportó injustamente con nosotros. Un valor básico es la humildad, que se encuentra en el hecho de que nadie lo sabe todo. Como seres humanos, nos movemos entre nuestros propios límites y debilidades; una persona humilde sabe que juntos somos más y, por ello, se preocupa por el bien de todos los que le rodean.

Dentro de los valores más importantes encontramos a la responsabilidad, que se encuentra vinculada a nuestros deberes, compromisos y obligaciones con terceros.

Quizá es uno de los valores humanos que más dificultad entraña; recomendamos recordar siempre que la responsabilidad empieza en uno mismo. Y otro de ellos es la solidaridad, es uno de los grandes valores humanos de nuestro tiempo. La solidaridad es el sentimiento y el principio que nos permite ayudar a cualquier ser humano en cualquier momento, en especial, en situaciones de desamparo, y creemos que recoge muchos de los valores humanos sobre los que hemos podido hablar en este artículo, como la bondad, el amor, la humildad o la empatía. Porque creemos que aprender sobre ellos es una buena forma de crecer como personas, y ayudar a que otros puedan educarse en valores es la mejor forma de construir un mundo mejor.

Hoy en día existen dos teorías distintas sobre la naturaleza de los valores. La pedagogía tradicional reconoce normas éticas objetivas y universales que pueden adquirirse mediante el aprendizaje y el ejercicio continuado. Sin embargo, un enfoque más innovador sostiene que la moral es relativa y que depende de cada persona, por lo que es muy difícil de inculcar a nivel pedagógico. En cuanto a las estrategias más habituales para educar en valores destacan las siguientes: Rechazar la discriminación, animar al debate sobre cuestiones morales y promover liderazgos colaborativos. Denunciar las actitudes dañinas para el conjunto de la sociedad sin estigmatizar a los individuos. Incidir en la idea de que todos podemos cambiar y somos merecedores de una segunda oportunidad.

Dentro de las formas de convivencia, existen las teorías axiológicas sobre los valores, que viene dentro de la historia de la humanidad, pero fue hasta

el siglo XX que fue objeto de estudio y reflexión. Fue en ese momento que nace la Axiología, que desde el inicio resultó conflictivo y polémico, especialmente entre el subjetivismo y objetivismo. El problema de ese entonces, se centraba en dar respuesta a las siguientes interrogantes: ¿Tienen valor las cosas porque las deseamos o las deseamos porque tienen valor? ¿Es el deseo, el agrado o el interés lo que confiere valor a una cosa o, por el contrario, sentimos tales preferencias debido a que dichos objetos poseen un valor que es previo y ajeno a nuestras reacciones psicológicas u orgánicas?, Dicho de otro modo, ¿los valores valen por sí mismos o valen porque yo u otros decimos que valen? Si valen por sí mismos siempre valen; pero si valen porque nosotros decimos que valen, dejarán de tener valor cuando nosotros digamos que no valen. En el primer caso el valor es objetivo, es decir, su existencia es independiente del sujeto, el valor existe en cuanto tal al margen de la conciencia valorativa. En un segundo momento, esta problemática se centró en el valor subjetivo, ya que su coexistencia sólo es viable en las fuerzas fisiológicas o psicológicas del individuo que valora: donde encontramos las necesidades, los gustos, los deseos, etc. Los griegos ya entablaban en sus diálogos sobre la importancia del valor en los hombres, fue Platón y Aristóteles, filósofos antropológicos que hicieron eco del tema al interrogarse si hay que creer en la belleza o en las cosas bellas.

Los valores poseen rasgos, propiedades y características que les ensamblan, definen y diferencian en cuanto a valores. Prescindiendo de aquellos rasgos específicos de una u otra teoría o concepción axiológica, de modo genérico, podemos afirmar lo siguiente:

1. El valer de los valores. Los valores siempre valen. No se trata de una redundancia, sino de manifestar la diferencia entre el ser y el valor: ser ente y ser valente. La característica del valor es el ser valente a diferencia del ser ente, por lo que la realidad del valor es, pues, el valer.
2. La polaridad. Los valores se nos presentan polarmente. Mientras las cosas son lo que son, los valores, por ser cualidades, se manifiestan desdoblados en un valor positivo y otro negativo. Esta polaridad implica la ruptura con la indiferencia. Ante los objetos del mundo físico podemos ser indiferentes,

pero no ante los valores, cuya reacción se nos presenta dividida en dos planos: agrado/desagrado, belleza/fealdad, malo/bueno, justo/injusto, etc.

3. Categorización. Los valores, en cuanto a su pluralidad, admiten ser clasificados desde diversos puntos de referencia, por cuanto no todos son del mismo tipo o género, si bien el ser humano -en sus distintas dimensiones- suele ser referencia obligada. Así Ortega y Gasset clasificó los valores en útiles, vitales, espirituales (intelectuales, morales, estéticos) y religiosos. R. Marín en: valores mundanos (económicos, vitales), espirituales (estéticos, intelectuales, morales) y valores trascendentes (filosóficos, religiosos). E. Gervilla, acorde con las dimensiones de la persona en su ser (cuerpo, razón, afecto y voluntad) y expresión (singularidad, apertura y trascendencia), clasifica los valores en: corporales, intelectuales, afectivos, volitivos, estéticos, individuales, morales, sociales, ecológicos, instrumentales y religiosos

4. La gradación. Los valores son valorados --aceptados o rechazados- con distinta intensidad. Un valor o antivalor puede presentarse ante el sujeto con mayor o menor fuerza. No se trata de valer o no valer, sino de la fuerza, positiva o negativa, del valor. La gradación se refiere a la intensidad de la reacción por parte del sujeto: mucho, bastante, poco, nada.

5. La jerarquía. Todos los valores valen, pero no todos valen lo mismo. La pluralidad de valores se presenta siempre ordenada o jerarquizada, porque no todos valen lo mismo, ni siempre son compatibles. Frente a la clasificación, la jerarquía destaca el orden preferencial, manifestando la existencia de valores superiores e inferiores, afirmando que unos valen más y otros valen menos. La opción a valorar siempre es a favor del valor frente al antivalor y, ante la pluralidad valiosa, la preferencia se orienta siempre hacia el valor superior en el orden jerárquico, aunque, a veces, por razones circunstanciales, el ser humano elija el inferior. Subjetivistas y objetivistas, axiología material y formal, darán respuesta distinta a la jerarquía o jerarquización axiológica.

6. La infinitud. Los valores nunca se alcanzan en su totalidad, pues, en este ámbito, el ser humano siempre aspira a más. La posesión del valor siempre

nos deja positivamente insatisfechos. La consecución de una meta abre el camino a la siguiente, hacia un horizonte siempre abierto y sólo parcialmente logrado.

-Amistad.

Uno de los valores humanos más importantes que siempre se toma en cuenta es la amistad, concepción muy importante considerada como una relación afectiva entre dos o más individuos que se sustenta otros valores como el amor, la lealtad, la solidaridad, la incondicionalidad, la sinceridad y el compromiso. Este valor tiene un tipo de vínculo que se cultiva con el trato asiduo y el interés recíproco a lo largo del tiempo. El valor de la amistad puede surgir entre personas de distintas edades, religiones, ideologías, culturas, extracción social, etc.

Las relaciones de amistad pueden surgir en los más diversos contextos y situaciones. Desde el lugar donde trabajamos o estudiamos hasta fiestas, a través de otros amigos o redes sociales, etc. Existen diferentes grados de amistad. Hay amigos con quienes tenemos una relación más distante, y otros con quienes el trato es tan estrecho que los consideramos “mejores amigos”. Esa amistad adquiere un grado de superioridad sobre las otras amistades. La amistad no solamente surge por afinidad con quien tiene nuestros gustos e intereses, sino que puede aparecer entre personas muy dispares. En ocasiones, las diferencias fortalecen la relación, pues una buena amistad complementa y enriquece a la persona. La amistad no solo consiste en el intercambio de ideas y sentimientos, sino también en compartir los buenos y malos momentos de la vida.

Debemos tener en cuenta que la amistad siempre va acompañada del amor, ambos tienen en común el profundo afecto, el respeto, la lealtad y el sentido del compromiso. De hecho, en la amistad hay siempre amor y en el amor, por lo general, amistad. Amor y amistad se diferencian en varias cosas. Por ejemplo, el amor se propone durar para siempre, y, de hecho, el voto matrimonial así lo establece. En cambio, la amistad, no atada a más compromiso que el afecto recíproco, tiende a ser más sólida que el amor. Una de las principales cuestiones en que se diferencian amor y amistad

radica en la atracción mutua que implica el amor, aunque existen casos de amistades que se convierten en amor. Además, los amigos pueden tener infinitas razones para serlo (compartir los mismos espacios, intereses, pasiones afines, admiración mutua). Mientras que aquellos que se aman pueden no tener absolutamente nada en común y, sin embargo, desear fuertemente estar juntos.

La amistad verdadera ha pasado a convertirse en algo utópico. En este mundo globalizado, en el que las relaciones se basan en la inmediatez y la superficialidad, cada vez somos menos capaces de poner de lado nuestros intereses para construir un vínculo de amistad duradero y sólido. Cuando hay una verdadera amistad, los amigos se reconocen entre sí como “mejores amigos”. Los mejores amigos son aquellos cuyo nivel de lealtad, atención, cuidado y cariño es superior al normal. Un amigo de verdad es aquel con el que se cuenta para toda la vida y que está presente en todo momento.

-Confianza.

Confianza, es la seguridad en nosotros mismos, la esperanza de que algo se desarrolle conforme nuestras expectativas, o la familiaridad que tenemos en el trato con alguien. La confianza, entendida como la seguridad que cada persona tiene en sí misma.

La confianza nos ayuda a seguir adelante con nuestros propósitos pese a los reveses, el desánimo o las dificultades. En este sentido, implica la convicción de que, valiéndonos de nuestras fortalezas y virtudes, seremos capaces de lograr lo que nos propongamos.

La confianza es fundamental a nivel social. Por eso, la confianza que podamos desarrollar hacia otras personas (el profesor, el compañero de clases, nuestros padres, etc.) o hacia otras cosas (el Estado, la policía, el sistema de salud, etc.) son esenciales en la forma en que nos relacionamos con nuestro entorno y el grado de bienestar que esta relación nos proporciona. Este valor es básico a la hora de relacionarnos con la familia, la pareja, un socio, un cliente, un proveedor, etc. Las relaciones basadas en la confianza mutua son más sólidas, prósperas y duraderas que las que no lo están. De hecho, las personas partidarias de una religión suelen basar su fe

en una confianza absoluta e inobjetable en Dios y sus designios. Asimismo, en el ámbito de la tecnología, la confianza sobre el funcionamiento de determinado dispositivo o artefacto se basa en la capacidad de predecir su comportamiento. En este sentido, la confianza es lo contrario a la incertidumbre, la sensación de no saber o no poder predecir lo que pasará. Por otro lado, también podemos designar como confianza el grado de familiaridad o llaneza que tenemos en el trato con alguien, bien sea por amistad o por parentesco, y que se basa en un afecto recíproco. Por extensión, se llama también confianza cierta forma de familiaridad o libertad que llega a ser excesiva, al punto de ser desagradable.

-Justicia.

La justicia es un conjunto de valores esenciales sobre los cuales debe basarse una sociedad y el Estado. En un sentido formal, la justicia es el conjunto de normas codificadas que el Estado. La justicia como valor es el principio moral de cada individuo que decide vivir dando a cada quien lo que le corresponde o pertenece. La justicia forma parte de los valores sociales, morales y democráticos, de allí deriva su importancia.

La justicia es una virtud que todos los individuos deben poner en práctica de manera coherente y en busca tanto del bien propio como de la sociedad. Lo que se espera es que cada individuo respete las normas sociales establecidas y contribuya al mantenimiento de un entorno armónico. Y ante una situación de injusticia, lo ideal es que cada persona actúe con rectitud e imparcialidad. Para lograr esto, es necesario que la justicia sea un valor inculcado por la familia, reforzado por las instituciones educativas, respetado y amparado por el Estado y sus instituciones y puesto en práctica por la sociedad.

2.3 Bases conceptuales o definición de términos básicos

-Amistad: Relación afectiva entre dos o más individuos que se sustenta en valores fundamentales como el amor, la lealtad, la solidaridad, la incondicionalidad, la sinceridad y el compromiso.

-Confianza: Es la seguridad en nosotros mismos, la esperanza de que algo se desarrolle conforme nuestras expectativas o la familiaridad que tenemos en el trato

con alguien, cualidad de gran valor en todos los ámbitos de la actividad humana.

-Justicia: Conjunto de valores esenciales sobre los cuales debe basarse una sociedad y el Estado. Estos valores son el respeto, la equidad, la igualdad y la libertad, normas codificadas que el Estado, a través de los organismos competentes, dicta, hace cumplir y sanciona cuando son irrespetadas, suprimiendo la acción o inacción que generó la afectación del bien común.

-Juego: Actividad desarrollada por uno o más individuos, cuyo propósito inmediato es entretener y divertir. Sin embargo, además de entretener, otra función de los juegos es el desarrollo de habilidades y destrezas intelectuales, motoras y/o sociales.

-Juego de atención: Actividad para estimular y rehabilitar la atención sostenida. Asimismo, con esta actividad se estimulan en menor medida la inhibición y la discriminación visual.

-Juego de conceptos: Son aquellas que permiten adquirir competencias y ampliar conceptos primordiales para el día a día. Nuestros juegos de habilidades para niños, refuerzan de manera positiva el aprendizaje diario y refuerzan las habilidades que tendrán que emplear en el colegio.

-Juego de memoria: Son aquellos que estimulan la actividad mental de los estudiantes, y consta de tres partes fundamentales para el proceso de aprendizaje, como son la grabación, almacenamiento y clasificación de la información.

-Valores: Son las cualidades o virtudes que tiene un sujeto. Aquel que actúa en base a los valores, obra de forma justa y positiva para sí mismo y para el entorno, tienen una connotación positiva y guían el actuar de individuos o grupos ya que definen la manera en la que una persona se relaciona consigo misma, con un tercero y con el entorno. Algunos de los valores más destacados son la responsabilidad, la justicia, la lealtad y la paz.

-Valores humanos: Son una serie de principios universales por los que se rigen la mayoría de las personas. Nos sirven de guía para saber cómo conducirnos para vivir armónicamente en comunidad y evolucionar juntos y juntas.

2.4 Bases epistemológicas o bases filosóficas o bases antropológicas

En resumen, podemos afirmar, que las bases epistemológicas o bases filosóficas de esta investigación tiene un vínculo notorio con la parte filosófica y axiológica.

Asimismo, los valores desde la antigüedad abordaban el término absolutismo, de tal manera, el filósofo Aristóteles en su obra “Ética a Nicómano”, determinaba la conducta de los seres humanos y la relación que tienen con ciertas actividades lúdicas, lo cual promovían la felicidad, ya que es un factor primordial para el proceso de asimilación de todo aprendizaje.

En una de sus definiciones, Max Scheler sostiene que los valores son cualidades o virtudes que nos acompañan a lo largo de nuestra vida y somos nosotros quienes lo fortalecemos, reconociendo, a la vez aceptando nuestros errores; de este modo contribuyendo a la sociedad positivamente, todo por un bien común.

Según Jerome Brunner considera que el juego implica expresar nuestros sentimientos y vivencias hacia lo externo, es así, que el aprendizaje por descubrimiento fortaleció significativamente en la aplicación de los juegos educativos, fomentando la curiosidad en los niños y convirtiéndolos autores de su propio aprendizaje.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Ámbito

El ámbito de estudio de la investigación en los estudiantes de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar “Leoncio Prado” de Huánuco-2023. Los resultados de la investigación serán generalizados a toda la población.

3.2 Población

La población en estudio estuvo constituida por los estudiantes que pertenece al V ciclo, y cursan el Quinto grado de primaria de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado Huánuco-2023. Estos niños en su gran mayoría son hijos de pequeños comerciantes que trabajan en el mercado modelo de la ciudad, como también vienen de las zonas urbano marginales y campesinos, lo que podemos encontrar es que la población no sólo pertenece al centro de la capital del departamento, sino que vienen de otras provincias y distritos aledaños, también encontramos a hijos de personal que migraron de Venezuela, Colombia. Por último, también hay hijos de profesores y trabajadores del sector público.

Todos los alumnos matriculados en la Gran Unidad Escolar “Leoncio Prado” de Huánuco-2023, en el nivel primario. En un total de 1091. Según el siguiente cuadro:

Sección	Alumnos		Total
	Varones	Mujeres	
Primero “A, B, C, D, E, F.	133	47	180
Segundo “A, B, C, D, E, F.	98	85	183
Tercero “A, B, C, D, E, F.	105	76	181
Cuarto “A, B, C, D, E, F.	100	84	184
Quinto “A, B, C, D, E, F.	79	101	180
Sexto “A, B, C, D, E, F.	96	87	183
T O T A L	631	460	1091

Fuente: Nómina de matrícula 2024

Elaborado por: Los tesisistas

3.3 Muestra

El tipo de muestreo seleccionado es el probabilístico, de tal manera, la determinación de la muestra se hizo tomando a la sección del Quinto grado “A”, del nivel primario de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado, con 32 estudiantes y a criterio de los investigadores. (Hernández, 2011, p. 29). Según el siguiente cuadro:

Sección	Varones	Mujeres	Grupo	Total
Quinto grado “A”	15	17	Experimental	32
T O T A L				32

Fuente: Nómina de matrícula 2024
Elaborado por: Los tesisistas

3.4 Nivel y tipo de estudio

3.4.1 Nivel de investigación

Roberto Hernández Sampieri (2005: 58 – 70) y que han sido adaptadas al campo de las ciencias sociales; en el desarrollo de nuestro trabajo de investigación se utilizó el nivel de investigación explicativa, para establecer la efectividad de los juegos educativos en el fortalecimiento de los valores humanos en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE “Leoncio Prado” Huánuco – 2023.

3.4.2 Tipo de investigación

Para Tamayo (2007, p.43) muestra que los tipos de investigación difícilmente se presentan puros, generalmente siempre se encuentran combinados entre sí, porque sólo cumplen sistemáticamente su aplicación dentro de una investigación. Nuestro estudio de investigación responde al tipo de investigación experimental- cuantitativo.

3.5 Diseño de investigación

Hernández (2005). Indica que la clasificación de los diseños experimentales señala que la presente investigación es el pre-experimental, cuyo esquema es el siguiente:

GE: O1.....x.....O2

Donde:

GE = Grupo experimental.

O1 = Pre prueba.

x = Tratamiento

O2 = Post prueba.

3.6 Métodos, técnicas e instrumentos

3.6.1 Métodos

En la investigación se empleó el método científico como método general, porque se investigará, establecer la efectividad de los juegos educativos para fortalecer los Valores Humanos en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE “Leoncio Prado” Huánuco – 2023.

3.6.2 Técnicas

La técnica e instrumentos de investigación se refieren a los procedimientos y herramientas mediante los cuales vamos a recoger los datos e informaciones necesarias para probar y contrastar nuestra hipótesis de investigación. Ñaupas y Mejía (2011), Las más importantes se centrará en la aplicación cuidadosa de nuestras sesiones de aprendizaje, la observación; la búsqueda de nuestro marco teórico y sobre todo el análisis de contenido; la cuidadosa tabulación de los resultados y la lista de cotejo (p.151).

-Técnicas de recolección de datos

Ander-Egg, (1995: 42). Las técnicas que se encuentran ubicadas dentro del ámbito de la investigación científica, hacen referencia a los procedimientos y medios que hacen operativos los métodos. En el trabajo de investigación para la recolección de datos se utilizó las sesiones de aprendizaje Establecer la efectividad de los juegos educativos para fortalecer los Valores Humanos en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE “Leoncio Prado” Huánuco – 2023.

3.6.3 Instrumentos

Los instrumentos de investigación, como reactivos, estímulos, conjunto de preguntas o ítems debidamente organizados e impresos, módulos o cualquier forma organizada o prevista que permita obtener y registrar respuestas, opiniones, actitudes manifiestas, características diversas de las personas o elementos que son materia de estudio de investigación, en situaciones de control y planificación por el investigador Carrasco (2007-p.334). En la investigación respecto a los juegos educativos se utilizó:

01 Pre prueba:

— Ficha de observación y guía de entrevista.

02 Post prueba:

— Sesiones de aprendizaje y lista de cotejo.

3.7 Validación y confiabilidad del instrumento

3.7.1 Validación de los instrumentos para la recolección de datos

Un instrumento es válido cuando mide lo que debe medir, es decir, cuando nos permite extraer datos que preconcebidamente necesitamos conocer. La confiabilidad del instrumento es la cualidad o propiedad de un instrumento de medición, que le permite obtener los mismos resultados, al aplicarse una o más veces a la misma persona o grupos de personas en diferentes periodos de tiempo. Carrasco S. (2007, p. 336-339).

3.7.2 Confiabilidad de los instrumentos para la recolección de datos

Hernández et al. (2014), la confiabilidad “se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo individuo u objeto produce resultados iguales” (p.200). Para tener mayor sostenimiento de la validez y confiabilidad del instrumento (Lista de cotejo), estas serán validadas por los expertos en investigación con el sistema operativo del coeficiente de “Alfa de Cronbach”. Nos permitirá recoger información sobre cómo establecer la efectividad de los juegos educativos para fortalecer los Valores Humanos en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE “Leoncio Prado” Huánuco – 2023.

3.8 Procedimiento

- Diagnóstico del problema a fundamentar.
- Una adecuada matriz de consistencia.
- Tener la fuente base de un buen marco teórico.
- Seleccionar adecuadamente la técnica de investigación.
- Elaborar cuidadosamente el instrumento de investigación.
- Validar con expertos el instrumento de investigación.
- Aplicar el instrumento de investigación.
- Obtener los resultados de la aplicación del instrumento de investigación.
- Tabular los resultados obtenidos del instrumento de investigación.

3.9 Tabulación y análisis de datos

Para esta actividad en lo referente a la estandarización del instrumento de recopilación de datos, se utilizó el coeficiente de “Alfa de Cronbach”. La lista de cotejo se realizó con 32 estudiantes de la muestra seleccionada.

El procesamiento de la información, se realizó mediante el Software IBM SPSS V (27), a partir de ello se realizó el análisis de la variable dependiente. Asimismo, el análisis estadístico descriptivo de las variables, se utilizó las medidas de tendencia central, frecuencias y porcentajes. Con ello nos permitió llegar a la prueba de la hipótesis planteada, mediante el análisis estadístico inferencial con el estadístico de prueba de T de Student, por tratarse de las variables cualitativas mediante la escala ordinal.

Dentro del plan de tabulación y el análisis de datos estadísticos, se aplicó:

a) Estadística descriptiva.

En la búsqueda se utilizó las tablas y gráficos mediante las frecuencias y porcentajes.

b) Estadística inferencial

En el estudio se empleó las medidas de tendencia central para obtener los resultados sobre las variables de estudio, el cual permitirá el comportamiento de las variables en estudio. Finalmente, se realizó la prueba de la hipótesis planteada, mediante el análisis estadístico inferencial con el estadístico de prueba de T de Student, por tratarse de las variables cualitativas mediante la escala ordinal.

3.10 Consideraciones éticas

Durante la investigación propiamente dicha, se mantuvo la confidencialidad del mismo. Se practicó los principios del respeto, beneficencia y justicia, salvaguardando la integridad de los estudiantes profesionales y la seguridad de los resultados del trabajo de investigación aplicado del contraste de las hipótesis. También se tendrá en cuenta los principios básicos del derecho de autor y propiedad intelectual. Finalmente, para evidenciar y dar crédito a la investigación, se presentarán en la parte de anexos algunas evidencias como constancias, fotos y otros, incluyendo los resultados de Turniting.

Nuestra investigación comparte muchos aspectos éticos con la convencional, porque estas son aplicables a la ciencia en general, estuvo dirigida hacia la expresión oral dentro de las competencias del área comunicativo. La confiabilidad se refiere tanto al anonimato en nuestra identidad como personas participantes en el estudio.

CAPÍTULO IV

RESULTADO

4.1 Análisis descriptivo

DIMENSIÓN: Amistad

Tabla 1

Frecuencia de resultado respecto al indicador “Desarrolla habilidades recreativas con sus compañeros”

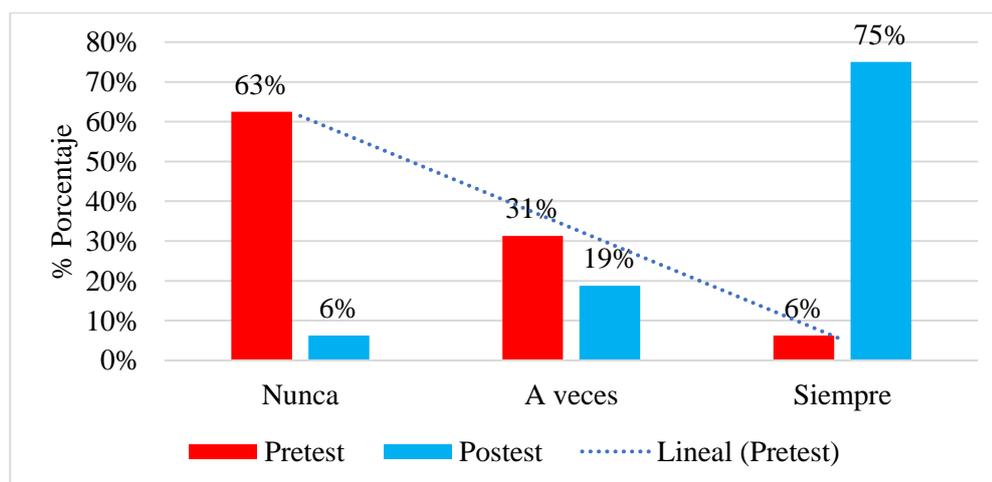
Escala Ordinal	Pretest		Pos test	
	fi	(%)	fi	(%)
Nunca	20	63%	2	6%
A veces	10	31%	6	19%
Siempre	2	6%	24	75%
Total	32	100.0%	32	100.0%

Fuente: Prueba sobre la amistad

Elaborado por: Los tesistas

Figura 1

Frecuencia de resultado respecto al indicador “Desarrolla habilidades recreativas con sus compañeros”



Fuente: Prueba sobre la amistad

Elaborado por: Los tesistas

Interpretación: Se observa que los estudiantes de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado, en su mayoría antes de la aplicación de los juegos educativos para fortalecer los valores humanos, en su mayoría con un 63% indicaron “Nunca” desarrolla habilidades recreativas con sus compañeros, un 31% indicó que “A veces”, esto sugiere que algunos estudiantes participan ocasionalmente en actividades recreativas con sus compañeros y en porcentaje minoritario de 6% manifestaron que “Siempre”, esto indica que solo un pequeño grupo de estudiantes se involucra de manera regular en actividades recreativas y de juego con sus compañeros. Sin embargo, en el post test, después de aplicar los juegos educativos se evidencia que las respuestas cambiaron para el lado positivo ya que un 75% indica que “Siempre”, este aumento sustancial sugiere que la mayoría de los estudiantes ahora participan de manera regular en actividades recreativas y de juego con sus compañeros, un 19% indica que “A veces”, lo que muestra que algunos estudiantes aún no participan de manera constante, pero lo hacen en ocasiones y en porcentaje minoritario de 6% indicó que “Nunca”, ello indica que algunos estudiantes que aún no han experimentado los beneficios de los juegos educativos o que enfrentan barreras personales para participar en actividades recreativas.

Tabla 2

Frecuencia de resultado respecto al indicador “Intercambien experiencias, gustos y preferencias con sus pares”

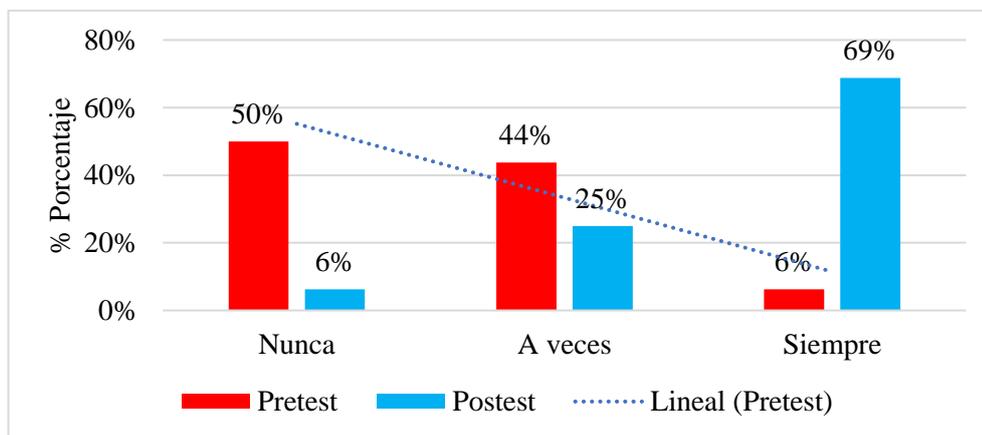
Escala Ordinal	Pretest		Pos test	
	fi	(%)	fi	(%)
Nunca	16	50%	2	6%
A veces	14	44%	8	25%
Siempre	2	6%	22	69%
Total	32	100.0%	32	100.0%

Fuente: Prueba sobre la amistad

Elaborado por: Los tesistas

Figura 2

Frecuencia de resultado respecto al indicador “Intercambian experiencias, gustos y preferencias con sus pares”



Fuente: Prueba sobre la amistad

Elaborado por: Los tesistas

Interpretación: Se observa que los estudiantes de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado, en su mayoría antes de la aplicación de los juegos educativos para fortalecer los valores humanos, en su mayoría con un 50% indicaron “Nunca” intercambian experiencias, gustos y preferencias con sus pares, un 44% indicó que “A veces”, ello muestra que algunas veces se sienten más abiertos a compartir y relacionarse con los demás, pero no lo hacen de manera consistente y en porcentaje minoritario de 6% manifestaron que “Siempre”, ello indica que existe una pequeña parte de la población estudiantil que tiene una actitud más abierta hacia la interacción y la comunicación con sus compañeros. Sin embargo, en el post test, después de aplicar los juegos educativos se evidencia que las respuestas cambiaron para el lado positivo ya que un 69% indica que “Siempre”, ello muestra que los estudiantes ahora tienen una mayor disposición y compromiso para compartir y comunicarse con sus compañeros, un 25% indica que “A veces”, indica que algunos estudiantes tienen momentos en los que no se sienten tan abiertos o comprometidos para compartir con sus pares y en porcentaje minoritario de 6% indicó que “Nunca”, muestra que una pequeña parte de los estudiantes aún no ha experimentado un cambio positivo en su disposición para comunicarse y compartir con los demás.

Tabla 3

Frecuencia de resultado respecto al indicador “Realiza juegos para interacción de un correcto proceso psicosocial y moral”

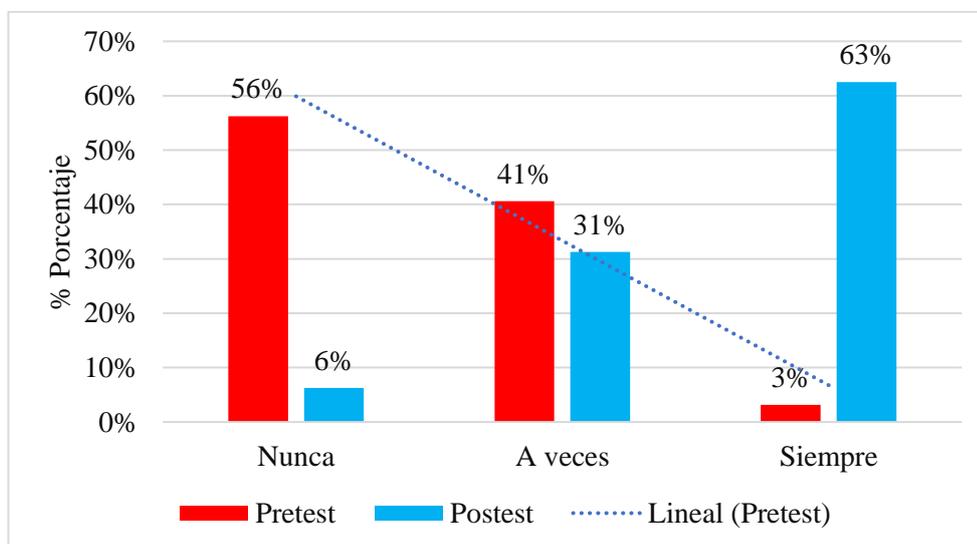
Escala Ordinal	Pretest		Pos test	
	fi	(%)	fi	(%)
Nunca	18	56%	2	6%
A veces	13	41%	10	31%
Siempre	1	3%	20	63%
Total	32	100.0%	32	100.0%

Fuente: Prueba sobre la amistad

Elaborado por: Los tesistas

Figura 3

Frecuencia de resultado respecto al indicador “Realiza juegos para interacción de un correcto proceso psicosocial y moral”



Fuente: Prueba sobre la amistad

Elaborado por: Los tesistas

Interpretación: Se observa que los estudiantes de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado, en su mayoría antes de la aplicación de los juegos educativos para fortalecer los valores humanos, en su mayoría con un 56% indicaron “Nunca” realizan juegos para interacción de un correcto proceso psicosocial y moral, un

41% indicó que “A veces”, lo que implica que tienen cierta exposición a estas actividades, pero no de manera constante o sistemática y en porcentaje minoritario de 3% manifestaron que “Siempre”, estos estudiantes están expuestos de manera constante a juegos educativos que promueven el desarrollo psicosocial y moral. Sin embargo, en el post test, después de aplicar los juegos educativos se evidencia que las respuestas cambiaron para el lado positivo ya que un 62% indica que “Siempre”, esto indica que la mayoría de los estudiantes ahora están involucrados regularmente en actividades lúdicas que promueven el desarrollo de habilidades sociales y morales. Un 31% indica que “A veces”, indica que hay una cantidad considerable de estudiantes que tienen cierta exposición a los juegos educativos y en porcentaje minoritario de 6% indicó que “Nunca”, este porcentaje ha disminuido en comparación con los resultados anteriores, lo que sugiere que la implementación de los juegos educativos ha tenido un impacto positivo en la participación de los estudiantes en estas actividades.

Tabla 4

Frecuencia de resultado respecto al indicador “Logra en todo momento comunicarse y sobre todo coopera para una buena relación con sus pares”

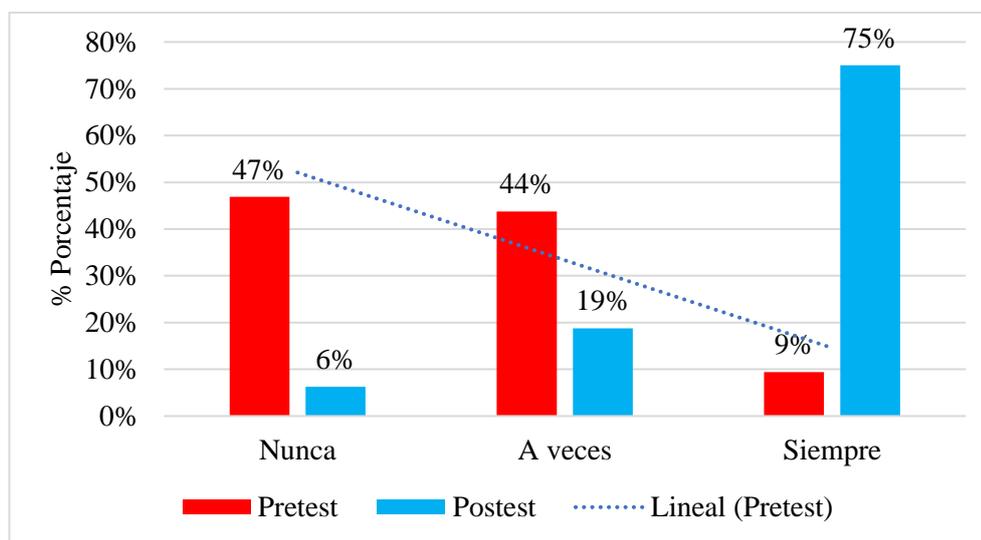
Escala Ordinal	Pretest		Pos test	
	fi	(%)	fi	(%)
Nunca	15	47%	2	6%
A veces	14	44%	6	19%
Siempre	3	9%	24	75%
Total	32	100.0%	32	100.0%

Fuente: Prueba sobre la amistad.

Elaborado por: Los tesistas

Figura 4

Frecuencia de resultado respecto al indicador “Logra en todo momento comunicarse y sobre todo coopera para una buena relación con sus pares”



Fuente: Prueba sobre la amistad

Elaborado por: Los tesistas

Interpretación: En su mayoría antes de la aplicación de los juegos educativos para fortalecer los valores humanos, en su mayoría con un 47% indicaron “Nunca” logran en todo momento comunicarse y sobre todo coopera para una buena relación con sus pares, un 44% indicó que “A veces”, esto indica que existen algunos obstáculos o desafíos en la comunicación y la cooperación entre los estudiantes y en porcentaje minoritario de 9% manifestaron que “Siempre” no tienen habilidades sólidas en cuanto a la comunicación y la cooperación, y no logran mantener una buena relación con sus compañeros de manera constante. Sin embargo, en el post test, después de aplicar los juegos educativos se evidencia que las respuestas cambiaron para el lado positivo ya que un 75% indica que “Siempre”, ello evidencia que la mayoría de los estudiantes ahora tienen habilidades sólidas en cuanto a la comunicación y la cooperación, un 19% indica que “A veces”, muestra que hay momentos en los que los estudiantes no pueden enfrentar desafíos en la comunicación y la cooperación y en porcentaje minoritario de 6% indicó que “Nunca”, ello muestra que algunos alumnos aun no logran mejorar sus capacidades comunicativas e interpersonales.

Tabla 5

Frecuencia de resultado respecto al indicador “Promueve la resolución de problemas frente a conflictos con sus pares”

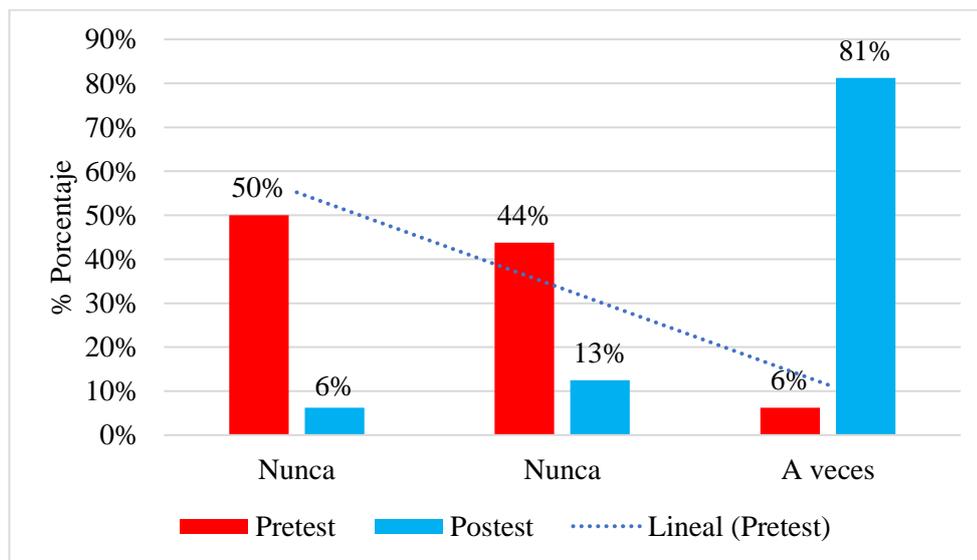
Escala Ordinal	Pretest		Pos test	
	fi	(%)	fi	(%)
Nunca	16	50%	2	6%
A veces	14	44%	4	13%
Siempre	2	6%	26	81%
Total	32	100.0%	32	100.0%

Fuente: Prueba sobre la amistad

Elaborado por: Los tesistas

Figura 5

Frecuencia de resultado respecto al indicador “Promueve la resolución de problemas frente a conflictos con sus pares”



Fuente: Prueba sobre la amistad

Elaborado por: Los tesistas

Interpretación: Se observa que los estudiantes de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado, en su mayoría antes de la aplicación de los juegos educativos para fortalecer los valores humanos, en su mayoría con un 50% indicaron “Nunca” promueven la resolución de problemas frente a conflictos con sus pares, un 44% indicó que “A veces”, ello significa que en ciertas situaciones estaban dispuestos a abordar los conflictos y buscar soluciones, pero no de manera consistente y en porcentaje minoritario de 6% manifestaron que “Siempre”, ello evidencia que estaban comprometidos con la búsqueda de soluciones y la promoción de valores humanos en situaciones conflictivas. Sin embargo, en el post test, después de aplicar los juegos educativos se evidencia que las respuestas cambiaron para el lado positivo ya que un 81% indica que “Siempre”, esto sugiere que la mayoría de los estudiantes se volvieron más activos y comprometidos en encontrar soluciones constructivas cuando enfrentaban conflictos con sus pares, un 13% indica que “A veces”, esto indica que estos estudiantes están en proceso de adquirir habilidades para resolver problemas y aún están trabajando en su aplicación consistente y en porcentaje minoritario de 6% indicó que “Nunca”, ello muestra que existe un grupo minoritario de estudiantes que no han logrado internalizar las habilidades de resolución de problemas. Esto podría indicar la necesidad de seguir brindando apoyo y refuerzo en este aspecto.

DIMENSIÓN: Confianza

Tabla 6

Frecuencia de resultado respecto al indicador “No demuestra vulnerabilidad dentro del aula”

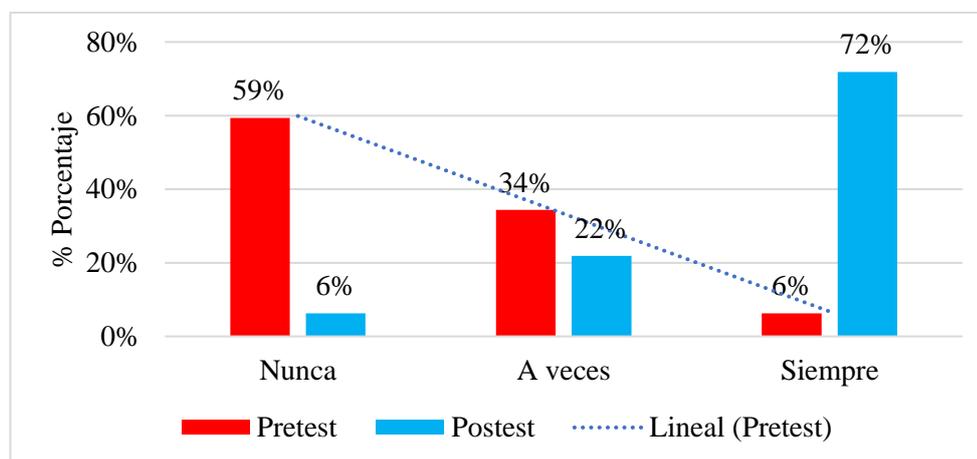
Escala Ordinal	Pretest		Pos test	
	fi	(%)	fi	(%)
Nunca	19	59%	2	6%
A veces	11	34%	7	22%
Siempre	2	6%	23	72%
Total	32	100.0%	32	100.0%

Fuente: Prueba sobre la confianza

Elaborado por: Los tesisistas

Figura 6

Frecuencia de resultado respecto al indicador “No demuestra vulnerabilidad dentro del aula”



Fuente: Prueba sobre la amistad

Elaborado por: Los tesistas

Interpretación: Se observa que en su mayoría antes de la aplicación de los juegos educativos para fortalecer los valores humanos, en su mayoría con un 59% indicaron “Nunca” demuestra vulnerabilidad dentro del aula, un 34% indicó que “A veces”, ello evidencia que solo en algunas ocasiones se sentían lo suficientemente seguros como para mostrar su vulnerabilidad y en porcentaje minoritario de 6% manifestaron que “Siempre”, ello indica que solo un grupo minoritario de estudiantes estaba dispuesto a compartir abiertamente sus emociones y vulnerabilidades en el aula. Sin embargo, en el post test, después de aplicar los juegos educativos se evidencia que las respuestas cambiaron para el lado positivo ya que un 72% indica que “Siempre”, ello muestra que hubo un aumento significativo en la disposición de los estudiantes para compartir sus emociones y ser vulnerables en el entorno escolar, un 22% indica que “A veces”, ello evidencia que aún hay un grupo más pequeño de estudiantes que muestran su vulnerabilidad solo en ciertas ocasiones y en porcentaje minoritario de 6% indicó que “Nunca”, ello muestra que hay algunos estudiantes que tienen dificultades para mostrar su vulnerabilidad incluso después de la intervención de los juegos educativos.

Tabla 7

Frecuencia de resultado respecto al indicador “Siempre dice la verdad”

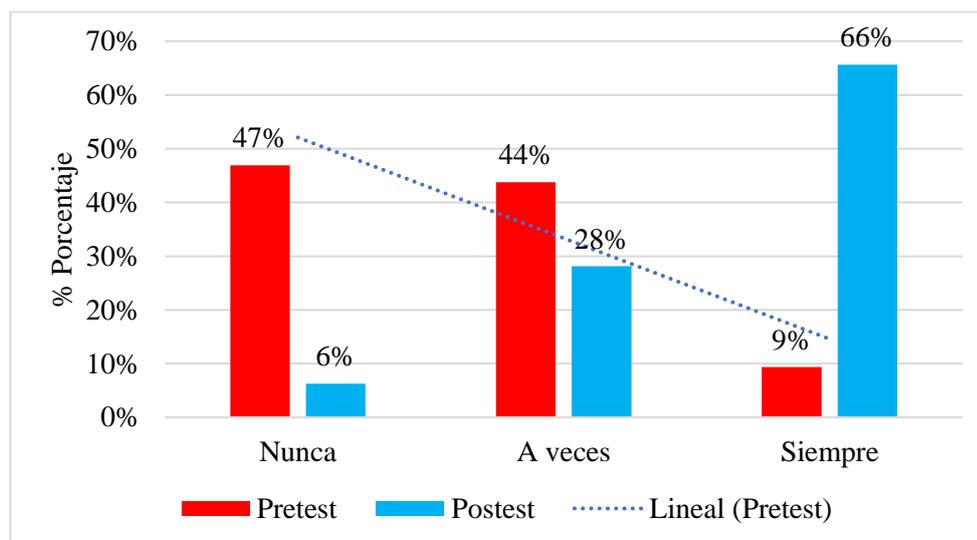
Escala Ordinal	Pretest		Pos test	
	fi	(%)	fi	(%)
Nunca	15	47%	2	6%
A veces	14	44%	9	28%
Siempre	3	9%	21	66%
Total	32	100.0%	32	100.0%

Fuente: Prueba sobre la confianza

Elaborado por: Los tesistas

Figura 7

Frecuencia de resultado respecto al indicador “Siempre dice la verdad”



Fuente: Prueba sobre la amistad

Elaborado por: Los tesistas

Interpretación: Se observa que los estudiantes de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado, en su mayoría antes de la aplicación de los juegos educativos para fortalecer los valores humanos, en su mayoría con un 47% indicaron “Nunca” dicen la verdad, un 44% indicó que “A veces”, lo que implica que existía cierta inconsistencia en su comportamiento honesto y en porcentaje minoritario de 9% manifestaron que “Siempre”, lo que indica que solo una minoría de estudiantes se esforzaba por ser honesta en todo momento. Sin embargo, en el post test, después

de aplicar los juegos educativos se evidencia que las respuestas cambiaron para el lado positivo ya que un 66% indica que “Siempre”, lo que refleja un aumento significativo en la disposición de los estudiantes para ser honestos en sus acciones y comunicaciones, un 28% indica que “A veces”, lo que sugiere que aún hay algunos estudiantes que pueden enfrentar desafíos en mantener una honestidad constante y en porcentaje minoritario de 6% indicó que “Nunca”.

Tabla 8

Frecuencia de resultado respecto al indicador “Es coherente con respecto a lo que se hace y se comunica”

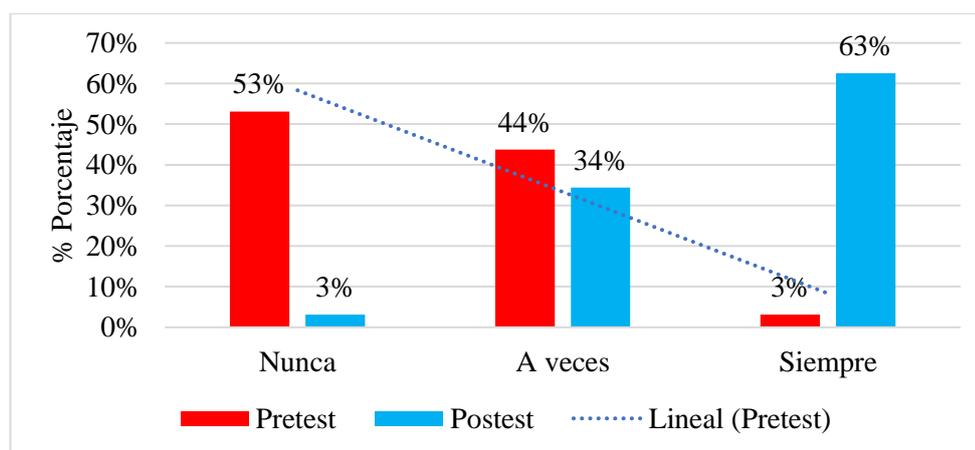
Escala Ordinal	Pretest		Pos test	
	fi	(%)	fi	(%)
Nunca	17	53%	1	3%
A veces	14	44%	11	34%
Siempre	1	3%	20	63%
Total	32	100.0%	32	100.0%

Fuente: Prueba sobre la confianza

Elaborado por: Los tesistas

Figura 8

Frecuencia de resultado respecto al indicador “Es coherente con respecto a lo que se hace y se comunica”



Fuente: Prueba sobre la amistad

Elaborado por: Los tesistas

Interpretación: Se observa que los estudiantes de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado, en su mayoría antes de la aplicación de los juegos educativos para fortalecer los valores humanos, en su mayoría con un 53% indicaron “Nunca” es coherente con respecto a lo que se hace y se comunica, un 44% indicó que “A veces”, lo que implica que existía cierta inconsistencia en su coherencia y en porcentaje minoritario de 3% manifestaron que “Siempre”, lo que indica que solo una minoría de estudiantes mostraba una alta consistencia en sus acciones y comunicaciones. Sin embargo, en el post test, después de aplicar los juegos educativos se evidencia que las respuestas cambiaron para el lado positivo ya que un 63% indica que “Siempre”, lo que refleja un aumento significativo en la disposición de los estudiantes para alinear sus acciones y comunicaciones, un 34% indica que “A veces”, lo que sugiere que algunos estudiantes aún enfrentaban desafíos ocasionales en mantener la coherencia y en porcentaje minoritario de 3% indicó que “Nunca”, ello evidencia que ha ciertos estudiantes se les dificulta ser coherentes con sus acciones.

Tabla 9

Frecuencia de resultado respecto al indicador “Exponer sus ideas y opiniones abriendo espacio a otras opiniones con sus pares”

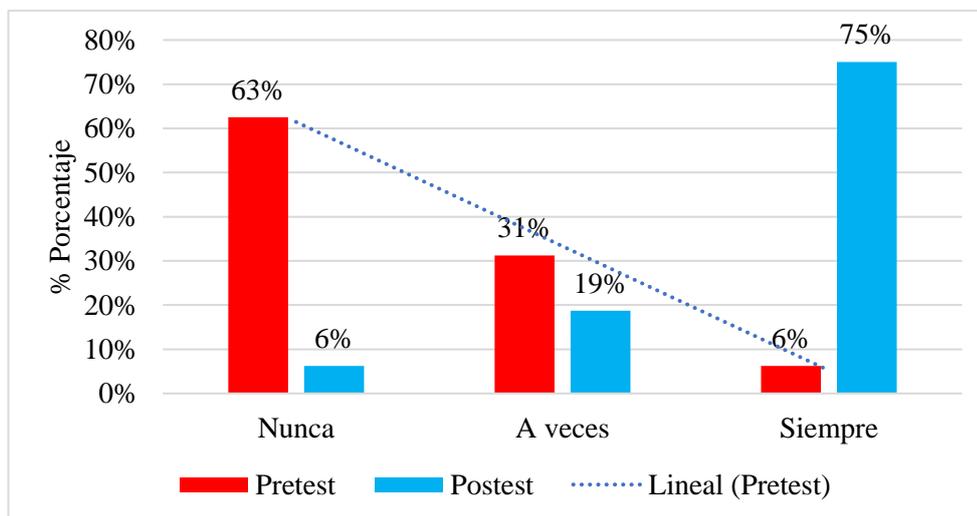
Escala Ordinal	Pretest		Pos test	
	fi	(%)	fi	(%)
Nunca	20	63%	2	6%
A veces	10	31%	6	19%
Siempre	2	6%	24	75%
Total	32	100.0%	32	100.0%

Fuente: Prueba sobre la confianza

Elaborado por: Los tesisistas

Figura 9

Frecuencia de resultado respecto al indicador “Exponer sus ideas y opiniones abriendo espacio a otras opiniones con sus pares”



Fuente: Prueba sobre la confianza

Elaborado por: Los tesistas

Interpretación: Se observa que los estudiantes en su mayoría antes de la aplicación de los juegos educativos para fortalecer los valores humanos, en su mayoría con un 63% indicaron “Nunca” expone sus ideas y opiniones abriendo espacio a otras opiniones con sus pares, un 31% indicó que “A veces”, lo que implica que solo en ciertas ocasiones estaban dispuestos a compartir y escuchar diferentes perspectivas y en porcentaje minoritario de 6% manifestaron que “Siempre”, o que indica que solo un grupo minoritario de estudiantes se destacaba por su participación activa y apertura al diálogo. Sin embargo, en el post test, después de aplicar los juegos educativos se evidencia que las respuestas cambiaron para el lado positivo ya que un 75% indica que “Siempre”, o que refleja un aumento significativo en la disposición de los estudiantes para compartir sus puntos de vista y abrir espacio a otras opiniones, un 16% indica que “A veces”, ello muestra que para algunos estudiantes enfrentan desafíos para ser consistentemente abiertos al diálogo y en porcentaje minoritario de 6% indicó que “Nunca”, ello evidencia que algunos alumnos no estaban dispuestos a participar activamente en el intercambio de ideas.

Tabla 10

Frecuencia de resultado respecto al indicador “Confía y cree en sí mismo”

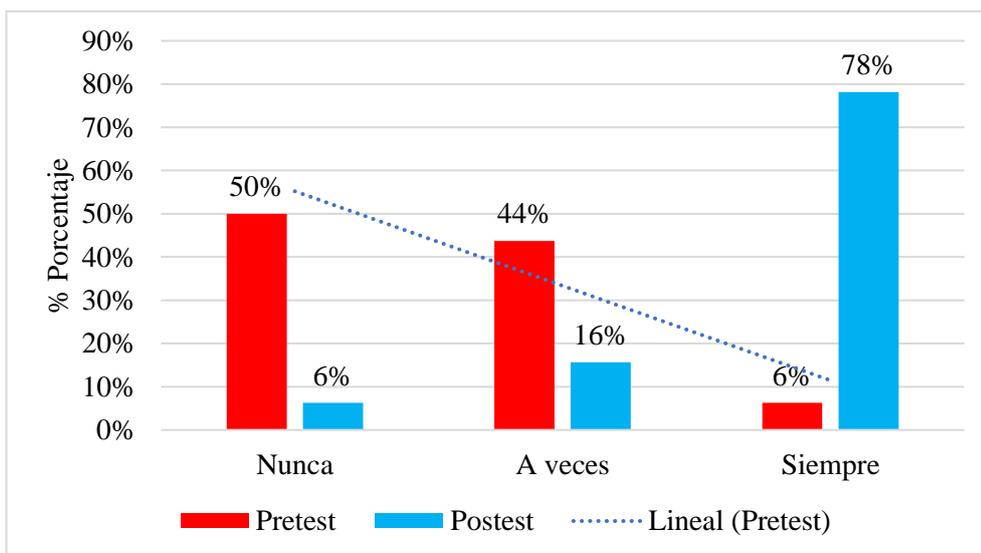
Escala Ordinal	Pretest		Pos test	
	fi	(%)	fi	(%)
Nunca	16	50%	2	6%
A veces	14	44%	5	16%
Siempre	2	6%	25	78%
Total	32	100.0%	32	100.0%

Fuente: Prueba sobre la confianza

Elaborado por: Los tesistas

Figura 10

Frecuencia de resultado respecto al indicador “Confía y cree en sí mismo”



Fuente: Prueba sobre la confianza

Elaborado por: Los tesistas

Interpretación: Antes de la aplicación de los juegos educativos con un 50% indicaron “Nunca” confía y cree en sí mismo, un 44% indicó que “A veces”, ello muestra que en ciertos momentos tenían más confianza y en porcentaje minoritario de 6% manifestaron que “Siempre”. Sin embargo, en el post test, después de aplicar los juegos educativos se evidencia que las respuestas cambiaron para el lado positivo ya que un 78% indica que “Siempre”, un 16% indica que “A veces” y en porcentaje minoritario de 6% indicó que “Nunca”.

DIMENSIÓN: Justicia**Tabla 11**

Frecuencia de resultado respecto al indicador “Busca siempre una solución amistosa ante cualquier conflicto”

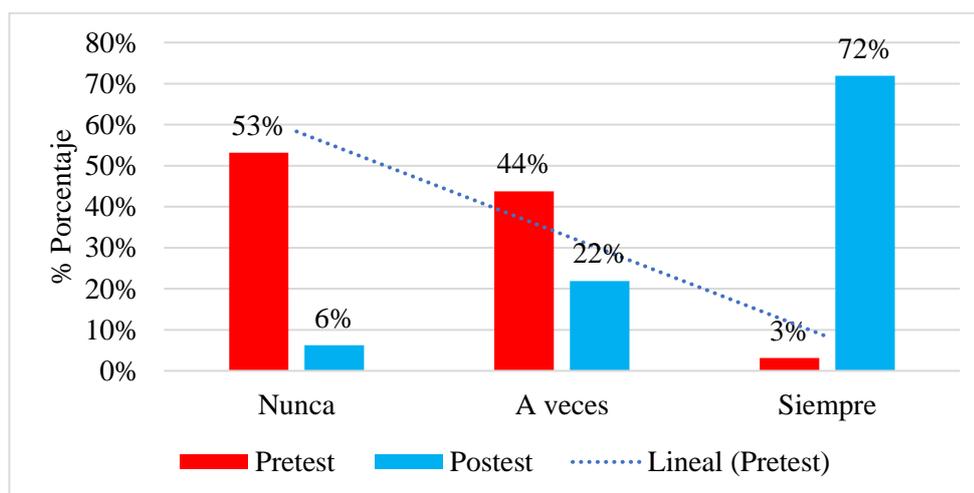
Escala Ordinal	Pretest		Pos test	
	fi	(%)	fi	(%)
Nunca	17	53%	2	6%
A veces	14	44%	7	22%
Siempre	1	3%	23	72%
Total	32	100.0%	32	100.0%

Fuente: Prueba sobre la justicia

Elaborado por: Los tesistas

Figura 11

Frecuencia de resultado respecto al indicador “Busca siempre una solución amistosa ante cualquier conflicto”



Fuente: Prueba sobre la justicia

Elaborado por: Los tesistas

Interpretación: Se observa que los estudiantes de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado, en su mayoría antes de la aplicación de los juegos educativos para fortalecer los valores humanos, en su mayoría con un 53% indicaron “Nunca” busca una solución amistosa ante cualquier conflicto, un 44% indicó que “A veces”, ello muestra que existe cierta ambigüedad en los estudiantes para resolver conflictos, y en porcentaje minoritario de 3% manifestaron que “Siempre” ello indica que solo un grupo minoritario de estudiantes mostraba una actitud constante hacia la resolución pacífica de conflictos. Sin embargo, en el post test, después de aplicar los juegos educativos se evidencia que las respuestas cambiaron para el lado positivo ya que un 72% indica que “Siempre”, lo que refleja un aumento significativo en la disposición de los estudiantes para resolver los conflictos de manera pacífica y amigable, un 22% indica que “A veces”, ello muestra que algunos estudiantes aún enfrentaban dificultades ocasionales para adoptar esta actitud y en porcentaje minoritario de 6% indicó que “Nunca”, ello evidencia que algunos estudiantes aun mostraban resistencia hacia la resolución pacífica de conflictos.

Tabla 12

Frecuencia de resultado respecto al indicador “Demuestra con mucha equidad y respeto acciones que merecen la solución a un problema en el aula”

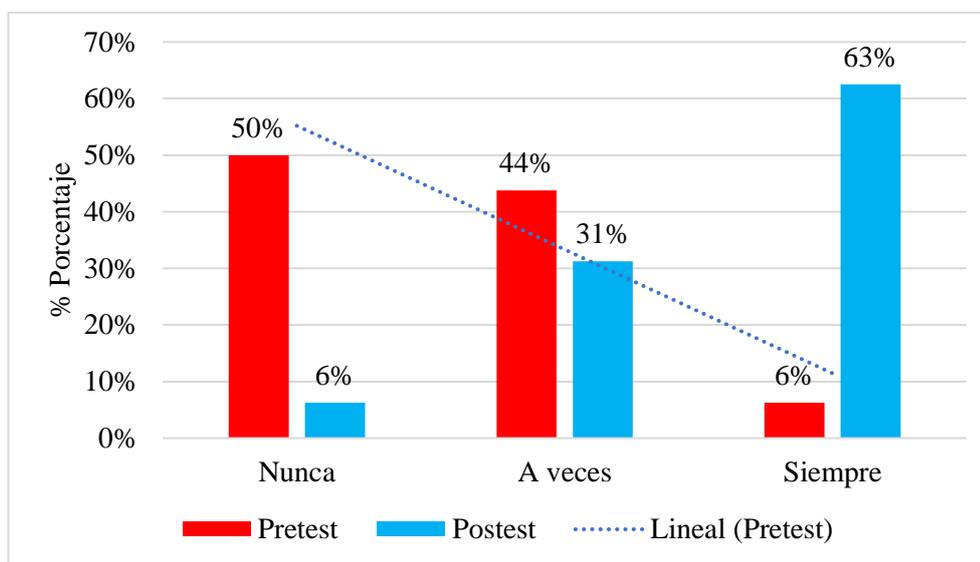
Escala Ordinal	Pretest		Pos test	
	fi	(%)	fi	(%)
Nunca	16	50%	2	6%
A veces	14	44%	10	31%
Siempre	2	6%	20	63%
Total	32	100.0%	32	100.0%

Fuente: Prueba sobre la justicia

Elaborado por: Los tesistas

Figura 12

Frecuencia de resultado respecto al indicador “Demuestra con mucha equidad y respeto acciones que merecen la solución a un problema en el aula”



Fuente: Prueba sobre la justicia

Elaborado por: Los testistas

Interpretación: En su mayoría antes de la aplicación de los juegos educativos para fortalecer los valores humanos, un 53% indicaron “Nunca” demuestran equidad y respeto acciones que merecen la solución a un problema en el aula, un 44% indicó que “A veces”, y en porcentaje minoritario de 6% manifestaron que “Siempre”, ello indica que solo un grupo minoritario de estudiantes se destacaba por su actitud constante hacia la equidad y el respeto. Sin embargo, en el post test, después de aplicar los juegos educativos se evidencia que las respuestas cambiaron para el lado positivo ya que un 63% indica que “Siempre”, o que refleja un aumento significativo en la disposición de los estudiantes para tratar los problemas y conflictos de manera justa y respetuosa, y un 31% indica que “A veces”, ello muestra que algunos estudiantes aún enfrentaban desafíos ocasionales en este aspecto y en porcentaje minoritario de 6% indicó que “Nunca”, ello evidencia que aún les cuesta ser equitativos y respetuosos al solucionar problemas.

Tabla 13

Frecuencia de resultado respecto al indicador “Promueve el diálogo ante alguna situación conflictiva dentro del aula”

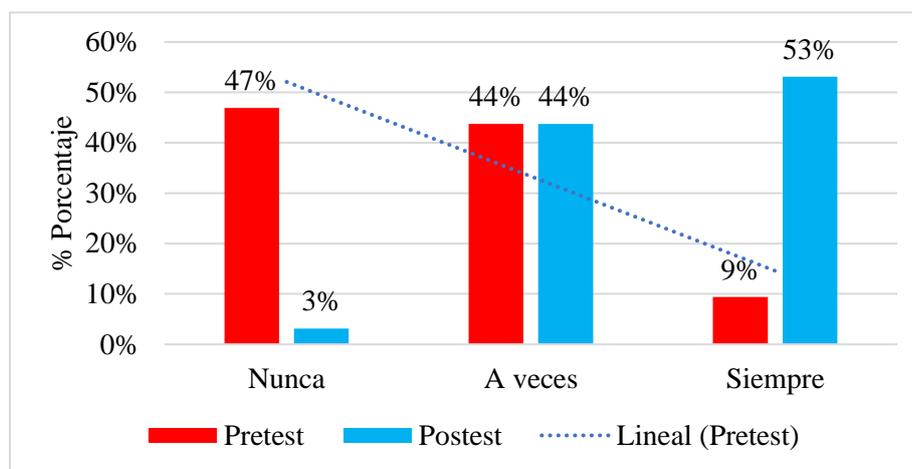
Escala Ordinal	Pretest		Pos test	
	fi	(%)	fi	(%)
Nunca	15	47%	1	3%
A veces	14	44%	14	44%
Siempre	3	9%	17	53%
Total	32	100.0%	32	100.0%

Fuente: Prueba sobre la justicia

Elaborado por: Los tesistas

Figura 13

Frecuencia de resultado respecto al indicador “Promueve el diálogo ante alguna situación conflictiva dentro del aula”



Fuente: Prueba sobre la justicia

Elaborado por: Los tesistas

Interpretación: Se observa que los estudiantes de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado, en su mayoría antes de la aplicación de los juegos educativos para fortalecer los valores humanos, en su mayoría con un 53% indicaron “Nunca” promueven el diálogo ante alguna situación conflictiva dentro del aula, un 44% indicó que “A veces”, ello evidencia existe una falta de confianza en sus habilidades para resolver conflictos a través del diálogo en porcentaje minoritario

de 9% manifestaron que “Siempre”, esto indica que algunos estudiantes ya tenían una actitud positiva hacia el diálogo como una herramienta para resolver conflictos. Sin embargo, en el post test, después de aplicar los juegos educativos se evidencia que las respuestas cambiaron para el lado positivo ya que un 53% indica que “Siempre”, ello refleja una mejora significativa en la disposición de los estudiantes para utilizar el diálogo como estrategia de resolución de conflictos, un 44% indica que “A veces”, ello muestra que los estudiantes han adquirido una mayor comprensión de la importancia del diálogo en la resolución de conflictos y en porcentaje minoritario de 3% indicó que “Nunca”, muestra que aún hay una proporción significativa de estudiantes que no utilizan el diálogo de manera constante en todas las situaciones conflictivas.

Tabla 14

Frecuencia de resultado respecto al indicador “Respetan las normas establecidas dentro del aula”

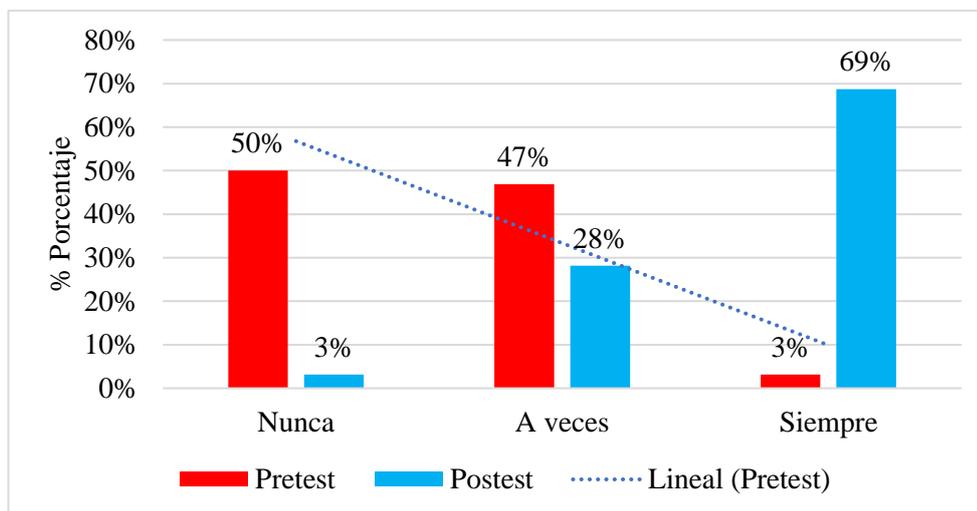
Escala Ordinal	Pretest		Pos test	
	fi	(%)	fi	(%)
Nunca	16	50%	1	3%
A veces	15	47%	9	28%
Siempre	1	3%	22	69%
Total	32	100.0%	32	100.0%

Fuente: Prueba sobre la justicia

Elaborado por: Los tesisistas

Figura 14

Frecuencia de resultado respecto al indicador “Respetan las normas establecidas dentro del aula”



Fuente: Prueba sobre la justicia

Elaborado por: Los tesistas

Interpretación: Se observa un 50% indicaron “Nunca” respetan las normas establecidas dentro del aula, un 47% indicó que “A veces”, esto evidencia que existe actitud inconsistente hacia el cumplimiento de las reglas y en porcentaje minoritario de 3% manifestaron que “Siempre”, lo que indica que solo una minoría tenía una actitud constante y comprometida hacia el cumplimiento de las normas. Sin embargo, en el post test, después de aplicar los juegos educativos se evidencia que las respuestas cambiaron para el lado positivo ya que un 69% indica que “Siempre”, esto representa un aumento significativo en comparación con la evaluación inicial, lo que sugiere que los juegos educativos tuvieron un impacto positivo en la actitud y el comportamiento de los estudiantes hacia el respeto de las normas, un 28% indica que “A veces”, esto muestra que los juegos educativos ayudaron a crear una mayor conciencia sobre la importancia del respeto de las normas y en porcentaje minoritario de 3% indicó que “Nunca”, ello evidencia que algunos a alumnos aún les cuesta respetar las normas establecidas.

Tabla 15

Frecuencia de resultado respecto al indicador “No permite algún maltrato escolar con sus pares”

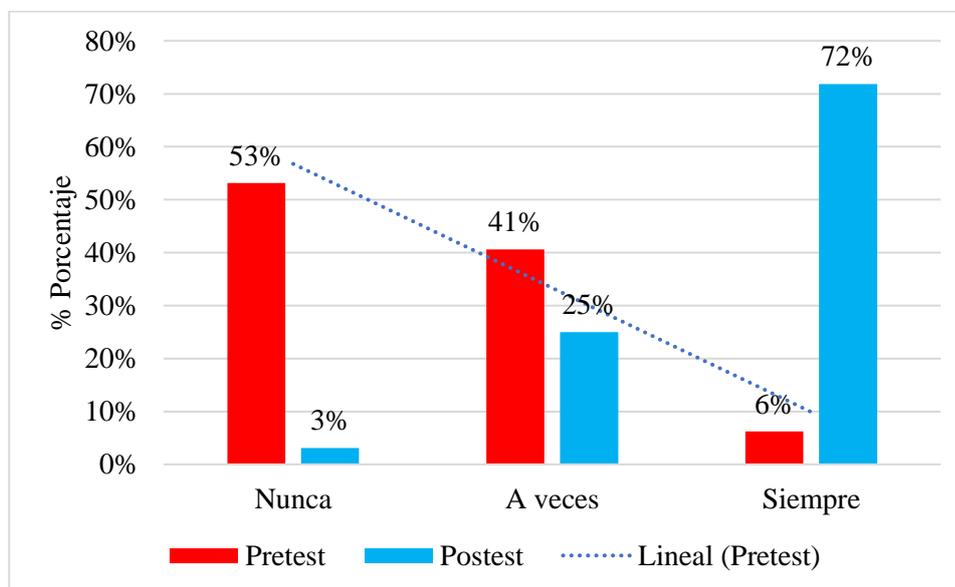
Escala Ordinal	Pretest		Pos test	
	fi	(%)	fi	(%)
Nunca	17	53%	1	3%
A veces	13	41%	8	25%
Siempre	2	6%	23	72%
Total	32	100.0%	32	100.0%

Fuente: Prueba sobre la justicia

Elaborado por: Los testistas

Figura 15

Frecuencia de resultado respecto al indicador “No permite algún maltrato escolar con sus pares”



Fuente: Prueba sobre la justicia

Elaborado por: Los testistas

Interpretación: Antes de la aplicación de los juegos educativos en su mayoría con un 53% indicaron “Nunca” permiten algún maltrato escolar con sus pares, un 41% indicó que “A veces”, y en porcentaje minoritario de 6% manifestaron que “Siempre”. Sin embargo, en el post test, después de aplicar los juegos educativos se evidencia que las respuestas cambiaron para el lado positivo ya que un 72% indica que “Siempre”, esto representa un impacto positivo en la actitud y el comportamiento de los estudiantes hacia la prevención del maltrato escolar, un 25% indica que “A veces” y en porcentaje minoritario de 3% indicó que “Nunca”

4.2 Análisis inferencial y/o contrastación de hipótesis

Prueba de la hipótesis general

HGi: Existe efectividad de los juegos educativos para fortalecer los Valores Humanos en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE “Leoncio Prado” Huánuco – 2023.

HG0: Existe efectividad de los juegos educativos para fortalecer los Valores Humanos en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE “Leoncio Prado” Huánuco – 2023.

Prueba de T de Student

Tabla 15

Medias del pre y post test

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	Pre_test	22.313	32	4.6381	.8199
	Post_test	39.844	32	6.5407	1.1563

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Pre_test & Post_test	32	.501	.003

Fuente: Prueba sobre T de Student

Elaborado por: Los tesisistas

Tabla 16*Prueba de muestras emparejadas*

		Diferencias emparejadas					t	Gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	Pre_test & Post_test	- 17.531 3	5.8198	1.0288	-19.6295	-15.4330	- 17.040	31	.000

*Fuente: Prueba sobre T de Student**Elaborado por: Los tesisistas*

Interpretación: Visualizamos la prueba de T de Student la cual se utilizó para comparar la efectividad de la variable independiente en la dependiente. Debido a que el valor de Sig. obtenido es 0.000, se considera que es inferior a 0.05 (5%) lo cual indica una diferencia estadísticamente significativa. Por ello se infiere que los juegos educativos fueron efectivos para fortalecer los valores humanos en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE "Leoncio Prado" en Huánuco. La evidencia proporcionada por el estudio sugiere que los juegos educativos tuvieron un impacto positivo y significativo en el fortalecimiento de los valores humanos en los estudiantes. Estos resultados respaldan la hipótesis de investigación planteada y sugieren que los juegos educativos tienen un impacto positivo y significativo en el desarrollo de los valores humanos en los estudiantes.

Prueba de las hipótesis específicas

- Hi1: El nivel de efectividad de los Valores Humanos no es significativo en la amistad, confianza y justicia antes de la aplicación de los juegos educativos en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE "Leoncio Prado" Huánuco – 2023.
- Hi2: La aplicación de los juegos educativos fortalece significativamente los Valores Humanos de la amistad, confianza y justicia en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE "Leoncio Prado" Huánuco – 2023.
- Hi3: El nivel de efectividad de los Valores Humanos es significativo en la amistad, confianza y justicia después de la aplicación de los juegos

educativos en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE “Leoncio Prado” Huánuco – 2023.

Prueba de T de Student

Tabla 17

Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas				t	gl	Sig. (bilateral)	
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior				Superior
Par 1	Pre & Post Dimensión 1	-5.9063	2.0535	.3630	-6.6466	-5.1659	-16.270	31	.000
Par 2	Pre & Post Dimensión 2	-5.7813	2.0118	.3556	-6.5066	-5.0559	-16.256	31	.000
Par 3	Pre & Post Dimensión 3	-5.8438	1.9195	.3393	-6.5358	-5.1517	-17.222	31	.000

Fuente: Prueba sobre T de Student

Elaborado por: Los testistas

Interpretación: Visualizamos la prueba de T de Student la cual se utilizó para comparar la efectividad de la variable independiente en las dimensiones amistad, confianza y justicia. En la tabla se observa que se obtuvo como resultado un valor de Sig. de 0.000 que es inferior a 0.05 (5%) para las tres dimensiones lo cual indica una diferencia estadísticamente significativa. Estos hallazgos respaldan la primera hipótesis específica alterna que indica que el nivel de efectividad de los valores humanos no es significativo en la amistad, confianza y justicia antes de la aplicación de los juegos educativos en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE “Leoncio Prado” Huánuco – 2023.

Además, aceptamos la segunda hipótesis específica es decir la aplicación de los juegos educativos fortalece significativamente los valores humanos de la amistad, confianza y justicia en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE “Leoncio Prado” Huánuco – 2023. Ya que se evidencia una mejora considerable en el post test para todas las dimensiones, demostrando que la aplicación de juegos educativos proporciona una experiencia práctica y lúdica

que facilita el aprendizaje y la comprensión de los valores humanos. Y que, a través de la participación activa, la reflexión, el modelado de comportamientos positivos y el refuerzo positivo, los estudiantes pueden fortalecer significativamente su comprensión y práctica de los valores.

También se acepta la tercera hipótesis alterna específica que afirmaba que el nivel de efectividad de los valores humanos es significativo en la amistad, confianza y justicia después de la aplicación de los juegos educativos. Los resultados sugieren que los juegos educativos fueron efectivos para fortalecer estos valores en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE "Leoncio Prado" en Huánuco". Debido a que hay diferencia entre el pre test y post test ya que $p=0,000$ y es menor a 0.05 o 5% en las tres dimensiones, lo cual indica una diferencia estadísticamente significativa.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN

5.1 Discusión de resultados

La discusión de los resultados obtenidos en este estudio destaca la evidencia proporcionada por la Prueba de T de Student, la cual comparó la efectividad de los juegos educativos como variable independiente en el fortalecimiento de los valores humanos como variable dependiente en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE "Leoncio Prado" en Huánuco. Los resultados revelaron que el valor de Sig. obtenido fue de 0.000, lo cual indica una diferencia estadísticamente significativa. Al ser inferior al umbral establecido de 0.05 (5%), se puede inferir que los juegos educativos fueron efectivos para fortalecer los valores humanos en los estudiantes. Este hallazgo señala una diferencia estadísticamente significativa entre las mediciones antes y después de la aplicación de los juegos educativos lo cual permitió aceptar la hipótesis alterna.

Es importante destacar que los resultados de este estudio son consistentes con la investigación previa de Orosco y Rivera (2022) quien concluyó que el programa “caritas felices” en los preescolares de la educación Básica Regular en el Nivel Inicial de la Institución Educativa Cooperativa Santa Isabel N° 577 Huancayo influye de manera favorable en el fortalecimiento de los valores, asimismo, los preescolares fortalecieron sus valores en las cuatro dimensiones que se consideró como importantes: solidaridad, responsabilidad, honestidad y respeto. Sin embargo, no guarda semejanza con lo hallado por Lezama y Jara (2023) quienes determinaron que no existe alguna relación significativa entre los valores morales y el juego didáctico en el salón de clases de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°230 Huayobamba, San Marcos – Cajamarca, lo cual evidencia la escasa interacción y desarrollo de los valores morales.

Asimismo, los hallazgos respaldan la primera hipótesis específica alterna que indica que el nivel de efectividad de los valores humanos no es significativo en la amistad, confianza y justicia antes de la aplicación de los juegos educativos en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE “Leoncio Prado” Huánuco – 2023. Debido a que la prueba de T de Student dio como resultado un valor de Sig.

de 0.000 que es inferior a 0.05 (5%) para las tres dimensiones lo cual indica una diferencia estadísticamente significativa.

Estos resultados se asemejan a lo hallado por Guerrero (2021) quien obtuvo como resultado que el 84% se encuentran en nivel bajo tras lo cual se busca que logren mejorar la práctica de valores morales mediante la aplicación de talleres lúdicos y así ellos aprendan no solo en lo cognitivo si no en su formación ética llevándolos así a una formación integral y alcancen un aprendizaje significativo, en este estudio, se midió el nivel actual de los valores morales en los estudiantes del nivel primario, demostrando que el 84% de los evaluados no muestra un nivel perfecto en el desarrollo de la práctica de valores.

También, los hallazgos respaldan la segunda hipótesis específica alterna es decir la aplicación de los juegos educativos fortalece significativamente los valores humanos de la amistad, confianza y justicia en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE "Leoncio Prado" Huánuco – 2023. Ya que se evidencia una mejora considerable en el post test para todas las dimensiones, demostrando que la aplicación de juegos educativos proporciona una experiencia práctica y lúdica que facilita el aprendizaje y la comprensión de los valores humanos.

Este resultado es similar a lo concluido por Rodríguez (2019) quien indica que el juego como herramienta didáctica suele ser de gran impacto para la comunidad educativa de esta institución, no solo por ser de construcción propia, lo que le da un plus a esta investigación, sino también, porque con cada una de las actividades que se plantean de manera lúdica y a través del juego, permiten afrontar la situación de pérdida de valores que se venían presentando en los estudiantes de este grado, lo cual favorece las relaciones personales e interpersonales; además de contribuir a una formación integral desde todas las áreas que se le trabajen al niño o niña, pues esta temática de los valores es transversal a cualquier disciplina.

Finalmente se acepta la tercera hipótesis específica que afirmaba que el nivel de efectividad de los valores humanos es significativo en la amistad, confianza y justicia después de la aplicación de los juegos educativos en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE "Leoncio Prado" en Huánuco". Debido a que hay diferencia entre el pre test y post test ya que $p=0,000$ y es menor

a 0.05 o 5% en las tres dimensiones, lo cual indica una diferencia estadísticamente significativa.

Este resultado guarda relación con lo hallado por Salazar (2019) quien concluye que la implementación de estrategias didácticas y lúdicas, fueron resultados de mayoría muy favorables, ya que cada una de las estrategias en su mayoría fueron positivas en un 80 % de las actividades desarrolladas dentro de la institución.

En conclusión, los resultados de este estudio respaldan la efectividad de los juegos educativos para fortalecer los valores humanos en los estudiantes. La evidencia proporcionada sugiere un impacto positivo y significativo de los juegos educativos en el desarrollo de los valores de amistad, confianza y justicia.

5.2 Aporte científico de la investigación

El aporte científico de esta tesis radica en la evidencia proporcionada que respalda la efectividad de los juegos educativos para fortalecer los valores humanos en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE "Leoncio Prado" en Huánuco. Este estudio utilizó la Prueba de T de Student para comparar la efectividad de los juegos educativos como variable independiente en el fortalecimiento de los valores humanos como variable dependiente. Los juegos educativos ofrecen una experiencia práctica y lúdica que fomenta la participación activa de los estudiantes, permitiéndoles vivenciar y comprender los valores humanos de manera significativa.

Este estudio contribuye al campo de la educación al brindar evidencia empírica sobre la efectividad de los juegos educativos en el fortalecimiento de los valores humanos. Estos hallazgos podrían ser utilizados por docentes, directivos escolares y diseñadores de currículos educativos para promover la implementación de estrategias basadas en juegos educativos que fomenten el desarrollo integral de los estudiantes, incluyendo su formación en valores.

De esta manera, se podrá profundizar en la comprensión de la relación entre los juegos educativos y el fortalecimiento de los valores humanos, y así contribuir de manera más sólida al campo educativo.

CONCLUSIONES

1. Se estableció la efectividad de los juegos educativos para fortalecer los Valores Humanos en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE “Leoncio Prado” Huánuco – 2023. Debido a que la prueba de T de Student dio un valor de Sig. de 0.000, que es inferior a 0.05 (5%) lo cual indica una diferencia estadísticamente significativa. Por ello se infiere que los juegos educativos fueron efectivos para fortalecer los valores humanos en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE “Leoncio Prado” en Huánuco.
2. Se determinó que el nivel de efectividad de los valores humanos en la amistad, confianza y justicia antes de la aplicación de los juegos educativos es bajo en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE “Leoncio Prado” Huánuco – 2023. Ya que se obtuvo como resultado un valor de Sig. de 0.000 que es inferior a 0.05 (5%) para las tres dimensiones lo cual indica una diferencia estadísticamente significativa.
3. Se aplicó la estrategia de los juegos educativos para fortalecer los valores humanos de la amistad, confianza y justicia en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE “Leoncio Prado” Huánuco – 2023. Demostrando que la aplicación de juegos educativos proporciona una experiencia práctica y lúdica que facilita el aprendizaje y la comprensión de los valores humanos.
4. Se estableció que el nivel de efectividad de los valores humanos en la amistad, confianza y justicia después de la aplicación de los juegos educativos es alto en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE “Leoncio Prado” Huánuco – 2023. Debido a que hay diferencia entre el pre test y post test ya que $p=0,000$ y es menor a 0.05 o 5% en las tres dimensiones, lo cual indica una diferencia estadísticamente significativa.

SUGERENCIAS

1. Al área directiva de la GUE “Leoncio Prado” Huánuco se les sugiere desarrollar una intervención basada en juegos educativos que esté específicamente diseñada para fortalecer los valores humanos en los estudiantes ya que se demostró que si tiene un nivel bajo es necesario que se haga uso de estrategias como los juegos para mejorar ese nivel. Además, deben de capacitar a los docentes para integrar los valores en todas las áreas curriculares, de esta manera ellos puedan encontrar formas de integrar los valores en todas las áreas curriculares, relacionándolos con los contenidos y las actividades de cada asignatura.
2. A los docentes se les sugiere desarrollar actividades y proyectos que promuevan la amistad, la confianza y la justicia entre los estudiantes. Asimismo, a que fomenten un ambiente de aula inclusivo y seguro, donde todos los estudiantes se sientan valorados y respetados. Esto implica establecer normas claras de convivencia, promover el respeto mutuo y desarrollar estrategias para abordar el acoso escolar o cualquier forma de discriminación. Del mismo modo, fomentar el trabajo en equipo y la colaboración a través de la aplicación de juegos cooperativos y las actividades grupales puedan promover la amistad, la confianza y la justicia. Los docentes pueden organizar actividades en las que los estudiantes trabajen juntos para lograr un objetivo común, fomentando así la colaboración y el respeto mutuo.
3. Contar con el apoyo de las familias para fortalecer los valores humanos. Los docentes pueden organizar reuniones o talleres para compartir con los padres y madres estrategias que pueden implementarse tanto en el hogar como en la escuela para reforzar los valores humanos.
4. Finalmente se sugiere realizar investigaciones adicionales que aborden otras dimensiones de los valores humanos y examinen el impacto a largo plazo de los juegos educativos en el desarrollo de los valores en diferentes contextos educativos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Cantillo, D. y García, D. (2020). *La lúdica como estrategia para fomentar valores en la convivencia escolar* [Tesis de pregrado, Corporación Universidad de la Costa (CUC)]. Repositorio CUC.
- Rodríguez, P.(2019). *El juego como herramienta didáctica para fomentar los valores en los estudiantes del nivel de transición de la Institución Educativa Construyendo Futuro* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Abierta Y A Distancia - Unad Escuela De Ciencias De La Educación -Ecedu].
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/34635>
- Jara, J. (2013). *Los valores morales y su influencia en el comportamiento social de las niñas y niños del quinto grado de educación general básica del Centro Escolar Experimental N° 1 “Eloy Alfaro* [Tesis de pregrado, ubicado en la parroquia San Blas, Del Cantón Quito, Provincia de Pichincha].
<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/5664>
- Guerrero, J. (2021). *Talleres lúdicos para mejorar la práctica de valores en niños de cuarto grado de educación primaria* [Tesis de pregrado, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. Respositorio USAT.
- Orosco, C., y Rivera, E.(2022). *Programa de juegos educativos Caritas felices y valores en preescolares del distrito de Huancayo* [Tesis de pregrado, San Marcos – Cajamarca].
<https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/11229>
- Salazar, J. (2019). *Estrategias didácticas y lúdicas para fomentar los valores en el aula de cuarto grado* [Tesis de pregrado, Escuela Veinte de Noviembre de Cedral San Luis Potosí].
- Juárez, G. (2020). *Teoría de los valores de Max Scheler, para la práctica de valores, de directivos y docentes, en el proceso de gestión, de la Institución Educativa N° 10160 “Rosa de América”- Lagartera- Mórrope* [Tesis de Postgrado, Universidad Nacional“Pedro Ruiz Gallo”- Lambayeque - Perú].

- Chávez, C. (2019). *Medios de comunicación en la formación de valores sociales de los estudiantes del nivel secundario del colegio nacional* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Hermilio Valdizán, Huánuco - Perú].
- Liberato, J. (2015). *Nivel de conocimiento sobre los valores e interpretación del hemograma en alumnos de la EAP de Odontología UNHEVAL de Huánuco – 2014* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Hermilio Valdizán, Huánuco - Perú].
- Delgado, M. (1993). La bondad del juego, pero... *Dialnet*, volumen(07), https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2124/Fajardo_Nury_L%C3%B3pez_Jorge_2018.pdf?sequence=1
- Hernández, R. (2011). *Metodología de la investigación* (3ra ed.). Editorial McGraw-Hill Interamericana de España S. L.
- Tamayo, M. (2006). *El proceso de la investigación científica* (2da ed.). Editorial Limusa.
- Lezama, B., y Jara, I. (2023). *El uso del juego didáctico como herramienta para mediar los valores morales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Huayobamba* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio
- Rodríguez, M. (2019). *El juego como herramienta didáctica para fomentar los valores en los estudiantes del nivel de transición de la Institución Educativa Constituyente* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Abierta y Distancia]. Repositorio UNAD.
- Salazar, J. (2019). *Estrategias didácticas y lúdicas para fomentar los valores en el aula de cuarto grado* [Tesis de pregrado, Universidad de Educación Normal]. Repositorio

ANEXO

TÍTULO: JUEGOS EDUCATIVOS PARA FORTALECER LOS VALORES HUMANOS EN EL NIVEL PRIMARIA DE LA GUE LEONCIO PRADO, HUÁNUCO - 2023.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	OPERACIÓN DE LAS VARIABLES		METODOLOGÍA
				DIMENSIONES	INDICADORES	
<p>PROBLEMA GENERAL ¿Cuál es la efectividad de los juegos educativos para fortalecer los Valores Humanos en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE “Leoncio Prado” Huánuco - 2023?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS ¿Cuál es el nivel de los Valores Humanos en la amistad, confianza y justicia antes de la aplicación de los juegos educativos en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE “Leoncio Prado” Huánuco - 2023?</p> <p>¿Cuál es la estrategia de la aplicación de los juegos educativos para fortalecer los Valores Humanos de la amistad, confianza y justicia en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE “Leoncio Prado” Huánuco - 2023?</p> <p>¿Cuál es el nivel de los Valores Humanos en la amistad, confianza y justicia antes de la aplicación de los juegos educativos en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE “Leoncio Prado” Huánuco - 2023?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Establecer la efectividad de los juegos educativos para fortalecer los Valores Humanos en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE “Leoncio Prado” Huánuco – 2023.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS Determinar el nivel de efectividad de los Valores Humanos en la amistad, confianza y justicia antes de los juegos educativos en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE “Leoncio Prado” Huánuco – 2023.</p> <p>Aplicar la estrategia de los juegos educativos para fortalecer los Valores Humanos de la amistad, confianza y justicia en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE “Leoncio Prado” Huánuco – 2023.</p> <p>Establecer el nivel de efectividad de los Valores Humanos en la amistad, confianza y justicia antes de los juegos educativos en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE “Leoncio Prado” Huánuco – 2023.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL Existe efectividad de los juegos educativos para fortalecer los Valores Humanos en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE “Leoncio Prado” Huánuco – 2023.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS El nivel de efectividad de los Valores Humanos no es significativo en la amistad, confianza y justicia antes de la aplicación de los juegos educativos en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE “Leoncio Prado” Huánuco – 2023.</p> <p>La aplicación de los juegos educativos fortalece significativamente los Valores Humanos de la amistad, confianza y justicia en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE “Leoncio Prado” Huánuco – 2023.</p> <p>El nivel de efectividad de los Valores Humanos es significativo en la amistad, confianza y justicia antes de la aplicación de los juegos educativos en los estudiantes del quinto grado de primaria de la GUE “Leoncio Prado” Huánuco – 2023.</p>	V.I. LOS JUEGOS EDUCATIVOS	JUEGOS DE MEMORIA	<ul style="list-style-type: none"> Realiza ejercicios sobre el fortalecimiento de su mente. Ejecuta actividades donde consiste en encontrar los pares con la misma figura impresa utilizando la memoria. Ejecuta actividades con libretos escritos que fomentando la amistad, confianza y justicia. Realiza figuras pintando en una cartulina donde fomenta la amistad, la confianza y la justicia. Estimula su pensamiento recordando algunas frases con el propósito de estimular su mente. 	<p>Población: Todos los alumnos matriculados en el quinto grado de Primaria de la GUE “Leoncio Prado” Huánuco – 2023. Total 1091 estudiantes.</p> <p>Muestra: GE: quinto “A” (32). En un sólo grupo de trabajo.</p> <p>Nivel de investigación: Aplicativo-experimental.</p> <p>Tipo: Explicativa – cuantitativa.</p> <p>Diseño de investigación: Pre - experimental.</p> <p>Técnicas: Observación. Sesiones. Programa. Lista de cotejo</p> <p>Técnica de procesamiento de datos. Paquete estadístico SPSS. y el programa Excel. Técnica de prueba piloto.</p>
				JUEGOS DE ATENCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones dentro del aula con actividades de la vida diaria relacionada a la práctica de valores en estudio. Efectúa juegos de atención sostenida. Memoriza frases alusivas a los valores de amistad, confianza y justicia. Capta correctamente el mensaje de textos sobre los valores de amistad, confianza y justicia. Expresan opiniones recordando algunos acontecimientos sobre los tres valores de estudio. 	
				JUEGOS CONDUCTUALES	<ul style="list-style-type: none"> Dramatiza cuentos con mensaje de amistad, confianza y justicia. Crea libretos pequeños con mensajes de amistad, confianza y justicia. Ejecuta pequeñas frases sobre amistad, confianza y justicia. Interactúa con párrafos escritos dándole importancia a la amistad, confianza y justicia. Promueve una convivencia saludable evitando el maltrato escolar con sus pares. 	
			V.D. VALORES HUMANOS	AMISTAD	<ul style="list-style-type: none"> Desarrolla habilidades recreativas con sus compañeros. Intercambian experiencias, gustos y preferencias con sus pares. Realiza juegos para interacción de un correcto proceso psicosocial y moral. Logra en todo momento comunicarse y sobre todo coopera para una buena relación con sus pares. Promueve la resolución de problemas frente a conflictos con sus pares. 	
				CONFIANZA	<ul style="list-style-type: none"> Demuestran dicha vulnerabilidad dentro del aula. Siempre dice la verdad. Es coherente con respecto a lo que se hace y se comunica. Exponer sus ideas y opiniones abriendo espacio a otras opiniones con sus pares. Confía y cree en sí mismo. 	
				JUSTICIA	<ul style="list-style-type: none"> Busca siempre una solución amistosa ante cualquier conflicto. Demuestra con mucha equidad y respeto acciones que merecen la solución a un problema en el aula. Promueve el diálogo ante alguna situación conflictiva dentro del aula. Respetan las normas establecidas dentro del aula. No permite algún maltrato escolar con sus pares. 	

ANEXO 02
Consentimiento informado

El presente documento es un consentir sobre nuestro trabajo de investigación presentada a la Facultad de Ciencias de la Educación de la Escuela Profesional de Educación Primaria.

Investigadores:

DIONICIO ISIDRO, NILA ADA

HUAMAN SERRANO, GONZALO

Título proyecto

JUEGOS EDUCATIVOS PARA FORTALECER LOS VALORES HUMANOS EN EL NIVEL PRIMARIA DE LA GUE LEONCIO PRADO, HUÁNUCO - 2023.

1. Declaramos que hemos elaborado el proyecto de investigación, respetando las normas de grados y títulos de la Facultad de Educación, vigente dentro del Reglamento aprobado, con Resolución Consejo Universitario N° 1538- 2020- UNHEVAL, el 14 de setiembre de 2020.
2. Remito nuestro documento de Consentimiento Informado, fechado y firmado. Donde aceptamos las características y el objetivo del estudio, así como los posibles beneficios y riesgos del mismo.
3. Contaremos con el tiempo y la oportunidad para realizar el siguiente trabajo de investigación, donde tendremos el apoyo de nuestro asesor. Todas las dudas lo solucionaremos conjuntamente con él.
4. Se nos ha asegurado que se mantendrá la confidencialidad de nuestro trabajo de investigación y nuestros datos.
5. El consentimiento lo otorgamos de manera voluntaria y sabemos que tenemos la libertad de tomar decisiones sobre nuestro estudio realizado en cualquier momento.

Damos el consentimiento para la participación en el estudio propuesto.

DIONICIO ISIDRO, NILA ADA

HUAMAN SERRANO, GONZALO

ANEXO 03
INSTRUMENTO

LISTA DE COTEJO PARA MEDIR LOS VALORES HUMANOS: PRE TEST
– POS TEST

Apellidos y Nombres:

Grado:

Sección:

Fecha: .../.../2023

N°	INDICADORES	Siempre	A veces	Nunca
DIMENSIÓN: Amistad				
1	Desarrolla habilidades recreativas con sus compañeros.			
2	Intercambian experiencias, gustos y preferencias con sus pares.			
3	Realiza juegos para interacción de un correcto proceso psicosocial y moral.			
4	Logra en todo momento comunicarse y sobre todo coopera para una buena relación con sus pares.			
5	Promueve la resolución de problemas frente a conflictos con sus pares.			
DIMENSIÓN: Confianza				
6	No demuestra vulnerabilidad dentro del aula.			
7	Siempre dice la verdad.			
8	Es coherente con respecto a lo que se hace y se comunica.			
9	Exponer sus ideas y opiniones abriendo espacio a otras opiniones con sus pares.			
10	Confía y cree en sí mismo.			
DIMENSIÓN: Justicia				
11	Busca siempre una solución amistosa ante cualquier conflicto.			
12	Demuestra con mucha equidad y respeto acciones que merecen la solución a un problema en el aula.			
13	Promueve el diálogo ante alguna situación conflictiva dentro del aula.			
14	Respetan las normas establecidas dentro del aula.			
15	No permite algún maltrato escolar con sus pares.			



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN-HUÁNUCO
Facultad de Ciencias de la Educación
Unidad de Investigación
"Año de Unidad, la Paz y del Desarrollo"



CONSTANCIA DE SIMILITUD DE LA TESIS CON INVESTIGACIONES PREVIAS

El director de la Unidad de Investigación deja constancia que el trabajo de investigación: **JUEGOS EDUCATIVOS PARA FORTALECER LOS VALORES HUMANOS EN EL NIVEL PRIMARIA DE LA GUE LEONCIO PRADO, HUÁNUCO - 2023**; presentado por:

- Nila Ada DIONICIO ISIDRO
- Gonzalo HUAMAN SERRANO

De la Carrera Profesional De Educación Primaria, tiene 29% de similitud con investigaciones previas, según el software TURNITIN.

Por consiguiente, la tesis tiene **porcentaje de similitud permitido** para pregrado según Reglamento general de grados y títulos modificado de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco, 2022.

Se expide la presente constancia con el código N°0117-2023-UNHEVAL-FCE/UI, para los fines pertinentes.

Cayhuayna, 13 de julio de 2023.



Dr. Edwin Roger Esteban Rivera
Director de la Unidad de Investigación
Facultad de Ciencias de la Educación

NOMBRE DEL TRABAJO

JUEGOS EDUCATIVOS PARA FORTALECER LOS VALORES HUMANOS EN EL NIVEL PRIMARIA DE LA GUE LEONCIO PRADO, HUÁNUCO - 2023

AUTOR

HUAMAN SERRANO Gonzalo y DIONICIO ISIDRO Nila Ada

RECUENTO DE PALABRAS

23556 Words

RECUENTO DE CARACTERES

127481 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

88 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

962.7KB

FECHA DE ENTREGA

Jul 13, 2023 4:55 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Jul 13, 2023 4:57 PM GMT-5

● 29% de similitud general

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

- 28% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 23% Base de datos de trabajos entregados
- 0% 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



"Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo"

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILO VALDIZÁN-HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Huánuco, siendo las 15:00 horas, del día 22 de noviembre del 2023, reunidos en la Sala de Grados de la Facultad de Ciencias de la Educación los docentes que fueron designados como miembros del Jurado según Resolución N° 3083-2023-UNHEVAL-FCE/D de fecha 10 de noviembre de 2023, conformados por:

Mg Caleb Josué Miraval Trinidad Presidente
Mg Fidel Alvarado Echevarria Secretario
Mg Olinda Cárdenas Crisóstomo Vocal

Con el asesoramiento del Dr. Wilfredo Antonio SOTIL CORTAVARRÍA el (la) Bachiller: **Nila Ada DIONICIO ISIDRO** aspirante al Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Especialidad: **Educación Primaria**, se dio por iniciado el proceso de sustentación de la tesis titulada: **JUEGOS EDUCATIVOS PARA FORTALECER LOS VALORES HUMANOS EN EL NIVEL PRIMARIA DE LA GUE LEONCIO PRADO, HUÁNUCO-2023.**

Concluido el proceso de sustentación, cada miembro del jurado procedió a la evaluación del (de la) aspirante, teniendo presente los criterios de evaluación siguientes:

- Presentación personal	Deficiente: (00-13) ()
- Locución	Regular: (14) ()
- Equilibrio emocional	Bueno: (15-16) (<u>16</u>)
- Nivel de conocimiento	Muy Bueno: (17-18) ()
- Orden y coherencia	Excelente: (19-20) ()
- Habilidad para absolver preguntas	

Obteniendo, en consecuencia, el (la) titulado la nota de: DIECISEIS

Equivalente a: BUENO

Calificación que se realizó de acuerdo al Art. 78° del Reglamento General de Grados y Títulos Modificado de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

Los miembros del Jurado firman el ACTA en señal de conformidad, siendo a la: 4:40, horas del día 22 de noviembre de 2023.

CST
 PRESIDENTE
 DNI N° 22468212

[Firma]
 SECRETARIO
 DNI N° 22512017

[Firma]
 VOCAL
 DNI N° 22407985



"Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo"

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILO VALDIZÁN-HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Huánuco, siendo las 15:00 horas, del día 22 de noviembre del 2023, reunidos en la Sala de Grados de la Facultad de Ciencias de la Educación los docentes que fueron designados como miembros del Jurado según Resolución N° 3083-2023-UNHEVAL-FCE/D de fecha 10 de noviembre de 2023, conformados por:

Mg Caleb Josué Miraval Trinidad Presidente
Mg Fidel Alvarado Echevarría Secretario
Mg Olinda Cárdenas Crisóstomo Vocal

Con el asesoramiento del Dr. Wilfredo Antonio SOTIL CORTAVARRÍA el (la) Bachiller: **Gonzalo HUAMAN SERRANO** aspirante al Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Especialidad: **Educación Primaria**, se dio por iniciado el proceso de sustentación de la tesis titulada: **JUEGOS EDUCATIVOS PARA FORTALECER LOS VALORES HUMANOS EN EL NIVEL PRIMARIA DE LA GUE LEONCIO PRADO, HUÁNUCO-2023.**

Concluido el proceso de sustentación, cada miembro del jurado procedió a la evaluación del (de la) aspirante, teniendo presente los criterios de evaluación siguientes:

- Presentación personal	Deficiente: (00-13) ()
- Locución	Regular: (14) ()
- Equilibrio emocional	Bueno: (15-16) (<u>16</u>)
- Nivel de conocimiento	Muy Bueno: (17-18) ()
- Orden y coherencia	Excelente: (19-20) ()
- Habilidad para absolver preguntas	

Obteniendo, en consecuencia, el (la) titulado la nota de: DIECISEIS

Equivalente a: BUENO

Calificación que se realizó de acuerdo al Art. 78° del Reglamento General de Grados y Títulos Modificado de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

Los miembros del Jurado firman el ACTA en señal de conformidad, siendo a la: 4:40, horas del día 22 de noviembre de 2023.

Caleb
 PRESIDENTE
 DNI N° 22468212

Fidel
 SECRETARIO
 DNI N° 22512017

Olinda
 VOCAL
 DNI N° 22407985

ANEXO 06

Nota biográfica

NILA ADA DIONICIO ISIDRO, nació en la ciudad de Huánuco el 15 de agosto de 1996, distrito de Huánuco, provincia de Huánuco y departamento de Huánuco.

Es la penúltima hija del Sr. Juan Dionicio Lucas y la Sra. Felisa Isidro Silvestre, con domicilio en el Jr. Leoncio Prado N° 1655-B.

SUS ESTUDIOS:

NIVEL PRIMARIA: Lo realizó en la Institución Educativa N° 32046 “Daniel Alomía Robles”.

NIVEL SECUNDARIA: Lo llevó a cabo en la Institución Educativa Emblemática “Nuestra Señora de las Mercedes”- Huánuco.

ESTUDIO SUPERIOR: Lo desarrolló en la “Universidad Nacional Hermilio Valdizán” de Huánuco, Facultad de Ciencias de la Educación, Carrera Profesional de Educación Primaria; obteniendo el título profesional de Licenciada en Educación.

FORMACIÓN PROFESIONAL: Efectuó sus Prácticas Pre Profesionales en la Institución Educativa Integral N° 32906 “Navidad” de Huánuco.

Nota biográfica

GONZALO HUAMAN SERRANO, nació el 17 de enero de 1999 en el caserío de Santa Rosa, distrito de Conchamarca, provincia de Ambo y departamento de Huánuco. Es hijo del Sr. Manuel Huaman Flores y la Sra. Miriam Rocío Serrano Aguirre, con domicilio actual en el centro poblado de Unguymarán Jr. Las Flores S/N.

SUS ESTUDIOS:

NIVEL INICIAL: Lo llevó a cabo en la Institución Educativa N° 32044 “Santa Rosa”.

NIVEL PRIMARIA: De la misma manera, lo desarrolló en la Institución Educativa N° 32044 “Santa Rosa”.

NIVEL SECUNDARIA: Lo realizó en la Institución Educativa Integrada “San Lorenzo” de Conchamarca.

ESTUDIO SUPERIOR: Lo desarrolló en la “Universidad Nacional Hermilio Valdizán” de Huánuco, Facultad de Ciencias de la Educación, Carrera Profesional de Educación Primaria; obteniendo el título profesional de Licenciado en Educación.

FORMACIÓN PROFESIONAL: Efectuó sus Prácticas Pre Profesionales en la Institución Educativa “Juan Velasco Alvarado” – Huánuco



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

Pregrado (tal y como está registrado en **SUNEDU**)

Facultad	CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Escuela Profesional	EDUCACIÓN PRIMARIA
Carrera Profesional	EDUCACIÓN PRIMARIA
Grado que otorga	
Título que otorga	LICENCIADO (A) EN EDUCACIÓN ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN PRIMARIA

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	
Grado que otorga	

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

Apellidos y Nombres:	DIONICIO ISIDRO NILA ADA						
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.		Nro. de Celular: 935170924
Nro. de Documento:	76865948				Correo Electrónico: niladionicioisidro47@gmail.com		

Apellidos y Nombres:	HUAMAN SERRANO GONZALO						
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.		Nro. de Celular: 931772414
Nro. de Documento:	76723972				Correo Electrónico: gonzalohuamanserrano23@gmail.com		

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:	SOTIL CORTAVARRIA WILFREDO ANTONIO			ORCID ID: 0000-0002-9889-8993	
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		Nro. de documento: 22417860

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

Presidente:	LUCAS CABELLO ARTURO
Secretario:	MIRAVAL TRINIDAD CALEB JOSUE
Vocal:	ALVARADO ECHEVARRIA FIDEL
Vocal:	
Vocal:	
Accesitario	CARDENAS CRISOSTOMO OLINDA

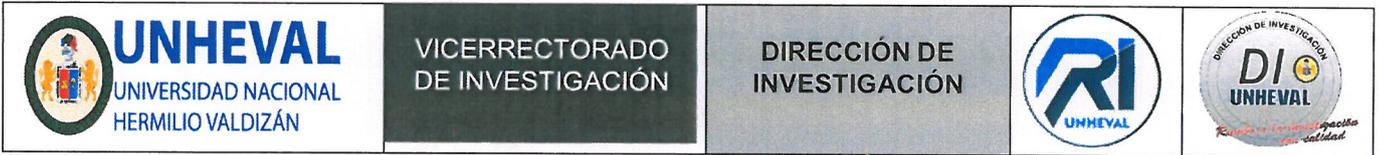

5. Declaración Jurada: *(Ingrese todos los datos requeridos completos)*

a) Soy Autor (a) (es) del Trabajo de Investigación Titulado: <i>(Ingrese el título tal y como está registrado en el Acta de Sustentación)</i>
JUEGOS EDUCATIVOS PARA FORTALECER LOS VALORES HUMANOS EN EL NIVEL PRIMARIA DE LA GUE LEONCIO PRADO, HUÁNUCO - 2023
b) El Trabajo de Investigación fue sustentado para optar el Grado Académico o Título Profesional de: <i>(tal y como está registrado en SUNEDU)</i>
TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO (A) EN EDUCACIÓN ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN PRIMARIA
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: <i>(Verifique la Información en el Acta de Sustentación)</i>			2023				
Modalidad de obtención del Grado Académico o Título Profesional: <i>(Marque con X según Ley Universitaria con la que inició sus estudios)</i>	Tesis	X	Tesis Formato Artículo		Tesis Formato Patente de Invención		
	Trabajo de Investigación		Trabajo de Suficiencia Profesional		Tesis Formato Libro, revisado por Pares Externos		
	Trabajo Académico		Otros <i>(especifique modalidad)</i>				
Palabras Clave: <i>(solo se requieren 3 palabras)</i>	JUEGOS EDUCATIVOS	VALORES HUMANOS	EDUCACIÓN PRIMARIA				
Tipo de Acceso: <i>(Marque con X según corresponda)</i>	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? <i>(ya sea por financiamientos de proyectos, esquema financiero, beca, subvención u otras; marcar con una "X" en el recuadro del costado según corresponda):</i>					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:	DIONICIO ISIDRO NILA ADA		Huella Digital
DNI:	76865948		
Firma:			
Apellidos y Nombres:	HUAMAN SERRANO GONZALO		Huella Digital
DNI:	76723972		
Firma:			
Apellidos y Nombres:			Huella Digital
DNI:			
Fecha: 12/12/2023			

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.

ANEXO 08

Ficha de validación por juicio de expertos

I. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

JUEGOS EDUCATIVOS PARA FORTALECER LOS VALORES HUMANOS EN EL NIVEL PRIMARIA DE LA GUE LEONCIO PRADO, HUÁNUCO - 2023

II. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres del experto	Mg. Alexandra Rivas Meza
Institución donde labora	Universidad de Huancavelica
Cargo que desempeña	Docente
Nombre del instrumento	Lista de Cotejo
Lugar y Fecha	Huánuco, 05 de abril de 2023
Autores del Instrumento	Dionicio Isidro Nila Ada – Huaman Serrano Gonzalo

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Nº	DIMENSIONES	INDICADORES	Relevancia	Coherencia	Suficiencia	Claridad
			De 1 a 5	De 1 a 5	De 1 a 5	De 1 a 5
1º	Amistad	Desarrolla habilidades recreativas con sus compañeros.	5	4	5	4
		Intercambien experiencias, gustos y preferencias con sus pares.	4	5	4	5
		Realiza juegos para interacción de un correcto proceso psicosocial y moral.	5	5	5	5
		Logra en todo momento comunicarse y sobre todo coopera para una buena relación con sus pares.	4	4	4	4
		Promueve la resolución de problemas frente a conflictos con sus pares.	5	5	5	5
2º	Confianza	Demuestran dicha vulnerabilidad dentro del aula.	4	5	5	4
		Siempre dice la verdad.	5	5	4	5
		Es coherente con respecto a lo que se hace y se comunica.	5	5	5	5
		Exponer sus ideas y opiniones abriendo espacio a otras opiniones con sus pares.	4	4	5	5
		Confía y cree en sí mismo.	4	5	4	5
3º	Justicia	Busca siempre una solución amistosa ante cualquier conflicto.	5	4	5	5
		Demuestra con mucha equidad y respeto acciones que merecen la solución a un problema en el aula.	5	5	5	4
		Promueve el diálogo ante alguna situación conflictiva dentro del aula.	5	5	4	5
		Respetan las normas establecidas dentro del aula.	5	5	5	4
		No permite algún maltrato escolar con sus pares.	5	4	5	5
TOTAL			70	70	70	70

IV. DECISIÓN DEL EXPERTO:

El instrumento debe ser aplicado: SI (X) NO ()

V. CALIFICACIÓN: Puntaje Máximo 75

Cualitativa : Excelente

Cuantitativa : 70

VI. TABLA DE CALIFICACIÓN:

CUALITATIVA	CUANTITATIVA
Excelente	De 61 a 75 puntos
Bueno	De 46 a 60 puntos
Aceptable	De 31 a 45 puntos
Escaso	De 16 a 30 puntos
Deficiente	De 0 a 15 puntos



Mg. Alexandra Rivas Meza
DNI: 04073188

Ficha de validación por juicio de expertos

I. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

JUEGOS EDUCATIVOS PARA FORTALECER LOS VALORES HUMANOS EN EL NIVEL PRIMARIA DE LA GUE LEONCIO PRADO, HUÁNUCO – 2023

II. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres del experto	Dr. Arturo Lucas Cabello
Institución donde labora	Universidad Nacional Hermilio Valdizán
Cargo que desempeña	Docente
Nombre del instrumento	Lista de Cotejo
Lugar y Fecha	Huánuco, 05 de abril de 2023
Autores del Instrumento	Dionicio Isidro, Nila Ada – Huaman Serrano, Gonzalo

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Nº	DIMENSIONES	INDICADORES	Relevancia	Coherencia	Suficiencia	Claridad
			De 1 a 5	De 1 a 5	De 1 a 5	De 1 a 5
1º	Amistad	Desarrolla habilidades recreativas con sus compañeros.	5	4	5	4
		Intercambien experiencias, gustos y preferencias con sus pares.	4	5	4	5
		Realiza juegos para interacción de un correcto proceso psicosocial y moral.	4	4	5	5
		Logra en todo momento comunicarse y sobre todo coopera para una buena relación con sus pares.	5	5	4	4
		Promueve la resolución de problemas frente a conflictos con sus pares.	5	5	5	5
2º	Confianza	Demuestren dicha vulnerabilidad dentro del aula.	5	5	5	4
		Siempre dice la verdad.	4	5	4	5
		Es coherente con respecto a lo que se hace y se comunica.	5	5	5	5
		Exponer sus ideas y opiniones abriendo espacio a otras opiniones con sus pares.	4	4	5	5
		Confía y cree en sí mismo.	4	5	4	5
3º	Justicia	Busca siempre una solución amistosa ante cualquier conflicto.	5	4	5	5
		Demuestra con mucha equidad y respeto acciones que merecen la solución a un problema en el aula.	5	5	5	4
		Promueve el diálogo ante alguna situación conflictiva dentro del aula.	5	5	4	5
		Respetan las normas establecidas dentro del aula.	5	5	5	4
		No permite algún maltrato escolar con sus pares.	5	4	5	5
TOTAL			70	70	70	70

IV. DECISIÓN DEL EXPERTO:

El instrumento debe ser aplicado: SI (X) NO ()

V. CALIFICACIÓN: Puntaje Máximo 75

Cualitativa : Excelente

Cuantitativa : 70

VI. TABLA DE CALIFICACIÓN:

CUALITATIVA	CUANTITATIVA
Excelente	De 61 a 75 puntos
Bueno	De 46 a 60 puntos
Aceptable	De 31 a 45 puntos
Escaso	De 16 a 30 puntos
Deficiente	De 0 a 15 puntos



Dr. Arturo Lucas Cabello
DNI: 22490418

Ficha de validación por juicio de expertos

I. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

JUEGOS EDUCATIVOS PARA FORTALECER LOS VALORES HUMANOS EN EL NIVEL PRIMARIA DE LA GUE
LEONCIO PRADO, HUÁNUCO – 2023

II. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres del experto	Dr. Adalberto Lucas Cabello
Institución donde labora	Universidad Nacional Hermilio Valdizán
Cargo que desempeña	Docente
Nombre del instrumento	Lista de Cotejo
Lugar y Fecha	Huánuco, 05 de abril de 2023
Autores del Instrumento	Dionicio Isidro Nila Ada – Huaman Serrano Gonzalo

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Nº	DIMENSIONES	INDICADORES	Relevancia	Coherencia	Suficiencia	Claridad
			De 1 a 5	De 1 a 5	De 1 a 5	De 1 a 5
1º	Amistad	Desarrolla habilidades recreativas con sus compañeros.	5	4	5	4
		Intercambien experiencias, gustos y preferencias con sus pares.	4	5	4	5
		Realiza juegos para interacción de un correcto proceso psicosocial y moral.	4	4	5	5
		Logra en todo momento comunicarse y sobre todo coopera para una buena relación con sus pares.	5	5	4	4
		Promueve la resolución de problemas frente a conflictos con sus pares.	5	5	5	5
2º	Confianza	Demuestren dicha vulnerabilidad dentro del aula.	5	5	5	4
		Siempre dice la verdad.	4	5	4	5
		Es coherente con respecto a lo que se hace y se comunica.	5	5	5	5
		Exponer sus ideas y opiniones abriendo espacio a otras opiniones con sus pares.	4	4	5	5
		Confía y cree en sí mismo.	4	5	4	5
3º	Justicia	Busca siempre una solución amistosa ante cualquier conflicto.	5	4	5	5
		Demuestra con mucha equidad y respeto acciones que merecen la solución a un problema en el aula.	5	5	5	4
		Promueve el diálogo ante alguna situación conflictiva dentro del aula.	5	5	4	5
		Respetan las normas establecidas dentro del aula.	5	5	5	4
		No permite algún maltrato escolar con sus pares.	5	4	5	5
TOTAL			70	70	70	70

IV. DECISIÓN DEL EXPERTO:

El instrumento debe ser aplicado: SI (X) NO ()

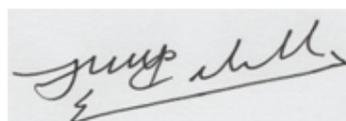
V. CALIFICACIÓN: Puntaje Máximo 75

Cualitativa : Excelente

Cuantitativa : 70

VI. TABLA DE CALIFICACIÓN:

CUALITATIVA	CUANTITATIVA
Excelente	De 61 a 75 puntos
Bueno	De 46 a 60 puntos
Aceptable	De 31 a 45 puntos
Escaso	De 16 a 30 puntos
Deficiente	De 0 a 15 puntos



Dr. Adalberto Lucas Cabello
DNI: 22491809



UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZÁN"

Licenciada con Resolución del Consejo Directivo N° 0999-2019-SUNEDU/CD

Facultad de Ciencias de la Educación

Unidad de Investigación

"Año de la Unidad, la Paz y del Desarrollo"



DECLARACION JURADA

Yo, DIONICIO ISIDRO Nila Ada, identificada con DNI: 76865948, con domicilio en el Jr. Leoncio Prado 1655-B, distrito de Huánuco, provincia de Huánuco y departamento de Huánuco; aspirante al: Título profesional en la carrera de Educación Primaria, correspondiente al programa carrera profesional, educación primaria.

DECLARANDO BAJO JURAMENTO QUE:

La tesis titulada: **JUEGOS EDUCATIVOS PARA FORTALECER LOS VALORES HUMANOS EN EL NIVEL PRIMARIA DE LA GUE LEONCIO PRADO, HUÁNUCO – 2023**, fue elaborada dentro del marco ético y legal en su redacción. Si en el futuro se declara evidencias de vulnerabilidad en el sistema de antiplagio mediante actos que lindan con lo ético y legal, me someto a las sanciones que hubiera lugar.

Huánuco, 06 de diciembre de 2023



Nila Ada, DIONICIO ISIDRO

DNI:76865948



UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZÁN"

Licenciada con Resolución del Consejo Directivo N° 0999-2019-SUNEDU/CD

Facultad de Ciencias de la Educación

Unidad de Investigación

"Año de la Unidad, la Paz y del Desarrollo"



DECLARACIÓN JURADA

Yo, HUAMAN SERRANO Gonzalo, identificado con DNI: 76723972, con domicilio en Unguymarán Jr. Las Flores S/N, distrito de Pillco Marca, provincia de Huánuco y departamento de Huánuco; aspirante al: Título profesional en la carrera de Educación Primaria, correspondiente al programa carrera profesional, educación primaria.

DECLARANDO BAJO JURAMENTO QUE:

La tesis titulada: **JUEGOS EDUCATIVOS PARA FORTALECER LOS VALORES HUMANOS EN EL NIVEL PRIMARIA DE LA GUE LEONCIO PRADO, HUÁNUCO – 2023**, fue elaborada dentro del marco ético y legal en su redacción. Si en el futuro se declara evidencias de vulnerabilidad en el sistema de antiplagio mediante actos que lindan con lo ético y legal, me someto a las sanciones que hubiera lugar.

Huánuco, 06 de diciembre de 2023



Gonzalo, HUAMAN SERRANO

DNI:76723972



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILO VALDIZÁN-HUÁNUCO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Al Servicio de la Sociedad con una Educación de Calidad



RESOLUCIÓN N° 3083-2023-UNHEVAL-FCE/D.

Cayhuayna, 10 de noviembre de 2023

VISTO: la solicitud presentada por los bachilleres: **Nila Ada DIONICIO ISIDRO y Gonzalo HUAMAN SERRANO** de la Escuela Profesional de **Educación Primaria**, solicita fecha y hora para la sustentación de la tesis.

CONSIDERANDO:

Que con Resolución N° 077-2020-UNHEVAL-CEU, de fecha 11/12/20 recibida vía correo electrónico se proclama y acredita a partir del 14 de diciembre de 2020 hasta el 13 de diciembre de 2024, como Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación al Dr. **Ciro Angel LAZO SALCEDO**;

Que mediante Resolución N° 1854-2023-UNHEVAL-FCE/D, de fecha 24/07/23, se designa jurados revisores del borrador de tesis colectiva titulada: **JUEGOS EDUCATIVOS PARA FORTALECER LOS VALORES HUMANOS EN EL NIVEL PRIMARIA DE LA GUE LEONCIO PRADO, HUÁNUCO-2023**, presentada por los bachilleres **Nila Ada DIONICIO ISIDRO y Gonzalo HUAMAN SERRANO** de la Escuela Profesional de **Educación Primaria**, quedando conformado por los siguientes docentes: Dr. Arturo Lucas Cabello, Presidente; Mg. Caleb Josué Miraval Trinidad, Secretario; Mg. Fidel Alvarado Echevarría, Vocal y la Mg. Olinda Cárdenas Crisóstomo, Accesitario;

Que, mediante solicitud, presentada el día 07/11/23, los bachilleres: **Nila Ada DIONICIO ISIDRO y Gonzalo HUAMAN SERRANO** de la Escuela Profesional de **Educación Primaria**, mediante la cual solicita fijar fecha y hora para la sustentación de la tesis colectiva titulada: **JUEGOS EDUCATIVOS PARA FORTALECER LOS VALORES HUMANOS EN EL NIVEL PRIMARIA DE LA GUE LEONCIO PRADO, HUÁNUCO-2023**, para el día **22 de noviembre de 2023 a las 15:00 horas**, en la Sala de Grados de la Facultad de Ciencias de la Educación;

Estando a las atribuciones conferidas al Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, por Ley Universitaria N° 30220 y el Estatuto de la UNHEVAL;

SE RESUELVE:

- 1° **FIJAR** fecha y hora para la Sustentación de la Tesis colectiva titulada: **JUEGOS EDUCATIVOS PARA FORTALECER LOS VALORES HUMANOS EN EL NIVEL PRIMARIA DE LA GUE LEONCIO PRADO, HUÁNUCO-2023**, presentada por los bachilleres **Nila Ada DIONICIO ISIDRO y Gonzalo HUAMAN SERRANO** de la Escuela Profesional de **Educación Primaria**, para el día **22 de noviembre de 2023 a las 15:00 horas**, en la Sala de Grados de la Facultad de Ciencias de la Educación, por lo expuesto en los considerandos de la presente Resolución.
- 2° **RATIFICAR** la Resolución N° 1854-2023-UNHEVAL-FCE/D, del 24/07/23 de los jurados Dictaminadores de Tesis de los bachilleres **Nila Ada DIONICIO ISIDRO y Gonzalo HUAMAN SERRANO** de la Escuela Profesional de **Educación Primaria** como Jurados para la sustentación de la Tesis, a los siguientes Docentes:

➤ Dr. Arturo LUCAS CABELLO	Presidente
➤ Mg. Caleb Josué MIRAVAL TRINIDAD	Secretario
➤ Mg. Fidel ALVARADO ECHEVARRIA	Vocal
➤ Mg. Olinda CÁRDENAS CRISÓSTOMO	Accesitario
- 3° **DISPONER** que se actúe de acuerdo a lo estipulado en el Reglamento General de Grados y Títulos de la UNHEVAL.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.



Dr. **Ciro Angel Lazo Salcedo**
DECANO

[Handwritten signature]
14-11-2023

[Handwritten signature]
14-11-23

[Handwritten signature]
Recibido
14-11-2023
Cez
Cez

Dist Jurados (4)/Expedientes/Archivo