



# JUEGOS RECREATIVOS Y **VALORES SOCIALES** EN LA EDUCACIÓN ESCOLAR



**JUEGOS RECREATIVOS Y VALORES SOCIALES EN  
LA EDUCACIÓN ESCOLAR**

**Josué Matos Jaramillo**

**Arturo Lucas Cabello**

**Hilarión Delermino Paucar Coz**

**Adalberto Lucas Cabello**

## A quien corresponda

La Editorial UTP, una editorial indizada, cuyo objetivo es fortalecer la difusión y divulgación de la producción científica, tecnológica y educativa con altos niveles de calidad; teniendo como base fundamental la investigación y el desarrollo del potencial humano; a través de publicaciones de artículos, libros, capítulos de libros, vídeos, recursos educativos, conferencias, congresos y programas especiales; brindando oportunidades para profesores, investigadores, estudiantes de los distintos niveles educativos en contextos locales, nacionales e internacionales.

## CERTIFICA

Que el libro “**Juegos recreativos y valores sociales en la educación escolar**” es producto de investigación científica, tecnológica y educativa. Que al ser sometido a un doble proceso exhaustivo de evaluación interna y externa obtuvo dictamen favorable para su publicación. Para la evaluación interna se utilizaron los criterios establecidos en APA 7ma edición sobre redacción, citas y referencias, realizada por el Comité Editorial de la UTP. Para la evaluación externa se utilizaron los criterios de relevancia y utilidad del tema, calidad, organización, secuencia y alcance, a través de un proceso de revisión doble ciego por pares académicos externos.

Se extiende el presente **certificado**, a los 05 días del mes de septiembre del año 2023.



**Dra. Ana Luisa Estrada Esquivel**  
Directora de la UTP

**ATENTAMENTE**  
*Transformando con Ciencias*



**Biol. Jesús Ernesto Caravantes Estrada.**  
Director de la Editorial UTP



# Juegos recreativos y valores sociales en la educación escolar



Juegos recreativos y valores sociales en la educación escolar, es una publicación editada por la Universidad Tecnocientífica del Pacífico S.C.

Calle Morelos, 377 Pte. Col. Centro, CP: 63000. Tepic, Nayarit, México.

Tel. (311) 441-3492.

<https://www.editorial-utp.com/>

<https://libros-utp.com/index.php/editorialutp/index>

Registro RENIECYT: 1701267

Derechos Reservados © septiembre 2023. Primera Edición digital.

ISBN: 978-607-8759-63-7

DOI: <https://doi.org/10.58299/UTP.141>

Queda prohibida la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes de la publicación sin previa autorización bajo ninguna circunstancia, salvo autorización expresa y por escrito de la Universidad Tecnocientífica del Pacífico S.C.

***Este libro es resultado de una investigación científica en actividades de ciencia y tecnología, llamada Juegos recreativos y la formación de valores sociales en estudiantes de la institución educativa José Carlos Mariátegui de Huayo 2022 realizada en la Universidad Nacional Hermilio Valdizán***

***Este trabajo fue sometido a revisión por pares externos en modalidad doble ciego (double-blind peer review).***

# CONTENIDO

ÍNDICE DE TABLAS	4
ÍNDICE DE FIGURAS	6
RESUMEN	9
ABSTRACT	10
INTRODUCCIÓN	11
CAPÍTULO I	12
ASPECTOS ESENCIALES SOBRE LOS JUEGOS RECREATIVOS	12
1.1. ¿Qué es un juego recreativo?	13
1.2. Juegos recreativos: características e importancia	13
1.3. Tipos de juegos recreativos	15
1.3.1. Tradicionales	16
1.3.2. Populares	17
1.3.3. Autóctonos	18
1.4. Dimensiones de los juegos recreativos	19
CAPÍTULO II	22
NOCIONES FUNDAMENTALES DE LOS VALORES SOCIALES	22
2.1. Los valores: una aproximación conceptual	23
2.2. Clasificación de los valores	24
2.2.1. Según Max Scheler	24
2.2.2. Según Ortega y Gasset	25
2.3. Valores sociales: concepto	26
2.4. Características de los valores sociales	27
2.5. Tipos de valores sociales	28



2.6. Importancia de los valores sociales	30
CAPÍTULO III	32
LA EDUCACIÓN EN VALORES EN EL SECTOR EDUCATIVO ESCOLAR	32
3.1. Educación en valores: definición	33
3.2. Enfoques de la educación en valores	35
3.3. Formación de los valores sociales en escolares	37
3.4. Beneficios de la implementación de una educación en valores en la educación escolar	39
CAPÍTULO IV	42
JUEGOS RECREATIVOS Y LA FORMACIÓN DE VALORES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA	42
CAPÍTULO V	91
EDUCACIÓN BÁSICA: JUEGOS RECREATIVOS Y FORMACIÓN DE VALORES SOCIALES	91
5.1. Situación actual de los valores sociales en los centros educativos	91
5.2. Los valores sociales y su importancia en la educación	93
5.3. Formación de los valores sociales mediante la aplicación de juegos recreativos	95
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	99



## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Operacionalización de variables: variable independiente	45
<b>Tabla 2.</b> Operacionalización de variables: variable dependiente	47
<b>Tabla 3.</b> Medición de los valores	48
<b>Tabla 4.</b> Población	49
<b>Tabla 5.</b> Muestra	50
<b>Tabla 6.</b> Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la equidad en su indicador	53
<b>Tabla 7.</b> Resultados del antes y después de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativo, en la dimensión formación de la equidad en su indicador	55
<b>Tabla 8.</b> Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la equidad en su indicador	56
<b>Tabla 9.</b> Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la equidad en su indicador	58
<b>Tabla 10.</b> Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la equidad en su indicador	60
<b>Tabla 11.</b> Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la equidad en su indicador	61
<b>Tabla 12.</b> Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia en su indicador	63
<b>Tabla 13.</b> Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia en su indicador	65
<b>Tabla 14.</b> Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia en su indicador	67
<b>Tabla 15.</b> Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia en su indicador	68
<b>Tabla 16.</b> Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia en su indicador	70



<b>Tabla 17.</b> Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia en su indicador	72
<b>Tabla 18.</b> Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en su indicador	74
<b>Tabla 19.</b> Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en su indicador	76
<b>Tabla 20.</b> Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en su indicador	77
<b>Tabla 21.</b> Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en su indicador	79
<b>Tabla 22.</b> Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en su indicador	81
<b>Tabla 23.</b> Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en su indicador	82
<b>Tabla 24.</b> Del efecto de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos, en la dimensión formación de la equidad	85
<b>Tabla 25.</b> Del efecto de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia	86
<b>Tabla 26.</b> Del efecto de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad	86
<b>Tabla 27.</b> Prueba de hipótesis en base a la técnica prueba y la disprueba	86



## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Resultados antes de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la equidad en su indicador	53
<b>Figura 2.</b> Resultados después de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la equidad en su indicador	54
<b>Figura 3.</b> Resultados antes de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos, en la dimensión formación de la equidad en su indicador	55
<b>Figura 4.</b> Resultados antes de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la equidad en su indicador	57
<b>Figura 5.</b> Resultados después de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la equidad en su indicador	57
<b>Figura 6.</b> Resultados antes de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la equidad en su indicador	58
<b>Figura 7.</b> Resultados después de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la equidad en su indicador	59
<b>Figura 8.</b> Resultados antes de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la equidad en su indicador	60
<b>Figura 9.</b> Resultados después de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la equidad en su indicador	61
<b>Figura 10.</b> Resultados antes de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos, en la dimensión formación de la equidad en su indicador	62
<b>Figura 11.</b> Resultados después de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la equidad en su indicador	62
<b>Figura 12.</b> Resultados antes de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos, en la dimensión formación de la tolerancia en su indicador	64
<b>Figura 13.</b> Resultados después de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos, en la dimensión formación de la tolerancia en su indicador	64
<b>Figura 14.</b> Resultados antes de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia en su indicador	65



<b>Figura 15.</b> Resultados después de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia en su indicador	66
<b>Figura 16.</b> Resultados antes de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia en su indicador	67
<b>Figura 17.</b> Resultados después de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia en su indicador	68
<b>Figura 18.</b> Resultados antes de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia en su indicador	69
<b>Figura 19.</b> Resultados después de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia en su indicador	69
<b>Figura 20.</b> Resultados antes de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia en su indicador	70
<b>Figura 21.</b> Resultados después de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia en su indicador	71
<b>Figura 22.</b> Resultados antes de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia en su indicador	72
<b>Figura 23.</b> Resultados después de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia en su indicador	73
<b>Figura 24.</b> Resultados antes de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en su indicador	74
<b>Figura 25.</b> Resultados después de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en su indicador	75
<b>Figura 26.</b> Resultados antes de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en su indicador	76
<b>Figura 27.</b> Resultados después de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en su indicador	77
<b>Figura 28.</b> Resultados antes de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en su indicador	78
<b>Figura 29.</b> Resultados después de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en su indicador	78



<b>Figura 30.</b> Resultados antes de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en su indicador	79
<b>Figura 31.</b> Resultados después de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en su indicador	80
<b>Figura 32.</b> Resultados antes de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en su indicador	81
<b>Figura 33.</b> Resultados después de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en su indicador	82
<b>Figura 34.</b> Resultados antes de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en su indicador	83
<b>Figura 35.</b> Resultados después de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en su indicador	83



## RESUMEN

El presente libro brinda información importante para el ámbito educativo porque da a conocer la realidad de las instituciones educativas en torno a la formación de valores y cómo esta puede mejorar mediante la aplicación de juegos recreativos, los cuales sirven como apoyo a los docentes para garantizar una educación integral, no solo a nivel teórico y práctico, sino también moral y ético, que son esenciales para integrarse a la sociedad. Este libro se estructura en cinco capítulos. En cada uno de los capítulos se realiza una descripción teórica sobre los temas propuestos, además, se muestra la investigación propiamente dicha. Los temas que se desarrollan en este libro son los juegos recreativos, los valores sociales y la educación en valores; en estos se explica su concepto, sus características, su clasificación, su importancia, sus enfoques y sus beneficios, según sea el caso. Respecto a la investigación, esta tiene como objetivo demostrar cómo los juegos recreativos influyen en la formación de los valores sociales en los alumnos de la I. E. José Carlos Mariátegui de Huayo. En los resultados se demostró que el 99.3 % de los estudiantes sí tuvieron una mejora en la formación de valores después de aplicar los juegos recreativos; por tanto, se concluyó que los juegos recreativos influyen significativamente en la formación de valores sociales.

**Palabras clave:** juegos recreativos, valores sociales, educación en valores, estudiantes, colegio.



## ABSTRACT

This book provides important information for the educational field because it shows the reality of educational institutions regarding the formation of values and how this can be improved through the application of recreational games, which serve as support for teachers to ensure a comprehensive education, not only at a theoretical and practical level, but also moral and ethical, which are essential to integrate into society. This book is structured in five chapters. In each of the chapters, a theoretical description of the proposed topics is given, and the research itself is also shown. The topics developed in this book are recreational games, social values and values education; their concept, characteristics, classification, importance, approaches and benefits, as the case may be, are explained. The objective of the research is to demonstrate how recreational games influence the formation of social values in the students of the José Carlos Mariátegui de Huayo school. The results showed that 99.3 % of the students did have an improvement in the formation of values after applying the recreational games; therefore, it was concluded that recreational games significantly influence the formation of social values.

**Keywords:** recreational games, social values, values education, students, school.



## INTRODUCCIÓN

Los centros educativos son espacios diseñados para que los niños y adolescentes obtengan conocimientos teóricos y prácticos sobre los temas que se imparten en cada materia a fin de que puedan desempeñarse en la sociedad o en un ámbito académico mayor de manera óptima, pero no es el único fin de los colegios porque también se enfocan en formar alumnos con valores éticos, morales y sociales, los cuales son fundamentales para que se vuelvan ciudadanos responsables, justos, honestos y respetuosos. Si bien cada uno de estos valores son importantes en la formación de una persona, son los valores sociales los que han obtenido un mayor protagonismo en la educación escolar, como consecuencia de que a diario se observan casos de escolares que no respetan a su mayores o compañeros, faltan a clases, no son honestos y, sobre todo, no asumen la responsabilidad de los actos que cometen pese a haber dañado la integridad de otra persona por razones no justificables.

En este aspecto, en los centros educativos es urge la necesidad de realizar actividades en las cuales se enseñen los valores sociales para que los escolares sepan cómo deben comportarse ante determinadas situaciones sin ofender o dañar a sus compañeros. Ante ello, surge como propuesta integrar juegos recreativos a las actividades escolares porque dichos juegos permiten integrar de manera didáctica los valores, además de promoverlos y estimularlos de forma recreativa. Así también, los juegos recreativos son actividades por medio de las cuales los niños pueden conocer la cultura de su región, ya que los juegos autóctonos y tradicionales muestran la manera en que las antiguas generaciones se divertían; además, en estas actividades los niños tienen la oportunidad de compartir sus opiniones, coordinar, aprender a trabajar en equipo, ser tolerantes, respetar las ideas de los demás, entre otros.

Por tanto, los juegos recreativos cumplen un rol importante en la educación básica, pues son un medio por el cual los niños aprenden y practican los valores sociales, los cuales son fundamentales para que cuando lleguen a la adultez puedan integrarse a la sociedad y aprender a convivir con los demás, y a establecer relaciones interpersonales sanas en las que se muestre respeto por sus semejantes y la naturaleza.



# CAPÍTULO I

## ASPECTOS ESENCIALES SOBRE LOS JUEGOS RECREATIVOS

La formación integral de una persona requiere de diversos elementos, tales como la formación académica teórica y práctica, y la formación en valores y física. Cada uno de estos componentes son esenciales para que un individuo tenga un desarrollo eficiente en la sociedad; por ello, las escuelas intentan integrar dichos aspectos en su currículo educativo. Uno de los factores que ha obtenido una mayor relevancia es el elemento físico, pues se ha demostrado que las actividades físicas inciden positivamente en la salud de la persona al prevenirla de enfermedades cardiovasculares, obesidad, sobrepeso, cáncer de colon, entre otros. Pero no son los únicos beneficios que las actividades físicas brindan, ya que también fomenta la sociabilidad, incrementa la autonomía, mejora el estado de ánimo, contribuye al desarrollo integral y mejora el rendimiento escolar.

Como consecuencia de las ventajas que la actividad física produce en el ser humano, es menester que en todos los niveles (inicial, primaria y secundaria) de los centros educativos, los docentes promuevan la ejecución de ejercicios, ya sea dentro o fuera del aula. Para ello, se han establecido los juegos recreativos, los cuales tienen reconocimiento mundial por ser actividades que influyen en el desarrollo motriz, emocional, social, cognitivo, cultural, entre otros, de los niños (Gallardo-López & Gallardo, 2018). En este aspecto, los juegos no solo cumplen una función de diversión en la que los infantes puedan relajarse o divertirse, sino también es un medio por el cual se forman relaciones sociales al tener que cooperar para cumplir determinados objetivos lúdicos.

Así también, estos juegos recreativos permiten que los niños mejoren su agilidad mental al tener que elaborar estrategias y coordinar con sus compañeros, fortalezcan su cuerpo y establezcan relaciones interpersonales sanas. En general, los juegos recreativos son actividades que se recomienda aplicar en los centros educativos porque a través de estos se enseña a los niños a desarrollar un sentido de responsabilidad, respeto y pertenencia con las personas que los rodean y se conviertan en ciudadanos que aporten a la sociedad nacional e internacional.



## 1.1. ¿Qué es un juego recreativo?

Un juego recreativo es una actividad en la que intervienen uno o más participantes para realizar actividades de entretenimiento, diversión individual o grupal, a fin de estimular el desarrollo social, emocional y físico de los niños. Según Villamizar (2018), los juegos recreativos son actividades realizadas por uno o más participantes al aire libre o bajo techo y están regidos por un conjunto de reglas, las cuales determinan las acciones permitidas; así también, señala que son acciones empleadas para divertir a quienes las ejecuten, pues se caracterizan por ser eminentemente divertidas, lúdicas y capaz de transmitir alegría, emociones, estímulos y emociones; de ahí que se conviertan en actividades indispensables para el desarrollo de las personas.

Martínez, como se cita en Pérez *et al.* (2019), indica que el juego recreativo es una actividad que, al implicar la comunicación y la relación entre personas, aporta a su desarrollo emocional y afectivo. Es un tipo de juego que contribuye al entretenimiento y a la provisión de sensaciones placenteras, como alegría y expresión libre, además de ayudar a armonizar el estado emocional al proporcionar energía positiva. Estos juegos se realizan al aire libre y tienen como fin liberar a las personas de sus propias tensiones, además de desarrollar sus habilidades motrices, afectivas, sociales y cognitivas.

Los juegos recreativos se relacionan con los deportes, pero difieren por un aspecto particular: la victoria. En el caso de los deportes, estos son netamente competitivos y los participantes se enfocan en conseguir la victoria, por lo cual pasan por una serie de entrenamientos de alta intensidad establecidos para mejorar su resistencia o fuerza, dependiendo del tipo de actividad deportiva; dicho de otro modo, el deporte es una competencia que siempre estará enfocada en obtener ganadores. Esto no quiere decir que los juegos recreativos están exentos de tener ganadores, sino que no es lo más importante, ya que se centran en la formación de seres humanos sociales, que aprendan a respetar las reglas, sean capaces de mejorar sus habilidades y aprendan de sus errores.

## 1.2. Juegos recreativos: características e importancia

Como se ha expuesto, los juegos recreativos son prácticas lúdicas y abiertas aplicadas, principalmente, a los niños para que desarrollen sus habilidades motoras. Este tipo de juegos tiene



características específicas que permiten distinguirlo de otros tipos de juegos, como los deportivos. Entre las características que poseen los juegos recreativos destacan las siguientes (Mateo, 2014):

- Es de carácter voluntario.
- Se puede cambiar constantemente las normas y reglas dependiendo del ejercicio propuesto.
- Utiliza espacios amplios para realizar que todos los participantes puedan formar parte de la actividad.
- Se adapta al material disponible y al currículo escolar.
- Exige la predisposición de los participantes.
- Es saludable porque se enfoca en desarrollar física y mentalmente a la persona.
- Puede ser organizado o espontáneo, así como colectivo e individual.

Dichos aspectos dan pie a que los juegos recreativos sean novedosos y no se rijan bajo parámetros monótonos que solo conllevarían a un mal disfrute de la actividad porque se adaptan a los materiales y al espacio disponible, además de considerar a quiénes va dirigido la práctica. Así como Mateo (2014) propuso una de características de los juegos recreativos, Delgado *et al.* (2019) también exponen otros rasgos característicos del tema en cuestión:

- Actividad fuente de placer: el juego consiste en divertirse y compartir momentos gratos con los demás participantes; por ello, durante su ejecución suelen aparecer signos de alegría que se convierten en carcajadas.
- Experiencia que brinda arbitrariedad y libertad: el juego se realiza en un fondo psíquico que se caracteriza por la libertad de elección.
- Actividad que implica esfuerzo, participación y acción: ciertos juegos exigen que los participantes utilicen grandes cantidades de energía y que cada integrante del equipo participe de manera activa movilizándose para efectuar la acción.
- Juego que incluye comunicación e interacción: en los juegos grupales, se requiere que los participantes se comuniquen con sus compañeros para elaborar estrategias que les permitan ganar.



- Espacio de experiencia particular: el juego recreativo es una reconstrucción de la realidad, en el que se plasma el rol del adulto en cuanto a la toma de decisiones y las relaciones que establecen para el trabajo en equipo y para mantener una convivencia armónica entre los integrantes.

Al respecto, los juegos recreativos son actividades de gran importancia para el desarrollo físico, mental y social de los niños, puesto que no solo exige el desenvolvimiento individual, sino también grupal al tener que interactuar con el resto para tomar decisiones, resolver problemas, seguir instrucciones y elaborar estrategias. Debido a esto, hay autores como Zambrano-Moreira y Mateo-Sánchez (2021) que proponen que los juegos recreativos se incorporen en el currículo escolar porque es un fenómeno de gran relevancia en la educación al fomentar la creatividad, espontaneidad, respeto, valores y el desarrollo de habilidades físicas y cognitivas en los niños.

En este aspecto, las actividades recreativas han alcanzado un territorio significativo y firme en el ámbito educativo, ya que cuando se juega no solo se recrea a los niños, sino también se convierte en un recurso escolar que genera un mayor acercamiento entre los profesores con los alumnos y entre los mismos estudiantes, quienes colaboran y se ayudan entre sí para vencer sus propias dificultades (atención, memoria, razonamiento, observación, entre otros). Como consecuencia, que el juego estimula los sentimientos espontáneos y les da confianza para brindar apoyo a los demás y resolver sus propios problemas (Putton & Cruz, 2021). Por ello, es menester que los docentes opten por elaborar e implementar diversos juegos recreativos para garantizar el desarrollo del niño en el aspecto motor, afectivo, cognitivo y social, pues en estas actividades se crean situaciones en las que el mismo niño descubre, adquiere habilidades, desarrolla su creatividad y pensamiento, y expande su autonomía y atención para resolver las dificultades del juego, sin vulnerar las reglas establecidas; de este modo, se asegure un buen proceso de enseñanza infantil y la construcción del niño como agente de la sociedad.

### **1.3. Tipos de juegos recreativos**

La clasificación de los juegos recreativos ha sido realizada considerando tres tipos de conceptos: tradicionales, populares y autóctonos, los cuales abarcan diferentes tipos de juegos que se practican hoy en día. A continuación, se detalla cada uno de los tipos de juegos con sus respectivos ejemplos.



### 1.3.1. Tradicionales

Los juegos tradicionales son manifestaciones lúdicas transmitidas de generación en generación, en las que se rescatan las costumbres y tradiciones de los antepasados. Estos juegos forman parte de la vida de muchas personas porque forman parte de su expresión cultural y de cómo se relaciona con su entorno; pese a la relevancia que posee en muchos sujetos, los juegos tradicionales ya no son realizados continuamente, puesto que las generaciones actuales han perdido el interés de estos al priorizar el uso de juegos tecnológicos y otros medios electrónicos (Sailema *et al.*, 2017).

Asimismo, se entiende como un juego tradicional a aquel que forma parte de la cultura de un pueblo y se ha formado con el paso del tiempo; estos juegos son aprendidos y enseñados desde orígenes lejanos y se transmiten de manera oral sin modificar su estructura, reglas, movimientos, canciones, fórmulas, entre otros. Al respecto, se afirma que este tipo de juegos constituyen el patrimonio de una comunidad, pero no es exclusiva de esta, ya que pueden ser recogidos por otras regiones manteniendo las características iniciales del juego para evitar que pierda su esencia; además, al no modificarlos se transmite y respeta la cultura de otros pueblos al compartir parte de su historia (Gómez, 2020). Cabe precisar que los juegos tradicionales suelen ser colectivos, ya que se basa en la interacción entre los jugadores, por ello, se establecen reglas sencillas para que todos comprendan de qué trata la actividad.

Algunos de los juegos tradicionales que se han transmitido hasta hoy en días son los siguientes:

- Rayuela: consiste en saltar sobre un esquema numérico (1-9) hasta recoger la piedra lanzada al inicio para volverla a lanzar posteriormente al número correspondiente.
- Saltar la soga: consiste en que uno o más participantes salten sobre una soga que es girada por dos compañeros.
- Cometa: consiste en hacer volar una cometa el máximo tiempo posible sin que caiga al suelo.
- Carreras con sacos: consiste en meter las dos piernas a un saco o costal y saltar hasta llegar a la meta.



- Las sillas: consiste en colocar una cantidad de sillas (una menos al número de participantes), caminar alrededor de ellas y sentarse cuando se detenga la música.

### 1.3.2. Populares

Los juegos populares son aquellos que son realizados por una gran cantidad de personas. Son actividades que, a diferencia de las tradicionales, varían de acuerdo con la región, época y moda, ya que no hay reglas que determinan su forma de ejecución (Rodríguez, 2019). Estos juegos son vistos como una forma de entretenimiento espontánea, divertida y creativa, y suelen ser utilizados durante el proceso educativo porque generan en el alumno el interés por aprender al divertirse durante la transmisión de información académica.

Por otro lado, se señala que los juegos populares son practicados tanto por mujeres y hombres, además, no suelen ser aplicados continuamente o en días específicos, y no se limita a ser practicados durante la niñez porque personas de todas las edades pueden participar en este tipo de juegos (Vera, 2022). Sin embargo, por el inadecuado uso de la tecnología, gran parte de estos se han perdido como consecuencia de que las nuevas generaciones prefieren los juegos en línea, en lugar de compartir su tiempo con sus amigos en actividades que fortalecen su capacidad motora y cognitiva.

En general, se afirma que los juegos populares son actividades que no se encuentran estrictamente regidos por normas, pero sí existen y se establecen bajo acuerdo mutuo de los participantes. Algunos de los juegos populares más destacables son los siguientes:

- Escondidas: consiste en elegir un jugador que contará hasta un determinado número para, posteriormente, buscar a los demás que se han escondido en el área de juego determinado. Tanto el espacio para jugar y el tiempo para contar y encontrar a los jugadores son establecidos entre todos antes de iniciar la actividad.
- Encantado: consiste en dividir un grupo en dos y en utilizar una moneda para saber qué compañero perseguirá al equipo contrario. Cuando el jugado toca al participante, este deberá quedarse parado hasta que otro jugador lo toque para que pueda seguir corriendo.
- Teléfono descompuesto: consiste en elegir cinco personas o más, quienes son colocadas en una fila. El jugador que se encuentra en uno de los extremos pensará una palabra o frase y



se lo dirá a su compañero en voz baja y, así sucesivamente, hasta llegar al último participante, quien debe repetir la palabra, ya sea errada o correcta.

### 1.3.3. Autóctonos

Los juegos autóctonos son aquellos que son propios de una región; es decir, pertenecen a una zona geográfica en particular y forman parte de las tradiciones o cultura de la comunidad (Rodríguez, 2019); por lo general, son de origen ancestral y se modifican con el paso del tiempo conservando sus características originales y quitando o añadiendo nuevos elementos de acuerdo con la época, para que las nuevas generaciones también puedan disfrutar el juego. Es un tipo de juego muy importante para la sociedad porque a través de estos se logran preservar los rasgos patrimoniales y culturales de la región.

Los juegos autóctonos se caracterizan por ser originarios del lugar donde se juegan, formar parte de la cultura de la comunidad, servir como actividad de integración social y de rescate de la identidad cultural, contribuir con la imaginación y creatividad, desarrollar habilidades motrices, estimular los valores de respeto, cooperación, compañerismo, competencia y superación (Morán, 2020). En este aspecto, los juegos autóctonos tienen una gran importancia en la sociedad, pues mediante este se reconoce la cultura de un pueblo y se afirma la identidad cultural; no obstante, al igual que los juegos tradicionales y populares, ya no son practicados con regularidad, por ello, se ha intentado modificarlos sin que se pierda el valor cultural que estos poseen. Algunos de los juegos autóctonos son los siguientes:

- Bolos serranos: se juega de dos formas. En la primera se utilizan tres bolos, que son usados para derivar o como un pasabolo; el bolo se tira de una distancia de mínima de tres metros, dependiendo del género. En la segunda forma, el bolo solo se usa como pasabolo; es decir, se intenta alejar el bolo con otro bolo para que llegue a la mayor distancia posible.
- Trompo: consiste en enrollar la parte inferior de un trompo y luego soltarlo para que “baile” el mayor tiempo posible.
- Kiwi o tumbalata: consiste en formar una pirámide de latas, la cual debe ser derribada con una pelota y luego tratar de armar la pirámide esquivando la pelota.



Cabe precisar que la mayoría de los juegos autóctonos son realizados en la naturaleza y son condicionados por el entorno sociocultural; de ahí que gran parte de los juguetes provenga del medio natural.

#### **1.4. Dimensiones de los juegos recreativos**

El desarrollo de los juegos recreativos se relaciona con diferentes dimensiones, tales como la dimensión motriz, cognitiva, creativa, sensorial, emocional, cultural, social y afectiva (Gallardo-López & Gallardo, 2019):

##### *Dimensión motriz*

El juego es un recurso muy importante para que los niños puedan desarrollarse físicamente, puesto que es una fuerza que exige que los infantes utilicen su cuerpo para realizar las actividades. Con esto, potencian su agilidad y fuerza, además de su control sobre el cuerpo, lo que permite no solo tener un mejor desempeño en el juego, sino también en actividades externas.

##### *Dimensión cognitiva*

Mediante los juegos se contribuye al desarrollo de los procesos psíquicos cognitivos, como el lenguaje, pensamiento, atención, memoria, sensaciones, entre otros, y volitivos, por ejemplo, decisión, valor, independencia, perseverancia y demás. Esto se debe a que los juegos brindan situaciones en las que los niños deben concentrarse para idear estrategias que los ayuden a resolver problemas; así también, con dichos juegos, ganan experiencia, la cual les sirve como base para resolver otras problemáticas más exigentes del mismo juego o de otras situaciones semejantes (Vera *et al.*, 2019).

##### *Dimensión creativa*

El juego es un recurso potencializador de la imaginación porque permite agilizar el pensamiento y el desarrollo de habilidades al tener que idear nuevas situaciones que hagan que el juego sea más divertido. En este aspecto, se afirma que el juego es un aliado para estimular la creatividad, para esto, se sugiere que los niños planteen nuevas actividades y reglas, así como los materiales que se usarán y en el espacio donde se recreará el juego, a fin de fomentar el desarrollo de todas sus habilidades creativas y no se les limite a seguir un parámetro lúdico determinado. En general, el juego desarrolla la expresión, la autonomía y la capacidad inventiva y productiva.



### *Dimensión sensorial*

Todos los juegos recreativos estimulan los sentidos. El juego implica actividad sensorial, la que, a su vez, se relaciona con la motriz. En esta dimensión se favorece la coordinación de las diferentes partes del cuerpo y el descubrimiento de las sensaciones corporales mediante los sentidos; de manera conjunta, mejora el aprendizaje sobre el mundo al estar en contacto con la naturaleza. Por ello, es necesario que en los juegos recreativos se usen materiales con nuevas texturas, olores y ruidos, de tal manera que los niños puedan desarrollar de manera natural conexiones positivas con cada estimulante presentado.

### *Dimensión cultural*

Los juegos son un medio para transmitir la cultura y las tradiciones de una región determinadas. Mendoza *et al.* (2017) señalan que se deben enseñar los juegos que refuercen la identidad nacional, lo cual es posible por medio de los juegos populares y autóctonos porque tienen un gran capital motriz para transmitir las herencias y manifestaciones culturales. Con estos tipos de juegos recreativos se masifica no solo la actividad física, sino también se reafirma el respeto a la cultura y a la identidad de la comunidad, además de un accionar inclusivo, integrador, cooperativo, intercultural y multicultural.

### *Dimensión social*

El juego implica actividad social porque el niño se comunica con sus compañeros y da a conocer sus emociones, necesidades, sentimientos, entre otros. Al respecto, se deduce que los juegos recreativos favorecen la interacción entre las personas del entorno, además de desarrollar el sentido de responsabilidad, el autocontrol y reforzar la identidad social y cultural, sobre todo, si se trata de juegos autóctonos, ya que al practicarlos transmite parte de la cultura de su comunidad (Megías & Lozano, 2019).

### *Dimensión afectivo-emocional*

El niño aprende a expresarse mediante el juego porque demuestra sus estados emocionales, frustraciones y carencias al relacionarse con sus compañeros, coordinar y explorar la actividad lúdica para entender su significado. Además, conoce el ambiente y se relaciona con la realidad, comparte y expresa en acciones lo que piensa sin menospreciar las ideas de sus compañeros o



discutir en caso de no obtener la victoria, pues aprende a pactar y a llegar a consensos luego de analizar el panorama y evitar que sus emociones incidan negativamente en el resto de sus compañeros de grupo (Andrade, 2020).

En suma, los juegos recreativos son actividades importantes en el desarrollo del niño, puesto que, mediante estos, los infantes desarrollan sus habilidades y capacidades cognitivas, emocionales, sociales, culturales, entre otras, las cuales son indispensables para lograr una formación integral durante la etapa escolar; además, dichas actividades también sirven como puente para transmitir la cultura de una sociedad, como es en el caso de los juegos tradicionales o autóctonos, los cuales han sido transmitidos de generación en generación y demuestran la forma en que sus antepasados se divertían y socializaban con sus compañeros. Por tanto, es necesario que se sigan incentivando la realización de estos juegos para conocer la cultura de los ancestros y, sobre todo, desarrollar las capacidades de los niños, quienes ya no suelen entablar conversaciones con sus compañeros o hacer actividades deportivas al estar en constante contacto con la tecnología, por lo que su creatividad, capacidad motriz y emociones se ven limitadas al no recrearse en su entorno.



## CAPÍTULO II

### NOCIONES FUNDAMENTALES DE LOS VALORES SOCIALES

No todas las personas tienen los mismos valores o cada una de ellas les da una importancia diferente por el ambiente donde se desarrollan. Si bien, pese a que los valores sociales no son iguales en todos, es fundamental que los más básicos hayan sido inculcados, como el respeto, tolerancia, justicia y honestidad, porque a través de estos se mejora el entorno social, además de promover un ambiente social armónico. Así también, es necesario enseñar la distinción entre los valores positivos y negativos, pues son muchos los que no reconocen poseer antivalores, a pesar de que sí los fomentan por medio de acciones que no solo dañan a quienes lo practican, sino también a aquellos que tienen cierta afinidad con el infractor, por ejemplo, familiares, amigos y vecinos (México Unido Contra la Delincuencia A.C., 2022).

En este aspecto, los valores sociales se han convertido en un elemento social de gran importancia e interés en la comunidad, sobre todo en la sociedad actual en la cual prima el factor económico sobre lo humano, producto del incremento de las necesidades básicas que surgen como consecuencia de la globalización y el interés por obtener una mejor posición social. Por ello, la enseñanza de los valores sociales se convierte en una ardua tarea en la era actual, al tener diferentes obstáculos y retos por enfrentar —además de haber variado con el transcurso de los años—, los valores sociales han cambiado para adaptarse al nuevo sistema social, en el que se incluye la educación, economía, política, cultura, entre otros; dicho de otro modo, estos factores han condicionado a los valores y al nivel de respeto que se posee sobre estos.

En este aspecto, es preciso que en la sociedad actual se refuercen los valores sociales y se enseñe mediante ejemplos, pues con estos los niños podrán captar rápidamente las acciones que deben adoptar en cada situación, a fin de que eviten cometer actos que perjudiquen a las personas del entorno y, sobre todo, se dañe la integridad de los involucrados. Para esto, tanto los padres de familia como los miembros de una comunidad deben mostrar el ejemplo en cada actuar y dar a conocer los tipos de valores sociales que se aplican, con el objetivo de garantizar a futuro una sociedad más pacífica, justa y solidaria.



## 2.1. Los valores: una aproximación conceptual

Los valores son cualidades que caracterizan a una acción o individuo, pueden ser positivos o negativos dependiendo de las consecuencias que ocasionen en el entorno. Martín-García *et al.* (2020) señalan que los valores son propiedades o cualidades que se han ido creando durante la evolución cultural y biológica, y se han impregnado en la realidad, en las formas de comportamiento y relación, normas sociales, realidad, instituciones públicas y en el mismo carácter de los individuos. Son cualidades que encaminan la vida de las personas e influyen en su autorrealización, ya que es un medio por el cual el hombre puede elegir correctamente y decidir las acciones que aplicará en cada situación.

Los valores también se conciben como creencias compartidas que se establecen sobre las metas propuestas por el hombre, pues tienen la capacidad de motivar las acciones propias al incluir diversos aspectos, tales como autodirección, para una correcta toma de decisiones; realización, para alcanzar el éxito personal mediante la demostración de competencias; seguridad, para mostrar estabilidad emocional al momento de la toma de decisiones; benevolencia, para mejorar el bienestar con quienes se contacta; universalismo, para comprender, proteger y tolerar el bienestar de todos los componentes del entorno (naturaleza y personas); tradición, para respetar y aceptar ideas y costumbres ajenas a la propia (Campos *et al.*, 2020).

A partir de ambas definiciones se colige que los valores son cualidades establecidas en la sociedad cuyo propósito es guiar la actuación de las personas para que tomen buenas decisiones y adopten un buen comportamiento que no perjudique al entorno; de este modo, se logra un ambiente armónico y el bienestar colectivo, además de construir un sentido propio de los valores que irán creciendo conforme se respete y valore a las demás personas.

Por otro parte, los valores se caracterizan por estar compuestos por cinco aspectos esenciales: durabilidad, flexibilidad, jerarquía, polaridad y satisfacción. Es durable porque los valores definen su importancia en un individuo; es flexible porque la importancia de los valores cambia conforme la persona va creciendo; es jerárquico porque algunos valores se superponen en importancia sobre otros, lo cual depende de la etapa de vida en que el ser humano se encuentre; es polar porque cada valor establecido tiene su contraparte (contravalor); es satisfactorio porque los valores proveen satisfacción cuando es ejercido.



## 2.2. Clasificación de los valores

La clasificación que se presenta a continuación ha sido establecida según los criterios de los autores Max Scheler y Ortega Gasset.

### 2.2.1. Según Max Scheler

Max Scheler, como se cita en Villegas (2021), señala que los valores son cualidades ajenas al actuar del hombre; así también, son cualidades valiosas que, para el pensador, requiere de una entidad para que se aplique y se haga realidad; dicho de otro modo, se necesita de un depositario para que el valor pueda ser percibido. Max Scheler propone la siguiente clasificación según las actitudes del ser humano enfocado en lo bueno y lo malo (Quijije-Cedeño *et al.*, 2021):

#### *Polaridad*

Todos los valores se organizan bajo un criterio positivo o negativo, a comparación de las cosas, que solo se limitan a ser positivas. En la polaridad se encierran dos valores límites: bello y feo; bueno y malo; verdadero y falso.

#### *Jerarquía*

Cada valor se percibe de diferentes maneras, debido a esto, algunos son considerados superiores, inferiores o iguales. Dentro de esta clasificación de jerarquía se establece una subdivisión:

- Valores del agrado: abarca los estados afectivos a través de los cuales se puede sentir dolor, placer, lo desagradable y agradable.
- Valores vitales: se relacionan con el malestar o bienestar corporal de una persona; es decir, con la enfermedad, salud y el instinto.
- Valores espirituales: son los valores que se captan solamente mediante el espíritu. Incluye los valores estéticos, jurídicos e intelectuales.
- Valores religiosos: son los valores de mayor importancia dentro de la clasificación jerárquica. Se relaciona con lo divino, sagrado, profano y santo, así como con la incredulidad y la fe.



Cabe precisar que no se mencionan los valores morales porque se les considera puros al no poseer portadores. Esta jerarquía fue establecida con la finalidad de orientar y asignar una categoría para los comportamientos y actitudes de la personas y grupos sociales.

### **2.2.2. Según Ortega y Gasset**

Ortega y Gasset, como se cita en Gutiérrez (2021), manifiesta que los valores funcionan con independencia de las metas y sentimientos que cada persona establece para sí misma; muchos de esos son reconocidos, independientemente de su deseo o goce. Asimismo, el autor propone la siguiente clasificación sobre los valores:

#### *Religiosos*

Se relacionan con la vida espiritual, la divinidad y la fe. Los valores religiosos se dividen en positivos y negativos. El primero incluye lo santo, divino, milagroso y supremo; el segundo, lo profano, derivado, demoniaco y mecánico.

#### *Espirituales*

Surgen de la formación moral y se relaciona con el buen comportamiento, las costumbres y la cultura. Este tipo de valores se divide en tres:

- Estéticos: los valores estéticos se dividen en positivos y negativos. El primero incluye lo elegante, bello, gracioso y santo; el segundo, lo tosco, inarmónico, feo y tosco.
- Morales: los valores morales se dividen en positivos y negativos. El primero incluye lo justo, leal y escrupuloso; el segundo, lo relajado, injusto y desleal.
- Intelectuales: los valores intelectuales se dividen en positivos y negativos. El primero incluye lo exacto, evidente y el conocimiento; el segundo, lo errado, aproximado y probable.

#### *Vitales*

Son un conjunto de principios y creencia que se relacionan con las enfermedades, la vida y la muerte. Los valores vitales se dividen en positivos y negativos. El primero incluye lo sano, energético, selecto y fuerte; el segundo, lo enfermo, inerte, vulgar y débil.



## Útiles

Se relaciona con el nivel de utilidad que un objeto tiene para satisfacer las necesidades humanas. Los valores vitales se dividen en positivos y negativos. El primero incluye solamente lo capaz y el segundo, lo incapaz.

### 2.3. Valores sociales: concepto

Los valores sociales son actitudes, cualidades y estándares de las personas y grupos sociales que se utilizan para direccionar sus acciones y comportamientos. De acuerdo con Arana *et al.* (2022), son creencias que influyen en los seres humanos, con respecto a sus actitudes y conductas que deben adoptar en una situación determinada durante el transcurso de su vida, considerando sus deseos, sentimientos, opiniones y las demandas del entorno. Este tipo de valores suele afectar las relaciones interpersonales, puesto que cada persona actúa de acuerdo con su criterio, el cual se forma según sus experiencias y conocimientos que posee de las situaciones vividas.

Así también, los valores sociales se conceptualizan como aquellos valores reconocidos por una sociedad que determinan el comportamiento que los pobladores de una comunidad deben tener. Dichos valores tienen por objetivo mejorar las relaciones humanas y alcanzar un bienestar social equilibrado mediante las aplicaciones de valores consideradas positivas. Por ejemplo, el amor y la dedicación de un docente por su profesión conllevaría a generar un mayor esfuerzo para brindar una buena educación a sus alumnos (Ramos-Morales *et al.*, 2022).

Los valores sociales se vinculan con las normas de convivencia familiares, escolares o comunales, por lo cual la ruptura de las reglas causa aversión a aquellos individuos que no supieron cumplirlas, además de crear una idea de consciencia limitadas sobre ellos, pues demuestran que no son capaces de vivir en armonía y evitar perjudicar a quienes los rodean. A fin de evitar estas situaciones negativas, los valores sociales van modificándose con el tiempo y se adaptan a la cultura que se impone en la comunidad para que todos los miembros sean capaces de cumplirla, pero usualmente predominan la equidad, amistad, responsabilidad, tolerancia y honestidad, pues son valores que ayudan a mantener el vínculo entre las personas, al enfocarse en brindar las mismas oportunidades y condiciones, valorar la compañía de los demás, cumplir con las solicitudes con



dedicación, comprender el comportamiento de ciertos individuos, y priorizar la verdad y la transparencia.

## 2.4. Características de los valores sociales

Los valores en general se caracterizan por tener durabilidad, jerarquía, flexibilidad, polaridad y satisfacción. En el caso de los valores sociales, estos se identifican por tener otras características además de las señaladas, las cuales se establecen porque son valores que comprenden elecciones, motivaciones, emotividad, racionalidad y comportamiento que se usan para hacer frente a cualquier tipo de situaciones. Cada una de estas particularidades han dado lugar a las características particulares de los valores sociales, las que se explican a continuación (Revetti, s.f.):

- **Integralidad:** cada valor tiene su propio significado y no puede ser dividido para interpretarlos de forma diferente. Esta idea se aplica tanto en objetos como en pensamientos. En el caso de los pensamientos, a modo de ejemplo, las ideas no deben ser divididas para comprenderlas y/o entender de mejor manera su significado. Por ende, para entender completamente las ideas u objetos, estos deberán ser considerados íntegros.
- **Transcendencia:** la práctica de los valores da sentido a la vida, una razón de ser y una sensación de plenitud en la persona.
- **Dinamismo:** los valores se modifican cada cierto tiempo, lo cual depende del contexto y de las nuevas demandas de la sociedad.
- **Aplicabilidad:** los valores sociales se aplican en diferentes áreas de la vida, situaciones o contextos que puedan presentarse, en las cuales se debe actuar con principios éticos para evitar perjudicar a otras personas.
- **Complejidad:** los valores se han establecido luego de realizar un análisis profundo y tomar decisiones complejas, para no perjudicar las actividades humanas.

Es importante destacar que los valores sociales evolucionan paulatinamente, pues se adapta a cada generación y al contexto como consecuencia que a lo largo de los años las necesidades y problemas varían. Asimismo, sirve para educar a las nuevas generaciones, de forma tal que cuando



sean ciudadanos, actúen como personas honestas y productivas capaces de solucionar problemas y responsabilizarse de sus acciones.

## 2.5. Tipos de valores sociales

Como es de conocimiento, los valores sociales están condicionados por los sistemas sociales y los aspectos determinantes que lo constituyen, por ejemplo, educación, cultura, economía, entre otros. Respecto a los tipos de valores sociales, Sanchis (2020) afirma que se clasifican con base en sus funciones y se dividen en dos tipos, los cuales se explican a continuación:

### *Valores que guían la conducta humana*

La conducta humana es el comportamiento de las personas. Es la respuesta de un individuo ante la situación a la que está expuesto; dicha respuesta depende de la personalidad, la motivación de la persona y de cómo interpreta la situación considerando los elementos del ambiente. La conducta humana se caracteriza por ser observable, adaptativa, voluntaria, consciente, entre otros. Esta conducta es guiada por una serie de valores que se agrupan en tres tipos, cada uno con dos funciones:

- Social: posee las funciones interactiva y normativa
- Central: posee las funciones suprapersonal y existencia.
- Personal: posee las funciones experimentación y realización

### *Valores que representan las necesidades humanas*

Los valores, además de guiar la conducta humana, también representan sus necesidades, las cuales se definen como sensaciones de carencia finitas y clasificables, y son las mismas en todas las épocas y culturas (alimentación, hogar, educación, vestimenta, entre otros). Estas deben satisfacerse para que la persona pueda seguir con sus actividades (García & Ochoa, 2021). Las necesidades humanas se clasifican de acuerdo con su importancia: primarias (dormir, comer, beber agua, abrigarse), fundamentales (identidad, seguridad, vivienda) y secundarias (participación política, recreación, representación legal). Estos valores son los siguientes, cada uno con dos funciones:

- Materialistas o pragmáticos: posee la función normativa, existencia y realización.



- Humanitarios o idealistas: posee la función interactiva, suprapersonal y experimentación.

Para comprender cada una de las funciones de los valores según el rol que cumplen, Sanchis (2020) realiza la siguiente explicación:

- Existencia: son las necesidades fisiológicas básicas que se satisfacen de forma pragmática a nivel social y personal.
- Realización: es la función mediante la cual la persona realiza ciertas acciones bajo un propósito pragmático.
- Normativa: es la función en la que se presupone la ejecución de conductas pragmáticas para preservar las tradiciones sociales y la cultura.
- Suprapersonal: es la función mediante la cual se acometen necesidades estéticas, cognitivas y de autorrealización, las cuales contiene valores sociales y personales, y se vinculan usualmente con las motivaciones idealistas.
- Experimentación: es la función que se relaciona con una motivación humanitaria, idealista y de cambio social, los cuales son guiados mediante la conducta personal.
- Interactiva: es la función que incluye a los valores con una motivación humanitaria alta cuyos actos realizados son de naturaleza social porque tiene como propósito generar cambios y reestructurar lo establecido.

A continuación, se expone un listado de los valores sociales de acuerdo con el tipo de cultura, sociedad y tradición. La salud, estabilidad personal y supervivencia garantizan la existencia del individuo; el prestigio, éxito y poder se relacionan con la mejora y el beneficio personal, es decir, con la función realización; la religiosidad, obediencia y tradición se vinculan con la función normativa; la madurez, conocimiento y belleza se relacionan con la función suprapersonal; la emoción, sexualidad y placer se asocian con la experimentación; el apoyo social, la afectividad y la convivencia se vinculan con la interactividad.

Dichos valores expuestos, pese a tener clasificaciones diferentes, se relacionan entre sí porque todos tienen por objetivo guiar la conducta personal y social, además de promover la unión de las personas a través de la priorización de temas culturales, económicos, de salud, educativo,



entre otros, que afectan a toda la población, para garantizar el bien común y el cuidado del entorno en general.

## **2.6. Importancia de los valores sociales**

Los valores sociales son fundamentales en la sociedad porque fortalecen las relaciones humanas para garantizar la armonía en la convivencia; por esto, se reconoce que es necesario ponerlos en práctica, ya que al considerar la justicia, respeto, libertad, amistad, tolerancia, honestidad, amor y otros valores se procura un futuro mejor. Asimismo, son de gran importancia para la humanidad porque rigen el comportamiento de la persona y sus aspiraciones, con la finalidad de lograr la convivencia pacífica entre las personas; esto convierte a los valores sociales en pilares de la sociedad (Donalicio, 2022). De manera conjunta, son importantes en vista que permiten alcanzar determinados objetivos y adoptar una actuación adecuada según la situación.

De acuerdo con Hernández y Robles (2016), los valores sociales son muy importantes en la vida del ser humano porque son elementos motivadores que guían el comportamiento y las acciones humanas, además, crean un sentido de identidad, describen lo que es primordial y determinan las vidas al dirigir las actuaciones de cada individuo; debido a ello, estos valores son enseñados y compartidos entre todos los miembros de una población para fortalecer los intereses en común. Al respecto, al observar la importancia de los valores sociales, estos han sido integrados al área educativa porque se enfocan en la convivencia y en el entendimiento de las necesidades, aspectos relevantes para lograr los objetivos organizacionales, planes o programas a nivel institucional o en el aula; así también, se enseñan en los colegios porque se observa con gran preocupación que los escolares no muestran empatía con sus compañeros y recurren a actos violentos, los cuales ocasionan la deserción de muchos estudiantes.

Por ello, los valores sociales no solo deben ser vistos como un tema más a enseñar en los colegios, sino también deben realizarse actividades en las cuales se apliquen, de tal manera que, desde temprana edad, se formen personas capaces de comprender la realidad y entender el comportamiento y la actitud que debe mostrar en cada situación a fin de evitar conflictos y consecuencias mayores, como la violencia en sus diferentes formas. Así también, deben ser enseñados por los padres y practicados por estos para que sean un ejemplo a seguir, de manera tal que los niños conozcan qué es y no lo correcto, y muestren un comportamiento pacífico y juicioso en todas sus etapas de vida.



En suma, los valores sociales son cualidades o criterios que las personas poseen para formar una sociedad armoniosa. Mediante estos valores se pone de manifiesto que para que las personas tengan una buena convivencia se requiere que cada uno de los miembros tengan una buena base de valores sociales porque estos valores regulan el comportamiento de las personas y permite la integración de las comunidades, además de que sirven para garantizar la convivencia, el orden y fomentar la estabilidad entre los seres humanos.

Por otro lado, los valores sociales se enfocan en crear normas para facilitar la convivencia entre los integrantes de una sociedad, pues al establecer ciertos lineamientos o normas a seguir se evitan confrontaciones y se solucionan los problemas de manera racional, sin recurrir a la violencia. Por esto, es menester que los padres, el colegio y la comunidad misma enseñen los valores sociales a los niños para que estos aprendan a manejar situaciones desfavorables y, sobre todo, sean responsables con las acciones que realicen, generosos con las personas que requieran apoyo y muestren empatía con quienes los rodean para garantizar una convivencia pacífica.



# CAPÍTULO III

## LA EDUCACIÓN EN VALORES EN EL SECTOR EDUCATIVO ESCOLAR

La sociedad ha cambiado con el paso de los años para hacer frente a las nuevas demandas globales con mayor eficacia y eficiencia. Pese a que estos cambios han resultado ser beneficiosos para la población, gran parte de esta ha dejado de lado un aspecto muy importante en la vida humana: los valores. Esto se debe a que, actualmente, las personas se enfocan en alcanzar sus metas individuales y dejan de lado el apoyo a la comunidad que antes se solía brindar para alcanzar el bien común; así también, se observa que los adolescentes y niños no muestran respeto por las personas mayores, la naturaleza y sus coetáneos, lo cual se evidencia en los colegios, donde se registran numerosas peleas a diario producto de la falta de valores.

Dicho esto, los centros de educación básica, si bien, tienen como finalidad principal formar personas con capacidades cognitivas adecuadamente desarrolladas para resolver los problemas que se les puedan presentar a futuro como ciudadanos, no es el único objetivo establecido en un colegio, también tienen como función formar estudiantes desde una perspectiva cívica, moral y ética para alcanzar una convivencia armónica dentro y fuera del aula. En este aspecto, las instituciones educativas están inevitablemente fundadas en valores, por lo que los contenidos, las metodologías y la formación del profesor deben basarse en una visión social en que la enseñanza de los valores se integre a las materias impartidas para evitar el debilitamiento de los valores en los niños.

Por esto, la formación de los profesores debe incluir, además de contenidos teóricos, una sección en la que se explique cómo deben implementar la educación en valores en las escuelas, pues los docentes son los que tienen un mayor contacto con los niños y conocen las estrategias que pueden aplicar para promover los valores. Si bien, es una tarea difícil pero no imposible, por lo cual es menester que también las familias apoyen la promoción de los valores con la finalidad de los más jóvenes adopten actitudes adecuadas para responder a la sociedad con criterio, de manera responsable y reflexiva.



### 3.1. Educación en valores: definición

Es evidente que existe la necesidad de implementar una educación en valores en la sociedad actual porque se vive en una crisis social, que alberga diversas problemáticas, como inseguridad, violencia, corrupción, desigualdad económica y discriminación. Estos problemas se manifiestan en diversos contextos, por ejemplo, en la calle, en el hogar y, esencialmente, en los centros educativos, por lo cual se intenta orientar a las personas en cuanto a su comportamiento e implementar acciones que permitan solucionar dichos problemas.

Para esto, es preciso diseñar estrategias que redefinan la educación, no solo enfocado en un centro dedicado a brindar información teórica y prácticas sobre diferentes materias, sino también para que se convierta en un espacio donde se lleve a cabo el proceso de formación moral. En este aspecto, en los últimos años se ha instituido un proceso educativo capaz de ampliar la enseñanza al integrar los valores como parte de la formación escolar, esto es, la educación en valores.

La educación en valores se define como un proceso por medio del cual las personas incorporan normas éticas en su aprendizaje, además de ser un desafío en el área educativa que ha tenido lugar en muchos congresos y foros por ser un tema medular en la sociedad actual y por actuar como un espacio académico de doble dinámica, ya que la educación en valores se muestra como un escenario de análisis y como un medio de reflexión, los cuales son necesarios ante la presencia de antivalores, como la falta de solidaridad, tolerancia, respeto e injusticia, los cuales se muestran en el entorno de la comunidad educativa como producto de los cambios sociales que enfrentan los más jóvenes (Rojas, 2020).

Así también, se entiende como un proceso continuo que inicia con la educación del menor en la familia, y se extiende hasta el ámbito educativo escolar, universitario y posgraduado; se caracteriza por concretarse mediante la praxis educativa y por garantizar el desarrollo y la formación de una personalidad consciente (Mujica & Orellana, 2022). Además de estas características, la educación en valores también posee las siguientes:

- **Pensamiento crítico:** se promueve la comprensión y el respeto por la diversidad más allá de las diferencias religiosas, culturales, étnicas, entre otras.



- Identidad colectiva: se estimula el análisis crítico sistemático y creativo con el objetivo de que las personas identifiquen los diferentes ángulos y perspectivas de los problemas.
- Visión: se profundiza el conocimiento sobre los problemas que aquejan al mundo y los valores que son necesarios para resolverlos, como la igualdad, justicia y dignidad.
- Cooperación: se promueve la colaboración entre los miembros de una comunidad para dar soluciones a las problemáticas sociales y poder defender y mantener el bien colectivo.
- Habilidades sociales: se favorece el desarrollo de destrezas comunicativas, empatía y trabajo en equipo.

A partir de estas características se deduce que la educación en valores no se limita al proceso de enseñanza y aprendizaje de materias, sino también al planteamiento de temas relacionados con el ámbito moral para formar ciudadanos responsables, principalmente en el entorno actual, en el que se observa una gran complejidad social y cultural, a fin de construir un mundo más inclusivo y justo. Para cumplir con este fin, en la educación en valores se plantea un conjunto de objetivos que todo centro educativo debe considerar, tales como fomentar la igualdad de oportunidades, potenciar el disfrute de la naturaleza, enseñar a respetar el medio ambiente, rechazar formas de discriminación, enfatizar los comportamientos perjudiciales para mostrar las consecuencias que ocasiona y promover el respeto por otras culturas y formas de expresión (Vivas, 2019).

Para finalizar, se observa que la educación en valores es un tema amplio, pero que, de forma general, hace referencia a las estrategias y relaciones establecidas para que los estudiantes vivan en convivencia y se basen en la igualdad, empatía y respeto. Asimismo, se caracteriza por no solo realizarse en las aulas, sino también en el hogar porque son los padres quienes transmiten el ejemplo a través de las acciones que adoptan en diferentes situaciones. De este modo, se incrementa la posibilidad de que los niños tengan un desarrollo sano y una saludable convivencia que les permita integrarse a la sociedad de forma pacífica.



### 3.2. Enfoques de la educación en valores

De acuerdo con Ferreiros, como se cita en Polo (2021), en la educación en valores se han desarrollado cinco tipos de enfoque, los cuales se explican a continuación:

#### *Inculcación*

El primer enfoque fue establecido con la finalidad de internalizar o infundir ciertos valores a los cuales se les considera deseable. Asimismo, este enfoque adquiere validez luego de que la persona haya realizado su opción valorativa; no obstante, ante esto surge un problema determinado que es dejar poco espacio para adherirse de forma libre a otros valores.

#### *Desarrollo moral*

Este enfoque tiene como base a la teoría de desarrollo moral de Kohlberg establecido en 1992. Es una teoría que basa en el ascenso estructurado, escalonado e irreversible del juicio moral establecido por el niño y/o adolescente. La teoría de Kohlberg sobre el desarrollo moral se divide en tres niveles: preconvencional, convencional y posconvencional.

- Nivel preconvencional: en este nivel, la persona muestra tener un punto de vista egocéntrico. Si busca lo bueno es por la recompensa que obtendrá; si evita lo malo, se debe a que no quiere evitar el castigo. Dicho de otro modo, una persona en este estadio solo toma en cuenta sus intereses y no del resto, y tampoco acepta otros puntos de vista o los relaciona con los suyos porque solo es consciente de que sus intereses personales deben ser cumplidos. Esto ocasiona que las necesidades individuales entren en conflicto con las del resto al haber un sentido individualista concreto.
- Nivel convencional: en este nivel, la persona está sujeta a las reglas de orden social, debido a esto, se circunscribe a criterios de familiares, grupales o nacionales. Dicho de otro modo, en este segundo nivel se hace énfasis en mantener las relaciones mutuas y mantener la lealtad, confianza, gratitud y respeto con las personas del entorno, además de preocuparse por el bienestar y el orden social del grupo o comunidad, lo cual se garantiza mediante el cumplimiento de las leyes, deberes y derechos determinados.



- Nivel posconvencional: en este nivel, la persona se orienta por principios universales, por ejemplo, los derechos humanos, los cuales son admitidos por toda la población porque por medio de estos principios se ponen en práctica actos beneficiosos y justos. Cabe precisar que, pese a que las personas tengan opiniones y valores diferentes, las normas establecidas por un pacto social deben ser respetados por todos, como es el derecho a la libertad y a la vida.

Es importante precisar que el problema del desarrollo moral es la prevalencia de lo cognitivo ante las actitudes y los sentimientos; además, al enfocarse en los valores morales no considera los demás valores.

### *Análisis*

En este enfoque se usa la investigación científica y el procedimiento lógico para aplicarlo a los valores, sobre todo, en el campo social. Es un enfoque en el que se busca validar los valores mediante hechos. La crítica que se realiza a este tercer enfoque se debe al peso que le otorga a la racionalidad científica porque se cree que los valores también se pueden analizar de forma objetiva y controlada, y de ser esto posible, la enseñanza de los valores se dejaría bajo el control de maestros, científicos y sujetos racionales.

### *Clarificación*

Este enfoque tiene por objetivo ayudar a los alumnos a que reconozcan aquello que es un valor en su vida con la finalidad de que lo cambien o lo fortalezcan. En este cuarto enfoque, la elección libre de los valores se considera un aspecto importante porque con ello se garantiza un determinado actuar basado en los propios valores. Cabe precisar de que existe la posibilidad de que la persona caiga en un enfoque individualista al hacerse consciente de sus propios valores, y deje de lado otros asuntos, como la necesidad de reconocer los valores cívicos o el conflicto de valores.

### *Aprendizaje para la acción*

Este enfoque tiene por objetivo relacionar las acciones con los valores; es decir, actuar según los valores. Se muestra un peso mayor en las acciones que se realizan que en los mismos valores.



### 3.3. Formación de los valores sociales en escolares

Es de conocimiento general, que las escuelas son centros de formación enfocados en brindar conocimiento teórico y práctico sobre temas básicos, pero necesarios para comprender la sociedad; por esto, está constituido por docentes capacitados en cada materia y recursos materiales para ofrecer una educación de calidad. Este espacio de enseñanza también es un lugar donde se inculcan los valores, los cuales son importantes, principalmente, en la sociedad actual, debido a que se observa una crisis de valores sociales; de ahí emerge la necesidad de que en los centros educativos se implemente la educación en valores, a fin de formar seres humanos autónomos, respetuosos, responsables y solidarios.

Yaguana-Castillo *et al.* (2019) afirman que la educación en valores es percibida por los docentes de diferente manera y, por tanto, sus propuestas pedagógicas. Hay pedagogos que indican que los valores son temas transversales porque fragmentan la malla curricular en ámbitos diferentes, además de estar conformado por temas interdisciplinarios de trascendencia social; en cambio, hay otros profesores que indican que los valores tienen una relación estrecha con los aprendizajes y están de forma oculta en los temas impartidos. En este aspecto, para formar a los estudiantes en valores es preciso que la plana docente se comprometa con dos características fundamentales: la primera debe estar fundamentada en el estudiante y considerarse que el escolar es un persona con dignidad humana investida de valores que se potencian con las relaciones que establecen; la segunda implica asociar la pedagogía con el afecto y la empatía, además de establecer mecanismos que permiten establecer una colaboración entre los profesores y padres con el propósito de desarrollar la autonomía personal del alumno.

Por otro lado, debe considerarse que los niños aprenden los valores desde su hogar, además de las normas de comportamiento y una relación de respeto con las demás personas; asimismo, adquieren conocimiento sobre la religión y la cultura de su comunidad. Por este motivo, la familia también cumple un rol esencial en la formación de valores sociales al estar en constante contacto con los niños y enseñarles lo bueno y lo malo, y dar el ejemplo sobre cómo comportarse ante determinadas situaciones, sobre todo, hoy en día, que la realidad social cambia de manera exponencial, por lo que las personas deben ir evolucionando con ella, no solo en cuestiones de conocimiento científicos, sino también en valores para que tomen decisiones correctas y asuman una actitud que no perjudique a la comunidad (Palomeque-López & Hernández-Romero, 2021).



Ahora, para educar y formar a los escolares en valores, los centros educativos pueden utilizar recursos didácticos como medio para que los niños aprendan y pongan en práctica los valores. Algunos de estos recursos son los juegos porque mediante estos se crean situaciones hipotéticas donde se debe tomar decisiones y actuar según el criterio de cada uno y conforme a sus valores, de tal manera que si un estudiante no toma una decisión favorable, el docente podrá indicarle cómo debe actuar ante dicha situación; de manera conjunta, se pueden utilizar videos a través de los cuales se muestran situaciones y el actuar de las personas a fin de que identifiquen si se actuó con buenos valores; por último, están los cuentos, que es una herramienta poderosa durante la etapa escolar, pues sirve como un recurso para descubrir nuevos valores y enseñar la importancia de cada uno de estos (Educo, 2019).

Adicionalmente a los recursos didácticos expuestos, hay algunas estrategias de apoyo para que los maestros aplican en las aulas durante la adquisición de valores (Educrea, s.f.):

- Los miembros de un aula deben tener en claro las normas que regulan la convivencia en el salón de clases para que los estudiantes se comporten de una determinada forma y acaten las normas cuando se presentan situaciones desfavorables.
- El docente debe facilitar el análisis de las normas implementadas para que los alumnos las comprendan y respeten. Así también, debe quedar en claro cuáles son las formas de participación para que los estudiantes contribuyan con la mejora de las normas a través de la modificación o anulación de estas, o implementación de nuevas reglas.
- El docente debe ayudar a relacionar las normas con los valores que se pretendan desarrollar en situaciones concretas, como en los trabajos grupales, al momento de jugar o realizar retos.
- El docente debe crear espacios de participación para que los alumnos debatan y compartan sus opiniones sobre un tema o actividad en particular, y se fomente el respeto por escuchar y valorar los puntos de vista de los compañeros.
- El docente debe tener organizado las actividades de aprendizaje para facilitar la enseñanza de los valores, por ejemplo, solidaridad, cooperación, fraternidad y equidad. Para esto, las actividades deben ser explicadas detalladamente y atribuirles características de situaciones



cotidianas y reales para que los estudiantes apliquen los valores correspondientes y/o se les enseñe cómo debe actuar en dichos escenarios.

Por medio de estas estrategias y recursos didácticos se puede tener una educación en valores adecuada, lo cual es fundamental en la sociedad actual porque a través de los valores se forman ciudadanos responsables, críticos, honestos y con un alto sentido moral, que les permita tomar decisiones acertadas y hacer frente a desafíos, sin perjudicar a los demás a fin de alcanzar una sociedad igualitaria y justa.

### **3.4. Beneficios de la implementación de una educación en valores en la educación escolar**

Los valores son un elemento esencial en todos los ámbitos de la vida y es en el área educativa donde adquiere una mayor relevancia por ser el espacio en el que se aprenden por imitación y experiencia. Debido a esto, en las escuelas se ha implementado la educación en valores porque es un proceso por medio del cual no solo se transmite el concepto sobre los valores, sino también se desarrollan las actitudes y habilidades fundamentadas en el respeto, tolerancia y otros valores sociales. De este modo, los valores son aprendidos por muchos niños, los cuales son fundamentales para el desarrollo de una autoimagen positiva y de una conciencia social participativa y crítica, que permita comprender la importancia de trabajar juntos en los problemas y desafíos que se enfrenta como sociedad (Belisario, 2023).

Por tanto, implementar una educación en valores en las escuelas es necesaria para una formación integral de los alumnos, además de que demuestra ser un tipo de educación que trae consigo diversos beneficios, entre los cuales destacan los siguientes (Álava, 2016):

#### *La educación en valores forma mejores personas*

La figura del docente es importante para enseñar a los niños a que sean personas honestas, pues los escolares imitan principalmente a los adultos que los rodean, en este caso, a los profesores, quienes en su actuar diario muestran cómo se comportan en situaciones determinadas y aplican los valores sociales dependiente del tipo de situación.

#### *La educación en valores ayuda al adecuado desarrollo moral de los niños*

La moral se desarrolla con paso lento hasta los 12 años. En este aspecto, durante esa etapa, los niños son sensibles al tipo de serie, películas o juegos que ven como consecuencia de que estén



en una fase de desarrollo moral. Por ello, educadores y psicólogos indican que es importante darles a los niños videojuegos, juegos o películas acorde a su edad para inculcar de mejor manera los valores.

*La educación en valores favorece el desarrollo y crecimiento personal*

Cuando se educa en responsabilidad, se brinda una educación en la que se aprende sobre la importancia de cumplir los compromisos, lo cual incluye el respeto hacia los demás. Debe entenderse que cuando una persona se compromete a algo, los demás esperan que se cumpla la promesa; por ello, si esta no es cumplida, se genera un sentimiento de decepción en el resto y de culpabilidad en uno mismo.

*La educación en valores fomenta la autosuficiencia y el valor de la autonomía*

Es preciso que a los niños se les enseñe que los problemas deben ser resueltos y solucionados por uno mismo como primera opción y que no es malo equivocarse porque mediante los errores se incrementa el aprendizaje sobre un tema determinado, además de que se favorece el aprendizaje por ensayo y error, y se abre la posibilidad de enseñarles que, en ciertos casos, se va a requerir ayuda externa para resolver los problemas que no pudieron ser solucionados por sí mismos.

Así también, al enseñar a los niños sobre la resolución de sus problemas, estos aprenden a ser perseverantes y comprometidos, lo que conlleva al incremento del bienestar personal y a la mejora del logro académico; conjuntamente, aprenden a valorar lo importante en la vida y son agradecidos con las cosas que se les brindan, pues reconocen el esfuerzo que se requiere para obtenerlo y ofrecerlo a otra persona.

*La educación en valores permite formar niños más empáticos*

Los niños aprenden a ponerse en el lugar del otro y comprenden que no se debe hacer a otros lo que no les gustaría que le hiciesen.

*La educación en valores permite un mayor autocontrol*

El respeto en uno de los primeros valores que debe inculcarse en un niño, ya que por medio de este se modera la conducta del menor y entienden qué comportamiento deben adoptar en cada tipo de situación, por ejemplo, no interrumpir cuando otra persona está dando su opinión, no



invadir el espacio personal, responder ante una mala acción con criterio, entre otros. De este modo, al regular las emociones de los niños y trabajar en el respeto, la importancia de no dañar a los iguales y en la empatía se fomenta el autocontrol y se contribuye con la formación de mejores ciudadanos.

En general, la educación en valores es un proceso que forma parte del sector educativo mediante el cual se inculcan valores sociales con el propósito de formar ciudadanos responsables. Para esto, se requiere no limitar la enseñanza a un proceso en el que se imparta la teoría de los temas de cada materia, sino también, que durante el proceso de enseñanza se planteen actividades que se relacionen con el ámbito cívico y moral, como lecturas de fábulas o actuaciones de ayuda al prójimo, de forma tal que se transmitan los valores sociales y se promueva el bien común a fin de formar personas capaces de ayudar a la comunidad y respetar su entorno.



## CAPÍTULO IV

### JUEGOS RECREATIVOS Y LA FORMACIÓN DE VALORES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

La educación en el Perú adolece de diversos problemas, entre los que destacan la falta de valores por parte de los estudiantes, quienes han demostrado no tener valores democráticos ni éticos al no valorar el docente y su labor realizada para formar buenos y mejores ciudadanos. Esta problemática se observa principalmente en los centros educativos en los cuales los estudiantes no muestran intención de acatar las actividades asignadas por sus profesores, respetar el horario de clases, respetar las opiniones de sus compañeros, entre otras acciones negativas que cada vez van aumentando como producto de la inadecuada educación aprendida por su entorno y por la falta de interés por parte de la familia por corregirlos.

A fin de evitar que los estudiantes de los diferentes centros educativos del país continúen mostrando una actitud negativa hacia sus profesores y compañeros, se ha realizado un estudio enfocado en desarrollar y fortalecer la formación de valores con el propósito de evitar daños mayores. En este aspecto, se ha optado por aplicar una serie de juegos recreativos, los cuales son actividades valiosas en el crecimiento de los niños porque, además de incentivar la actividad física y mental, proporciona diversión, alegría y compañerismo al ser de carácter voluntario y espontáneo. Con estos juegos se crea la posibilidad de interiorizar en los estudiantes y contribuir con la convivencia común y, por tanto, con el desarrollo de valores sociales.

Entonces, dichos juegos se convierten en una opción que los docentes puedan utilizar en las aulas desde el nivel primario hasta secundario, de forma tal que no solo se formen estudiantes desde una perspectiva académica, a los cuales solo se les enseñe contenidos teóricos para que resuelvan sus labores escolares, sino también desde una perspectiva ética, con el propósito de que se formen como seres humanos capaces de respetar a sus semejantes y comprender a aquellos que los rodean. De esta manera, los estudiantes tendrán una formación íntegra para que respondan apropiadamente a las demandas del presente siglo con valores sólidos que demuestren en sus quehaceres diarios y en su convivencia con los demás.



## **Objetivos**

### *Objetivo general*

Demostrar la influencia de los juegos recreativos en la formación de valores sociales en los estudiantes del tercer grado de la institución educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco.

### *Objetivos específicos*

- Explicar la influencia de los juegos recreativos en la formación de la equidad en los estudiantes del tercer grado de la institución educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco.
- Explicar la influencia de los juegos recreativos en la formación de la tolerancia en los estudiantes del tercer grado de la institución educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco.
- Explicar la influencia de los juegos recreativos en la formación de la honestidad en los estudiantes del tercer grado de la institución educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco.

## **Hipótesis**

### *Hipótesis general*

Los juegos recreativos tienen una influencia significativa en la formación de valores sociales en los estudiantes del tercer grado de la institución educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco.

### *Hipótesis específica*

- Los juegos recreativos tienen influencia significativa en la formación de la equidad en los estudiantes del tercer grado de la institución educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco.



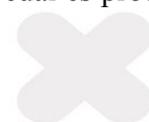
- Los juegos recreativos tienen influencia significativa en la formación de la tolerancia en los estudiantes del tercer grado de la institución educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco.
- Los juegos recreativos tienen influencia significativa en la formación de la honestidad en los estudiantes del tercer grado de la institución educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi, Pasco.

### **Operacionalización de variables**

Se utilizan dos variables: juegos recreativos (variable independiente) y valores sociales (variable dependiente). A continuación, se presente la definición operacional de ambas variables:

- **Variable independiente (juegos recreativos):** desde los primeros años de vida intervienen diversos factores en el desarrollo biológico y psicológico, y en la formación del niño, entre los que destaca el juego. El juego es una actividad que se manifiesta de diversas formas, por ejemplo, mediante el juego recreativo, el cual brinda grandes beneficios al menor porque les ayuda a divertirse a la vez que estimula su desarrollo social, emocional y físico; así también, facilita que el aprendizaje sea más eficaz y rápido. Por los motivos expuestos, es fundamental que en los entornos educativos se realicen actividades del juego recreativos, de tal manera que los niños puedan socializar y motivarse a relacionarse con sus compañeros para que hagan nuevas amistades con sencillez.
- **Variable dependiente (valores sociales):** los valores sociales son entendidos como los principios compartidos y llevados a la práctica por los integrantes de una sociedad o comunidad. Estos valores se evidencian en las actividades diarias, en las cuales se muestra respeto mutuo, convivencia de forma amigable y armónica entre todos los miembros de una comunidad; en otros términos, los valores operan de forma activa como reguladores en el comportamiento de las personas. Es importante distinguir que, en la vida fáctica, estos valores difieren dependiendo del lugar y cambian constantemente con el devenir real de las sociedades.

Estas variables fueron propuestas porque en la institución educativa que forma parte de la investigación se observa que los integrantes no conviven armónicamente, sobre todo en los estudiantes, quienes muestran actos de violencia psicológica, física y verbal, lo cual es producto,



posiblemente, de carencia de valores sociales. Por ello, se propone la aplicación de juegos recreativos para ayuda a garantizar un ambiente armonioso, fomentar la interacción social y facilitar la colaboración entre los alumnos.



**Tabla 1. Operacionalización de variables: variable independiente**

Operacionalización de la variable independiente: juegos recreativos								
Variable Ind.	Dimensiones transversales	Nombre del taller	Actividades/ Temas	Cronograma 2022			Téc.	Inst.
				S	O	N		
<b>JUEGOS RECREATIVOS</b>	Afectivo-emocional	Valoro a mis compañeros	<p><b>Sesiones de aprendizaje</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Reconoce que uno de sus derechos es la igualdad.</li> <li>✓ Reconociendo entre sus compañeros que debe tener lo que le corresponde.</li> <li>✓ Reconoce que todos poseen la misma capacidad de triunfar.</li> </ul>	X			Taller: aprendizaje común	Sesión de aprendizaje
	Social	Respeto la diversidad de opiniones	<p><b>Sesiones de aprendizaje</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Aprendiendo a respetar las opiniones de los demás.</li> <li>✓ Aprendiendo a mantener la calma cuando le increpan.</li> <li>✓ Aprendiendo a respetar las creencias culturales que cada uno de sus compañeros posee.</li> </ul>		X			



		<b>Sesiones de aprendizaje</b>	
Cultural	Valoro las diferencias	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Mostrando autocrítica cuando corresponde.</li> <li>✓ Demostrando sinceridad consigo mismo.</li> <li>✓ Demostrando sinceridad con sus compañeros.</li> </ul>	X

*Nota.* Tomado de Matos (2023)



**Tabla 2.** Operacionalización de variables: variable dependiente

Operacionalización de la variable dependiente: aprendizaje significativo									
Variable	Dimensiones	Indicadores	Téc.	Inst.					
<b>VALORES SOCIALES</b>	Formación en la equidad	✓ Reconoce entre sus compañeros que cada uno tiene lo que se merece.	<b>it</b>	<b>sc</b>					
		✓ Reconoce que uno de sus derechos es la igualdad.							
		✓ Reconoce que todos poseen la misma capacidad de triunfar.							
		✓ Valora la igualdad de género en el salón de clases.							
		✓ Reconoce que todos pueden hacer de todo.							
		✓ Fomenta entre sus compañeros el bien común.							
	Formación en la tolerancia.	✓ Muestra mucha calma cuando le increpan.			<b>o</b>	<b>al</b>			
		✓ Respeta las opiniones de sus compañeros.							
		✓ Respeta las creencias culturales de sus compañeros.							
✓ Reconoce la tolerancia como característica de una sociedad democrática.									
✓ Acepta los errores que cometen sus compañeros.									
Formación en la honestidad.	✓ Escucha y comprende los problemas de sus compañeros.	<b>r</b>	<b>a</b>						
	✓ Demuestra sinceridad consigo mismo.								
	✓ Demuestra sinceridad de los demás.								
	✓ Muestra armonía entre la acción y el discurso.								
	✓ Muestra actitud autocrítica cuando corresponde.								
	✓ Muestra actitud crítica cuando es pertinente.								
✓ Muestra apego a la verdad al dialogar con sus compañeros.	<b>d</b>			<b>e</b>					
					<b>ac</b>				
						<b>tit</b>			
		<b>u</b>							
			<b>d</b>						
							<b>es</b>		
								<b>c</b>	
									<b>a</b>

Nota. Tomado de Matos (2023)



### Tipo de investigación

Este estudio es aplicado porque el juego utilizado no fue aplicado de manera espontánea; al contrario, el juego recreativo fue el resultado de una planificación y organización consciente y técnica, de forma tal que al aplicarse al grupo experimental elegido se logra el desarrollo de los principios morales y éticos en los alumnos. El propósito de un estudio de carácter aplicado es la producción de conocimiento para que este sea aplicado de forma inmediata o a corto plazo en las instituciones o en la población. Así también, es un tipo de investigación muy importante en el ámbito académico, debido a que incorpora nuevo conocimiento como producto de la investigación científica. De cierta forma, esta investigación incide de manera indirecta en el mejoramiento del estándar de vida de la población y en el aumento de puestos de trabajos (Lozada, 2014).

### Nivel de investigación

Esta investigación es explicativa porque tiene como finalidad determinar la relación existente entre el desarrollo de los valores sociales y los juegos recreativos en los estudiantes del 3.º grado de una institución educativa peruana. Sobre este tipo de nivel de estudio, Cortés e Iglesias (2004) manifiestan que los estudios explicativos no solo consisten en describir los fenómenos o aspectos, o la relaciones entre estos, sino también se enfocan que hallar las causas de sucesos, acontecimientos y fenómenos sociales o físicos.

### Diseño de investigación

El diseño por el cual se optó para realizar este estudio fue el experimental con preprueba y posprueba para un solo grupo. Este tipo de diseño se aplicó para poder medir la variable dependiente antes y después de aplicar la estrategia didáctica juegos recreativos. Posteriormente, se midió la magnitud del cambio generado. De acuerdo con Tamayo (2001), se obtiene lo siguiente:

**Tabla 3.** *Medición de los valores*

Preprueba	Tratamiento	Posprueba
T1	Tratamiento	T2

*Nota.* Tomado de Matos (2023)



Donde:

T1 = Preprueba para medir los valores sociales antes del tratamiento de la estrategia didáctica juegos recreativos (variable independiente)

X= Aplicación de la Estrategia didáctica juegos recreativos

T2= Posprueba para medir de los valores sociales después del tratamiento de la variable independiente

### **Población, muestra y muestreo**

#### *Población*

La población estuvo constituida por todos los alumnos de la Institución José Carlos Mariátegui, situado en el Centro Poblado de Huayo-Tusi, Pasco, y administrada por la UGEL Daniel Alcides Carrión. Los datos de la Tabla 4 que se muestran a continuación fueron extraídos de la nómina de estudiantes.

**Tabla 4.** *Población*

	<b>Grado</b>	<b>Cantidad</b>
<b>Población</b>	1.º	20
	2.º	21
	3.º	28
	4.º	20
	5.º	22
	<b>Total</b>	<b>111</b>

*Nota.* Tomado de Matos (2023)

#### *Muestra*

Los datos de la Tabla 5 que se muestran a continuación fueron extraídos de la nómina de estudiantes.



**Tabla 5. Muestra**

Muestra	Grado	Cantidad
	3. <sup>er</sup> grado de secundaria	28
<b>Total</b>		<b>28</b>

*Nota.* Tomado de Matos (2023)

### *Método de muestreo*

La investigación fue trabajada con el muestreo no probabilístico por conveniencia. Fue no probabilístico, puesto que no todos los miembros del conjunto poblacional tenían igual probabilidad de ser escogidos; fue por conveniencia, puesto que los participantes fueron elegidos bajo criterio propio del investigador.

#### Criterio de inclusión y exclusión

- Criterio de inclusión
  - Estudiantes del 3.<sup>er</sup> grado de secundaria
  - Estudiantes sin tolerancia hacia sus compañeros
  - Estudiantes que no comprenden que es equidad
  - Estudiantes con poco valor de la honestidad
- Criterio de exclusión
  - Estudiantes que no son del 3.<sup>er</sup> de secundaria
  - Estudiantes que comprenden el valor de la honestidad
  - Estudiantes que no asisten de manera continua

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

#### *Técnicas*

La técnica utilizada para este trabajo fue la bitácora de rúbrica.



## *Instrumentos*

El instrumento usado fue el cuestionario. El uso del cuestionario fue para buscar el grado de la relación estadística de un indicador con el indicador de la otra dimensión.

### **Validación de instrumentos**

El instrumento fue evaluado y validado por expertos a través de una ficha de juicio brindado por la Escuela de Posgrado. Los expertos fueron profesores con grado de doctor y especialistas en el tema, quienes evaluaron el cuestionario considerando los siguientes elementos:

- Relevancia: importancia de las preguntas
- Suficiencia: para la medición
- Coherencia: criterio lógico
- Claridad: de comprensión fácil

### **Confiabilidad de instrumentos**

Para determinar la fiabilidad de un instrumento de medición se aplican diversas técnicas, a fin de demostrar hasta qué punto el uso repetido del instrumento podrá generar los mismos resultados (Hernández *et al.*, 2014).

Para este estudio, se aplicó un procedimiento organizado para obtener resultados útiles que sirvan como aporte a la comunidad educativa. La confiabilidad se entiende como una medida de la exactitud de los resultados; dicho de otro modo, es la consistencia de los resultados adquiridos luego de aplicar un instrumento determinado, bajo las mismas condiciones y el mismo contexto. Para la evaluación de la confiabilidad del instrumento de la presente investigación, se usó el Alfa de Cronbach, pues ayuda a determinar si los datos que se consiguen son fiables y si estos son usados reiteradas veces, producirán los mismos resultados.

- La estadística de fiabilidad de la variable independiente dio 0.89 – 0.87 como resultado.
- La estadística de fiabilidad de la variable dependiente dio 0.89 – 0.88 como resultado.



## Técnicas de procesamiento y análisis de datos

### *Procesamiento*

El procesamiento de datos fue aplicado para poder recopilar información durante todo el tiempo que durase el trabajo de campo. Los resultados obtenidos a partir de los datos permitieron comprobar si las hipótesis que se plantearon eran o no correctas.

### *Análisis de datos*

El análisis de los resultados de la investigación obtenidos en campo fue expresado en gráficos y cuadros estadísticos. La interpretación realizada es imparcial y objetiva, pues fue realizada sin influencia del intérprete. Este análisis tiene por objetivo que los resultados sean expresados y comprendidos claramente. En un nivel conceptual tuvo una relación estrecha con la hermenéutica y en un nivel cognitivo se identificó que la operación de interpretación y de representación son opuestas.

## **Análisis e interpretación de resultados**

### *Aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la equidad*

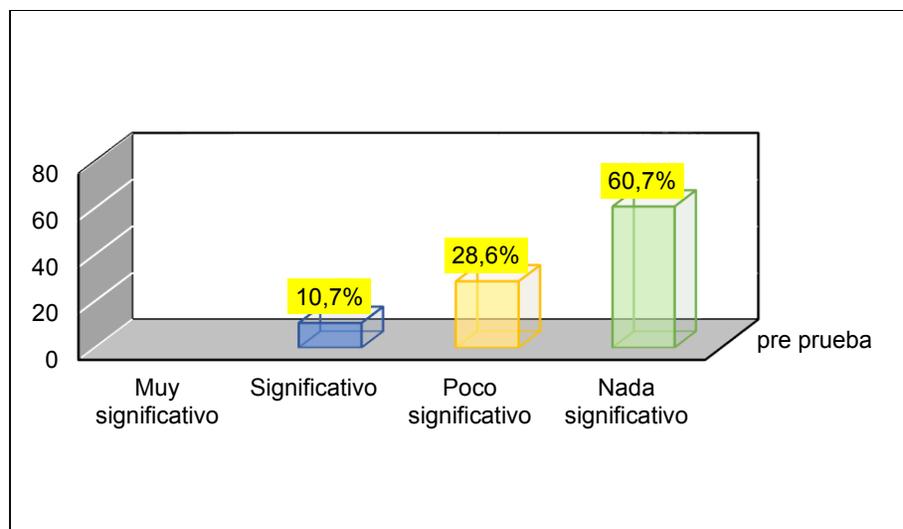
**Tabla 6.** Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la equidad en su indicador

	Indicadores de evaluación	Preprueba		Posprueba	
		Fi	%	Fi	%
Reconoce entre sus compañeros que cada uno tiene lo que se merece	<i>Muy significativo</i>			14	50
	<i>Significativo</i>	03	10,7	11	39,3
	<i>Poco significativo</i>	08	28,6	03	10,7
	<i>Nada significativo</i>	17	60,7		
	<b>Total</b>	<b>28</b>	<b>100</b>	<b>28</b>	<b>100</b>

*Nota.* Tomado de Matos (2023)



**Figura 1.** Resultados antes de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la equidad en su indicador

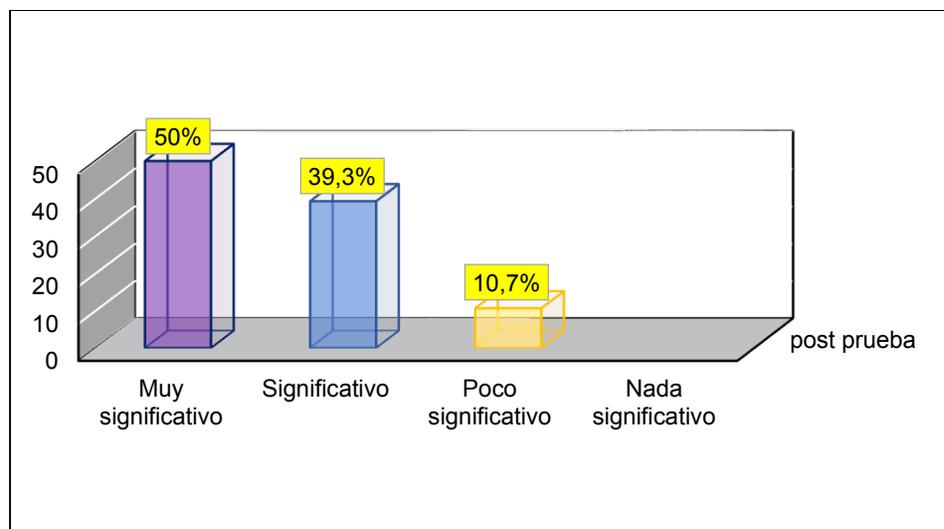


Nota. Tomado de Matos (2023)

De acuerdo con la Figura 1, los resultados que se obtuvieron del cuestionario aplicado al total de la muestra (28 estudiantes) conseguida en la I.E. José Carlos Mariátegui de Huayo antes de aplicar la estrategia didáctica juegos recreativos en la dimensión formación de la equidad en el indicador previamente señalado fueron los siguientes: el 10.7 % (3 estudiantes) demostró tener un aprendizaje nada significativo; el 28.6 % (5 estudiantes), un aprendizaje poco significativo; el 60.7 % (17 estudiantes), un aprendizaje significativo.



**Figura 2.** Resultados después de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la equidad en su indicador



Nota. Tomado de Matos (2023)

De acuerdo con la Figura 2, Los resultados que se obtuvieron del cuestionario aplicado al total de la muestra (28 estudiantes) conseguida en la I.E. José Carlos Mariátegui de Huayo después de aplicar la estrategia didáctica juegos recreativos en la dimensión formación de la equidad en el indicador previamente señalado fueron los siguientes: el 50 % (14 estudiantes) demostró tener un aprendizaje muy significativo; el 39.3 % (11 estudiantes), un aprendizaje significativo; el 10.7 % (3 estudiantes), un aprendizaje poco significativo.

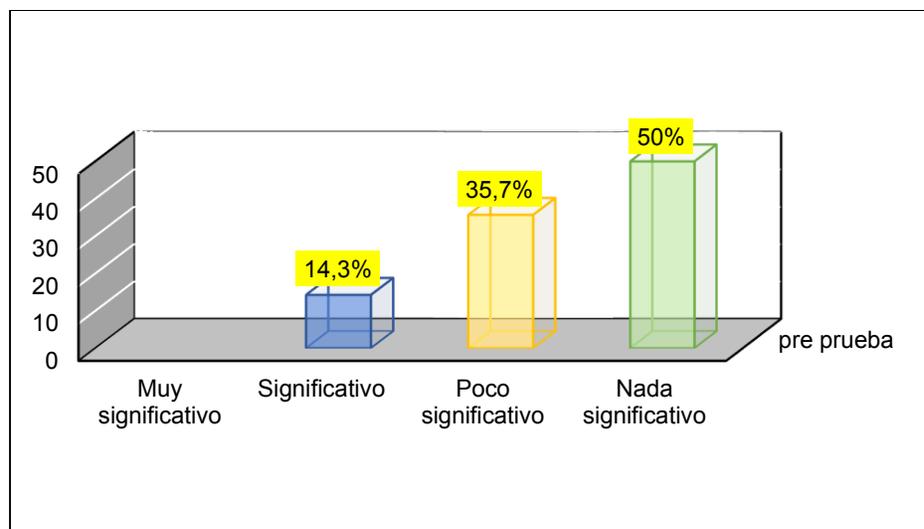
**Tabla 7.** Resultados del antes y después de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos, en la dimensión formación de la equidad en su indicador

	Indicadores de evaluación	Preprueba		Posprueba	
		Fi	%	Fi	%
Reconoce la igualdad como parte de los derechos	<i>Muy significativo</i>			15	53,6
	<i>Significativo</i>	04	14,3	09	32,1
	<i>Poco significativo</i>	10	35,7	04	14,3
	<i>Nada significativo</i>	14	50		
<b>Total</b>		<b>28</b>	<b>100</b>	<b>28</b>	<b>100</b>

Nota. Tomado de Matos (2023)



**Figura 3.** Resultados antes de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la equidad en su indicador

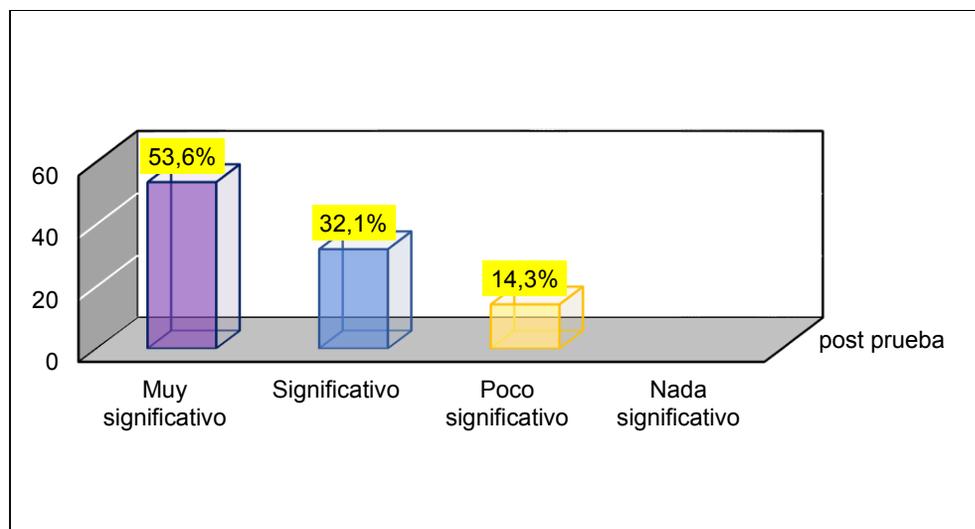


Nota. Tomado de Matos (2023)

De acuerdo con la Figura 3, los resultados que se obtuvieron del cuestionario aplicado al total de la muestra (28 estudiantes) conseguida en la I.E. José Carlos Mariátegui de Huayo antes de aplicar la estrategia didáctica juegos recreativos en la dimensión formación de la equidad en el indicador previamente señalado fueron los siguientes: el 14.3 % (4 estudiantes) demostró tener un aprendizaje nada significativo; el 35.7 % (10 estudiantes), un aprendizaje poco significativo; el 50 % (14 estudiantes), un aprendizaje significativo.



**Figura 4.** Resultados después de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la equidad en su indicador



Nota. Tomado de Matos (2023)

De acuerdo con la Figura 4, los resultados que se obtuvieron del cuestionario aplicado al total de la muestra (28 estudiantes) conseguida en la I.E. José Carlos Mariátegui de Huayo después de aplicar la estrategia didáctica juegos recreativos en la dimensión formación de la equidad en el indicador previamente señalado fueron los siguientes: el 53.6 % (15 estudiantes) demostró tener un aprendizaje muy significativo; el 32.1 % (9 estudiantes), un aprendizaje significativo; el 14.3 % (4 estudiantes), un aprendizaje poco significativo.

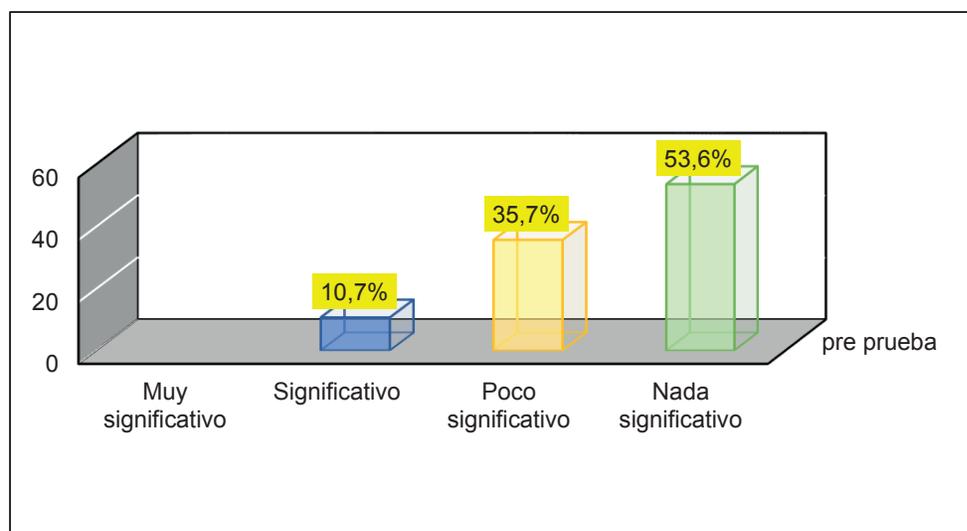
**Tabla 8.** Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la equidad en su indicador

	Indicadores de evaluación	Preprueba		Posprueba	
		Fi	%	Fi	%
Reconoce que todos tienen la capacidad de triunfar	<i>Muy significativo</i>			16	57,1
	<i>Significativo</i>	03	10,7	09	32,1
	<i>Poco significativo</i>	10	35,7	03	10,7
	<i>Nada significativo</i>	15	53,6		
<b>Total</b>		<b>28</b>	<b>100</b>	<b>28</b>	<b>100</b>

Nota. Tomado de Matos (2023)



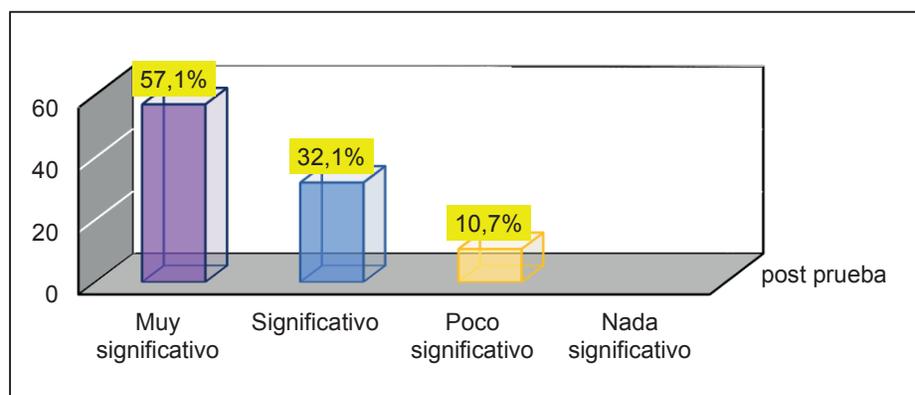
**Figura 5.** Resultados antes de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la equidad en su indicador



Nota. Tomado de Matos (2023)

De acuerdo con la Figura 5, los resultados que se obtuvieron del cuestionario aplicado al total de la muestra (28 estudiantes) conseguida en la I.E. José Carlos Mariátegui de Huayo antes de aplicar la estrategia didáctica juegos recreativos en la dimensión formación de la equidad en el indicador previamente señalado fueron los siguientes: el 10.7 % (3 estudiantes) demostró tener un aprendizaje nada significativo; el 35.7 % (10 estudiantes), un aprendizaje poco significativo; el 53.6 % (15 estudiantes), un aprendizaje significativo.

**Figura 6.** Resultados después de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la equidad en su indicador



Nota. Tomado de Matos (2023)



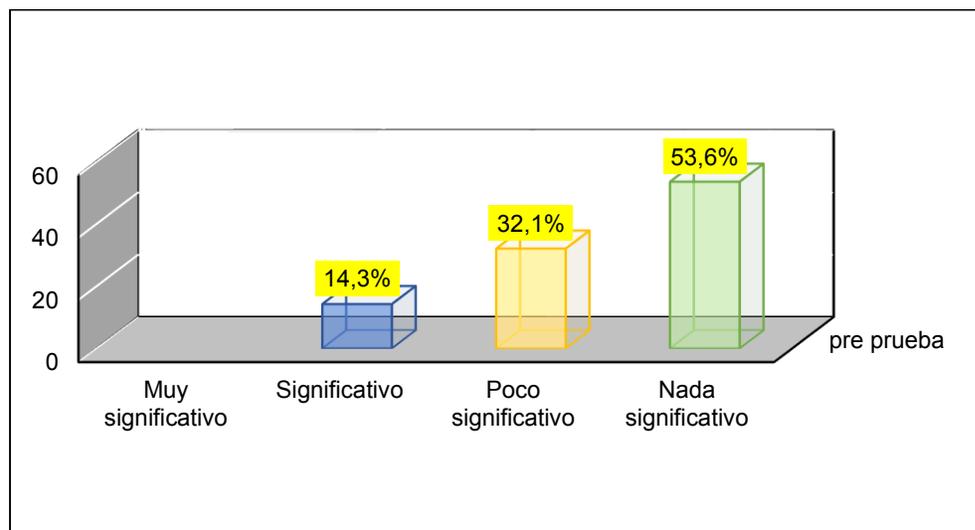
De acuerdo con la Figura 6, los resultados que se obtuvieron del cuestionario aplicado al total de la muestra (28 estudiantes) conseguida en la I.E. José Carlos Mariátegui de Huayo después de aplicar la estrategia didáctica juegos recreativos en la dimensión formación de la equidad en el indicador previamente señalado fueron los siguientes: el 57.1 % (16 estudiantes) demostró tener un aprendizaje muy significativo; el 32.1 % (9 estudiantes), un aprendizaje significativo; el 10.7 % (3 estudiantes), un aprendizaje poco significativo.

**Tabla 9.** Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la equidad en su indicador

	Indicadores de evaluación	Preprueba		Posprueba	
		Fi	%	Fi	%
Valora la igualdad de género en el aula	<i>Muy significativo</i>			13	46,4
	<i>Significativo</i>	04	14,3	10	35,7
	<i>Poco significativo</i>	09	32,1	05	17,9
	<i>Nada significativo</i>	15	53,6		
	<b>Total</b>	<b>28</b>	<b>100</b>	<b>28</b>	<b>100</b>

Nota. Tomado de Matos (2023)

**Figura 7.** Resultados antes de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la equidad en su indicador



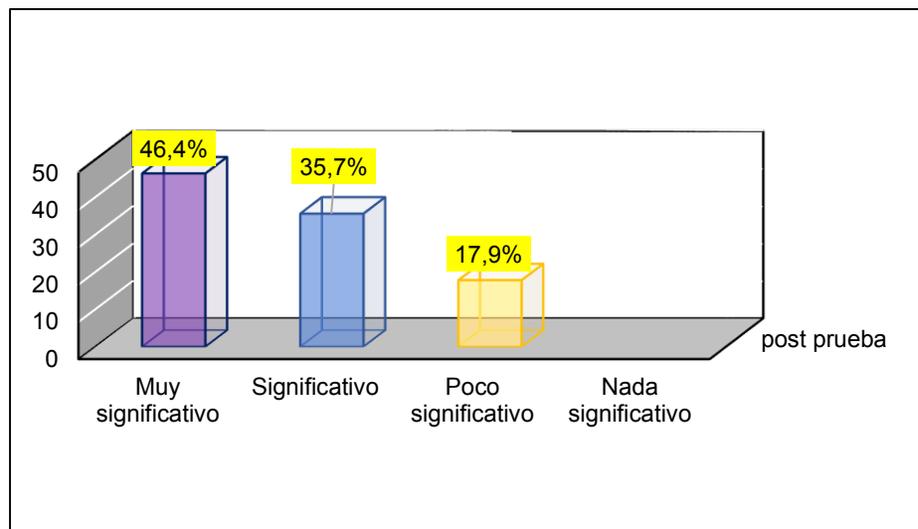
Nota. Tomado de Matos (2023)

De acuerdo con la Figura 7, los resultados que se obtuvieron del cuestionario aplicado al total de la muestra (28 estudiantes) conseguida en la I.E. José Carlos Mariátegui de Huayo antes de aplicar la estrategia didáctica juegos recreativos en la dimensión formación de la equidad en el indicador previamente señalado fueron los siguientes: el 14.3 % (4 estudiantes) demostró tener un



aprendizaje nada significativo; el 32.1 % (9 estudiantes), un aprendizaje poco significativo; el 53.6 % (15 estudiantes), un aprendizaje significativo.

**Figura 8.** Resultados después de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la equidad en su indicador



Nota. Tomado de Matos (2023)

De acuerdo con la Figura 8, los resultados que se obtuvieron del cuestionario aplicado al total de la muestra (28 estudiantes) conseguida en la I.E. José Carlos Mariátegui de Huayo después de aplicar la estrategia didáctica juegos recreativos en la dimensión formación de la equidad en el indicador previamente señalado fueron los siguientes: el 46.4 % (13 estudiantes) demostró tener un aprendizaje muy significativo; el 35.7 % (10 estudiantes), un aprendizaje significativo; el 17.9 % (5 estudiantes), un aprendizaje poco significativo.

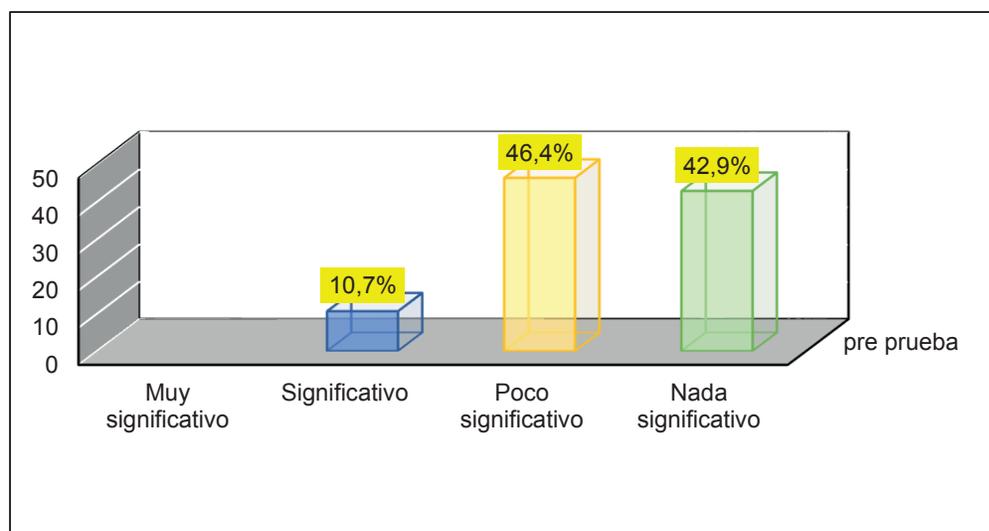
**Tabla 10.** Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la equidad en su indicador

	Indicadores de evaluación	Preprueba		Posprueba	
		Fi	%	Fi	%
Reconoce que todos pueden hacer de todo	<i>Muy significativo</i>			15	53,6
	<i>Significativo</i>	03	10,7	10	35,7
	<i>Poco significativo</i>	13	46,4	03	10,7
	<i>Nada significativo</i>	12	42,9		
	<b>Total</b>	<b>28</b>	<b>100</b>	<b>28</b>	<b>100</b>

Nota. Tomado de Matos (2023)



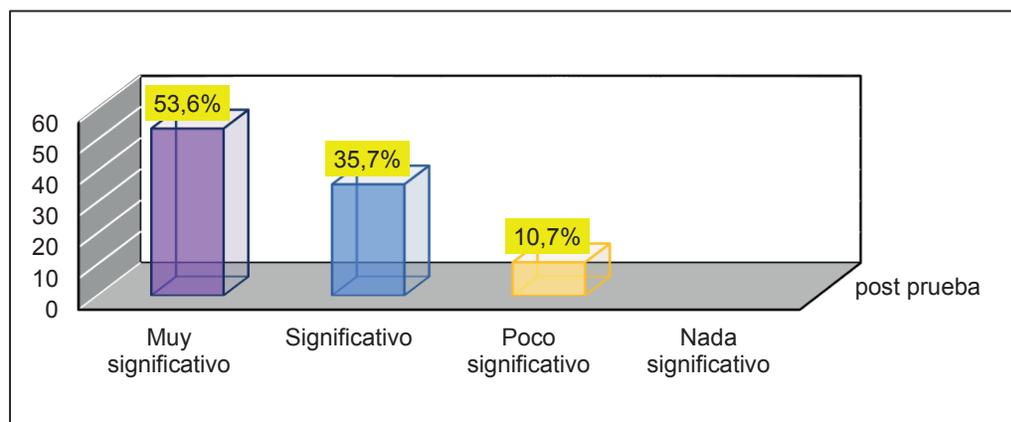
**Figura 9.** Resultados antes de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la equidad en su indicador



Nota. Tomado de Matos (2023)

De acuerdo con la Figura 9, los resultados que se obtuvieron del cuestionario aplicado al total de la muestra (28 estudiantes) conseguida en la I.E. José Carlos Mariátegui de Huayo antes de aplicar la estrategia didáctica juegos recreativos en la dimensión formación de la equidad en el indicador previamente señalado fueron los siguientes: el 10.7 % (3 estudiantes) demostró tener un aprendizaje nada significativo; el 46.4 % (13 estudiantes), un aprendizaje poco significativo; el 42.9 % (12 estudiantes), un aprendizaje significativo.

**Figura 10.** Resultados después de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la equidad en su indicador



Nota. Tomado de Matos (2023)



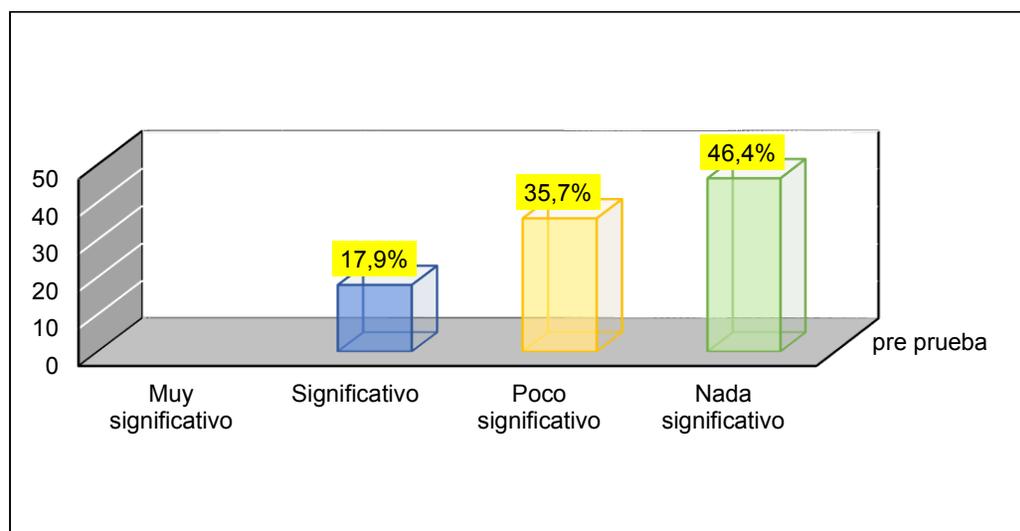
De acuerdo con la Figura 10, los resultados que se obtuvieron del cuestionario aplicado al total de la muestra (28 estudiantes) conseguida en la I.E. José Carlos Mariátegui de Huayo después de aplicar la estrategia didáctica juegos recreativos en la dimensión formación de la equidad en el indicador previamente señalado fueron los siguientes: el 53.6 % (15 estudiantes) demostró tener un aprendizaje muy significativo; el 35.7 % (10 estudiantes), un aprendizaje significativo; el 10.7 % (3 estudiantes), un aprendizaje poco significativo.

**Tabla 11.** Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la equidad en su indicador

	Indicadores de evaluación	Preprueba		Posprueba	
		Fi	%	Fi	%
Fomenta el bien común entre sus compañeros	<i>Muy significativo</i>			18	64,3
	<i>Significativo</i>	05	17,9	08	28,6
	<i>Poco significativo</i>	10	35,7	02	7,1
	<i>Nada significativo</i>	13	46,4		
<b>Total</b>		<b>28</b>	<b>100</b>	<b>28</b>	<b>100</b>

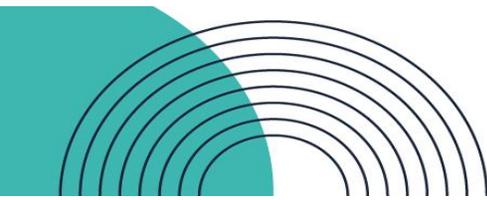
Nota. Tomado de Matos (2023)

**Figura 11.** Resultados antes de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos, en la dimensión formación de la equidad en su indicador



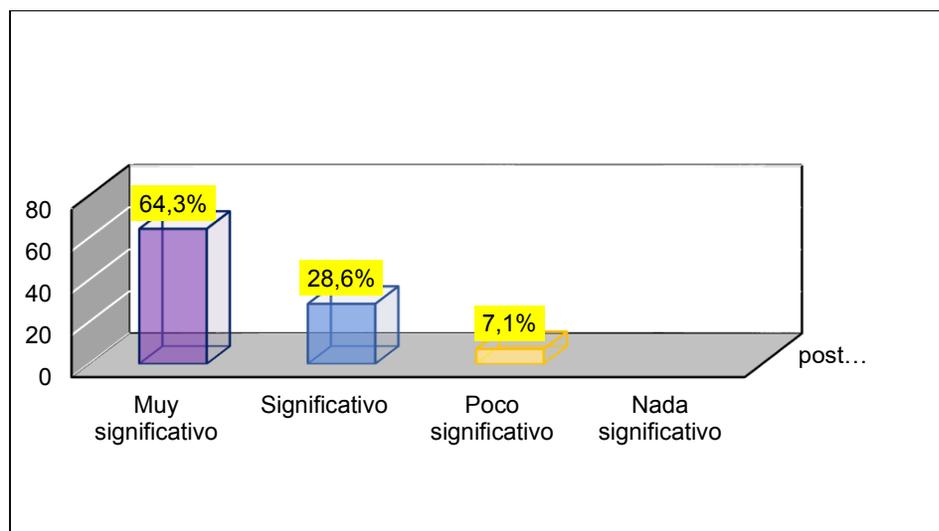
Nota. Tomado de Matos (2023)

De acuerdo con la Figura 11, los resultados que se obtuvieron del cuestionario aplicado al total de la muestra (28 estudiantes) conseguida en la I.E. José Carlos Mariátegui de Huayo antes de aplicar la estrategia didáctica juegos recreativos en la dimensión formación de la equidad en el indicador previamente señalado fueron los siguientes: el 17.9 % (5 estudiantes) demostró tener un



aprendizaje nada significativo; el 35.7 % (10 estudiantes), un aprendizaje poco significativo; el 46.4 % (18 estudiantes), un aprendizaje significativo.

**Figura 12.** Resultados después de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la equidad en su indicador



Nota. Tomado de Matos (2023)

De acuerdo con la Figura 12, los resultados que se obtuvieron del cuestionario aplicado al total de la muestra (28 estudiantes) conseguida en la I.E. José Carlos Mariátegui de Huayo después de aplicar la estrategia didáctica juegos recreativos en la dimensión formación de la equidad en el indicador previamente señalado fueron los siguientes: el 64.3 % (18 estudiantes) demostró tener un aprendizaje muy significativo; el 28.6 % (8 estudiantes), un aprendizaje significativo; el 7.1 % (2 estudiantes), un aprendizaje poco significativo.

*Aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia*

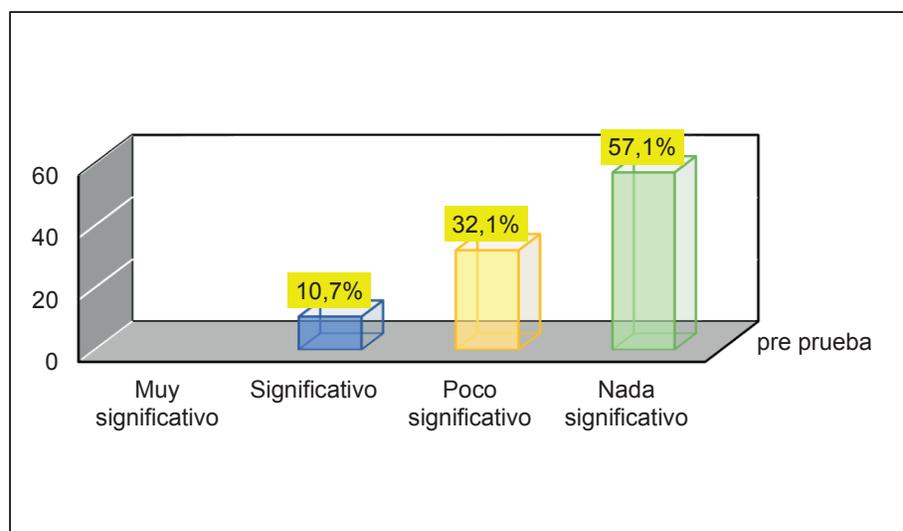
**Tabla 12.** Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia en su indicador

	Indicadores de evaluación	Preprueba		Posprueba	
		Fi	%	Fi	%
Muestra mucha calma cuando le increpan	<i>Muy significativo</i>			17	60,7
	<i>Significativo</i>	03	10,7	08	28,6
	<i>Poco significativo</i>	09	32,1	03	10,7
	<i>Nada significativo</i>	16	57,1		
	<b>Total</b>	<b>28</b>	<b>100</b>	<b>28</b>	<b>100</b>

Nota. Tomado de Matos (2023)



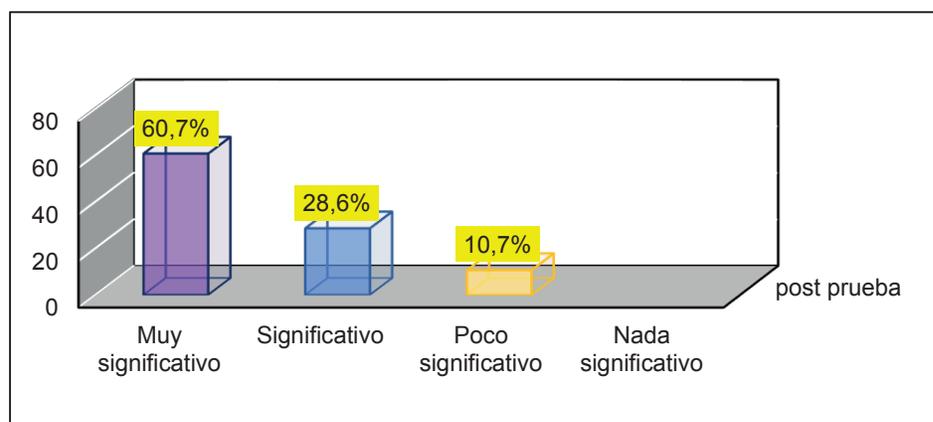
**Figura 13.** Resultados antes de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia en su indicador



Nota. Tomado de Matos (2023)

De acuerdo con la Figura 13, los resultados que se obtuvieron del cuestionario aplicado al total de la muestra (28 estudiantes) conseguida en la I.E. José Carlos Mariátegui de Huayo antes de aplicar la estrategia didáctica juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia en el indicador previamente señalado fueron los siguientes: el 10.7 % (3 estudiantes) demostró tener un aprendizaje nada significativo; el 32.1 % (9 estudiantes), un aprendizaje poco significativo; el 57.1 % (16 estudiantes), un aprendizaje significativo.

**Figura 14.** Resultados después de aplicar la estrategia didáctica: dimensión formación de la tolerancia en su indicador



Nota. Tomado de Matos (2023)



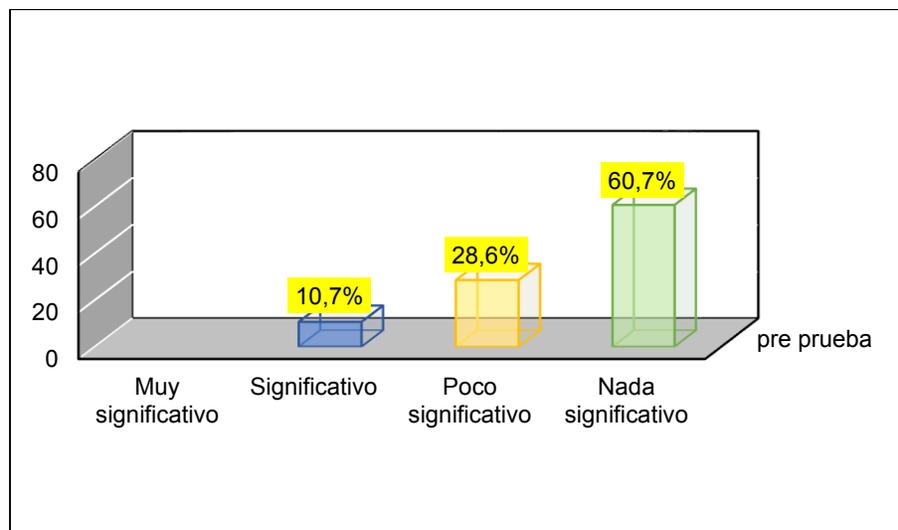
De acuerdo con la Figura 14, los resultados que se obtuvieron del cuestionario aplicado al total de la muestra (28 estudiantes) conseguida en la I.E. José Carlos Mariátegui de Huayo después de aplicar la estrategia didáctica juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia en el indicador previamente señalado fueron los siguientes: el 60.7 % (17 estudiantes) demostró tener un aprendizaje muy significativo; el 28.6 % (8 estudiantes), un aprendizaje significativo; el 10.7 % (3 estudiantes), un aprendizaje poco significativo.

**Tabla 13.** Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia en su indicador

	Indicadores de evaluación	Preprueba		Posprueba	
		Fi	%	Fi	%
Respeto las opiniones de sus compañeros	<i>Muy significativo</i>			14	50
	<i>Significativo</i>	03	10,7	11	39,3
	<i>Poco significativo</i>	08	28,6	03	10,7
	<i>Nada significativo</i>	17	60,7		
	<b>Total</b>	<b>28</b>	<b>100</b>	<b>28</b>	<b>100</b>

Nota. Tomado de Matos (2023)

**Figura 15.** Resultados antes de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia en su indicador



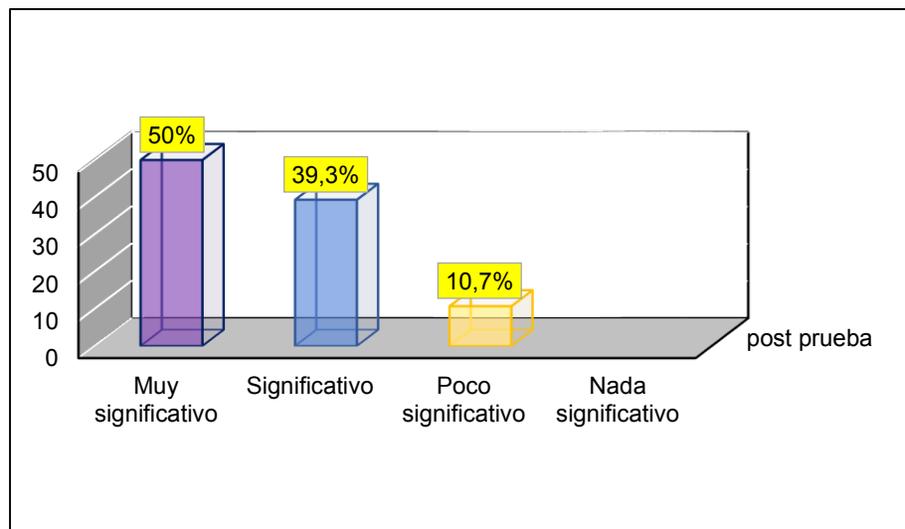
Nota. Tomado de Matos (2023)

De acuerdo con la Figura 15, los resultados que se obtuvieron del cuestionario aplicado al total de la muestra (28 estudiantes) conseguida en la I.E. José Carlos Mariátegui de Huayo antes de aplicar la estrategia didáctica juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia en el indicador previamente señalado fueron los siguientes: el 10.7 % (3 estudiantes) demostró tener



un aprendizaje nada significativo; el 28.6 % (8 estudiantes), un aprendizaje poco significativo; el 60.7 % (17 estudiantes), un aprendizaje significativo.

**Figura 16.** Resultados después de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia en su indicador



Nota. Tomado de Matos (2023)

De acuerdo con la Figura 16, los resultados que se obtuvieron del cuestionario aplicado al total de la muestra (28 estudiantes) conseguida en la I.E. José Carlos Mariátegui de Huayo después de aplicar la estrategia didáctica juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia en el indicador previamente señalado fueron los siguientes: el 50 % (14 estudiantes) demostró tener un aprendizaje muy significativo; el 39.3 % (11 estudiantes), un aprendizaje significativo; el 10.7 % (3 estudiantes), un aprendizaje poco significativo.

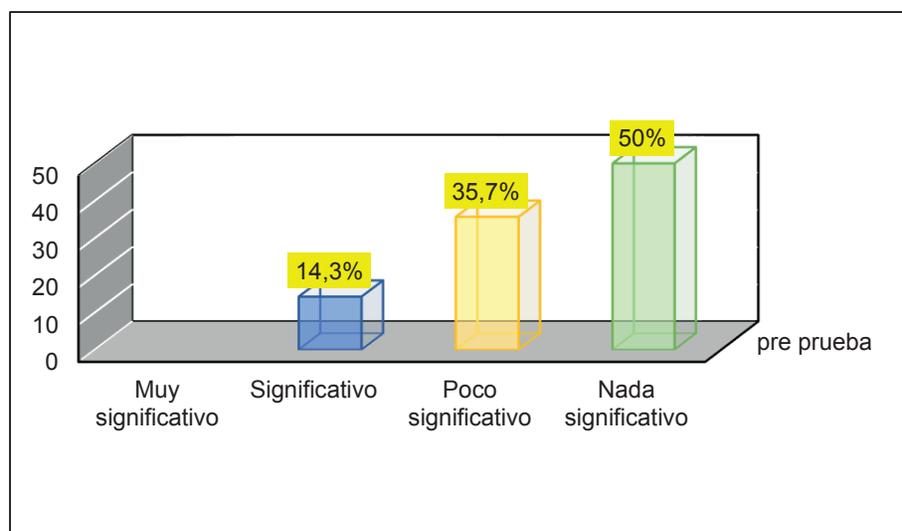
**Tabla 14.** Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia en su indicador

	Indicadores de evaluación	Preprueba		Posprueba	
		Fi	%	Fi	%
Respetar las creencias culturales de sus compañeros	<i>Muy significativo</i>			15	53,6
	<i>Significativo</i>	04	14,3	09	32,1
	<i>Poco significativo</i>	10	35,7	04	14,3
	<i>Nada significativo</i>	14	50		
<b>Total</b>		<b>28</b>	<b>100</b>	<b>28</b>	<b>100</b>

Nota. Tomado de Matos (2023)



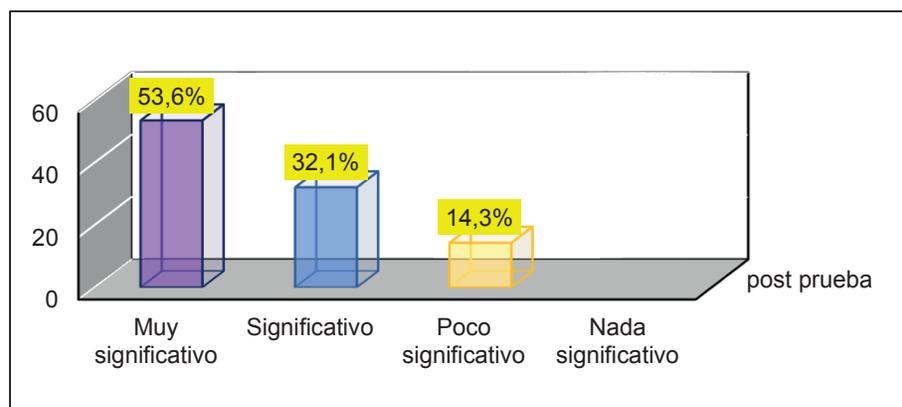
**Figura 17.** Resultados antes de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia en su indicador



Nota. Tomado de Matos (2023)

De acuerdo con la Figura 17, los resultados que se obtuvieron del cuestionario aplicado al total de la muestra (28 estudiantes) conseguida en la I.E. José Carlos Mariátegui de Huayo antes de aplicar la estrategia didáctica juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia en el indicador previamente señalado fueron los siguientes: el 14.3 % (4 estudiantes) demostró tener un aprendizaje nada significativo; el 35.7 % (10 estudiantes), un aprendizaje poco significativo; el 50 % (14 estudiantes), un aprendizaje significativo.

**Figura 18.** Resultados después de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia en su indicador



Nota. Tomado de Matos (2023)



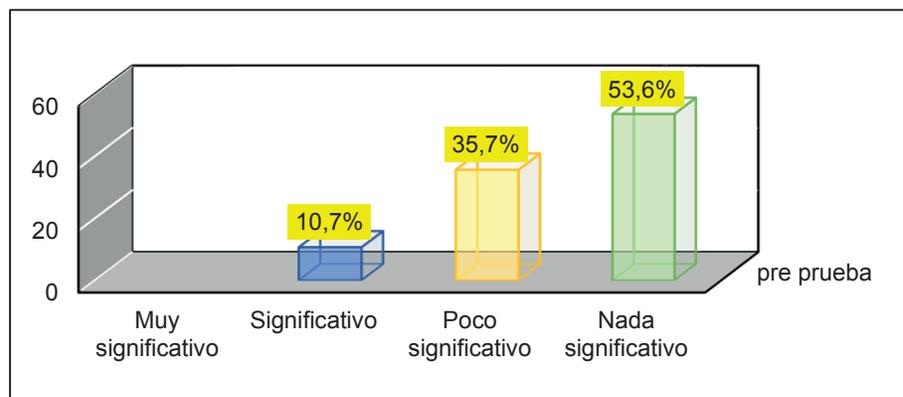
De acuerdo con la Figura 18, los resultados que se obtuvieron del cuestionario aplicado al total de la muestra (28 estudiantes) conseguida en la I.E. José Carlos Mariátegui de Huayo después de aplicar la estrategia didáctica juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia en el indicador previamente señalado fueron los siguientes: el 53.6 % (15 estudiantes) demostró tener un aprendizaje muy significativo; el 32.1 % (9 estudiantes), un aprendizaje significativo; el 14.3 % (4 estudiantes), un aprendizaje poco significativo.

**Tabla 15.** Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia en su indicador

	Indicadores de evaluación	Preprueba		Posprueba	
		Fi	%	Fi	%
Reconoce la tolerancia como característica de una sociedad democrática	<i>Muy significativo</i>			16	57,1
	<i>Significativo</i>	03	10,7	09	32,1
	<i>Poco significativo</i>	10	35,7	03	10,7
	<i>Nada significativo</i>	15	53,6		
	<b>Total</b>	<b>28</b>	<b>100</b>	<b>28</b>	<b>100</b>

Nota. Tomado de Matos (2023)

**Figura 19.** Resultados antes de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia en su indicador



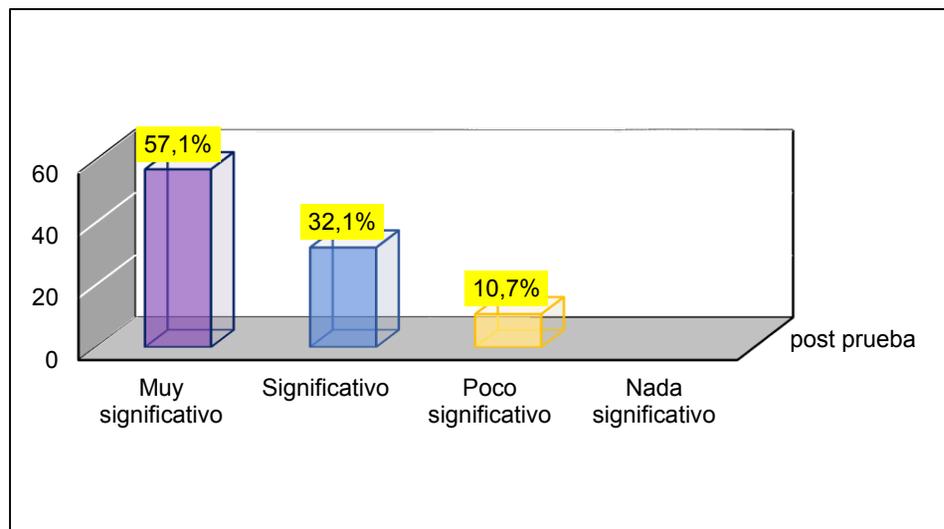
Nota. Tomado de Matos (2023)

De acuerdo con la Figura 19, los resultados que se obtuvieron del cuestionario aplicado al total de la muestra (28 estudiantes) conseguida en la I.E. José Carlos Mariátegui de Huayo antes de aplicar la estrategia didáctica juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia en el indicador previamente señalado fueron los siguientes: el 10.7 % (3 estudiantes) demostró tener



un aprendizaje nada significativo; el 35.7 % (10 estudiantes), un aprendizaje poco significativo; el 53.6 % (15 estudiantes), un aprendizaje significativo.

**Figura 20.** Resultados después de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia en su indicador



Nota. Tomado de Matos (2023)

De acuerdo con la Figura 20, los resultados que se obtuvieron del cuestionario aplicado al total de la muestra (28 estudiantes) conseguida en la I.E. José Carlos Mariátegui de Huayo después de aplicar la estrategia didáctica juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia en el indicador previamente señalado fueron los siguientes: el 57.1 % (16 estudiantes) demostró tener un aprendizaje muy significativo; el 32.1 % (9 estudiantes), un aprendizaje significativo; el 10.7 % (4 estudiantes), un aprendizaje poco significativo.

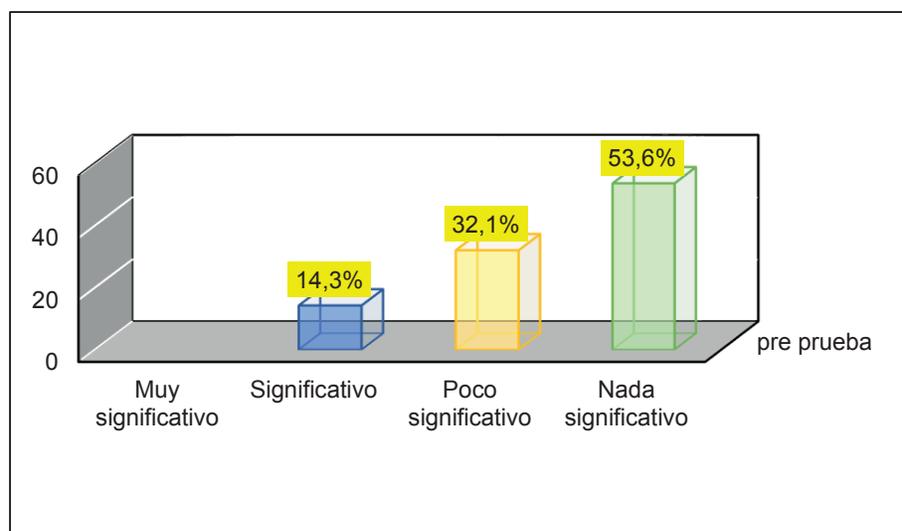
**Tabla 16.** Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia en su indicador

	Indicadores de evaluación	Preprueba		Posprueba	
		Fi	%	Fi	%
Acepta los errores que cometen sus compañeros	Muy significativo			13	46,4
	Significativo	04	14,3	10	35,7
	Poco significativo	09	32,1	05	17,9
	Nada significativo	15	53,6		
	<b>Total</b>	<b>28</b>	<b>100</b>	<b>28</b>	<b>100</b>

Nota. Tomado de Matos (2023)



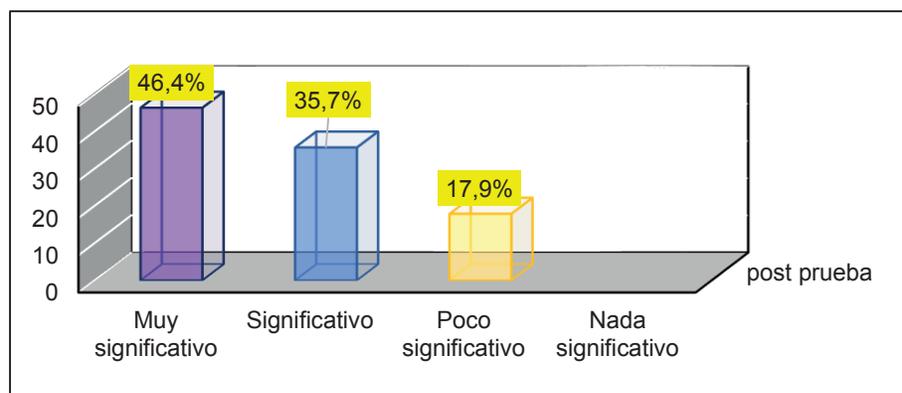
**Figura 21.** Resultados antes de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia en su indicador



Nota. Tomado de Matos (2023)

De acuerdo con la Figura 21, los resultados que se obtuvieron del cuestionario aplicado al total de la muestra (28 estudiantes) conseguida en la I.E. José Carlos Mariátegui de Huayo antes de aplicar la estrategia didáctica juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia en el indicador previamente señalado fueron los siguientes: el 14.3 % (4 estudiantes) demostró tener un aprendizaje nada significativo; el 32.1 % (9 estudiantes), un aprendizaje poco significativo; el 53.6 % (15 estudiantes), un aprendizaje significativo.

**Figura 22.** Resultados después de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia en su indicador



Nota. Tomado de Matos (2023)



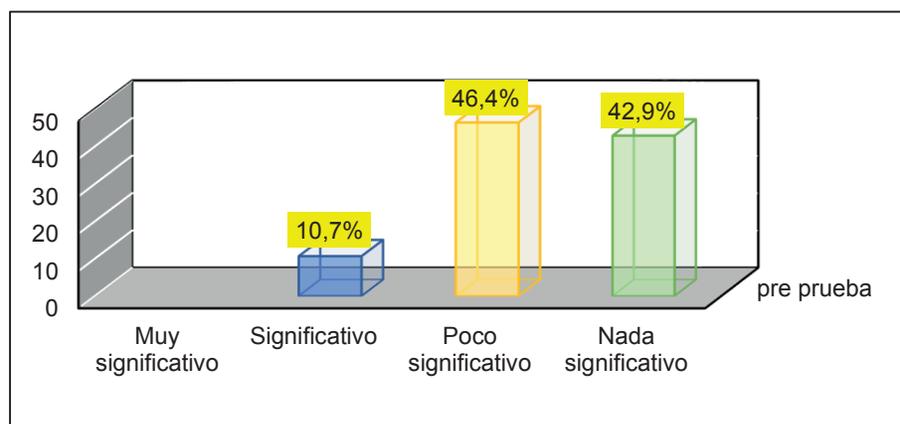
De acuerdo con la Figura 22, los resultados que se obtuvieron del cuestionario aplicado al total de la muestra (28 estudiantes) conseguida en la I.E. José Carlos Mariátegui de Huayo después de aplicar la estrategia didáctica juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia en el indicador previamente señalado fueron los siguientes: el 46.4 % (13 estudiantes) demostró tener un aprendizaje muy significativo; el 35.7 % (10 estudiantes), un aprendizaje significativo; el 17.9 % (5 estudiantes), un aprendizaje poco significativo.

**Tabla 17.** Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia en su indicador

	Indicadores de evaluación	Preprueba		Posprueba	
		Fi	%	Fi	%
Escucha y comprende los problemas de sus compañeros	Muy significativo			15	53,6
	Significativo	03	10,7	10	35,7
	Poco significativo	13	46,4	03	10,7
	Nada significativo	12	42,9		
<b>Total</b>		<b>28</b>	<b>100</b>	<b>28</b>	<b>100</b>

Nota. Tomado de Matos (2023)

**Figura 23.** Resultados antes de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia en su indicador



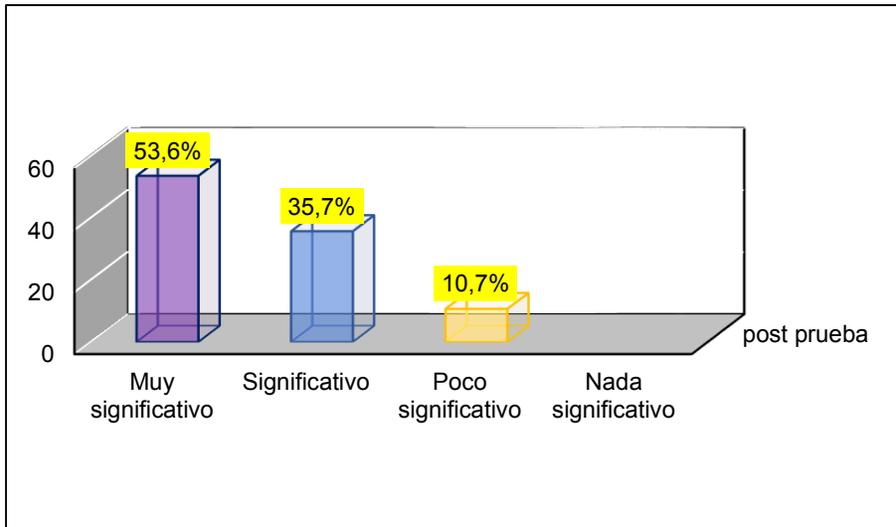
Nota. Tomado de Matos (2023)

De acuerdo con la Figura 23, los resultados que se obtuvieron del cuestionario aplicado al total de la muestra (28 estudiantes) conseguida en la I.E. José Carlos Mariátegui de Huayo antes de aplicar la estrategia didáctica juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia en el indicador previamente señalado fueron los siguientes: el 10.7 % (3 estudiantes) demostró tener



un aprendizaje nada significativo; el 46.4 % (13 estudiantes), un aprendizaje poco significativo; el 42.9 % (12 estudiantes), un aprendizaje significativo.

**Figura 24.** Resultados después de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia en su indicador



Nota. Tomado de Matos (2023)

De acuerdo con la Figura 24, los resultados que se obtuvieron del cuestionario aplicado al total de la muestra (28 estudiantes) conseguida en la I.E. José Carlos Mariátegui de Huayo después de aplicar la estrategia didáctica juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia en el indicador previamente señalado fueron los siguientes: el 53.6 % (15 estudiantes) demostró tener un aprendizaje muy significativo; el 35.7 % (10 estudiantes), un aprendizaje significativo; el 10.7 % (3 estudiantes), un aprendizaje poco significativo.



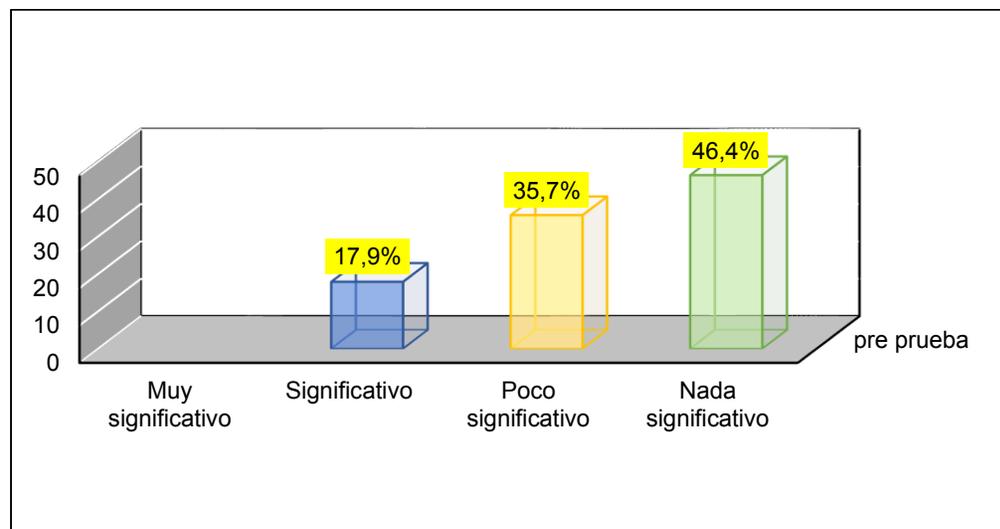
*Aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad*

**Tabla 18.** Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en su indicador

	Indicadores de evaluación	Preprueba		Posprueba	
		Fi	%	Fi	%
Demuestra sinceridad consigo mismo	<i>Muy significativo</i>			18	64,3
	<i>Significativo</i>	05	17,9	08	28,6
	<i>Poco significativo</i>	10	35,7	02	7,1
	<i>Nada significativo</i>	13	46,4		
<b>Total</b>		<b>28</b>	<b>100</b>	<b>28</b>	<b>100</b>

Nota. Tomado de Matos (2023)

**Figura 25.** Resultados antes de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en su indicador

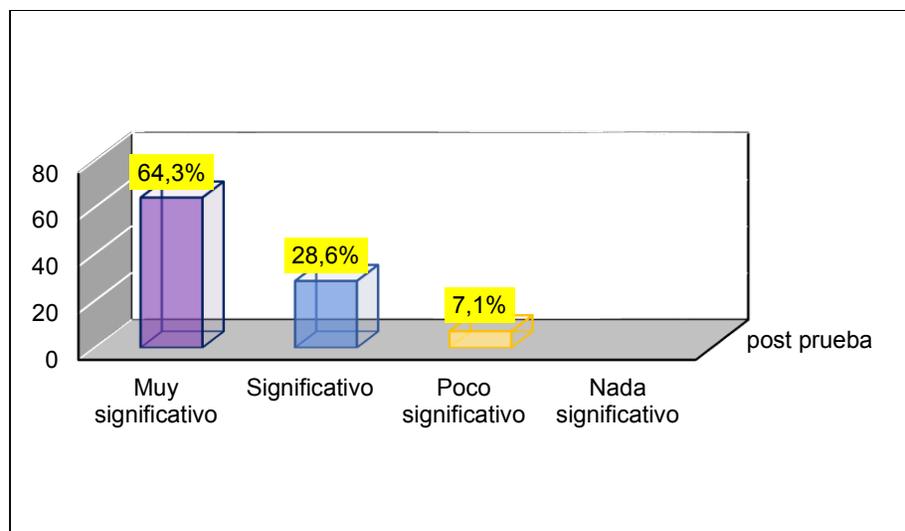


Nota. Tomado de Matos (2023)

De acuerdo con la Figura 25, los resultados que se obtuvieron del cuestionario aplicado al total de la muestra (28 estudiantes) conseguida en la I.E. José Carlos Mariátegui de Huayo antes de aplicar la estrategia didáctica juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en el indicador previamente señalado fueron los siguientes: el 17.9 % (5 estudiantes) demostró tener un aprendizaje nada significativo; el 35.7 % (10 estudiantes), un aprendizaje poco significativo; el 46.4 % (18 estudiantes), un aprendizaje significativo.



**Figura 26.** Resultados después de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en su indicador



Nota. Tomado de Matos (2023)

De acuerdo con la Figura 26, los resultados que se obtuvieron del cuestionario aplicado al total de la muestra (28 estudiantes) conseguida en la I.E. José Carlos Mariátegui de Huayo después de aplicar la estrategia didáctica juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en el indicador previamente señalado fueron los siguientes: el 64.3 % (18 estudiantes) demostró tener un aprendizaje muy significativo; el 28.6 % (8 estudiantes), un aprendizaje significativo; el 7.1 % (2 estudiantes), un aprendizaje poco significativo.

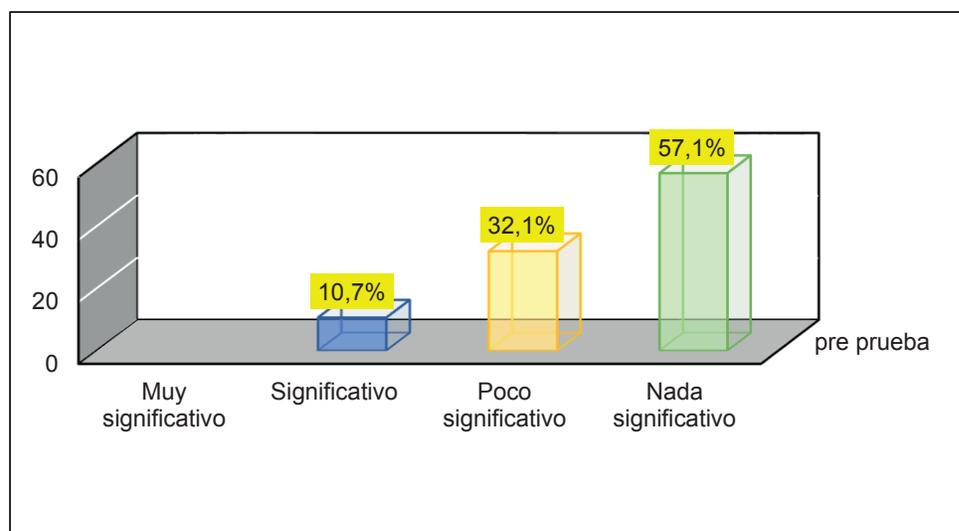
**Tabla 19.** Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en su indicador

	Indicadores de evaluación	Preprueba		Posprueba	
		Fi	%	Fi	%
Demuestra sinceridad con sus compañeros	<i>Muy significativo</i>			17	60,7
	<i>Significativo</i>	03	10,7	08	28,6
	<i>Poco significativo</i>	09	32,1	03	10,7
	<i>Nada significativo</i>	16	57,1		
<b>Total</b>		<b>28</b>	<b>100</b>	<b>28</b>	<b>100</b>

Nota. Tomado de Matos (2023)



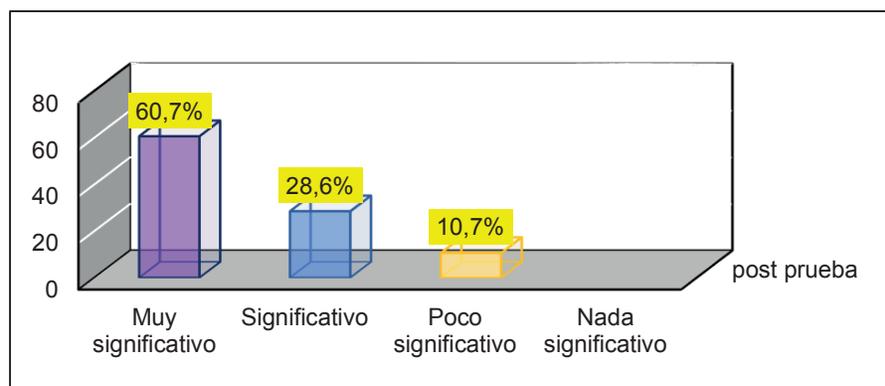
**Figura 27.** Resultados antes de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en su indicador



Nota. Tomado de Matos (2023)

De acuerdo con la Figura 27, los resultados que se obtuvieron del cuestionario aplicado al total de la muestra (28 estudiantes) conseguida en la I.E. José Carlos Mariátegui de Huayo antes de aplicar la estrategia didáctica juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en el indicador previamente señalado fueron los siguientes: el 10.7 % (3 estudiantes) demostró tener un aprendizaje nada significativo; el 32.1 % (9 estudiantes), un aprendizaje poco significativo; el 57.1 % (16 estudiantes), un aprendizaje significativo.

**Figura 28.** Resultados después de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en su indicador



Nota. Tomado de Matos (2023)



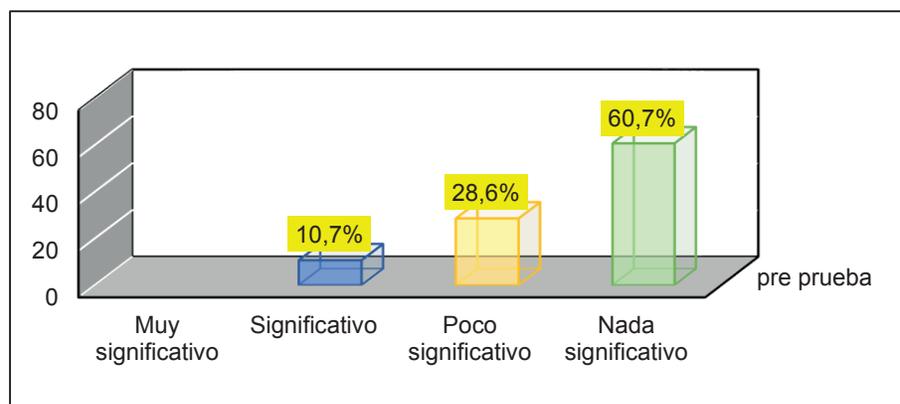
De acuerdo con la Figura 28, los resultados que se obtuvieron del cuestionario aplicado al total de la muestra (28 estudiantes) conseguida en la I.E. José Carlos Mariátegui de Huayo después de aplicar la estrategia didáctica juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en el indicador previamente señalado fueron los siguientes: el 60.7 % (17 estudiantes) demostró tener un aprendizaje muy significativo; el 28.6 % (8 estudiantes), un aprendizaje significativo; el 10.7 % (3 estudiantes), un aprendizaje poco significativo.

**Tabla 20.** Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en su indicador

	Indicadores de evaluación	Preprueba		Posprueba	
		Fi	%	Fi	%
Muestra armonía entre el discurso y la acción	<i>Muy significativo</i>			14	50
	<i>Significativo</i>	03	10,7	11	39,3
	<i>Poco significativo</i>	08	28,6	03	10,7
	<i>Nada significativo</i>	17	60,7		
	<b>Total</b>	<b>28</b>	<b>100</b>	<b>28</b>	<b>100</b>

Nota. Tomado de Matos (2023)

**Figura 29.** Resultados antes de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en su indicador



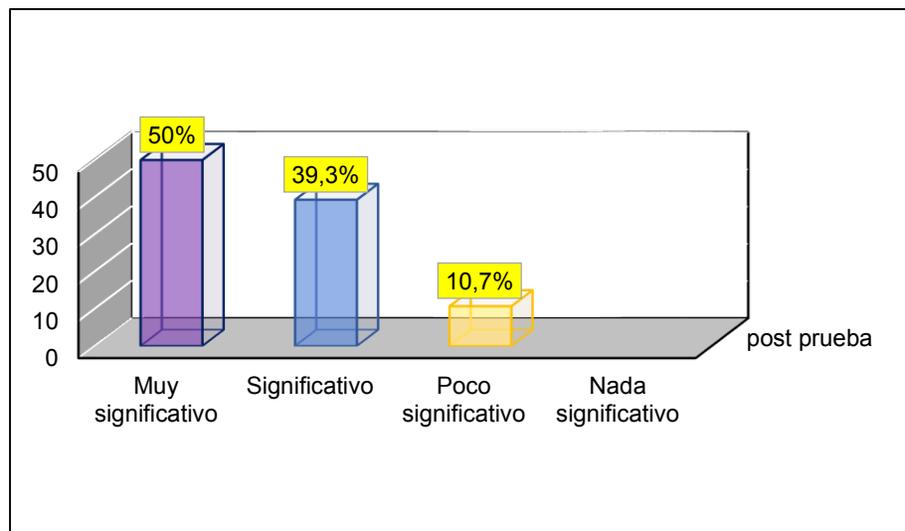
Nota. Tomado de Matos (2023)

De acuerdo con la Figura 29, los resultados que se obtuvieron del cuestionario aplicado al total de la muestra (28 estudiantes) conseguida en la I.E. José Carlos Mariátegui de Huayo antes de aplicar la estrategia didáctica juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en el indicador previamente señalado fueron los siguientes: el 10.7 % (3 estudiantes) demostró tener un aprendizaje significativo; el 28.6 % (8 estudiantes), un aprendizaje poco significativo; el 60.7 % (17 estudiantes) demostró tener un aprendizaje nada significativo.



un aprendizaje nada significativo; el 28.6 % (8 estudiantes), un aprendizaje poco significativo; el 60.7 % (17 estudiantes), un aprendizaje significativo.

**Figura 30.** Resultados después de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en su indicador



Nota. Tomado de Matos (2023)

De acuerdo con la Figura 30, los resultados que se obtuvieron del cuestionario aplicado al total de la muestra (28 estudiantes) conseguida en la I.E. José Carlos Mariátegui de Huayo después de aplicar la estrategia didáctica juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en el indicador previamente señalado fueron los siguientes: el 50 % (14 estudiantes) demostró tener un aprendizaje muy significativo; el 39.3 % (11 estudiantes), un aprendizaje significativo; el 10.7 % (3 estudiantes), un aprendizaje poco significativo.

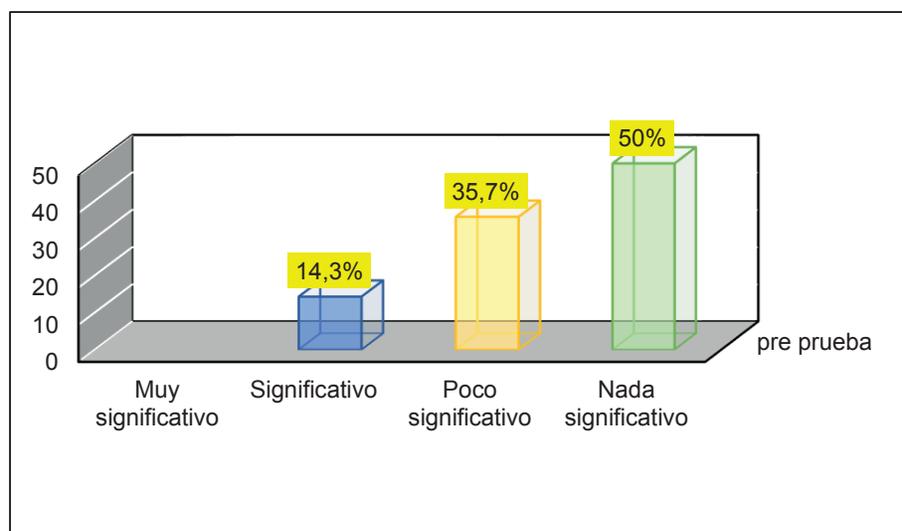
**Tabla 21.** Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en su indicador

	Indicadores de evaluación	Preprueba		Posprueba	
		Fi	%	Fi	%
Muestra actitud crítica cuando es pertinente	<i>Muy significativo</i>			15	53,6
	<i>Significativo</i>	04	14,3	09	32,1
	<i>Poco significativo</i>	10	35,7	04	14,3
	<i>Nada significativo</i>	14	50		
	<b>Total</b>	<b>28</b>	<b>100</b>	<b>28</b>	<b>100</b>

Nota. Tomado de Matos (2023)



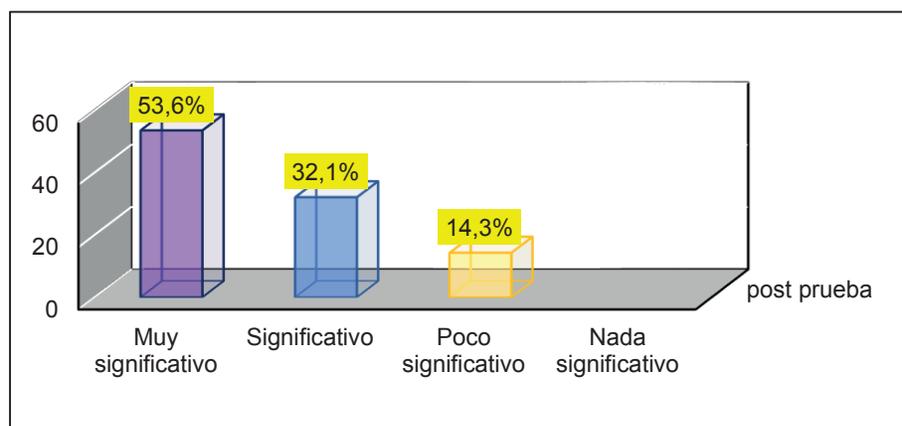
**Figura 31.** Resultados antes de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en su indicador



Nota. Tomado de Matos (2023)

De acuerdo con la Figura 31, los resultados que se obtuvieron del cuestionario aplicado al total de la muestra (28 estudiantes) conseguida en la I.E. José Carlos Mariátegui de Huayo antes de aplicar la estrategia didáctica juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en el indicador previamente señalado fueron los siguientes: el 14.3 % (4 estudiantes) demostró tener un aprendizaje nada significativo; el 35.7 % (10 estudiantes), un aprendizaje poco significativo; el 50 % (14 estudiantes), un aprendizaje significativo.

**Figura 32.** Resultados después de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en su indicador



Nota. Tomado de Matos (2023)



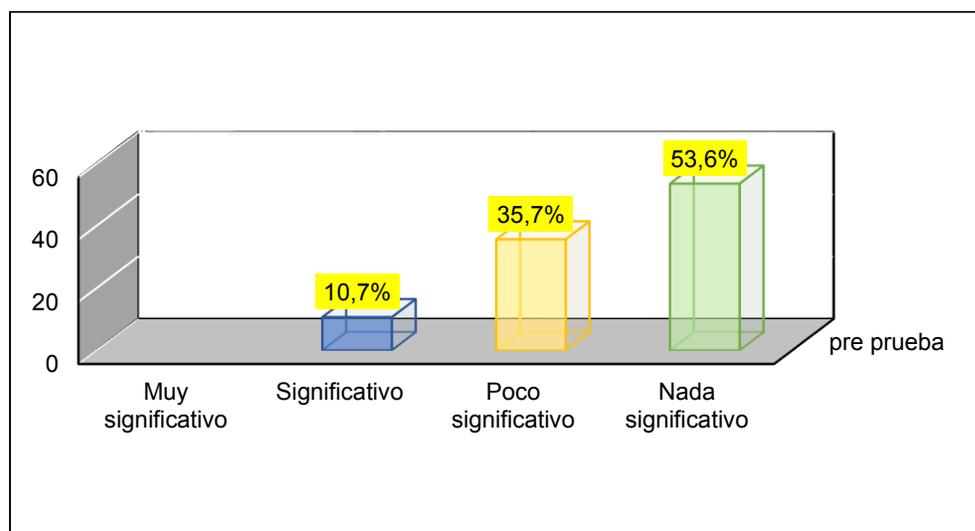
De acuerdo con la Figura 32, los resultados que se obtuvieron del cuestionario aplicado al total de la muestra (28 estudiantes) conseguida en la I.E. José Carlos Mariátegui de Huayo después de aplicar la estrategia didáctica juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en el indicador previamente señalado fueron los siguientes: el 53.6 % (15 estudiantes) demostró tener un aprendizaje muy significativo; el 32.1 % (9 estudiantes), un aprendizaje significativo; el 14.3 % (4 estudiantes), un aprendizaje poco significativo.

**Tabla 22.** Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en su indicador

	Indicadores de evaluación	Preprueba		Posprueba	
		Fi	%	Fi	%
Muestra actitud autocrítica cuando corresponde	<i>Muy significativo</i>			16	57,1
	<i>Significativo</i>	03	10,7	09	32,1
	<i>Poco significativo</i>	10	35,7	03	10,7
	<i>Nada significativo</i>	15	53,6		
	<b>Total</b>	<b>28</b>	<b>100</b>	<b>28</b>	<b>100</b>

Nota. Tomado de Matos (2023)

**Figura 33.** Resultados antes de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en su indicador



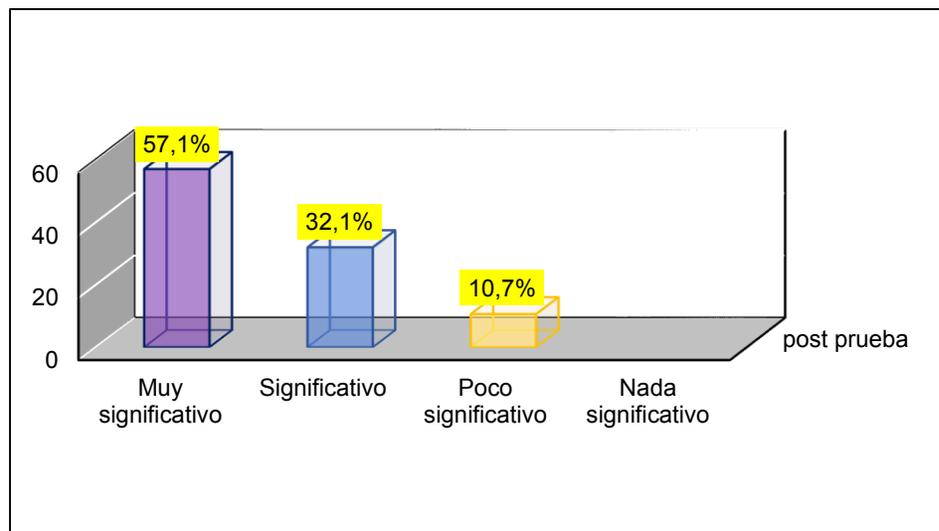
Nota. Tomado de Matos (2023)

De acuerdo con la Figura 33, los resultados que se obtuvieron del cuestionario aplicado al total de la muestra (28 estudiantes) conseguida en la I.E. José Carlos Mariátegui de Huayo antes de aplicar la estrategia didáctica juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en el indicador previamente señalado fueron los siguientes: el 10.7 % (3 estudiantes) demostró tener



un aprendizaje nada significativo; el 35.7 % (10 estudiantes), un aprendizaje poco significativo; el 53.6 % (15 estudiantes), un aprendizaje significativo.

**Figura 34.** Resultados después de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en su indicador



Nota. Tomado de Matos (2023)

De acuerdo con la Figura 34, los resultados que se obtuvieron del cuestionario aplicado al total de la muestra (28 estudiantes) conseguida en la I.E. José Carlos Mariátegui de Huayo después de aplicar la estrategia didáctica juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en el indicador previamente señalado fueron los siguientes: el 57.1 % (16 estudiantes) demostró tener un aprendizaje muy significativo; el 32.1 % (9 estudiantes), un aprendizaje significativo; el 10.7 % (3 estudiantes), un aprendizaje poco significativo.

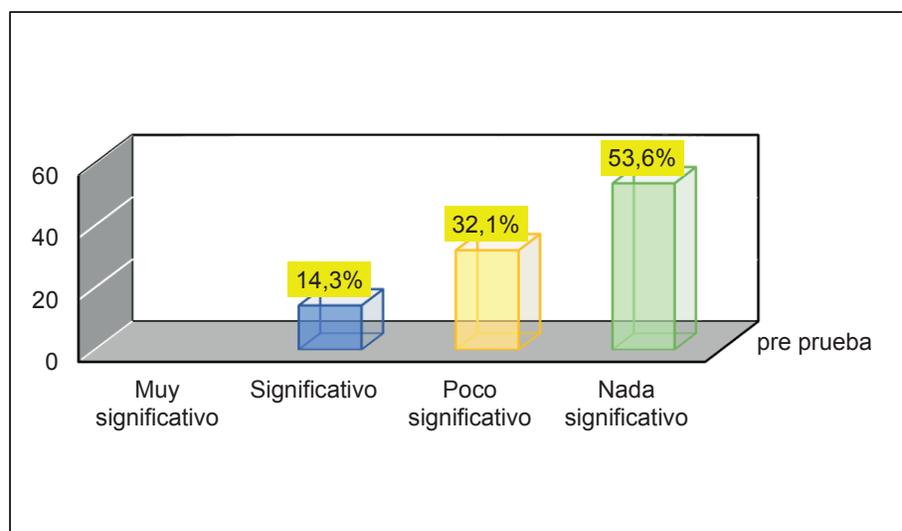
**Tabla 23.** Resultados del antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en su indicador

	Indicadores de evaluación	Preprueba		Posprueba	
		Fi	%	Fi	%
Muestra apego a la verdad cuando dialoga con sus compañeros	<i>Muy significativo</i>			13	46,4
	<i>Significativo</i>	04	14,3	10	35,7
	<i>Poco significativo</i>	09	32,1	05	17,9
	<i>Nada significativo</i>	15	53,6		
	<b>Total</b>	<b>28</b>	<b>100</b>	<b>28</b>	<b>100</b>

Nota. Tomado de Matos (2023)



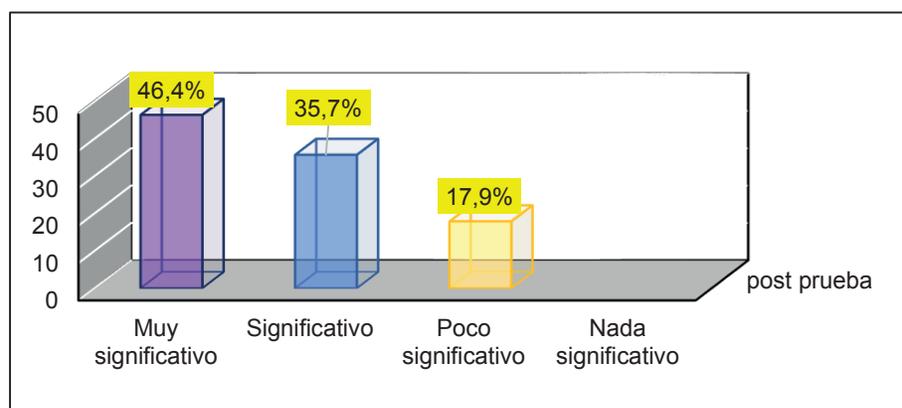
**Figura 35.** Resultados antes de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en su indicador



Nota. Tomado de Matos (2023)

De acuerdo con la Figura 35, los resultados que se obtuvieron del cuestionario aplicado al total de la muestra (28 estudiantes) conseguida en la I.E. José Carlos Mariátegui de Huayo antes de aplicar la estrategia didáctica juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en el indicador previamente señalado fueron los siguientes: el 14.3 % (4 estudiantes) demostró tener un aprendizaje nada significativo; el 32.1 % (9 estudiantes), un aprendizaje poco significativo; el 53.6 % (15 estudiantes), un aprendizaje significativo.

**Figura 36.** Resultados después de aplicar la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en su indicador



Nota. Tomado de Matos (2023)



De acuerdo con la Figura 36, los resultados que se obtuvieron del cuestionario aplicado al total de la muestra (28 estudiantes) conseguida en la I.E. José Carlos Mariátegui de Huayo después de aplicar la estrategia didáctica juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad en el indicador previamente señalado fueron los siguientes: el 46.4 % (13 estudiantes) demostró tener un aprendizaje muy significativo; el 35.7 % (10 estudiantes), un aprendizaje significativo; el 17.9 % (5 estudiantes), un aprendizaje poco significativo.

### **Análisis inferencial o contrastación de hipótesis**

Para contrastar la hipótesis se trabajó con la técnica de prueba y disprueba porque se trata de un estudio experimental y aplicada. Por ello, la contrastación de la hipótesis fue abordada del siguiente modo:

- a) Prueba: prueba parcial en función a la hipótesis con un porcentaje mayor o igual a 99 %: entonces lo que se afirmó en la hipótesis se confirmó de manera parcial acorde con el resultado mostrado en los gráficos y tablas correspondientes.
- b) Disprueba: disprueba parcial en función a la hipótesis con un porcentaje mayor o igual a 1 %: entonces lo que se afirmó en la hipótesis se confirmó de manera parcial acorde con el resultado mostrado en los gráficos y tablas correspondientes.

- Disprueba total de la hipótesis específica

Entonces, debe entenderse que la disprueba es el porcentaje en el que la hipótesis obtiene un valor mayor o igual a 1 % y aun no se comprueba la hipótesis planteada.

Respecto a lo expuesto, Caballero (2006) sostiene que ello solo se daría en los casos donde haya un 100 % de lo negativo respecto a esa subhipótesis en las apreciaciones del análisis, aunque es poco probable a nivel estadístico. Para que se dé este caso, será indispensable que ninguno de los colaboradores tenga conocimiento sobre los planteamientos teóricos ni los aplique o, en otros casos, que las disposiciones de las normas incumplan al 100 %, carezca de todo o se distorsionen al 100 %.

#### *Prueba de la hipótesis específica*

Es el porcentaje en el que se comprueba la hipótesis al llegar a obtener un porcentaje igual o mayor a 99 %. Así también, se manifiesta que ello solo se daría en los casos donde haya un



100 % de lo negativo respecto a esa subhipótesis en las apreciaciones del análisis, aunque es poco probable a nivel estadístico. Para que se dé este caso, será indispensable que el total de los colaboradores tenga conocimiento sobre los planteamientos teóricos y los aplique correctamente, no tengan ninguna distorsión, limitación, entre otros.

En la primera sección de la investigación se planteó la siguiente hipótesis: Los juegos recreativos tienen efectos significativos en la formación de valores sociales, en los estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo-Tusi-Pasco-2022.

Tomando en cuenta que los resultados del estudio en el que una cierta cantidad de alumnos demostró una mejora significativa en la formación de valores sociales luego de aplicar los *juegos recreativos* (prueba), y otra cantidad de estudiantes no demostró mejora significativa alguna en la formación de valores sociales después de aplicar los *juegos recreativos* (disprueba), se tiene lo siguiente:

**Tabla 24.** *Del efecto de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos, en la dimensión formación de la equidad*

Resultados:							
	01	02	03	04	05	06	Total
Ms	14	15	16	13	15	18	15,2
S	11	9	7	10	10	8	9,3
Ps	3	4	3	5	3	2	3,3
Ns							
	Total						27,8

*Nota.* Tomado de Matos (2023)



**Tabla 25.** Del efecto de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la tolerancia

Resultados:							
	07	08	09	10	11	12	Total
Ms	17	14	15	16	13	15	15
S	8	11	9	9	10	9	9,3
Ps	3	3	4	3	5	3	3,5
Ns							
Total							27,8

Nota. Tomado de Matos (2023)

**Tabla 26.** Del efecto de la aplicación de la estrategia didáctica: juegos recreativos en la dimensión formación de la honestidad

Resultados:							
	13	14	15	16	17	18	Total
Ms	18	17	14	15	16	13	15,5
S	7	8	11	9	9	10	9
Ps	2	3	3	4	3	5	3,3
Ns							
Total							27,8

Nota. Tomado de Matos (2023)

**Tabla 27.** Prueba de hipótesis en base a la técnica prueba y la disprueba

Dimensión	Prueba*	%	Disprueba**	%	Total %
1	27,8	99,3	0,2	0,7	100
2	27,8	99,3	0,2	0,7	100
3	27,8	99,3	0,2	0,7	100
Total, global	27,8	99,3%	0,2	0,7%	100
Porcentajes		99,3%		0,7%	100

Nota. Tomado de Matos (2023)



c) Interpretación:

- \* Prueba: el 99.3 % de los estudiantes mostraron una mejora significativa en la formación de valores sociales luego de haberse aplicado los juegos recreativos.
- \*\* Disprueba: el 0.7 % de los estudiantes no mostraron una mejora significativa en la formación de valores sociales luego de haberse aplicado los juegos recreativos.

*Conclusión global de la prueba de hipótesis*

Primero: en un porcentaje de 99.3 logró demostrarse que los juegos recreativos tienen influencia significativa en la formación de valores sociales en los alumnos de la I.E. José Carlos Mariátegui de Huayo.

Segundo: en un porcentaje de 0.7 logró demostrarse que los juegos recreativos no tienen influencia significativa en la formación de valores sociales en los alumnos de la I.E. José Carlos Mariátegui de Huayo.

Tercero: basándose en los resultados del estudio se demostró que los juegos recreativos influyen significativamente en la formación de valores sociales en los alumnos de la I.E. José Carlos Mariátegui de Huayo.

Cuarto: se logró explicar que los juegos recreativos tienen un efecto significativo en la formación de la tolerancia, equidad y honestidad.

### **Discusión de resultados**

Después de haber realizado una revisión exhaustiva de los resultados obtenidos para demostrar el efecto de los juegos recreativos en la formación de valores sociales en estudiantes de la I.E. José Carlos Mariátegui de Huayo, se obtuvieron resultados significativos. Estos resultados fueron comparados con los siguientes antecedentes:

En el estudio de León (2021), titulado *Guía didáctica para la enseñanza de valores cívicos a través de las asignaturas de historia y educación para la ciudadanía*, se concluyó que las prácticas pedagógicas de diversos profesores no se han actualizado y permanecen en sistemas tradicionalistas, caducos y faltos de innovación, pese a que algunos de los docentes tienen voluntad para aplicar cambios. Esta intención es sumamente importante porque se vive en una sociedad del



conocimiento, en la que la información se encuentra al alcance de un *click*; dicha información por medio de la tecnología no cambia los valores, sino la forma en que estos se transmiten a través del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que puede ser mediante el uso de la tecnología (programas, equipos, aplicaciones, entre otros), diversidad de recursos y, principalmente, por medio de la innovación de las prácticas pedagógicas, las cuales deben priorizar la participación de la comunidad educativa y aplicar la “clase invertida”, pues esta permite elaborar, difundir, explicar y reforzar la enseñanza en valores en asignaturas como Historia y de Educación para la Ciudadanía, sobre todo ahora, en el que el currículo es flexible y permite adaptar los contenidos a la realidad propia del centro educativo.

En el estudio de Ocejo (2002), titulado *La educación en valores en el proceso enseñanza aprendizaje de la escuela secundaria ofic. No.0694 IIsor Juana Inés de la Cruz" de Loma Alta Taxhimay, Villa del Carbón, Estado de México*, se concluyó que la educación en valores eficiente en el salón de clases es directamente proporcional con el logro de las metas en el proceso enseñanza aprendizaje. Cuando en el aula se logra una educación en valores se considera que la información es mejor aprendizaje y, como consecuencia, se obtienen óptimos resultados al hacer que los mismos alumnos formen sus propios conocimientos.

En el estudio de Olivera (2016), titulado *Influencia de los juegos recreativos en la resolución de problemas matemáticos de los estudiantes de educación secundaria de La Institución Educativa “Carlos Matta Rivera”- Mababamba- Cutervo*, se concluyó que los juegos recreativos mejoraron el nivel de logro en la resolución de problemas matemáticos de los alumnos de 4.º grado de secundaria, pues se observó que pasaron de un nivel bajo a un nivel medio alto.

#### *Aporte científico de la investigación*

Las investigaciones científicas tienen por objetivo explicar un determinado problema o proceso, y contribuir con el desarrollo de la ciencia. Respecto a la presente investigación sobre la crisis de valores sociales a nivel mundial y nacional en los centros educativos, se ha demostrado que los juegos recreativos son una herramienta que sirven como un medio para desarrollar y mejorar los valores sociales en los alumnos. De este modo, se demostró que la variable independiente incide en la variable dependiente porque un 99.3 % demuestra que los juegos recreativos influyen significativamente en la formación de valores sociales en alumnos de educación primaria.



## Conclusiones

Después de haber analizado los resultados se obtuvieron las siguientes conclusiones:

- a) Respecto a la conclusión general, se confirmó que la variable independiente influye de manera significativa positiva en la variable dependiente porque un 99.3 % demostró que los juegos recreativos influyen significativamente en la formación de valores sociales en alumnos de educación primaria, frente a 0.7 % en el que se comprobó que no había influencia significativa. De este modo, se demostró que los estudiantes mejoraron significativamente en reconocer que cada uno tiene lo que se merece.
- b) De acuerdo con los datos estadísticos se demostró que los juegos recreativos influyen significativamente en la formación de la equidad en los alumnos del 3.<sup>er</sup> grado. De este modo, se demostró que los estudiantes reconocen la igualdad como parte de los derechos.
- c) Posterior al análisis de los datos y de la prueba de hipótesis (prueba y disprueba) se demostró con un 99.3 % que los juegos recreativos influyen significativamente en la formación de la tolerancia en los alumnos del 3.<sup>er</sup> grado. De este modo, se demostró que los estudiantes supieron mantener la calma al momento de increpar y mostrar respeto a las opiniones de sus compañeros.
- d) De acuerdo con los datos estadísticos, con un se demostró con un 99.3 % que los juegos recreativos influyen significativamente en la formación de la tolerancia en los alumnos del 3.<sup>er</sup> grado. De este modo, se demostró que los alumnos supieron mostrar sinceridad consigo mismo.

## Recomendaciones

- a) Se recomienda a la UGEL:

Organizar talleres asociados con programas y estrategias vivenciales dirigidos a docentes, quienes después los utilicen como parte de su programación en el proceso de enseñanza-aprendizaje para que los alumnos mejoren en sus valores sociales.

- b) Se sugiere a los directores de las instituciones:



Incluir en los eventos institucionales charlas, actividades académicas y capacitaciones los nuevos valores para que los docentes puedan promover la formación de la equidad en los alumnos y estos aprendan a fomentar el bien común y a valorar la igualdad de género entre compañeros.

c) Se sugiere a los docentes:

Crear y utilizar estrategias de aprendizaje en el aula de clases para enriquecer la formación de los valores sociales y lograr que los alumnos aprendan a aceptar sus errores y estén abiertos a escuchar y comprender los problemas de quienes lo rodean.

d) Se recomienda a los padres de familia:

Mostrar a sus hijos de forma correcta lo que significa la honestidad para que muestren una buena actitud crítica en el momento que sea pertinente y aprendan a decir la verdad cuando dialogan con sus compañeros.



## CAPÍTULO V

### EDUCACIÓN BÁSICA: JUEGOS RECREATIVOS Y FORMACIÓN DE VALORES SOCIALES

En la educación, la formación en valores sociales es un aspecto fundamental. Los valores son principios que rigen nuestro comportamiento y nos ayudan a convivir en sociedad de manera armónica y respetuosa. Entre estos valores se encuentran la inclusión, la tolerancia, el respeto a la diversidad y la solidaridad. Estos valores no solo son importantes para el desarrollo personal de los estudiantes, sino que también son esenciales para construir una sociedad más justa y equitativa.

En este contexto, los centros educativos tienen una gran responsabilidad en la formación de valores. Para promover valores de inclusión en las aulas, es necesario que la cultura organizativa del centro esté orientada hacia la inclusión y que se promueva la participación activa de todos los integrantes de la comunidad educativa.

Los valores sociales son una parte esencial del currículum educativo y su enseñanza debe estar presente en todas las áreas de aprendizaje. Sin embargo, la forma de enseñar estos valores puede ser un reto para los docentes. Es aquí donde los juegos recreativos, como los videojuegos, pueden ser una herramienta útil y efectiva en la formación de valores. Los videojuegos pueden ser diseñados específicamente para la enseñanza de valores sociales, como la inclusión y la solidaridad, y su uso en la educación puede ser beneficioso si se seleccionan adecuadamente.

Estos juegos pueden ser una herramienta valiosa para que los estudiantes experimenten situaciones de la vida real y aprendan a tomar decisiones basadas en valores. Además, los videojuegos, así como otros juegos recreativos, pueden ser utilizados como una herramienta para la formación de valores sociales de forma lúdica y entretenida, lo que puede aumentar el interés y la motivación de los estudiantes.

#### 5.1. Situación actual de los valores sociales en los centros educativos

En los últimos años, la investigación educativa ha mostrado un gran interés en comprender la cultura de los centros educativos. Se ha destacado que la cultura escolar puede ser un factor que favorezca o dificulte el cambio y la mejora de las escuelas. El éxito de una cultura inclusiva en un



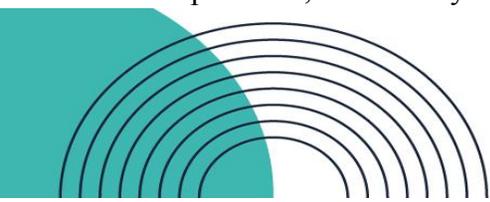
centro educativo depende de los valores e ideas subyacentes y de las subculturas que operan en su interior, y que influyen en los procesos y prácticas que se llevan a cabo diariamente. Es importante contar con el apoyo y el compromiso de un grupo diverso en el que participen personas con distintas competencias, limitaciones, ideologías y culturas. Aunque no todos los centros pueden asegurar esta diversidad, la dirección debe fomentar la participación de todos los integrantes de la comunidad.

Si un centro educativo cuenta con una cultura organizativa sólida enfocada en la inclusión, esto facilitará el logro de los objetivos inclusivos, debido a que la visión compartida permitirá que todos los esfuerzos, energía y entusiasmo se dirijan en la misma dirección. De esta manera, se reducirán significativamente los problemas que puedan surgir como resultado de los procesos organizativos y los recursos no se desperdiciarán en acciones ineficaces (Gutiérrez-Ortega *et al.*, 2018).

Estos centros educativos serán capaces de generar una mayor motivación en sus profesionales, puesto que trabajar en un entorno con una cultura compartida y distinta les hará sentirse más unidos a través de significados y prácticas comunes. Estos centros tendrán una mayor capacidad para aprender del pasado, ya que tanto los docentes como el personal no docente compartirán una historia cargada de significado, valores, rituales y ceremonias que les orientarán y apoyarán en la adaptación a los cambios y retos que surjan. La cultura inclusiva compartida permitirá obtener mejores resultados, puesto que se generará una relación entre los trabajadores que incentivará una comunicación más efectiva y una mayor cooperación (Gutiérrez-Ortega *et al.*, 2018).

Los centros educativos que se orientan hacia la inclusión, como parte de su filosofía, valorarán a sus profesionales, fomentarán el trabajo en equipo y promoverán la participación. Esto los hace más eficaces, ya que los docentes y el personal no docente se sentirán parte integral de la organización. Percibirán que se les valora y que sus metas están directamente relacionadas con los del centro, lo que los motivará a aportar de manera más efectiva para alcanzarlos.

La confianza es un rasgo fundamental en las culturas organizativas inclusivas sólidas, puesto que se manifiesta tanto en las acciones individuales como en las colectivas. En las culturas donde prevalece la confianza, se fomenta la colaboración, el aprendizaje y el intercambio de prácticas, recursos y conocimientos entre los profesionales, así como el control mutuo. La



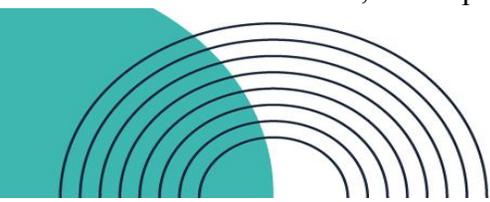
colaboración y el intercambio de información y conocimientos constituyen los mejores vehículos para incentivar y potenciar las prácticas inclusivas, tal como lo señalan Ainscow *et al.* (2016).

## **5.2. Los valores sociales y su importancia en la educación**

Todo acto educativo está motivado por una intención y requiere la colaboración entre el profesor y los estudiantes para lograr metas educativas específicas que incluyen la formación de un modelo de ciudadano que pueda contribuir a la construcción de una sociedad y un mundo mejores. Ser educado puede incluir aspectos como la adquisición de habilidades necesarias para integrarse en la sociedad. Por su parte, Jean Piaget define la educación como el proceso de formación de individuos que puedan desarrollar su autonomía intelectual y moral, por lo que se espera una educación moralmente aceptable que contribuya a la formación de personas con valores que permitan mejorar las condiciones de la sociedad. Además, es importante considerar la educación cívica, moral y ética, así como la necesidad de una educación para la vida que fomente y desarrolle competencias (Gómez, 2017).

El punto 7 de la Declaración de la XXI Conferencia Iberoamericana de Educación de 2012 establece el derecho fundamental de recibir una educación en valores que promueva el respeto a los derechos humanos y la formación democrática. También se hace hincapié en la necesidad de incorporar en el sistema educativo una cultura de respeto y reconocimiento de los saberes ancestrales, lo cual es esencial para transformar el Estado al servicio de los ciudadanos y garantizar la protección de las leyes de la naturaleza y la vida en su conjunto, así como para lograr un mayor desarrollo económico y social de los países. Los valores son herramientas sociales que se expresan tanto en palabras como en acciones, y ayudan a las personas a desarrollar su conciencia moral, tomar decisiones y vivir de acuerdo con los principios que los conforman.

Hoy en día, las teorías cognitivas del desarrollo moral, en particular la de Kohlberg, son la base psicológica principal para el diseño de planes de estudio en educación moral, y su autoridad se respalda por su investigación sobre diferentes niveles de desarrollo moral. Kohlberg propone tres formas de razonamiento moral cualitativamente diferentes, desde una perspectiva cognitiva, mientras que Dewey lo hace desde una perspectiva más amplia. El primer nivel es el premoral o preconventional, en el cual el comportamiento está motivado por los impulsos del entorno social, y la moralidad se juzga por sus consecuencias externas, reglas y leyes. En el segundo nivel o nivel convencional, el comportamiento se guía por el sistema de normas establecido, y se concede gran



importancia a las expectativas del individuo como miembro del grupo. Finalmente, el tercer nivel o nivel postconvencional, también conocido como nivel de principios, es aquel en el que se establecen principios y valores morales, y el comportamiento se guía por el propio pensamiento del individuo, quien juzga por sí mismo lo que es moralmente correcto (Gómez, 2017).

### *Cultura de la paz*

La construcción de una cultura de paz debe comenzar desde la educación, ya que desde el nacimiento podemos desarrollar pensamientos, acciones y prácticas de convivencia basadas en valores éticos y morales. Esto promoverá la satisfacción de las necesidades básicas de los seres humanos y fomentará la armonía, el diálogo, la confianza, la seguridad y la solidaridad. Es importante destacar que para lograr el progreso de un país es fundamental contar con una educación sólida. En este sentido, tanto la escuela como el profesor desempeñan un papel crucial para lograr este cambio. Mediante un trabajo constante y una concienciación profunda, la escuela como institución y el profesor como guía y transmisor de valores pueden generar una educación orientada hacia la paz. El objetivo es convertir esto en una auténtica cultura de paz, llena de esperanza y compromiso.

De acuerdo con Gómez y García (2018), la institución educativa, encargada de la formación de los futuros miembros de la sociedad, enfrenta un importante desafío en el ámbito de los valores. En el caso de la educación primaria, se requieren nuevas formas de promover la educación en valores con el objetivo de fomentar una cultura de paz. La convivencia en las aulas es un aspecto crucial en la educación primaria, ya que las relaciones con los demás y la amistad desempeñan un papel fundamental en un desarrollo normal y saludable. Estas relaciones brindan oportunidades indispensables para aprender y practicar habilidades cognitivas, lingüísticas y socioemocionales. La relación entre la escuela, el profesor y los valores es interesante y compleja a la vez, ya que ofrece oportunidades significativas de aprendizaje y estrategias para mejorar la interacción social. La educación adecuada desde los primeros años de educación básica puede prevenir el desarrollo de problemas que puedan surgir más adelante. Se destaca la importancia de una educación de calidad, basada en las competencias y el desarrollo de las habilidades del docente, con el fin de fortalecer los valores y beneficiar a los estudiantes, los profesores, los padres de familia y la comunidad en general.



El propósito fundamental de la educación es maximizar el crecimiento completo de los estudiantes, teniendo en cuenta las diferentes áreas del desarrollo, como el motor, afectivo, cognitivo, comunicativo y social. El objetivo es formar personas completas que integren y complementen lo académico con lo social y personal. Por lo tanto, la educación busca dos objetivos esenciales en los estudiantes: primero, desarrollar su carácter humano para que puedan socializar y adquirir valores, normas y actitudes que les permitan ser integrantes activos y participativos de la sociedad y contribuir a su mejoramiento. Dado que las escuelas son instituciones socializadoras, es importante destacar que, en la actualidad, están enfrentando una crisis en cuanto a la transmisión de valores. En segundo lugar, se busca proporcionar una educación cognitiva o académica para capacitar al individuo (Gómez y García, 2018).

### **5.3. Formación de los valores sociales mediante la aplicación de juegos recreativos**

Las relaciones negativas entre los estudiantes tanto dentro como fuera del aula tienen un impacto negativo en el aprendizaje y la convivencia de los niños. Para abordar esta creciente problemática, es importante que los educadores utilicen su conocimiento pedagógico para construir relaciones más saludables, no solo enfocándose en el aprendizaje cognitivo, sino también en el afectivo. Se debe invitar a los niños a reflexionar sobre el hecho de que los seres humanos son seres sociales por naturaleza y siempre estarán interactuando en sociedad. Sin embargo, no solo las relaciones en la escuela son importantes para fortalecer las emociones, también es prioritario que la familia se involucre en los procesos formativos. Según Demarchi *et al.* (2015), la dinámica familiar basada en las relaciones afectivas y de convivencia puede ser un agente dinamizador para la integración de la familia, la escuela y la comunidad a través de los flujos relacionales que establecen.

Según Barrios-Gómez *et al.* (2018), cada vez más, la sociedad se enfrenta a una situación en la que los delitos físicos y cibernéticos están aumentando, lo que se refleja en las noticias diarias. Incluso la escuela ya ha sido afectada por este fenómeno. Este espacio escolar, que debería estar marcado por un ambiente de calidad y respeto, se ve perjudicado por múltiples formas de violencia, como el acoso escolar, el abuso, la irresponsabilidad, la violación de derechos y otras manifestaciones contrarias a los valores. Es importante señalar que, desde la perspectiva más amplia, la discusión sobre la enseñanza de los valores no es nueva en el contexto educativo. Sin



embargo, la formación en valores no debe ser abordada de manera fragmentada y aislada, y no debe ser responsabilidad exclusiva de la familia.

Cada persona, así como las familias y grupos sociales, tienen diferentes niveles de participación en referencia a los valores. Es esencial fortalecer los valores humanos en los primeros años de vida, en espacios cotidianos como el hogar, la escuela y el entorno sociocultural para el buen desarrollo de los niños. Es importante recordar que el ser humano es un ser social por naturaleza y necesita interactuar con los demás desde su nacimiento hasta su muerte. Los seres sociales no son completos si no interactúan con los demás, lo que enfatiza la importancia de educar integralmente a través de los valores. Esto permite crear hábitos que hagan posibles alternativas de vivir en sociedades más justas por medio de valores que brinden la posibilidad de visualizar beneficios y mitigar inconvenientes. Asimismo, los valores pueden consolidar el progreso colectivo y ayudarnos a todos a sacar el máximo provecho (Ramírez y Hugueth, 2017; Ramírez y Ampudia, 2018).

A fin de incentivar el desarrollo de valores, es fundamental destacar el papel clave que juegan los juegos tradicionales debido a que contribuyen al desarrollo global de las personas, incluyendo aspectos cognitivos, afectivos, sociales y motores. Esto se traduce en un equilibrio emocional que hace que las personas sean más felices y sociables, permitiéndoles interactuar con los demás en un ambiente de diálogo y cooperación. Además, la inclusión de actividades lúdicas en el ámbito escolar, en todos los niveles educativos, presenta numerosos beneficios (Barrios-Gómez *et al.*, 2018):

- Los juegos tradicionales permiten adquirir conocimientos de manera dinámica y consolidada.
- Estos juegos dinamizan las sesiones de enseñanza-aprendizaje, mantienen y aumentan el interés de los estudiantes, y los motivan a estudiar.
- Participar en juegos tradicionales fomenta el desarrollo de la creatividad al involucrar la percepción y la inteligencia emocional, lo cual a su vez aumenta la autoestima.
- Estos juegos también incrementan los niveles de responsabilidad de los estudiantes, al tiempo que amplían sus niveles de libertad.



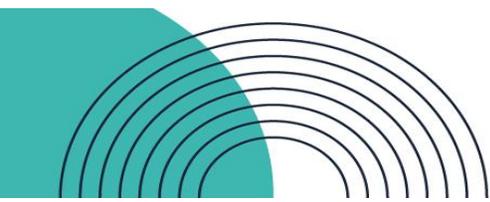
### *Videojuegos como medio para la promoción de valores*

Se han utilizado varios videojuegos como herramienta educativa para fomentar valores sociales y mejorar las conductas y actitudes de las personas. Un estudio llevado a cabo por Wouters et al. (citado en Menéndez-Ferreira *et al.*, 2018) se enfocó en el uso de juegos serios para analizar su efecto en el aprendizaje. Los autores identificaron cuatro tipos de resultados de aprendizaje que podrían ser afectados por los videojuegos: a) cognitivo (conocimiento y habilidades cognitivas), b) habilidades motoras, c) aprendizaje emocional y d) aprendizaje comunicativo.

En cuanto a los resultados del aprendizaje afectivo, que pueden cambiar los comportamientos y actitudes de las personas, hay videojuegos diseñados específicamente para ayudar a superar miedos y fobias. Por ejemplo, el juego *Half-Life* puede ayudar a superar el miedo a las arañas, mientras que el videojuego *London Racer* está diseñado para las personas que tienen fobia a los accidentes de tráfico. En ambos casos, se han obtenido resultados positivos y se ha observado un cambio de actitud hacia sus miedos y fobias. Por lo tanto, el empleo de videojuegos puede tener un impacto en los comportamientos y actitudes de las personas, lo que los convierte en un instrumento potencialmente valioso para incentivar valores.

Por su parte, Samiullah *et al.* (2015) desarrollaron un juego serio llamado *Shimpai Muyou!* que promueve valores sociales y culturales. Este juego se centra en educar contra el acoso islámico y tiene como objetivo promover la cultura y los valores islámicos mediante conceptos instructivos y narrativos. Enseña a los niños (de entre 8 y 12 años) a manejar situaciones emocionalmente sensibles que pueden ocurrir en las escuelas a través de dilemas éticos. En este juego, los niños tienen que tomar decisiones complicadas, definir estrategias y afrontar los efectos de sus acciones. Los resultados de este proyecto fueron positivos y tuvieron impacto en la percepción de los niños sobre el acoso, lo que llevó a un incremento en la conciencia, la comprensión moral y la empatía hacia aquellos que sufren acoso.

Un ejemplo más presentado por Koutsaftis y Georgopoulos (2015) es el juego serio *Stoa de Attalosis*. La finalidad principal de este juego es concientizar al público sobre los fundamentos de la teoría y práctica de la conservación, como el sistema de valores patrimoniales y el concepto de autenticidad, y cómo sus decisiones y acciones tienen impacto al medio ambiente y al entorno dentro del juego. En principio, los usuarios adquirirán una mirada amplia del modo como evolucionaron los valores y la autenticidad durante el siglo XX por medio de una experiencia de



juego recreativo, y desarrollarán un conjunto de herramientas críticas para elaborar sus juicios personales en torno a los asuntos del patrimonio.

Se puede observar que algunos videojuegos han sido diseñados específicamente para enseñar valores particulares. No obstante, la literatura científica sobre el uso de videojuegos de deportes en la educación física apenas incluye videojuegos deportivos creados con este fin. Estos videojuegos suelen enfocarse en enseñar las reglas y los términos del deporte, promoviendo la toma de decisiones y el trabajo en equipo. Además, hay muchos valores importantes para la convivencia que no son transmitidos por los videojuegos mencionados anteriormente ni por los serious games diseñados con fines educativos. Por lo tanto, se necesita desarrollar una herramienta basada en videojuegos deportivos que promueva la adquisición de valores en general, independientemente de los valores específicos que se pretendan desarrollar (Menéndez-Ferreira *et al.*, 2018).



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ainscow, M., Dyson, A., Goldrick, S. & West, M. (2016). Using collaborative inquiry to foster equity within school systems: opportunities and barriers. *School Effectiveness and School Improvement*, 27(1), 7-23. <https://doi.org/10.1080/09243453.2014.939591>
- Álava, S. (2016, 2 de mayo). *Beneficios de educar en valores. Colaboración con la revista Padres y Colegios*. <https://silviaalava.com/beneficios-de-educar-en-valores-colaboracion-con-la-revista-padres-y-colegios/>
- Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research*, 5(2), 132-149. <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/464>
- Arana, C., Betancur, J., Cárdenas, L., Alba, M. & Restrepo, M. (2022). XXIV Encuentro Nacional de Investigación. En E. Posada & L. Yepez (Eds.), *Competencias laborales: una revisión teórica e investigativa enfocada a la medición del constructo* (pp. 222-228). Fondo Editorial Universidad Católica Luis Amigó. <https://doi.org/10.21501/2463-0004.2021>
- Barrios-Gómez, N., Gutiérrez-Pabón, D., Montenegro-Maldonado, V., Pineda-Zurita, I., Barros-Sánchez, M., Barrios-Gómez, N., Rivera-Martínez, N. & Olivares-Mancilla, O. (2018). Formación en valores mediante juegos tradicionales usando la investigación como estrategia pedagógica. *Cultura educación y sociedad*, 9(3), 775-782. <https://doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.91>
- Belisario, D. (2023). Educación en valores. *Fronteras en Ciencias Sociales y Humanidades*, 2(1), 34-42. <https://www.fronterasdelsociedad.com/index.php/ferevista/article/view/82>
- Caballero, A. (2006). *Guías metodológicas para los planes y tesis de maestría y doctorado* (2.<sup>a</sup> ed.). Editorial Grap. <https://www.biblioteca.une.edu.pe/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=22241>
- Campos, A., Montanha, H. & Estramiana, J. (2020). Relaciones entre valores humanos y síndrome de burnout: una revisión sistemática. *Revista de la Asociación Española de Especialistas en Medicina del Trabajo*, 29(4), 357-373. <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/ibc-201247>



- Cortés, M. & Iglesias, M. (2004). *Generalidades sobre Metodología de la Investigación*. Universidad Autónoma del Carmen. <https://bit.ly/3Vv8e4F>
- Delgado, V., Pérez, L., Mera, D., Villafuerte J. & Macías, R. (2019). *Juegos recreativos para la optimización del equilibrio motriz de niños*. Editorial Mar y Trinchera. <https://bit.ly/3p9vklf>
- Demarchi, G., Aguirre, M., Yela, N. y Viveros, E. (2015). Sobre la dinámica familiar. Revisión documental. *Cultura educación y sociedad*, 6(2), 117-138. <https://revistascientificas.cuc.edu.co/culturaeducacionysociedad/article/view/1049>
- Donalicio, Y. (2022, 23 de agosto). *La importancia de los valores en nuestra sociedad*. Revista Hacia la Luz. <https://uphacialaluz.com/2022/08/23/la-importancia-de-los-valores-en-nuestra-sociedad/>
- Educo. (2019, 5 de junio). *Actividades para trabajar valores en primaria*. <https://www.educo.org/blog/actividades-para-trabajar-valores-en-primaria>
- Educrea. (s.f.). *Estrategias para la educación de valores*. <https://educrea.cl/estrategias-la-educacion-valores/>
- Gallardo-López, J. & Gallardo, P. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo*. IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa. <https://rio.upo.es/xmlui/handle/10433/6824?show=full>
- García, R. & Ochoa, J. (2021). Servicios de energía y habitabilidad en los hogares de Sonora, México, ante el Covid-19. *Vivienda y Comunidades Sustentables*, 10, 31-54. <https://doi.org/10.32870/rvcs.v2i10.169>
- Gómez, L. (2017). Educación en Valores. *Revista RAITES*, 3(6), 69-87. <https://pistaseducativas.celaya.tecnm.mx/index.php/raites/article/view/720/667>
- Gómez, M. E. & García, D. (2018). La cultura de paz inicia con la educación en valores. *Estudios de derecho*, 75(165), 45-72. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6766635.pdf>
- Gómez, N. (2020). La inclusión en el aula a través de los juegos tradicionales. En N. Gómez & J. Fernández (Eds.), *Las metodologías didácticas innovadoras como estrategia para afrontar*



- los desafíos educativos del siglo XXI* (pp. 70-83). Dykinson, S.L.  
<https://doi.org/10.2307/j.ctv153k54t>
- Gutiérrez-Ortega, M., Martín-Cilleros, V. & Jenario-Río, C. (2018). La Cultura, Pieza Clave para Avanzar en la Inclusión en los Centros Educativos. *Revista Nacional e Internacional de Educación Inclusiva*, 11(2), 13-26.  
<https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/6729092.pdf>
- Gutiérrez, S. (2021). *Los valores éticos morales* [tesis de licenciatura, Universidad Católica Sedes Sapientiae]. Repositorio Institucional Digital UCSS.  
<https://hdl.handle.net/20.500.14095/1196>
- Hernández, J. & Robles, O. (2016). Valores sociales en familias y escuela: discusión axiológica. *Revista Búsqueda*, 3(16), 81–94. <https://doi.org/10.21892/01239813.169>
- Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.ª ed). McGRAW-HILL Interamericana. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Koutsaftis, C & Georgopoulos, A. (2015). A serious game in the Stoa of Attalos: Edutainment, heritage values and authenticity. En *Proceedings of 2nd International Congress on Digital Heritage*, 28 September-2 October (pp. 751-752).  
<https://doi.org/10.1109/DigitalHeritage.2015.7419619>
- León, D. (2021). *Guía didáctica para la enseñanza de valores cívicos a través de las asignaturas de Historia y Educación para la ciudadanía* [tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. Repositorio PUCP.  
<http://repositorio.puce.edu.ec:80/handle/22000/18547>
- Lozada, J. (2014). Investigación Aplicada: Definición, Propiedad Intelectual e Industria. *CienciAmérica*, 3(1), 47-50.  
<http://201.159.222.118/openjournal/index.php/uti/article/view/30>
- Martín-García, X., Bär-Kwast, B., Gijón-Casares, M., Puig-Rovira, J. & Rubio-Serrano, L. (2020). El mapa de los valores del Aprendizaje-Servicio. *Alteridad*, 16(1), 12-22.  
<https://doi.org/10.17163/alt.v16n1.2021.01>



- Mateo, J. (2014). Las actividades recreativas: sus características, clasificación y beneficios. *EFDeportes.com*, 196, 1. <https://www.efdeportes.com/efd196/las-actividades-recreativas-clasificacion.htm>
- Matos, J. (2023) Juegos recreativos y la formación de valores sociales en estudiantes de la institución educativa José Carlos Mariátegui de Huayo 2022 [Tesis de Maestría, Universidad Nacional Hermilio Valdizán] <https://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/8786>
- Megías, A. & Lozano, L. (2019). *El juego infantil y su metodología*. Editex. <https://bit.ly/4262y3w>
- Mendoza, M., Analuiza, E. & Lara, L. (2017). Los juegos populares y su aporte didáctico en las clases de Educación física. *EmásF: revista digital de educación física*, (44), 79-93. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5807536>
- Menéndez-Ferreira, R., Ruiz, R., Maldonado, A. & Camacho, D. (2018). *Análisis y propuesta de una herramienta basada en gamificación para la educación en valores dentro del deporte* [sesión de conferencia]. V Congreso de la Sociedad Española para las Ciencias del Videojuego, Granada, España. <https://acortar.link/pzY5ln>
- México Unido Contra la Delincuencia A.C. (2022). *El impacto de los valores en la sociedad*. <https://www.mucd.org.mx/wp-content/uploads/2017/09/ElImpactodelosValoresenlaSociedad.pdf>
- Morán, J. (2020). *Juegos autóctonos y populares del pueblo montubio como elementos para fortalecer el turismo en el Cantón Vinces* [tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Babahoyo]. Repositorio Digital Universidad Técnica de Babahoyo. <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/8258>
- Mujica, F. y Orellana, N. (2022). Educación en valores por medio del deporte. Una perspectiva filosófica basada en Søren Kierkegaard. *Retos*, (43), 887–892. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8072024>
- Ocejo, J. (2002). *La educación en valores en el proceso enseñanza aprendizaje de la Escuela Secundaria Ofic. No. 0694 Sor Juana Inés de la Cruz de Loma Alta Taxhimay, Villa del Carbón, Estado de México* [tesis de maestría, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey]. Repositorio Tecnológico de Monterrey. <https://repositorio.tec.mx/handle/11285/632102>
- Olivera, F. (2016). *Influencia de los juegos recreativos en la resolución de problemas matemáticos de los estudiantes de educación secundaria de la Institución Educativa “Carlos Matta*



- Rivera” - *Mababamba - Cutervo, 2016* [tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/21303>
- Palomeque-López, M. & Hernández-Romero, G. (2021). Formación de valores en estudiantes universitarios. *Revista Cubana de Educación Superior*, 40(2), 1–14. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0257-43142021000200010yscript=sci\\_arttextylng=en](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0257-43142021000200010yscript=sci_arttextylng=en)
- Pérez, L., Delgado, V., Lucas, C., Saulo, J. y Cedeño, V. (2019). Optimizando el equilibrio motriz y estático de niños y niñas de educación básica del cantón Manta; el aporte de los juegos recreativos. En J. Villafuerte, B. Moreira, K. Ponce, y A. Rodríguez (Eds.), *4tas Jornadas de investigación, innovación y desarrollo* (pp. 9-15). Ediciones Uleam. <https://bit.ly/3nw0hzE>
- Polo, M. (2021). Educación en valores. *En Líneas Generales*, (005), 30-42. <https://doi.org/10.26439/en.lineas.generales2021.n5.5416>
- Putton, G. & Cruz, P. (2021). La importancia del juego en el proceso de aprendizaje de la enseñanza en la educación infantil. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*, 11, 114-125. <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/aprendizaje-de-la-ensenanza>
- Quijije-Cedeño, M., Cuarán-Casa, G., Muñoz-Atiaga, D. & Cabezas-Mejía, E. (2021). Diseño de Estrategias Didácticas para la Formación de Valores en los estudiantes de décimo año de Educación General Básica. *Polo del Conocimiento*, 6(11), 1610–1625. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8219356>
- Ramírez, R. y Hugueth, A. (2017). Modelo de comunicación productiva para las organizaciones de salud pública en Venezuela. *Opción*, 33(83), 305-335. <https://produccioncientificaluz.org/index.php/opcion/article/view/23118>
- Ramos-Morales, M., Borroto, S., Ruiz-Moreno, I. y Salinas-Pacheco, E. (2022). Revisión narrativa: un enfoque martiano a la orientación profesional-vocacional de los jóvenes. *Psicología Unemi*, 6(10), 122-134. <https://ojs.unemi.edu.ec/index.php/faso-unemi/article/view/1309>



- Ramírez, R. y Ampudia, D. (2018). Factores de Competitividad Empresarial en el Sector Comercial. *Revista Electrónica de Ciencia y Tecnología del Instituto Universitario de Tecnología de Maracaibo (RECITIUTM)*, 4(1), 16-32. <http://recitiutm.iutm.edu.ve/index.php/recitiutm/article/view/130/pdf>
- Revetti, Y. (s.f.). 7 características de los Valores. *Mente Plus*. <https://menteplus.com/educacion/caracteristicas-de-los-valores>
- Rodríguez, J. (2019). Investigamos los juegos tradicionales. *Sitúate revista digital de situaciones de aprendizaje*, (34), 1-5. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/191049>
- Rojas, S. (2020). Aproximaciones teóricas sobre la educación en valores. *Revista EDUCARE*, 24(3), 438-455. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i3.1373>
- Sailema, Á., Sailema, T., Amores, G., Navas, F., Mallqui, Q. & Romero, F. (2017). Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas*, 36(2), 1-11. <https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=78983>
- Samiullah, P., Jehanzeb, S. & Osamu, Y. (2015). A Serious Game for Inculcating Islamic Values in Children. En *Proceedings-2013 Taibah University International Conference on Advances in Information Technology for the Holy Quran and Its Sciences, NOORIC 2013* (pp. 172-177). <https://doi.org/10.1109/NOORIC.2013.44>
- Sanchis, S. (2020, 10 de agosto). *Valores sociales: qué son, tipos, ejemplos y lista*. *Psicología-Online*. <https://www.psicologia-online.com/valores-sociales-que-son-tipos-ejemplos-y-lista-5145.html>
- Tamayo, M. (2001). *El proceso de la investigación científica*. Editorial Limusa.
- Vera, R. (2022). La actividad lúdica en la animación turística. *ULEAM Bahía Magazine*, 3(5), 32-45. [https://revistas.uleam.edu.ec/index.php/uleam\\_bahia\\_magazine/article/view/215](https://revistas.uleam.edu.ec/index.php/uleam_bahia_magazine/article/view/215)
- Vera, R., Carmenate, Y. y Toledo, M. (2019). Juegos para el desarrollo cognitivo desde la clase de Educación Física. *Revista Conrado*, 15(69), 192-200. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1057>



- Villamizar, S. (2018). *El juego recreativo como medio de fortalecimiento motriz* [tesis de licenciatura, Universidad de Pamplona]. Repositorio institucional Unipamplona. [http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/bitstream/20.500.12744/2456/1/Villamizar\\_Sierra\\_2018\\_TG%20%20.pdf](http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/bitstream/20.500.12744/2456/1/Villamizar_Sierra_2018_TG%20%20.pdf)
- Villegas, N. (2021). *Propuesta de clasificación de cuentos infantiles según los períodos sensitivos para la adquisición de valores en niños de seis a nueve años* [tesis de maestría, Universidad de Piura]. Repositorio Institucional UDEP. <https://pirhua.udep.edu.pe/handle/11042/5457>
- Vivas, P. (2019, 25 de octubre). *¿En qué consiste la Educación en Valores?* Red Social Educativa. <https://redsocial.rededuca.net/educacion-valores>
- Yaguana-Castillo, Y., Carrera-Herrera, X. y Placencia-Tapia, M. (2019). La construcción de valores en la educación: un reto. *Killkana*, 3(2), 45–50. [https://killkana.ucacue.edu.ec/index.php/killkana\\_social/article/view/469](https://killkana.ucacue.edu.ec/index.php/killkana_social/article/view/469)
- Zambrano-Moreira, F. y Mateo-Sánchez, J. (2021). Juegos recreativos como propuesta pedagógica para mejorar la resistencia aeróbica. *Dominio de las ciencias*, 7(4), 336–355. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/24639>



Juegos recreativos y valores sociales en la  
educación escolar  
es un libro editado y publicado por la  
editorial UTP en presentación electrónica  
de descarga libre, publicado el 05 de  
septiembre del 2023.



