

**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO**

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y  
EDUCACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION**



**TESIS**

**El uso del juego didáctico como herramienta para mediar los valores morales en niños y niñas de 5 años de la Institución educativa inicial N° 230 Huayobamba, San Marcos – Cajamarca.**

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación especialidad de Educación Inicial.

**Investigadoras:** Lezama Abanto Beatriz Amada

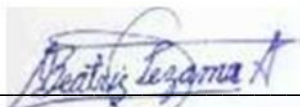
Jara Carrera Irene Jhely

**Asesora:** Dra. Rosa Elena Sánchez Ramírez

Lambayeque - Perú - 2023

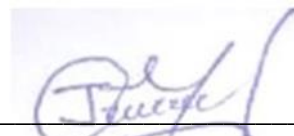
**El uso del juego didáctico como herramienta para mediar los valores morales en niños y niñas de 5 años de la Institución educativa inicial N° 230 Huayobamba, San Marcos – Cajamarca.**

Tesis presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación especialidad de Educación Inicial.



---

Lezama Abanto Beatriz Amada  
Investigadora



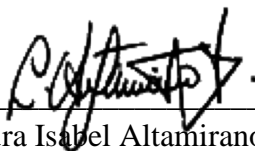
---

Jara Carrera Irene Jhely  
Investigadora




---

Dra. María Elena Segura Solano  
Presidente



---

Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado  
Secretaria



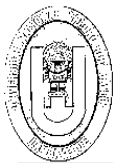
---

Dra. Graciela Vera Carpio  
Vocal



---

Dra. Rosa Elena Sánchez Ramírez  
Asesora



## CONSTANCIA

LA DIRECTORA DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL "PEDRO RUIZ GALLO"

HACE CONSTAR QUE:




### LEZAMA ABANTO BEATRIZ AMADA y JARA CARRERA IRENE JHELY

Ha(n) cumplido con adjuntar dentro de su Informe final de Investigación titulado "EL USO DEL JUEGO DIDACTICO COMO HERRAMIENTA PARA MEDIAR LOS VALORES MORALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 230 HUAYOBAMBA, SAN MARCOS – CAJAMARCA." (expediente N° 4332-2022-U.I-FACHSE), presentado para la obtención del Título profesional de **Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial**, la **CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE SIMILITUD** expedida por el **software de reporte de similitud del TURNITIN** el cual reporta un **índice de similitud del 20%**, el mismo que ha sido revisado y constatado por el(a) **Dra. Rosa Elena Sánchez Ramírez (Asesor)** según se determina en el Reglamento General del Vicerrectorado de Investigación (aprobado con Resolución N° 018-2020-CU de fecha 10 de febrero del 2020) y la Resolución N° 659-2020-R de fecha 08 de setiembre de 2020 que ratifica la Resolución N° 012-2020-VIRTUAL-VRINV, mediante la cual se aprueba la Directiva para la evaluación de originalidad de los documentos académicos, de investigación formativa y para la obtención de Grados y títulos de la UNPRG - Guía de uso del Software de reporte de similitud -TURNITIN.

Se otorga la presente constancia a solicitud de la parte interesada, para los fines que considere pertinente.

Lambayeque, 31 de marzo de 2023

  
Dra. YVONNE DE FÁTIMA SEBASTIANI ELÍAS  
DIRECTORA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN FACHSE

## CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

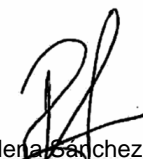
Yo, Rosa Elena Sánchez Ramírez, usuario revisor del documento titulado:  
El uso del juego didáctico como herramienta para mediar los valores morales en niños y niñas de 5 años de la Institución educativa inicial N° 230, Huayobamba, San Marcos-Cajamarca.

Cuyo autor es, Lezama Abanto Beatriz Amada; Jara Carrera Irene Jhely  
Identificado con documento de identidad 16490896; declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud de 20%, verificable en el Resumen de Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecidas en los protocolos respectivos.

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, 12 de febrero del 2023.

  
Dra. Rosa Elena Sánchez Ramírez

NOMBRES Y APELLIDOS

DNI: 16490896

ASESOR

Se adjunta:

\*Resumen del Reporte automatizado de similitudes

\*Recibo Digital

## **DEDICATORIAS**

Dedico este proyecto a mis familiares, en especial a mis padres por ser quienes me impulsaron a seguir adelante con mi carrera.

(Beatriz Amada)

Dedico esta tesis a aquellas personas que estuvieron a mi lado durante este largo proceso.

(Irene Jhely)

## **AGRADECIMIENTOS**

A Dios por estar a mi lado y darme la oportunidad de convertirme en una profesional. Agradecer a todos aquellos maestros que formaron parte del proceso, en especial a nuestra asesora quien siempre supo guiarnos en este largo camino.

Beatriz Amada

A mi familia por ser el pilar en mi vida, a nuestra asesora por brindarnos su apoyo, asesoramiento y dedicación en este proyecto.

Irene Jhely

## TABLA DE CONTENIDO

	<b>Pág.</b>
<i>DEDICATORIAS</i> _____	3
<i>AGRADECIMIENTOS</i> _____	4
<i>ÍNDICE DE ILUSTRACIÓN</i> _____	8
<i>ÍNDICE DE ANEXOS</i> _____	9
<i>RESUMEN</i> _____	10
<i>ABSTRACT</i> _____	11
<i>INTRODUCCIÓN</i> _____	12
<i>CAPITULO I: DISEÑO TEÓRICO</i> _____	14
<i>1.1. ANTECEDENTES</i> _____	14
<i>2.2. BASE TEÓRICA</i> _____	15
2.2.1. Teorías que sustentan el juego didáctico _____	15
2.2.1.1. La teoría del pre-ejercicio de Gross _____	15
2.2.1.2. La teoría cognitiva de Piaget _____	15
2.2.1.3. La teoría Socio histórica de Vygotsky _____	16
2.2.2. Teorías que sustentan el desarrollo moral _____	17
2.2.2.1. Teoría de Jean Piaget _____	17
2.2.2.2. Teoría de Selman _____	18
2.2.2.3. Teoría de Kohlbert _____	20
2.2.2.3.1. ¿Por qué el desarrollo moral depende del desarrollo cognitivo? _____	20
2.2.2.3.2. <i>Aspectos importantes a considerar en esta teoría Validez transcultural</i> _____	21
<i>2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS</i> _____	21
2.3.1. Definiciones Abstractas _____	21
2.3.2. Operacionalización o categorización de variables _____	22
3.3.2.1. Juego Didáctico _____	22
3.3.2.1.1. Definición _____	22
3.3.2.1.2. Características de los juegos didácticos _____	23
3.3.2.1.3. Principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de los juegos didácticos _____	24
3.3.2.1.4. Ventajas fundamentales de los juegos didácticos _____	25

3.3.2.1.5. Clasificación de los juegos didácticos	25
3.3.2.2. El juego didáctico como herramienta de mediación	26
3.3.2.2.1. Definición	26
3.3.2.2.2. Objetivos	26
3.3.2.2.3. Fases	27
3.3.2.2.4. Procedimientos Didácticos	27
3.3.2.3. Los valores morales	29
3.3.2.3.1. Definición	29
3.3.2.3.2. El valor la Solidaridad	30
3.3.2.3.3. El valor la Tolerancia	30
3.3.2.3.4. El valor la Autoestima	31
3.3.2.3.5. El valor la Responsabilidad	32
3.3.2.3.6. Formación de valores en la institución educativa	33
3.3.2.3.7. Caracterización de los valores en las instituciones educativas	33
<i>CAPÍTULO II. MÉTODOS Y MATERIALES</i>	35
2.1. <i>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</i>	35
2.2. <i>POBLACIÓN Y MUESTRA</i>	36
2.2.1. Población	36
2.2.2. Muestra	36
2.3.1. Técnicas e instrumentos de investigación	36
2.3.2. Procesamiento para análisis de datos	37
<i>CAPITULO III. RESULTADOS Y DISCUSIÓN</i>	38
3.1. <i>DISTRIBUCIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS, SEGÚN VALORES MORALES PRACTICADOS</i>	38
3.2. <i>DISCUSIÓN DE RESULTADOS</i>	44
<i>CAPITULO IV: CONCLUSIONES</i>	47
<i>CAPITULO V: RECOMENDACIONES</i>	48
<i>Bibliografía</i>	49
<i>ANEXOS</i>	52



## ÍNDICE DE TABLAS

**Pág.**

<b>Tabla 1 Distribución de los niños y niñas según la práctica del valor moral "solidaridad" .....</b>	<b>40</b>
<b>Tabla 2: Distribución de los niños y niñas según la práctica del valor moral "tolerancia" .....</b>	<b>41</b>
<b>Tabla 3: Distribución de los niños y niñas según la práctica del valor moral "autoestima" .....</b>	<b>42</b>
<b>Tabla 4 Distribución de los niños y niñas según la práctica del valor moral "responsabilidad" .....</b>	<b>43</b>

## ÍNDICE DE ILUSTRACIÓN

**Pág.**

**Ilustración 1: Distribución de los niños y niñas según la práctica del valor moral**

**"solidaridad" .....40**

**Ilustración 2: Distribución de los niños y niñas según la práctica del valor moral**

**"tolerancia" .....42**

**Ilustración 3: Distribución de los niños y niñas según la práctica del valor moral**

**"autoestima" .....43**

**Ilustración 4: Distribución de los niños y niñas según la práctica del valor moral**

**“responsabilidad” .....44**

## ÍNDICE DE ANEXOS

	<b>Pág.</b>
<b>Anexo 1: TEST PARA MEDIR LOS VALORES MORALES</b> .....	53
<b>Anexo 2: SESION DE APRENDIZAJE N° 1</b> .....	54
<b>Anexo 3: SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2</b> .....	56
<b>Anexo 4: SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3</b> .....	58
<b>Anexo 5: SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4</b> .....	60
<b>Anexo 6: CUENTO: “LOS TRES CHANCHITOS”</b> .....	62

## RESUMEN

El presente trabajo busca crear un nexo entre el juego didáctico con los valores morales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 230 Huayobamba, San Marcos – Cajamarca.

Para ello, hemos empleado una metodología cuantitativa de tipo correlacional. La variable independiente son los juegos didácticos; mientras que, la variable dependiente son los valores morales.

Para la recolección de datos hemos empleado un Test conformado por ítems donde logramos evaluar de una forma clara y precisa las acciones de niños y niñas. Los resultados obtenidos precisan que los juegos didácticos tuvieron una marca positiva en el desarrollo de valores morales como la solidaridad, tolerancia, autoestima y responsabilidad en los niños.

Podemos ultimar que hay una correlación entre las variables independiente y dependiente en los niños. Mediante la observación de las variables se identificó que los niños manifiestan sus capacidades favoreciendo así a la interacción entre docente, niños y pares.

**Palabras clave:** Juego didáctico y valores morales.

## **ABSTRACT**

The present work seeks to create a link between didactic play and moral values in 5-year-old children of the Institution Educative Initial N° 230 Huayobamba, San Marcos - Cajamarca.

For this purpose, we have used a quantitative methodology of correlational type. The independent variable is didactic games, while the dependent variable is moral values.

For data collection we have used a test made up of items where we were able to evaluate in a clear and precise way the actions of boys and girls. The results obtained show that the didactic games had a positive impact on the development of moral values such as solidarity, tolerance, self-esteem and responsibility in children.

We can conclude that there is a correlation between the independent and dependent variables in children. Through the observation of the variables, it was identified that the children show their abilities, thus favoring the interaction between teacher, children and peers.

**Keywords:** Educational game and moral values

## INTRODUCCIÓN

En la actualidad, los sistemas educativos buscan ofrecer respuestas a los problemas sociales en la política docente, ante lo cual la calidad ha sido entendida más como una cuestión teórica que como un compromiso profesional, en el cual se toman elecciones que conducen a ofrecer respuestas eficientes a la población beneficiada en el sistema educativo.

Para que una institución funcione se debe tener como base los valores. Estos, deben ser impartidos principalmente por la familia. Sin embargo, la sociedad en la que vivimos se ve caracterizada por la falta de: valores, sana diversión, libre albedrío, pero ¿dónde radica la ausencia de valores? Pues, en el preescolar.

El aprendizaje temprano es la segunda meta del Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS), que establece que para 2030 todas las niñas y los niños estarán preparados para recibir atención en la primera infancia, servicios de desarrollo y contarán buena base en el preescolar que los formará para su educación primaria. La educación preescolar ahora se ve como un medio práctico para lograr la educación primaria global y lograr los ODS.

El impulso global para expandir e integrar los servicios de aprendizaje temprano en los sistemas educativos tiene un gran potencial, pero también está plagado de peligros si los programas no satisfacen las insuficiencias de aprendizaje de niños y niñas.

Por lo cual; los pequeños, de la comunidad a investigar, que pasan la mayor parte del tiempo viendo televisión, sin la supervisión de sus padres. Esto refleja una ausencia de valores; pues, no son capaces de discernir entre el bien y mal, se vuelven indiferentes e inclusive egoístas.

Enmarcados en el contexto de nuestro estudio, buscamos una solución a la problemática en la Institución Educativa Inicial N° 230 Huayobamba, San Marcos – Cajamarca.

Nos preguntamos: ¿Qué relación existe entre juego didáctico y los valores morales en los niños y niñas de 5 años de la Institución educativa inicial N° 230 Huayobamba, San Marcos – Cajamarca?

A esto, formulamos la siguiente hipótesis: “Existe una relación significativa entre el juego didáctico y los valores morales en los niños y niñas de 5 años de la Institución educativa inicial N° 230 Huayobamba, San Marcos – Cajamarca”.

En nuestra investigación el objetivo general fue establecer la correlación entre el juego didáctico y los valores morales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 230 Huayobamba, San Marcos – Cajamarca. Entre nuestros objetivos específicos tenemos: Establecer la correspondencia del juego didáctico con valores de solidaridad, tolerancia, autoestima y responsabilidad en los niños y niñas de 5 años de la Institución educativa inicial N° 230 Huayobamba, San Marcos – Cajamarca.

# CAPITULO I: DISEÑO TEÓRICO

## 1.1. ANTECEDENTES

En la investigación de Aguila, L.2015, Venezuela, “Fortalecer el compañerismo en la formación de valores morales, en los niños y niñas del grupo etario de 4 años de la sección J del C.E.I.N Don Simón Rodríguez”, proponen que se debe precisar la colaboración en la formación de valores. En la investigación se han diagnosticado tácticas que fortalecen las relaciones de complicidad en la conformación de valores morales en los niños. Esto, facilitó la creación un entorno de paz, cariño, confianza, respeto, solidaridad, etc. De esta manera, son reforzados desde muy corta edad, adquiriendo una mejor interacción y relación entre sí y para lograr los objetivos trazados.

Guarniz J., & Valencia K., 2016, en el trabajo “Aplicación del programa educativo PROVEE en el desarrollo de la práctica de valores en los niños y niñas de cinco años de educación inicial de la institución educativa crecer en el año 2015” se ultima que el PROVEE ha mejorado habilidades como la solidaridad, observándose un 78% de los niños con buen nivel en este valor, anverso al 91% deficiente que determinó en el examen preliminar. Los resultados sobre el valor del respeto, variaron con respecto al examen preliminar, un 70% tuvo un buen nivel, lo cual muestra un claro restablecimiento.

Castillo, M. 2015, en “Relación entre los niveles de violencia escolar y la convivencia en el aula en los estudiantes del tercer grado del nivel secundaria de la institución educativa Santa Rosa- Tarapoto – 2014”, no encontró una interacción reveladora entre violencia escolar y el buen trato en el aula entre alumnos. Con relación al buen trato en el aula, se observó que la mayor parte de los educandos poseen un nivel destacable, relacionándose, comunicándose y conectándose entre sí, mediante el respeto y la aptitud.



Jiménez, D. y Díaz, Y. 2014, en la investigación “Valores en la formación de la personalidad que contribuyan en la convivencia escolar de los niños y niñas entre 6 a 9 años de edad de la fundación unidad educativa Félix Leonte Olivo” logró entender el papel de los valores en la formación de la personalidad. Por otro lado, la mala organización de valores en la educación del niño en edad escolar primaria y el valor de esta para la mejora de la personalidad, que posibilite al educando una convivencia en armonía, sosiego, equilibrio y justicia.

## **2.2. BASE TEÓRICA**

### **2.2.1. Teorías que sustentan el juego didáctico**

#### **2.2.1.1. La teoría del pre-ejercicio de Gross**

Gross, R. 2004, considera que el juego no es sólo un ejercicio sino también un pre-ejercicio porque participa en el desarrollo de funcionalidades que eventualmente maduran cuando son infantes. Esto implica una representación de ejecutar los sentidos pre desarrollados. Por ello, los seres vivos juegan porque es algo adaptativo. Esta hipótesis podría verse a modo de un precursor de los principios funcionalistas de la etología actual.

#### **2.2.1.2. La teoría cognitiva de Piaget**

Piaget, J. en 1966, asocia etapas como movimientos, símbolos y reglas del juego infantil con períodos por los que pasan diferentes construcciones intelectuales o afloramientos de sabiduría. Así, los juegos experimentan cambios equivalentes a los ocurridos en las estructuras intelectuales.

Las actividades lúdicas son vistas como formas divertidas de actuar sobre objetos e ideas originales del niño. Del mismo modo, el juego es una forma de observar la mecánica de las cosas, el contexto y el requerimiento de adecuarse quiebra mentalmente a los niños. A partir de este criterio se puede tener en cuenta que algunos aspectos se asemejan a la teoría psicoanalítica.

### **2.2.1.3. La teoría Socio histórica de Vygotsky**

Vygotsky, L. en 1988, argumentó que el principio del juego es la acción. La naturaleza social del juego simbólico es fundamental para el desarrollo. Este autor tomó en cuenta a las situaciones imaginarias creadas en el juego como áreas de desarrollo próximo que operan como un sistema de apoyo para la mente. Es decir, una guía para el desarrollo del pequeño.

Por otro lado, Piaget sostenía que las dificultades organizativas de las acciones dan lugar al símbolo, mientras que para Vygotsky el significado social del trabajo era una cualidad de actividad lúdica.

El juego nace de las necesidades y frustraciones de un niño. Si él cumpliera todos sus deseos instantáneamente, no tendría la “necesidad” de participar en actividades lúdicas. Para ello, es necesario que el infante posea un cierto nivel de conciencia de lo que no tiene para que sea capaz de entrar en una representación imaginaria que deforme la realidad para su bienestar psicológico. A pesar de ello, no debemos confundir esta situación de deseo con el modelo psicoanalítico de la represión. Vygotsky enfatiza que el deseo de saber estimula al juego de representación.

## 2.2.2. Teorías que sustentan el desarrollo moral

### 2.2.2.1. Teoría de Jean Piaget

Para Piaget, El juicio moral del niño, 1932, el razonamiento moral presenta etapas: preoperacional y de operaciones concretas del desarrollo cognoscitivo. Él buscaba implementar la moral. Estaba atraído por la forma en la que los juicios morales surgían. Para ello, mediante un proceso de análisis, vio la reacción de los niños ante los demás, cómo estos cumplían con las normas y la conciencia que poseían de las reglas.

En base a esto, podemos darnos cuenta que hay una gran diferencia entre ver a un niño haciendo algo y lo que realmente hay en su conciencia. Es por ello, que el desarrollo moral está ligado al comportamiento cotidiano con los demás. Este desarrollo moral se produce cuando los niños experimentan la vida con los otros.

Primera Etapa	Segunda Etapa
“Moralidad de la prohibición” o también llamada “Moralidad Heterónoma” o de cohibición	"Moralidad de cooperación" o también llamada "Moralidad autónoma"
Los niños tienen una idea estricta sobre los conceptos morales. Es egocéntrico, por lo que solo puede tener una visión de del problema moral.	Caracterizado por la flexibilidad moral, el niño piensa de forma menos egocéntrica.
El infante cree que las reglas no se pueden cambiar, que el comportamiento es correcto o incorrecto y que cualquier molestia merece un castigo severo, a menos que él sea el infractor.	Concluye que no existe un principio de moralidad absoluto o inmutable, sino que la población puede formular sus propios códigos del bien o del mal.

#### **2.2.2.2. Teoría de Selman**

Selman, 1980, en *El crecimiento del entendimiento interpersonal*, precisa a la moralidad como una función de reflexionar sobre el bienestar de los demás. En consecuencia, un aumento de la capacidad de imaginar cómo perciben y sienten los demás estará relacionada con la capacidad de formular juicios morales. Los ideales de Piaget repercuten en la teoría de Selman.

El juicio moral se puede explicar mediante 5 etapas:

Etapas	Descripción
Etapa 0	Aproximadamente de 4 a 6 años. Aquí el niño es egocéntrico, piensa que su punto de vista es el único posible, y juzga de acuerdo a esta creencia. No hay una diferencia sustancial entre él y el otro, por ejemplo, si yo tengo frío, el otro también tiene, no entienden que existe una subjetividad propia y otra ajena. Por eso, si una niña le ha prometido a su mamá no subirse al árbol, y ve a un gato arriba de éste, no verá ningún problema en subirse porque a ella le gustan los gatos y quiere salvarlo. El otro es una prolongación de ella.
Etapa 1	Aproximadamente de 6 a 8 años. Aquí los niños se dan cuenta que los otros pueden interpretar una situación de manera diferente. Siguiendo el ejemplo anterior, si el Papá sabe que se subió al árbol se enojará, pero si sabe por qué lo hizo, se alegrará.
Etapa 2	Aproximadamente de 8 a 10 años. Aquí el niño desarrolla lo que se llama "conciencia recíproca". Lo que yo hago tiene una consecuencia sobre mí, comienza a tener la capacidad de empatizar. Es decir, no sólo sabe que los otros tienen otros puntos de vista, sino también que saben que ella (niña) tiene su punto de vista particular.

Etapa 3	Aproximadamente de 10 a 12 años. Ahora los niños pueden imaginar la perspectiva de una tercera persona, tomando en cuenta varios puntos de vista diferentes. Experimenta un sentimiento de mutualidad, el joven puede coordinar su perspectiva con la del otro, y con la de un tercero.
Etapa 4	Esta etapa ocurre en la adolescencia y post adolescencia. El joven se da cuenta de que ponerse en el lugar de otras personas no siempre resuelve el problema. Acepta que algunos valores opuestos no pueden ser comunicados.

### 2.2.2.3. Teoría de Kohlbert

Piaget y Kohlberg coincidieron en que el desarrollo cognitivo y los aspectos de educación estaban supeditados al pensamiento moral en los niños.

Para Kohlberg el desarrollo moral un sentido de justicia individual; por otro lado, Selman lo definía como la ética en las relaciones.

Kohlberg, 1969 en *Etapa y secuencia. Lo cognitivo enfoque evolutivo de la socialización. teoría e investigación de la socialización*. Kohlberg buscaba evaluar el razonamiento moral, por lo cual, elaboró los dilemas morales. Esto con la finalidad de estimar los resultados obtenidos; sin embargo, a él le importaba ver cómo las personas llegaban a ese juicio. En el proceso, se dio cuenta que había cierta correlación entre el desarrollo cognoscitivo y moral.

#### 2.2.2.3.1. ¿Por qué el desarrollo moral depende del desarrollo cognitivo?

Porque los niños no podrán medir los efectos de su conducta si antes no se ponen en el lugar de las personas, es decir, hasta que no sea empático con lo que ellos

están sintiendo o pasando. Esto implica ponerse en el lugar tanto de la persona que lo realiza como la que recibe.

### ***2.2.2.3.2. Aspectos importantes a considerar en esta teoría Validez transcultural***

La cultura ayuda a las personas a decidir y conceptualizar lo que constituye o no un comportamiento moral. Por ejemplo, las personas de países con culturas no occidentales pocas veces sitúan sus respuestas por encima de la fase IV (nivel 2).

Por otro lado, se cree que las mujeres tienen una concepción diferente de la moral ya que basan sus decisiones morales en hechos. A diferencia de los hombres, que tienden a ver la moralidad de una manera más general, ellas se basan en algo específico como el egoísmo frente a la responsabilidad.

## **2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS**

### **2.3.1. Definiciones Abstractas**

<b>Término</b>	<b>Definición</b>
<b>Juego</b>	Minerva (2000) define al juego como un proceso complejo que permite a los niños dominar aquello que los rodea, adaptar su conducta al mismo, mientras asimilan sus propios parámetros para ser autónomos y avanzar en el pensamiento y la acción autónoma.
<b>Juego didáctico</b>	Para Gross (2004) los juegos didácticos son un conjunto de métodos educativos basados en juegos, canciones y ritmos, que siguen orientados a desarrollar procesos educativos y de aprendizaje para niños de 5 años a través de importantes actividades programadas.
<b>Valores morales</b>	Para Fabelo (1996) los valores morales son reguladores internos de la actividad humana y de las relaciones sociales, constituye la representación del deber ser individual y

	colectivo para una sociedad en un determinado contexto histórico.
<b>Mediación</b>	Es una forma de resolver conflictos entre 2 o más personas, gracias a un tercero imparcial, a saber, el mediador. Estos son jueces porque no buscan imponer decisiones ni opiniones sobre el dueño de la realidad, lo que buscan es satisfacer las necesidades de la parte en discusión; de esta manera, se regulará el proceso de comunicación si ambas partes deciden colaborar.
<b>Solidaridad</b>	Es una obligación, en común, que nace de los humanos y se dirige esencialmente hacia los humanos mismos.
<b>Tolerancia</b>	Es en un principio un valor social o incluso personal antes que un valor político. Respeto a las ideas, creencias o prácticas de los demás cuando son diferentes o contrarias a las propias.
<b>Autoestima</b>	Valoración que uno tiene de <u>si</u> mismo. Positiva o negativa. Se forma a través de un proceso de asimilación y reflexión mediante el cual interioriza las opiniones de las personas socialmente significativas.
<b>Responsabilidad</b>	Representa la capacidad que existe en todo sujeto activo con derecho a reconocer y reconocer las consecuencias de una acción que realiza libre, consciente e intencionalmente.

## 2.3.2. Operacionalización o categorización de variables

### 3.3.2.1. Juego Didáctico

#### 3.3.2.1.1. Definición

Ortiz, 2004; precisa que el juego didáctico es un método de aprendizaje interactivo destinado a desarrollar una toma de decisiones y autodeterminación adecuada en los niños; es decir, esto no solo resulta beneficioso para enseñar métodos de gestión y



comportamientos a los estudiantes, sino que también ayuda a estimular el desarrollo de la disciplina y habilidades con el conocimiento.

Un juguete didáctico es una ayuda material que, gracias a la metodología desarrollada para la realización del trabajo, permite utilizarlo para desarrollar habilidades, hábitos, destrezas y formar la orientación valorativa del alumno.

La orientación valorativa del alumno se forma gracias al desarrollo de habilidades y prácticas. Estas, son adquiridas gracias a la metodología desarrollada para la realización de un trabajo gracias al juego didáctico que es una ayuda material que facilitará.

En los juegos didácticos hay una particularidad, el docente pasa a ser el guía y será quién influya en la preparación y el transcurso de este juego.

Para lograr que un estudiante resuelva con asertividad los diversos escenarios que susciten en la vida diaria se deben forjar hábitos, actitudes y habilidades, es ahí donde entran los juegos didácticos.

#### **3.3.2.1.2. Características de los juegos didácticos**

Según Ortiz, Creatividad y juegos didácticos: dos aliados en las instituciones educativas, 2004; los juegos dinámicos:

- Son juegos pedagógicos, dinámicos y con un límite de tiempo.
- Crean interés en las materias y propician la toma de decisiones.
- Fomentan el trabajo en equipo, poniendo en práctica las habilidades de interacción de los estudiantes.
- Requieren de diversos conocimientos en las distintas asignaturas.

- Fortalecen conocimientos y habilidades logradas por los alumnos.
- Ponen fin al papel autoritario del docente. Hacen participar a todos los estudiantes.
- Ayudan a explotar la creatividad de los alumnos.

### 3.3.2.1.3. Principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de los juegos didácticos

Ortiz, Creatividad y juegos didácticos: dos aliados en las instituciones educativas, 2004 propone los principios básicos para los juegos dinámicos:

Principios Básicos	Definición
Participación	Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo.
Dinamismo	Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto, el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida.
Entretenimiento	Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego.
Desempeño de roles	Está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.
Competencia	Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego.

#### **3.3.2.1.4. Ventajas fundamentales de los juegos didácticos**

Haciet, 1998, plantea las siguientes ventajas para los juegos dinámicos:

- Apoyan el hábito de preparar las elecciones de los estudiantes en conjunto.
- Fomenta la motivación por las materias en los estudiantes.
- Ayudan a mejorar el nivel de preparación, donde el docente estudia de manera más detallada el contenido presentado a sus alumnos.
- Crean hábitos de convivencia con la finalidad de tener un mejor ambiente, perfeccionando así las relaciones interpersonales.
- Permiten corroborar la comprensión de los estudiantes.
- Ayudan a solucionar los inconvenientes ocasionados a las correlaciones de actividades de dirección y control de los docentes; así mismo el autocontrol en los alumnos.

#### **3.3.2.1.5. Clasificación de los juegos didácticos**

Los juegos didácticos han sido algo complejo de clasificar; sin embargo, Ortiz, A., 2004; gracias a su destacado desempeño docente, los clasifica en:

- Juegos para: el desarrollo de habilidades, la consolidación de conocimientos y el fortalecimiento de los valores (competencias ciudadanas).

### **3.3.2.2. El juego didáctico como herramienta de mediación**

#### **3.3.2.2.1. Definición**

Los docentes y estudiantes se ven involucrados bajo un enfoque interdisciplinario donde se logra la interrelación de diferentes áreas, con estructuras participativas, permitiendo así un fortalecimiento en la cohesión grupal en el salón, resolviendo las discrepancias e incrementando la responsabilidad del menor en la instrucción de valores

#### **3.3.2.2.2. Objetivos**

Ortiz (2004) señala que, en un recinto educativo, los objetivos deben ser:

- Orientar a los niños para que sus decisiones sean las mejores y puedan resolver problemas en su vida.
- Incluir a los estudiantes en actos de organización con la finalidad de adquirir experiencias en trabajos colectivos.
- Facilitar la comprensión teórica en diversos campos para lograr una mayor satisfacción en el aprendizaje creativo y evaluativo.

### 3.3.2.2.3. Fases

Para Ortiz, 2004, las fases son:

Introducción	Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.
Desarrollo	Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.
Culminación	El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

### 3.3.2.2.4. Procedimientos Didácticos

**A. Sensibilización:** Bruner consideraba que este proceso representa la predisposición del estudiante ante una situación futura a realizar. En este suscitan dos hechos importantes:

- La orientación de las normas del juego son dadas por el docente a los estudiantes, de esta manera, tendrán una idea más clara el progreso del juego.
- En el proceso de negociación, el educando incita a participar a los estudiantes.

Al culminar el juego se elegirá a los ganadores y estos, obtendrán recompensas.

## **B. Introducción**

- Robbins (1999) precisa que la motivación es la aspiración de lograr una meta establecida con la finalidad de satisfacer las necesidades del mismo individuo. Tomando en cuenta esa definición, podemos realizar una similitud entre la vida del niño y el juego. El docente, será el encargado de despertar la curiosidad en los niños, orientarlos y motivarlos en el juego.
- El docente brindará de manera clara, precisa e igualitaria los pasos a seguir durante el juego a todos los alumnos.

## **C. Desarrollo del Juego**

- Se inicia con la formación de los equipos. El docente irá asignando a los estudiantes de manera aleatoria a los grupos.
- Como en toda dinámica, los estudiantes tendrán roles designados tales como: armar un rompecabezas, ordenar los cubos, entre otros. En el transcurso de la dinámica, al ayudarse mutuamente, los estudiantes irán fortaleciendo sus valores y competencias ciudadanas. Esto ayudará a que tengan una mejor relación con los demás y mejorará su desenvolvimiento escénico.

## **D. Culminación**

- Al término de la dinámica, los estudiantes tendrán una mejor base en cuanto a valores, tales como: solidaridad, autoestima, responsabilidad y tolerancia; mismo que podrán aplicar a su vida cotidiana. Ahora tienen una idea más clara que para obtener el triunfo deben tener trabajar en equipo.

## **E. Retroalimentación.**

- A manera de recuento el docente hará reflexionar a los estudiantes, pues las experiencias obtenidas en la dinámica pueden ser de gran utilidad para la vida escolar de los alumnos.

### **3.3.2.3. Los valores morales**

#### **3.3.2.3.1. Definición**

El significado que encontramos comúnmente en la palabra “valor” es precio, algo que refleja importancia e interés. Con respecto a “Moral”, hace referencia a las acciones personales en el sentido de bondad o malicia. Todo aquello es apreciado y asociado por la conciencia.

En conjunto, “Valor Moral”, se puede precisar como el vinculado de acciones hechas por los individuos en función de la bondad – malicia. Estas se jerarquizan, dándole mayor valor y énfasis a las acciones de bondad, sobre otras.

Los valores morales son el reflejo de acciones sociales positivas, en contraposición al mal, de un conjunto hechos o conductas, que se representan en una norma o principio de lo correcto. Estas deben tener un carácter normativo y valorativo regido por su conciencia, lo que permita orientar y regular sus actitudes hacía una reafirmación de su desarrollo moral, en el aspecto de crecimiento y perfeccionamiento humano.

Para perfeccionar al hombre, llegando al objetivo de hacerlo más humano, es importante aplicar estas actitudes. (Fabelo 1996).

### **3.3.2.3.2. El valor la Solidaridad**

Para Ana López, la solidaridad, surge de una “colaboración, desde las propias capacidades, que se prestan las personas entre sí.” (Loli, 2002 pp.170).

La colaboración en conjunto, es lo que consiente al individuo a ejecutar acciones que mejoren su situación y de su semejante, por lo cual podemos deducir que este valor se encuentra sumergido en la amistad y compañerismo. Estos permiten experimentar la sensación de unión o pertenencia a un determinado grupo; el trabajo en equipo permite llegar a un objetivo común.

Es por ello que la solidaridad es “entender lo que le sucede al otro. Pero entendiendo no solo su cabeza o sus palabras, sino también sus sentimientos sus frustraciones, su ansiedad de apoyo, sus deseos de salir a flote tras una caída o ante un obstáculo (...) La comprensión requiere una actitud más profunda: el reconocimiento de que también yo puedo caer en el mismo fallo o frenarme ante la misma barrera” (LLanes, 2001)

### **3.3.2.3.3. El valor la Tolerancia**

Para alcanzar la convivencia es importante desarrollar la tolerancia. Esto nos permitirá aceptar y comprender las opiniones, religiones o culturas de los demás. Este valor permite mantener una postura distinta a la habitual.

Acerca de la tolerancia, Llanes afirma que: “permitir un mal menor con vistas a obtener un bien mayor. La tolerancia admite errores, impuntualidades, faltas de presión o fallas de los demás, aunque nos produzca malos ratos o incomodidades.



Para conseguir una mejor convivencia. (Recomienda paciencia y comprensión)” T., Llanes. 2002. Con aquello podemos decir que la tolerancia presenta un límite fundamental el cual es transgredir el bien común. Pablo Latapí y Llanes coinciden al decir que “...hay que permitir un mal menor para lograr un bien mayor” Latapi, 2003.

#### **3.3.2.3.4. El valor la Autoestima**

Acerca de la autoestima, Branden, 2012, afirma que es una valoración que realiza una persona sobre sí mismo, sea positiva o negativa. En síntesis, es la representación de cómo se ve el individuo, como piensa o actúa ante distintas situaciones y desafíos que presenta la cotidianidad como meritorio del bienestar (p.16).

Harrison, 2014, menciona que la autoestima “es la idea de nuestra inteligencia, el cual se basa en los pensamientos, experiencias, sentimientos y sensaciones. Uno mismo posee la capacidad de percibir quien es en realidad” (p.2).

Por otro lado, Huayllas, 2016 mantiene que, son un conjunto de ideas, actitudes y creencias que tiene un individuo, para afrontar desafíos de la vida, lo que implica tener una salud mental estable, psicología de cuidado y estimación por sí mismo y hacia el prójimo. (p.28)

Finalizando, Acevedo, E., 2018, sostiene que, “es la valoración que tiene el ser humano de sí mismo, la actitud que manifiesta hacia sí mismo, la forma habitual de pensar, de sentir, de comportarse consigo mismo” (p.20).

Es importante recalcar que la autoestima es una indispensable para los humanos, que está sujeta a la salud mental y el desarrollo emocional que el individuo tenga. Es por ello que es de vital importancia contribuir con una correcta mejora de la autoestima de los infantes, pues ahí donde nos podemos enfocar en desarrollar los procesos

interactivos de socialización y adaptación al medio que lo rodea, lo que le permitirá mejor su calidad de vida a largo plazo (Rodríguez, et al., 2018).

### **3.3.2.3.5. El valor la Responsabilidad**

Perazzo, P, 2012, habla acerca de la responsabilidad como una virtud moral, que es orientada por nuestra libertad y se ve reflejada a través de nuestros actos. También afirma que tenemos que ser solidarios ante alguien, puede ser como primer eslabón a Dios o a un “legislador” humano (padre, tutor, profesor, entre otros); Por otro lado, tiene en relación con un tipo de promesa, pacto o garantía que ofrecemos. La responsabilidad puede ser motivada por el amor y es de carácter social. Isaacs, 2003 p. 13, afirma que: “Responsabilidad no sólo significa responder ante uno mismo. Responsabilidad significa responder, dar respuesta a la llamada de otro. Aquello que pide una respuesta puede ser la conciencia, o bien el tú de un semejante, el nosotros de la sociedad y, en último término, Dios”. Según esto la responsabilidad exhorta responder o atender el llamado de otra persona, asimismo también podemos evidenciar que somos dependientes y respondemos por nuestros actos ante aquel o aquellos.

La libertad está sujeta la responsabilidad, debido a que se nos puede pedir cuentas por los actos que hemos cometido. En mucha mayor extensión, la responsabilidad implica responder al bien al ser realizado, esto está conectado con la conciencia que nos ayuda a entablar la relación con actos de bien.

### **3.3.2.3.6. Formación de valores en la institución educativa**

La formación de valores, hoy en día, en las instituciones educativas presenta problemas en cuanto a las insuficiencias del desarrollo social en un entorno globalizado.

Existen distintas orientaciones en busca de la explicación y solución de este complejo problema, los cuales son conceptualizados desde distintos puntos, esto afianza el riesgo de ser simplificado y, por ende, desnaturalizar su propia esencia.

En la investigación se plasma distintas orientaciones metodológicas y teóricas acerca las prácticas educativas en la formación de los valores en los centros educativos, con matices psicopedagógico planteado por Ortiz A. , 2004.

En estos tiempos se requiere un mayor poder en lo que a procesos formativos se refiere, tanto en elevar el nivel intelectual como también dar énfasis a las cualidades morales.

Para evitar que este problema corra los riesgos de simplificación, vulgarismo y empirismo es importante delimitar las posiciones teóricas (Vidal, 2001).

### **3.3.2.3.7. Caracterización de los valores en las instituciones educativas**

Los valores adquieren distintas definiciones, para (Rodríguez, 1993): “significado social que se le atribuye a objetos y fenómenos de la realidad en una sociedad dada”, por otro lado, (Foulquié, 1976), afirma que: “Energía moral de quien, dominando el temor y las otras tendencias inhibitoras de la acción, se muestra decidido y constante en las situaciones difíciles”.

Los valores son objetos y fenómenos de la conciencia social. (Rosental, M. y Ludin, P., 2008).

Cabe recalcar que hay autores que concuerdan que el valor es el significado del objeto para el sujeto, esto quiere decir que el objeto está vinculado al grado importancia que el sujeto le adquiriera. (Alvarez De Zayas, C. , 1999).

Para Rosental & Ludin, 2008, el valor de los objetos materiales está sujeto los intereses que el hombre les designe.

Para Alvarez (1999), el valor es un razonamiento de lo objetivo y subjetivo. También es considerado como “el proceso de la actividad práctica en unas relaciones sociales concretas” Rodríguez (1993).

Los objetos dependientes del individuo se transforman en valores a medida que el educando se desarrolla y relaciona.

Por otro lado, el educando presenta necesidades, tales como: Afectivo – motivaciones, económico – laborales, morales, sexuales, estético – culturales, socio – políticas, técnico – profesionales, entre otros.

Mientras el estudiante va descubriendo y relacionándose van apareciendo sus necesidades.

La actitud que se le da al objeto o persona, satisface o frustra diversas necesidades.

## CAPÍTULO II. MÉTODOS Y MATERIALES

### 2.1. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

La metodología empleada en la investigación es de tipo cuantitativa. El autor Samperi destaca las características de este tipo de metodología; cuantificadora y cooperativa.

El estudio es de nivel correlacional, es decir, se establece una correspondencia entre la variable independiente, juegos didácticos y variable dependiente el fortalecimiento de los valores morales en los niños de cinco años.

En la investigación se asumen diseños transaccionales, transversales (no experimentales), fundamentalmente correlacionales, desarrollados a partir de la aplicación de herramientas de medición a dos variables de análisis cambiantes, las mismas que permitirán implantar las interacciones existentes entre las dos variables cambiantes, relacionadas con el entorno de análisis. En este diseño no se debe afectar ni manipular la observación y evaluación de las variables de estudio. Se diagrama de la siguiente manera:

**M----- O1**

[

**R**

[

**M ----- O2**

#### **Dónde:**

**M:** Niños, niñas de 05 años.

**O1:** Representa a la variable de los juegos didácticos.

**R:** Relación entre las Variables de estudio.

**O2:** Representa a la variable de la práctica de valores morales

## 2.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

### 2.2.1. Población

La población consta de niños y niñas de 5 años la Institución educativa inicial N° 230 Huayobamba, San Marcos – Cajamarca.

GRADO	SECCIÓN	N° DE ESTUDIANTES
5 años	Celeste	27

*Nota: Nómina de matrícula*

### 2.2.2. Muestra

Se tomaron a de los niños del salón de 5 años, sección Abejitas. En el esquema demuestra la distribución de la muestra:

MUESTRA	5° AÑOS	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL
Grupo de estudio	Celeste	18	9	27

*Nota: Nómina de matrícula*

### 2.3.1. Técnicas e instrumentos de investigación

Se aplicó lo siguiente:

TÉCNICA	INSTRUMENTO
<p><b>PRUEBA DE DIMENSION DE VALORES MORALES</b> Esta técnica se empleó para evaluar los valores morales Solidaridad, Tolerancia, Autoestima y Responsabilidad.</p> <p><b>OBSERVACIÓN</b> Se empleó esta técnica para evaluar sentimientos, actitudes y emociones.</p> <p><b>ESTADÍSTICA</b></p>	<p><b>TEST</b> Para evaluar los contenidos actitudinales de los niños y niñas.</p> <p><b>GUÍA DE OBSERVACIÓN</b> Conformada por los ítems que evaluarán las actividades de los estudiantes durante las sesiones.</p>

### **2.3.2. Procesamiento para análisis de datos**

Los resultados alcanzados en la investigación serán procesados utilizando herramientas estadísticas como: la distribución de frecuencias y representaciones gráficas; en Microsoft Excel.

En cuanto a la organización de datos, los resultados de la encuesta se vacían en la tabla para hallar un promedio de cuántos respondieron de esta manera a un ítem en particular.

Otro método utilizado es la triangulación metodológica donde se obtienen datos de dos fuentes diferentes y se analiza una sola variable.

### CAPITULO III. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 3.1. DISTRIBUCIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS, SEGÚN VALORES MORALES PRACTICADOS

Nº	TEST			
	SOLIDARIDAD	TOLERANCIA	AUTOESTIMA	RESPONSABILIDAD
1	7	8	6	8
2	6	8	5	7
3	6	7	6	7
4	7	6	6	7
5	6	5	5	7
6	7	6	6	8
7	7	6	6	8
8	8	6	6	7
9	7	6	5	8
10	8	7	5	8
11	6	6	5	8
12	7	6	6	8
13	8	7	7	9
14	4	6	5	8
15	6	8	5	8
16	7	6	5	7
17	8	7	6	7
18	7	7	5	7
19	6	8	6	9
20	7	7	6	8
21	5	7	5	6



22	6	7	5	8
23	7	6	5	8
24	6	6	5	7
25	6	7	5	8
26	7	7	5	7
27	5	6	5	7
VALOR	ALTAMENTE NEGATIVO	NEGATIVO	MEDIANAMENTE NEGATIVO	MEDIANAMENTE POSITIVO

*Fuente: Elaboración propia*

### Leyenda

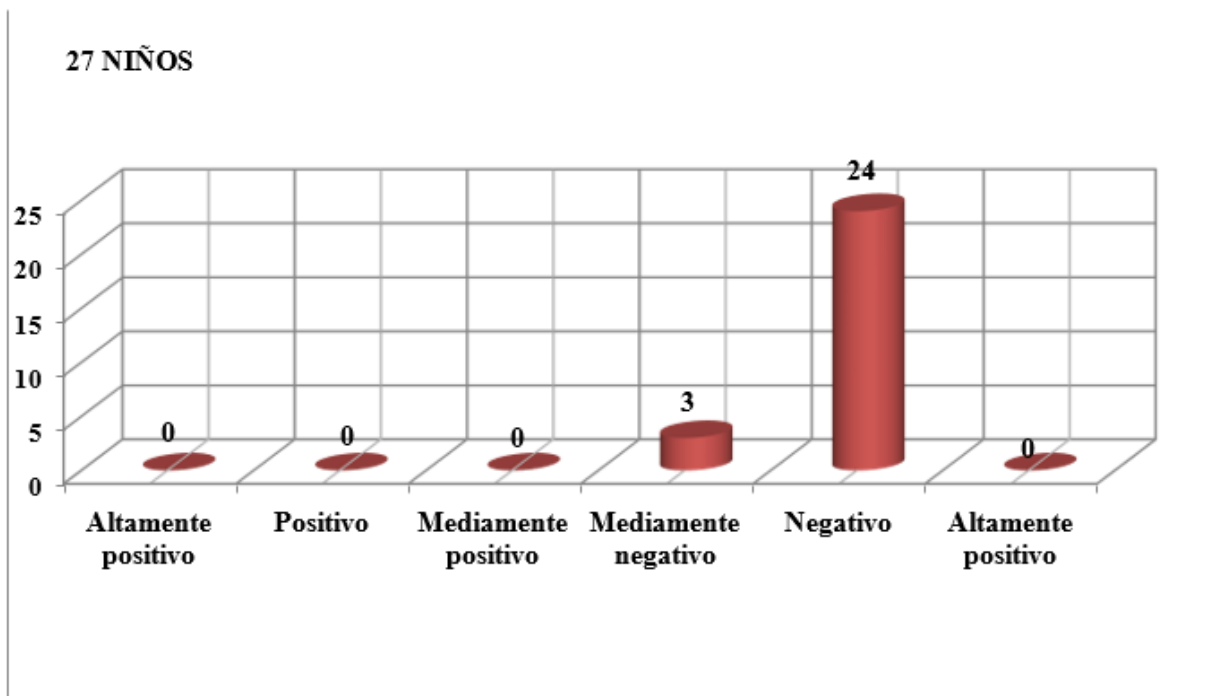
Categorías	Escala
Valores Morales altamente positivos	19-20
Valores Morales positivos	15-18
Valores Morales mediantepositivos	11-14
Valores Morales mediantenegativos	08-10
Valores Morales negativos	05-07
Valores Morales altamente negativos	00-04

**Tabla 1 Distribución de los niños y niñas según la práctica del valor moral "solidaridad"**

<i>Medición</i>	<i>f</i>	<i>%</i>
Altamente positivo	0	0
Positivo	0	0
Mediamente positivo	0	0
Mediamente negativo	3	11
Negativo	24	89
Altamente positivo	0	0
<b>TOTALES</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

*Nota: Elaboración propia*

**Ilustración 1: Distribución de los niños y niñas según la práctica del valor moral "solidaridad"**



### **Interpretación:**

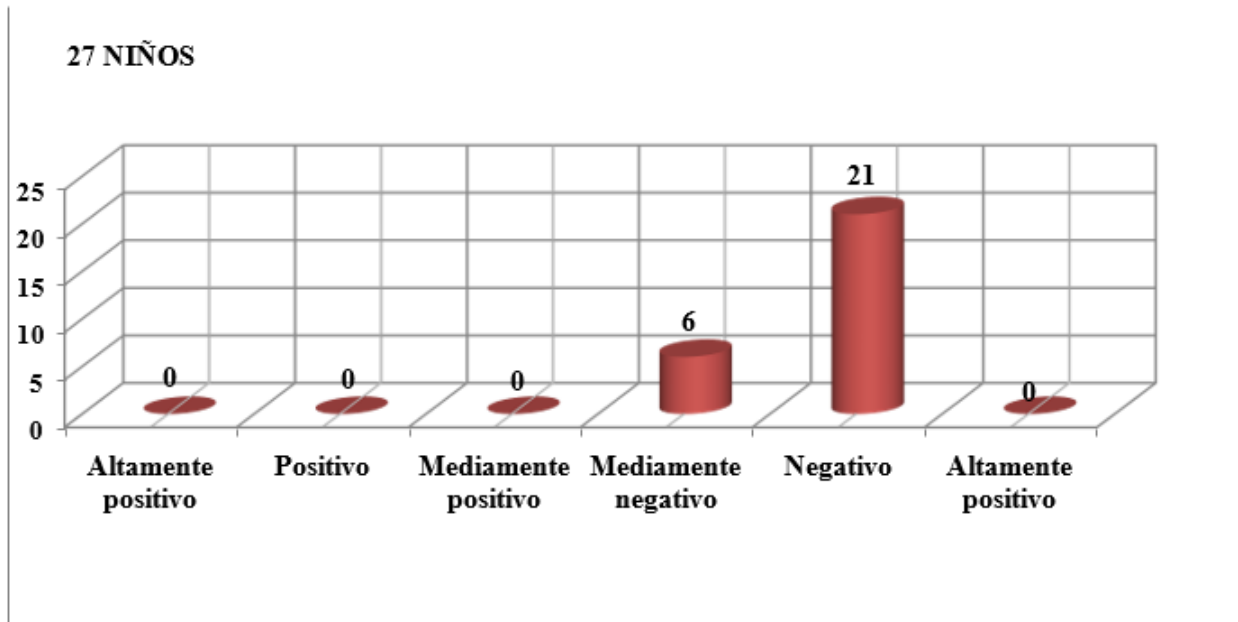
De acuerdo a la figura N°1, el 89% de los niños del salón de 5 años, fueron estudiados con el test y demostraron valores morales negativos, hechos que ameritan la aplicación del Juego Didáctico.

*Tabla 2: Distribución de los niños y niñas según la práctica del valor moral "tolerancia"*

<i>Medición</i>	<i>f</i>	<i>%</i>
Altamente positivo	0	0
Positivo	0	0
Mediamente positivo	0	0
Mediamente negativo	6	78
Negativo	21	22
Altamente positivo	0	0
TOTALES	27	100

*Nota: Elaboración propia*

**Ilustración 2: Distribución de los niños y niñas según la práctica del valor moral "tolerancia"**



**Interpretación:**

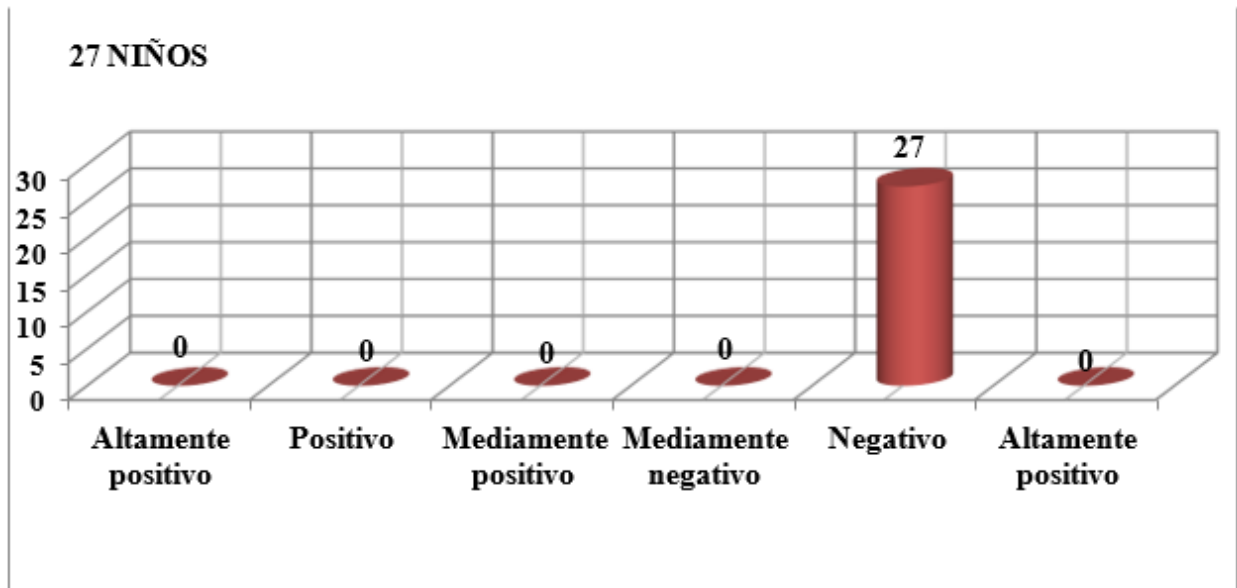
De acuerdo con la figura N° 2, el 78% de los niños del salón de 5 años, fueron estudiados con el test y mostraron valores morales negativos, hechos que ameritan ser superados luego de la aplicación del Juego Didáctico.

**Tabla 3: Distribución de los niños y niñas según la práctica del valor moral "autoestima"**

<i>Medición</i>	<i>f</i>	<i>%</i>
Altamente positivo	0	0
Positivo	0	0
Mediamente positivo	0	0
Mediamente negativo	0	0
Negativo	27	100
Altamente positivo	0	0
<b>TOTALES</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

*Nota: Elaboración propia*

*Ilustración 3: Distribución de los niños y niñas según la práctica del valor moral "autoestima"*



**Interpretación:**

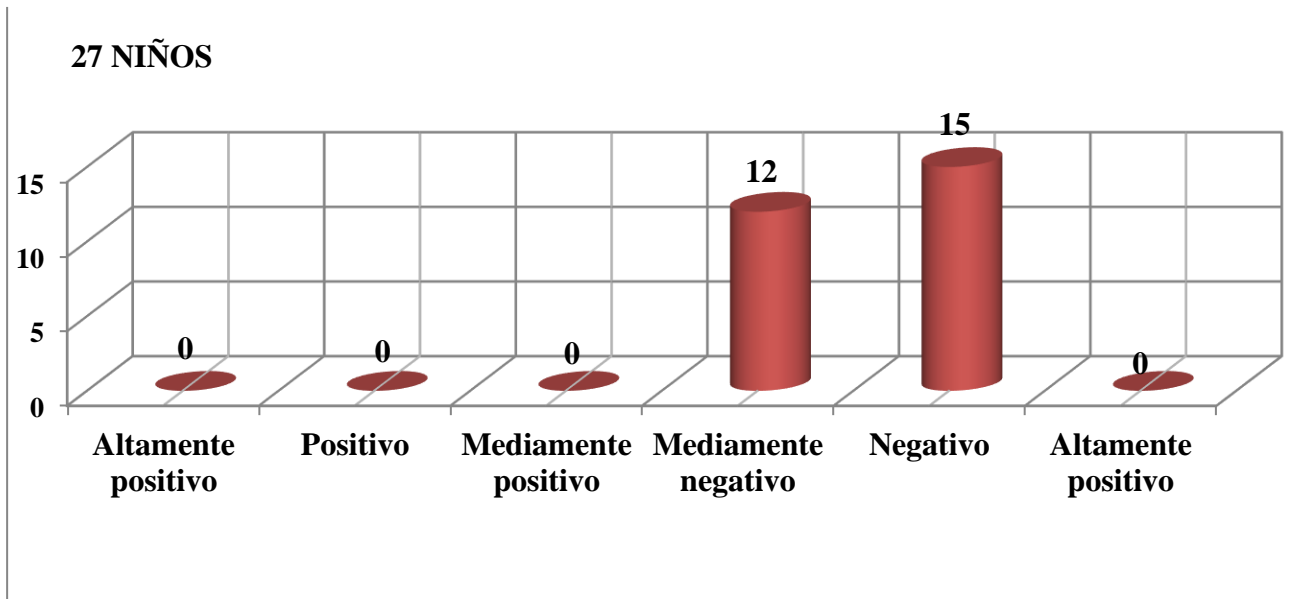
De acuerdo con la figura N° 3, el 100% de los niños del salón de 5 años manifestaron valores morales negativos en el estudio; al finalizar, resulta indispensable la aplicación de los Juegos Didácticos, para mostrar algunos valores morales se fortalezcan positivamente.

**Tabla 4 Distribución de los niños y niñas según la práctica del valor moral "responsabilidad"**

<i>Medición</i>	<i>f</i>	<i>%</i>
Altamente positivo	0	0
Positivo	0	0
Mediamente positivo	0	0
Mediamente negativo	12	56
Negativo	15	44
Altamente positivo	0	0
<b>TOTALES</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

*Nota: Elaboración propia*

**Ilustración 4: Distribución de los niños y niñas según la práctica del valor moral “responsabilidad”**



*Nota: Cuadro 4*

**Interpretación:**

De acuerdo con la figura N° 4, el 56% de los niños y niñas de 5 años de edad, al ser estudiados con el test, demostraron valores morales medianamente negativos. Mismos hechos, deben ser superado posteriormente al emplear el Juego Didáctico.

**3.2. DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

Finalizado el proceso de investigación, basado en antecedentes y teorías que convergen al problema de estudio, genera un cuestionamiento debido a los resultados:

Apreciamos una coincidencia con Ortiz (2004), esta es que la aplicación del juego didáctico sirve como un instrumento para desarrollar la autodeterminación y decisión a los niños y niñas; es decir, que no solamente se conseguirá una buena conducta, sino también motivación que permitirá a los niñas y niñas de modificar su comportamiento en valores negativos y positivos.

Según Freud, 1984, afirma su teoría sobre utilización del juego como recurso didáctico, esto lo dice debido a que el niño desarrolla el dominio de acontecimientos, lo que le permite pasar de espectador a un autor en su entorno.

Las malas prácticas que suscitan en el salón de clases, se explican en cuando el niño que antes disfrutaba el sufrimiento de sus compañeros, ya se pueden controlar por la experiencia adquirida.

Piaget (1932), aporta que la actividad lúdica se convierte en una actividad placentera que son regidas por sus propios objetivos e ideas; esto quiere decir que la actividad de jugar funciona como manera de comprender y entender las cosas y la realidad externa.

Vygotsky (1988), coincide que los infantes presentan la necesidad de manifestar necesidades, frustraciones y deseos que los llevan a realizar comportamientos inadecuados, que posteriormente los hace intolerantes e irresponsables.

Consideramos a la tolerancia, autoestima, responsabilidad y solidaridad, como las dimensiones de los valores morales. Para iniciar esta investigación, utilizamos un test en el cual recibimos que en el cuadro 1 y gráfico 1: el 89% de los niños exhibió valores morales negativos de solidaridad; en el cuadro 2 y gráfico 2: el 78% exhibió valores morales negativos de tolerancia y el 96% mostraron valores morales positivos; en el cuadro 3 y gráfico 3: el 100% mostraron valores morales negativos de autoestima y el mismo grupo mostró valores medianamente negativos.

Coincidimos con unos resultados de Alejos, 2007, quien tuvo finalidad investigar el valor de la solidaridad en los educandos, al cual obtuvo como resultado que este valor ayuda a interactuar con las demás personas y crear el sentido de pertenencia a un grupo social, donde existe cooperación e igualdad.

Calero, 1998, menciona que esta acción permite al adquisición y formación una personalidad expresiva y dinámica que contribuye a la formación y composición de la personalidad de los niños. La diversidad de juegos permite enriquecer la imaginación de los niños, permitiendo que se desenvuelva solo. Debido a esto cabe mencionar, acerca de lo que dijo el Ministerio de Educación, 2015, en una de sus publicaciones “Sugerencias y Reflexiones para mejorar Aprendizajes”, que los juegos encierran distintos valores importantes para el desarrollo sensorio-motriz, fantasía imaginativa, inclinaciones intelectuales y lo más importante que es el desarrollo integral del niño.



## **CAPITULO IV: CONCLUSIONES**

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

## **CAPITULO V: RECOMENDACIONES**

- Los docentes deben aplicar estrategias y técnicas que estimulen el correcto desarrollo académico de los estudiantes, y estos a su vez con ayuda de la experiencia, creen métodos propios de aprendizaje.
- Los investigadores deben enfocar su objetivo de estudio, de forma integral en todos los aspectos de los estudiantes para poder ayudar en la parte cognitiva y afectiva.
- Los estudiantes deben investigar y ser instruidos con valores morales que pulan y rijan su comportamiento en la sociedad.

## Bibliografía

- 1966, P. J. (1966). La psicología de la inteligencia. . *crónica*.
- Acevedo, E. (2018). Autoestima de los alumnos del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa “Heroínas Toledo” Concepcion Huancayo. . Huancavelica, Perú.
- Aguila, L. y. (2015). *Fortalecer el compañerismo en la formación de valores morales, en los niños y niñas del grupo etéreo de 4 años de a sección “j” del c.e.i.n “don simón rodríguez”*. Venezuela. Tesis de maestria Universidad de Carabobo, Venezuela.
- Alejos, S. (2007). El fortalecimiento del valor solidaridad en los estudiantes del Programa Nacional de Comunicación Social del Estado Portuguesa. Venezuela: Universidad central.
- Alvarez De Zayas, C. . (1999). La escuela en la vida. Didáctica. Cuba: Pueblo y Educación. Cuba.
- Brace, P. J. (1932). El juicio moral del niño. New York: Harcourt Brace.
- Branden, N. (2012). El poder de la autoestima. Como potenciar este importante recurso psicológico. Paidós. .
- Calero, M. (1998). Educar jugando.
- Castillo, M. (2015). Relación entre los niveles de violencia escolar y la convivencia en el aula en los estudiantes del tercer grado del nivel secundaria de la institución educativa santa rosa- tarapoto – 2014. Tarapoto: Tesis de maestria de la Universida. *Tesis de maestria de la Universidad Nacional de San Martín*.
- Foulquié, P. (1976). Diccionario de pedagogía. España: Oikos.
- Freud, S. (1984). Psicoanálisis aplicado y técnica psicoanalítica. España: Alianza Editorial.
- Gross, R. P. (2004). Psicología: Ciencia de la mente y la conducta. Argentina: Manual Moderno.

- Guarniz J., & Valencia K. (2016). Aplicación del programa educativo PROVEE en el desarrollo de la practica de valores en los niños y niñas de cinco años de educación inicial de la institución. programa PROVEE.
- Haciet, E. (1998). *Los métodos de enseñanza*. . Cuba: Las Tunas.
- Harrison, S. (2014). La Autoestima. PONCE.
- Huayllas, M. (2016). Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú. *La autoestima en niños del 4º grado de primaria de la institución educativa Reina del Mundo, UGEL N° 6, La Molina*. Lima.
- Isaacs, D. (2003). La educación de las virtudes humanas y su evaluación. . EUNSA.
- Jiménez, D. y. (2014). Valores en la formación de la personalidad que contribuyan en la convivencia escolar de los niños y niñas entre 6 a 9 años de edad de la fundación unidad educativa “félix leonte olivo. Venezuela: Tesis de maestria de la Univ. *Tesis de maestria de la Universidad de Carabobo*.
- Kohlberg, L. (1969). *Etapas y secuencia. Lo cognitivo enfoque evolutivo de la socialización. teoría e investigación de la socialización*. Chicago: Rand McNally: D.A. Goslin. Chicago: Rand McNally: D.A. Goslin.
- Latapi, S. (2003). *El debate sobre los valores en la escuela mexicana. Educación moral, valores morales*. Fce.
- Ministerio de Educación. (2015). Sugerencias y Reflexiones para mejorar Aprendizajes (Conceptos Básicos).
- Ortiz, A. (2004). *Creatividad y juegos didácticos: dos aliados en las instituciones educativas*. Colombia: Antillas.
- Ortiz, A. (2004). *Creatividad y juegos didácticos: dos aliados en las instituciones educativas*. Colombia: Antillas.
- Ortiz, A. (2004). *Creatividad y juegos didácticos: dos aliados en las instituciones educativas*. Colombia: Antillas.
- Ortiz, A. (2004). *Creatividad y juegos didácticos: dos aliados en las instituciones educativas*. Colombia: Antillas.

- Ortiz, A. (2004). *Creatividad y juegos didácticos: dos aliados en las instituciones educativas*. Colombia: Antillas.
- Perazzo, P. (2012). *La responsabilidad y la amistad. Trabajo de Magister*. Universidad de Piura.
- Piaget, J. (1932). *El juicio moral del niño*. New York: Harcourt Brace.
- Piaget, J. (1966). *La psicología de la inteligencia*. Barcelona: Critica.
- Rodriguez, et al. (2018). *Taller Dando Amor para mejorar la autoestima de estudiantes de 4 años del centro educativo Rafael Narváez Cadenillas, Trujillo*. (U. N. Trujillo, Ed.) Trujillo, Perú.
- Rodriguez, Z. (1993). *Ciencia y valor. Conferencias de lógica dialéctica. Apuntes para un libro de texto*. Cuba: Universidad de la Habana.
- Rosental, M. y Ludin, P. (2008). *Diccionario filosófico*. Argentina: Universo.
- Rosental, M., & Ludin, P. (2008). *Diccionario filosófico*. Argentina: Universo.
- Selman. (1980). *El crecimiento del entendimiento interpersonal*. New York, USA.
- T., L. (2001). *Como enseñar y transmitir los valores. Guía para padres y maestros*.
- Vidal, J. (2001). *Los Valores en la Educación*. España: GEDISA.
- Vygotsky, L. (1988). *El Pensamiento y el Lenguaje*. La Pléyade. Argentina.

# **ANEXOS**

Anexo 1: TEST PARA MEDIR LOS VALORES MORALES

<b>SOLIDARIDAD</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>A VECES</b>
Presto mis juguetes favoritos a mis amigos			
Si mi amigo se cae, yo lo ayudo a levantarse			
Cuando alguien me pide ayuda, yo lo ayudo			
Mis amigos saben que yo los puedo ayudar			
Soy de los que practico: "Hoy te ayudo, y mañana tú "			
<b>TOLERANCIA</b>			
Yo trato por igual a mis amigos			
Respeto a todos por igual, aunque no me caiga bien			
Yo digo: "Buenos días", "Gracias" " Perdón" 1 1 "Lo siento", etc.			
Me porto bien, cuando mi profesora me lo pide			
Hablo mal de mis amigos, cuando se portan mal			
Se esperar mi turno			
<b>AUTOESTIMA</b>			
Yo me miro en el espejo, y me saludo			
Me quiero mucho			
Mis amigos hablan bien de mi			
Mis papis saben que soy bueno			
Mis trabajos los realizo con mucho entusiasmo y optimismo			
<b>RESPONSABILIDAD</b>			
En mi jardín, en mi casa, en la calle, etc., conozco las normas y las cumplo			
Se cuando actúo bien y cuando actúo mal			
No cumplo con mis obligaciones cuando mis amigos me piden ir a jugar			
Cuando tengo un problema, pido ayuda a los demás			
Cumplo con las tareas que me da mi profesora			

**Anexo 2: SESION DE APRENDIZAJE N° 1**

<b>“Me divierto ayudando a mi amigo” “Solidaridad”</b>	
<b>Área</b>	Personal Social
<b>Organizador</b>	Desarrollo de las relaciones de convivencia democrática.
<b>Competencia</b>	Participa en actividades grupales en diversos espacios y contextos identificándose como parte de un grupo social.
<b>Capacidad</b>	Respeto normas de convivencia y reconoce comportamientos y actitudes (solidaridad) socialmente aceptados en el grupo social.
<b>Indicador</b>	Practica con entusiasmo el valor de la solidaridad en el grupo.
<b>Actitud</b>	Es solidario y reconoce las bondades de otros.
<b>Secuencia de desarrollo de la sesión:</b>	
<b>I. Sensibilización:</b>	<p><b>Orientación:</b> La docente da las indicaciones a los niños, comentando que escucharemos un cuento relatado por ella misma a través de láminas y recomienda estar atentos para poder saber qué valor conoceremos y entender en qué consistirá el juego.</p> <p><b>Negociación:</b> La docente indica a los niños que después de escuchar el cuento comentaremos lo entendido y expresaremos las interrogantes, luego realizaremos el juego y todos los niños tienen que participar, el grupo que todos participen ayudándose y compartiendo culminando primero será el ganador y tendrá su incentivo.</p>
<b>II. Introducción:</b>	<p><b>Motivación:</b> La docente se disfraza de chanchito y pregunta: ¿Lo conocen? ¿Cómo se llama? ¿Qué sonido realiza? ¿Saben algún cuento del chanchito? ¿Quieren que recordemos el cuento?, la docente de chanchito empieza a narrar el cuento con ayuda de láminas y mímicas:</p> <p align="center">"Los Tres chanchitos"</p> <p>La docente pregunta a los niños: ¿Les gustó el cuento? ¿De qué trató? ¿Qué pasó con los chanchitos? ¿Quién más estuvo ahí? ¿Qué hizo el lobo? ¿Cómo eran las casas de los chanchitos? ¿Dónde se refugiaron dos chanchitos cuando ya no tenían casas? ¿Creen que hizo bien el chanchito mayor al recibir a sus hermanos en casa? ¿Qué creen que hubiera pasado si el chanchito mayor no recibía a sus hermanos en su casa? ¿Si ustedes fueran el chanchito mayor que hubieran hecho con sus hermanitos? ¿Qué valor practicó el chanchito mayor? ¿Lo saben? ¿Quisieran saberlo?</p> <p><b>Establecimiento de los pasos del juego:</b> Después de recordar el cuento todos por grupo ayudándose y siendo solidarios como el chanchito mayor con sus hermanitos tendrán que armar el rompecabezas "Los Tres Chanchitos" y al final veremos, el primer grupo que termine de armar el rompecabezas demostrando que fue el grupo solidario para lograr su meta, será el ganador.</p>



<p><b>III. Desarrollo del juego:</b></p>	<p align="center"><b>"Armando Rompecabezas de Los Tres Chanchitos" Conformación de grupos:</b> Se formará grupos de 4 niños al azar.  <b>Establecimiento de roles:</b> Cada niño integrante de grupo tiene que armar el rompecabezas ayudándose y compartiendo unos a otros para poder terminar primero y ser los ganadores.  <b>Juegos para el fortalecimiento de los valores:</b> Cada niño durante el juego será solidario y ayudará a su compañero a armar el rompecabezas, así mismo</p>
	<p>será alentado por su grupo para cumplir el objetivo, porque si nos ayudamos entre todo el grupo, será más fácil ganar sin tener dificultades.  <b>Interacción del juego:</b> Durante el juego todos los niños aprenden a compartir y ayudarse entre compañeros, conociendo de esa manera la importancia del valor de la solidaridad.</p>
<p><b>IV. Culminación.</b></p>	<p><b>Logro del valor establecido:</b> El grupo ganador practicó el valor de la solidaridad por eso lograron su meta, ganando el juego de armar rompecabezas recibiendo un incentivo de aplausos de todos.  <b> dominio de la competencia ciudadana:</b> La docente comenta a los niños que debemos ser siempre solidarios recordando la frase: "Dar para recibir" así lograremos mucho sobre todo si es en grupo. Prometemos ser solidarios con nuestros amiguitos, papitos y todos</p>
<p><b>V. Retroalimentación</b></p>	<p>La docente pregunta a los niños: ¿Les gustó el trabajo de hoy? ¿De quién hablamos? ¿Qué valor conocimos? ¿Quién fue solidario el chanchito mayor o el lobo? ¿Qué más hicimos en la clase? ¿Todos trabajaron? ¿Cómo trabajamos? ¿Les gustó ser solidarios? ¿Qué grupo ganó? ¿Cómo trabajó ese grupo? ¿Serán solidarios para lograr la meta en el jardín, en la casa? ¿Comentarán a papá y mamá que debemos ser solidarios? ¿Qué lograremos siendo solidarios?  Se observará e irá incentivando los días siguientes para que los niños sean solidarios después de la actividad aprendida.</p>

Anexo 3: SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

<b>“Que alegría, yo respeto a mis amigos” “Tolerancia”</b>	
<b>Área</b>	Personal Social
<b>Organizador</b>	Desarrollo de las relaciones de convivencia democrática.
<b>Competencia</b>	Participa en actividades grupales en diversos espacios y contextos identificándose como parte de un grupo social.
<b>Capacidad</b>	Respeta normas de convivencia y reconoce comportamientos y actitudes (Tolerancia) socialmente aceptados en el grupo social.
<b>Indicador</b>	Práctica el valor de la Tolerancia durante el juego.
<b>Actitud</b>	Es tolerante y reconoce las bondades de otros.
<b>Secuencia de desarrollo de la sesión:</b>	
<b>I. Sensibilización:</b>	<p><b>Orientación:</b> La docente da las indicaciones a los niños, comentando que conoceremos dos amiguitas (titeres) y ellas nos harán vivir una historia, deben estar atentos para entender y poder saber qué valor conoceremos y en qué consistirá el juego.</p> <p><b>Negociación:</b> La docente indica a los niños que Sensibilización: después de ver y vivir la historia comentamos lo entendido y las interrogantes de la historia, luego realizaremos el juego en que todos los niños tienen que participar respetando a sus compañeros, el grupo que logre cumplir correctamente y termine primero será el ganador y tendrá su incentivo.</p>
<b>II. Introducción:</b>	<p><b>Motivación:</b> La docente se convierte en la mariposa revoltosa colocándose antenitas de la mariposa, e inicia una dramatización utilizando dos titeres.</p> <p style="text-align: center;">"Comprando los Helados"</p> <p>La docente pregunta a los niños: ¿Les gustó la historia? ¿De qué trató? ¿A quiénes conocimos? ¿Qué pasó con Marita? ¿Qué hizo Karito? ¿Quién actuó mal? ¿Por qué decimos que Karito hizo mal? ¿Quién se dio cuenta lo que pasaba y solucionó el problema? ¿Ustedes cómo actúan como Marita o como Karito? ¿Qué hubiera pasado si la maestra no solucionaba el problema? ¿Qué creen que hubiera pasado si Karito hubiera sido paciente y hubiera respetado a Marita en esperar su turno? ¿Qué pasaría si no somos pacientes y respetuosos entre amiguitos? ¿De qué valor estamos hablando? ¿Lo saben? ¿Quisieran saberlo?</p> <p><b>Establecimiento de los pasos del juego:</b> La docente muestra un castillo de maqueta e indica que se les hará entrega de materiales (cartón, conos, goma, etc.) y en grupo cada integrante esperando su turno y respetando a su compañero tendrán que armar el castillo siguiendo el modelo de la maqueta mostrada y al final veremos qué grupo fue respetuoso y paciente para terminar primero siendo ellos los ganadores practicando así el valor de la tolerancia.</p>

<p style="text-align: center;"><b>III. Desarrollo del juego:</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>"Armamos un Castillo"</b></p> <p><b>Conformación de grupos:</b> Se formará grupos de 4 niños al azar.  <b>Establecimiento de roles:</b> Cada niño integrante de grupo se encargará de ir armando su castillo según le toque su turno y en forma ordenada respetando el trabajo de cada compañero hasta llegar a armar el castillo como lo muestra la maqueta.  <b>Juegos para el fortalecimiento de los valores:</b> Cada niño durante el juego será tolerante y cumplirá en el juego según le toque su turno, siendo alentado por su grupo para cumplir el objetivo, el grupo que cumpla el juego con tranquilidad y en forma ordenada respetando será el ganador porque practicó el valor de la tolerancia.</p>
	<p><b>Interacción del juego:</b> Durante el juego todos los niños aprenden a respetar a su compañero esperando su turno para poder participar en el juego, conociendo de esa manera la importancia del valor de la tolerancia.</p>
<p style="text-align: center;"><b>IV. Culminación.</b></p>	<p><b>Logro del valor establecido:</b> Cada integrante del grupo ganador practicó el valor de la tolerancia por eso lograron su meta y recibieron su incentivo de aplausos.  <b>Dominio de la competencia ciudadana:</b> La docente comenta a los niños que debemos ser tolerante si queremos lograr lo que nos proponemos, ser pacientes y respetar el turno que nos toca y el trabajo del compañero para vivir en armonía y formar una sociedad próspera y tranquila sin violencia ya sea en casa con la familia, nuestros amigos y la sociedad. Prometemos ser tolerantes en cualquier momento de nuestras vidas.</p>
<p style="text-align: center;"><b>V. Retroalimentación</b></p>	<p>La docente pregunta a los niños: ¿Les gustó la actividad de hoy? ¿A quiénes conocimos? ¿Qué valor conocimos? ¿Cómo son los niños tolerantes? ¿Quién fue tolerante Marita o Karito? ¿Qué más hicimos? ¿Respetaron a sus compañeros durante el juego? ¿Quién ganó? ¿Les gustó ser tolerantes? ¿Serán tolerantes con sus amiguitos? ¿Comentarán con sus papis que debemos ser tolerantes? Se observará e irá incentivando los días siguientes para que los niños sean tolerantes después de la actividad aprendida.</p>

Anexo 4: SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

<b>“Que alegría, soy feliz” “Autoestima”</b>	
<b>Área</b>	Personal Social
<b>Organizador</b>	Desarrollo de las relaciones de convivencia democrática.
<b>Competencia</b>	Participa en actividades grupales en diversos espacios y contextos identificándose como parte de un grupo social.
<b>Capacidad</b>	Respeta normas de convivencia y reconoce comportamientos Y actitudes (Autoestima) socialmente aceptados en el grupo social.
<b>Indicador</b>	Se valora y se respeta así mismo.
<b>Actitud</b>	Se valora y reconoce las bondades de otros.
<b>Secuencia de desarrollo de la sesión:</b>	
<b>I. Sensibilización:</b>	<p><b>Orientación:</b> La docente da las indicaciones a los niños, comentando que realizaremos una dinámica y lo haremos puestos de pie y con las mímicas según indique la docente deben estar atentos para poder realizarlo y saber qué valor conoceremos y en qué consistirá el siguiente juego.</p> <p><b>Negociación:</b> La docente indica a los niños que después de realizar la dinámica comentaremos y dialogaremos para luego realizar el juego donde todos los niños tienen que participar en forma individual observándose al espejo y realizando su propia foto, el que participe activamente y termine primero será el ganador, exhibirá su trabajo y tendrá su incentivo.</p>
<b>II. Introducción:</b>	<p><b>Motivación:</b> Puestos de pie empezamos a través de la dinámica:</p> <p style="text-align: center;"><b>“La Reyna Manda”</b></p> <p>Donde la docente será la Reyna y empezará a dar órdenes como tocarse la cabeza, tocarse las orejas, abrazarse así mismo muy fuerte, decir en voz alta "Me quiero mucho", etc.</p> <p>Después de la dinámica, la docente pregunta a los niños: ¿Les gustó la dinámica? ¿Qué hicimos? ¿Todos participaron? ¿Reconocen todas las partes de su cuerpo? ¿Ustedes se quieren mucho? ¿Creen que son muy simpáticos e importantes? ¿A quién debemos dar gracias por nuestras manitas, ojitos, boquita, inteligencia, etc.? ¿Están felices por el cuerpecito que Dios nos dio? ¿Qué pasaría si no se quisieran, estarían felices? ¿De qué valor estamos hablando? ¿Lo saben? ¿Quisieran saberlo?</p> <p><b>Establecimiento de los pasos del juego:</b> Después de la dinámica, haciendo entrega de los materiales respectivos, la docente indica que en forma individual con la ayuda del espejo observando sus características físicas tendrán que dibujarse o hacer su propia foto en una cartulina para exhibirlo a sus compañeros el que termine primero y trabaje activamente con muchas ganas y alegría de lo que realiza será el ganador.</p>

<p style="text-align: center;"><b>III.</b> <b>Desarrollo del juego:</b></p>	<p style="text-align: center;">“Creando mi Imagen”</p> <p><b>Conformación de grupos:</b> Se trabajará en forma individual.  <b>Establecimiento de roles:</b> A cada niño se le hará entrega de un espejo, cartulina, y sus materiales de pintura; se observará y hará a través de la técnica del dibujo y pintura su cabeza, sus ojos, su nariz, y todo su cuerpo tal y como se ve; el que termine primero y lo haga con todas las ganas será el ganador exponiendo sus trabajos todos los niños al finalizar.  <b>Juegos para el fortalecimiento de los valores:</b> Cada niño durante el juego se hará como es y aprenderá a valorarse y quererse dibujándose como se</p>
	<p>observa recibiendo su incentivo al finalizar su trabajo por todos sus compañeros de aula.  <b>Interacción del juego:</b> Durante el juego los niños aprenden a quererse, amarse, y valorarse por lo que son y por lo que Dios nos ama y decidió para cada uno comprendiendo de esa manera la importancia del valor de la autoestima.</p>
<p style="text-align: center;"><b>IV. Culminación.</b></p>	<p><b>Logro del valor establecido:</b> Cada niño practicó el valor de la autoestima por eso lograron su meta de dibujarse como mejor le pareció y realizando su trabajo con mucho entusiasmo.  <b>Dominio de la competencia ciudadana:</b> La docente comenta a los niños que debemos querernos y valorarnos para tener nuestra propia fortaleza y así llegaremos muy lejos actuando con mucha valentía.  La docente y los niños a través de una oración dan gracias a Dios por el hermoso y saludable cuerpo que conservamos.</p>
<p style="text-align: center;"><b>V.</b> <b>Retroalimentación</b></p>	<p>La docente pregunta a los niños: ¿Les gustó la actividad de hoy? ¿Qué valor conocimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Se dibujaron como son? ¿Están contentos con el dibujo que hicieron? ¿Entonces se quieren como son? ¿Se van a querer y valorar por esos hermosos ojos, manos, cabello; por ser tan buenos, etc.? ¿A quién daremos gracias por nosotros? ¿Demostrarán su gran autoestima de hoy en adelante? ¿Enseñarán la importancia de tener la autoestima alta? Se observará e irá incentivando el día siguiente para que los niños sigan valorándose y queriéndose cada día más.</p>



Anexo 5: SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

<b>“Nos divertimos trabajando juntos” “Responsabilidad”</b>	
<b>Área</b>	Personal Social
<b>Organizador</b>	Desarrollo de las relaciones de convivencia democrática.
<b>Competencia</b>	Participa en actividades grupales en diversos espacios y contextos identificándose como parte de un grupo social.
<b>Capacidad</b>	Respeta normas de convivencia y reconoce comportamientos y actitudes (Responsabilidad) socialmente aceptados en el grupo social.
<b>Indicador</b>	Es responsable durante el juego.
<b>Actitud</b>	Es responsable y reconoce las bondades de otros.
<b>Secuencia de desarrollo de la sesión:</b>	
<b>I. Sensibilización:</b>	<p><b>Orientación:</b> La docente da las indicaciones a los niños, comentando que recordaremos el cuento de la primera actividad "Los Tres Chanchitos" y deben estar atentos para así entender en qué consistirá el juego y poder saber qué valor conoceremos al realizarlo.</p> <p><b>Negociación:</b> La docente indica a los niños que después de recordar el cuento realizaremos el juego en que cada grupo tendrá que dramatizar el cuento "Los Tres Chanchitos", cada niño tendrá que ser responsable con el personaje que representará y cumplirá de la mejor manera, el grupo que participen todos de manera responsable será el ganador y tendrá su incentivo de aplausos.</p>
<b>II. Introducción:</b>	<p><b>Motivación:</b> Disfrazada la docente nuevamente de chanchito recordaremos el cuento:</p> <p style="text-align: center;">“Los Tres Chanchitos”</p> <p>La docente pregunta a los niños: ¿Les gustó recordar el cuento? ¿Quiénes eran los personajes? ¿Estuvo bien que los chanchitos construyeran su casa? ¿Qué creen que hubiera pasado si no construyeran su casa? ¿El lobo tuvo casa? ¿Hizo bien el lobo en no construir su casa? ¿Creen que estará bien cumplir las obligaciones, así como los chanchitos? ¿Ustedes cumplen sus obligaciones como niños? ¿Mamá está contenta o triste cuando cumplimos nuestras obligaciones? ¿Qué nombre le hubiéramos puesto a un chanchito que no cumpliera con la obligación de hacer su casita? ¿De qué valor creen que estaremos hablando? ¿Lo saben? ¿Quisieran saberlo?</p> <p><b>Establecimiento de los pasos del juego:</b> La docente indica que todos en grupo realizarán la dramatización del cuento "Los Tres Chanchitos" disfrazados del personaje que les corresponda, el grupo que participe responsablemente cumpliendo sus obligaciones en la dramatización del cuento durante el juego será el ganador.</p>

<p style="text-align: center;"><b>III. Desarrollo del juego:</b></p>	<p style="text-align: center;">“Jugamos Dramatizando”</p> <p><b>Conformación de grupos:</b> Se formará grupos de 4 niños al azar.  <b>Establecimiento de roles:</b> Cada niño se disfrazará y representará a un personaje (3 chanchitos, 1 lobo), según le tocó tendrá que actuar como lo vio en el cuento realizando lo que hizo y lo que habló.  <b>Juegos para el fortalecimiento de los valores:</b> Cada niño durante el juego será responsable de actuar, cumpliendo sus deberes y obligaciones según le tocó, así mismo será alentado por su grupo para cumplir el objetivo de dramatizar el cuento de la mejor manera.  <b>Interacción del juego:</b> Durante el juego todos los niños aprenden a cumplir una obligación siendo conscientes de sus actos a través de la representación de un personaje, comprendiendo de esa manera la importancia de ser responsables.</p>
<p style="text-align: center;"><b>IV. Culminación.</b></p>	<p><b>Logro del valor establecido:</b> El grupo ganador practicó el valor de la responsabilidad por eso lograron actuar tal y como vieron o entendieron el cuento, recibiendo un gran incentivo de aplausos por lograr la meta. <b>Dominio de la competencia ciudadana:</b> La docente comenta a los niños que, así como los chanchitos fueron responsables para realizar sus casas, los niños también para representar a los chanchitos; deben seguir practicando todos los días de nuestra vida y lograremos nuestros objetivos y/o metas trazadas para un futuro exitoso.  Prometemos ser responsables con nuestras obligaciones ya sea en la escuela, la casa, y la sociedad.</p>
<p style="text-align: center;"><b>V. Retroalimentación</b></p>	<p>La docente pregunta a los niños: ¿Qué valor conocimos? ¿Qué hicimos? ¿Quiénes fueron responsables en la actividad? ¿Cómo se sintieron? ¿Serán responsables en cada momento? ¿Seguirán el ejemplo de los chanchitos o del lobo? ¿Les gustó ser responsables? ¿Lo serán siempre? ¿Qué lograrán siendo responsables? Se observará e irá incentivando el día siguiente para que los niños sean responsables en la escuela en la casa y todo lugar donde se encuentre.</p>

## **Anexo 6: CUENTO: “LOS TRES CHANCHITOS”**

Hace mucho tiempo tres cerditos decidieron dejar la casa de sus padres y salir por el mundo en busca de aventuras.

- Me gustaría encontrar un gran tesoro y volverme rico - dijo el cerdito menor.

- Yo quisiera recorrer en un gran barco los siete mares - dijo el cerdito mediano.

- Lo primero que debemos hacer es construir cada uno su propia casa, para estar a salvo del lobo feroz - dijo el mayor de los hermanos.

- ¡Buena idea! - respondieron los otros, mostrándose de acuerdo.

El cerdito menor, que dicho sea de paso era el más flojo de los hermanos, encontró por el camino a un granjero que transportaba paja sobre una enorme carreta, y le dijo:

- Amigo, si me regalas un poco de paja podría construir una casita.

El granjero no tuvo inconveniente y le obsequió varias brazadas de paja.

En menos de dos horas, la casita estuvo terminada, pero el cerdito se sentía tan cansado que decidió tomar una siestecita. Se estaba quedando dormido cuando escuchó varios golpes a su puerta y luego una voz que le decía:

- Amigo cerdito, abre la puerta, quiero darte la bienvenida y felicitarte por lo linda que ha quedado tu casita de paja.

Desde su ventana, el cerdito pudo ver que se trataba de un feroz lobo y, con voz temblorosa, contestó:

- ¡No te abriré, pues ya sé que me quieres comer! Ante esa respuesta, el lobo dijo furioso:

- ¡Pues, entonces, de un solo soplo derribaré tu fea casa de paja!

- ¡Dicho y hecho! El lobo tomó una gran bocanada de aire y sopló tan fuerte que en segundos la casita de paja quedó desbaratada, espantando de paso a varios pajaritos y animalitos del bosque. El cerdito menor, muy asustado, sólo había atinado a encogerse y a cerrar los ojos. Sin embargo, reaccionando a tiempo, escapó dando gritos de espanto.

El segundo de los hermanos, siempre pensando en el gran barco que lo llevaría por los siete mares, no creyó necesario esforzarse mucho en la construcción de su casa.

- Estos maderos gruesos me servirán muy bien para levantar mi casita.

La construcción le tomó toda una tarde. Una vez que la tuvo terminada, la contempló muy satisfecho, sin percatarse de la presencia del lobo que lo acechaba desde el bosque cercano.

- ¡Uf, me costó mucho esfuerzo, pero me quedó muy bonita! ¡sobre todo mis ventanas! Pensando en que se merecía una buena merienda, el cerdito entró muy contento a su flamante casa.

Ni bien había cerrado la puerta escuchó unos golpes y una voz que le decía:

- Amigo cerdito, abre la puerta, quiero darte la bienvenida y felicitarte por lo linda que ha quedado su casita de madera.

- Desde una de sus ventanas, el cerdito pudo ver que se trataba de un feroz lobo y, muy seguro de que su casa no se derrumbaría, le contestó:

- ¡No te abriré, pues ya sé que me quieres comer! Muy enfadado ante esa respuesta, el lobo gritó:

- ¡Pues, entonces, de un solo soplo derribaré tu fea casa de madera! ¡dicho y hecho! El lobo tomó una gran bocanada de aire y soplo fuerte. Unos cuantos troncos se movieron, pero la casita resistió. Mientras el lobo tomaba una segunda bocanada de aire, el cerdito mediano aprovechó para huir por la ventana del y esconderse de tras de un árbol.

Con el segundo poderoso resoplido el lobo consiguió desbaratar la casita de madera, pero quedó muy desconcertado al no encontrar ni rastros del cerdito.

El tercer cerdito, que además de ser el mayor de los hermanos era también el más juicioso, pensó mucho antes de empezar a construir su casita. Se le ocurrió que debía ser muy resistente para protegerse no sólo del lobo feroz sino de cualquier fiera que quisiera atacarlo. Consiguió una buena cantidad de ladrillos y, aunque trabajó todo el día, edificó una sólida y magnífica casita.

- ¡Hasta para una chimenea me alcanzaron los ladrillos! - se alegró el cerdito.

No había terminado de hablar cuando vio venir corriendo a sus dos hermanos menores. Desde el bosque el lobo los espiaba y se relamía de antemano pensando comerse a los tres juntos.

Los tres cerditos entraron a la casa de ladrillos y casi inmediatamente escucharon al lobo tocar la puerta.

- Amigo cerdito, abre la puerta, quiero darte la bienvenida y felicitarte por lo linda que ha quedado tu casita de ladrillos.

El cerdito mayor, asomándose a su ventana, le contestó:

- ¡No te abriré, pues ya sé que me quieres comer!

- ¡Entonces soplaré y soplaré hasta derribar tu casa por más fuerte que sea!

El cerdito mayor no se acobardó y, por el contrario, se rio a carcajadas de los esfuerzos del lobo que soplabla sin mover ni un solo ladrillo de su casita.

- ¡Sigue soplando, lobo! ¡Ya sé que desbarataste las casas de mis hermanos, pero ni ellos ni yo tenemos miedo! ¡Nunca podrás derribar mi casa de ladrillos!



El lobo, cansado de soplar y resoplar, sintiéndose cada vez más hambriento y, sobre todo, humillado por no haber conseguido derribar la casita como había hecho con las otras dos, decidió entrar por la chimenea. No podía saber que el cerdito mayor había puesto a calentar una gran olla con agua para darse un reconfortante baño después de haber trabajado durante todo el día.

Al escuchar las pisadas del lobo en el techo, el astuto cerdito dijo:

- ¡Rápido! ¡Traigan más leña del cuarto del fondo para alimentar el fuego! ¡Le daremos su merecido a este lobo!

Cuando el lobo se deslizó por la chimenea cayó sobre la olla de agua hirviendo y la volcó, chamuscándose de paso la cola en las brasas.

Adolorido y avergonzado se fue en busca de un arroyuelo para refrescarse.

Una vez que estuvieron seguros de que el lobo había huido, los tres cerditos alegres formaron una alegre ronda, cantando a voz en cuello:

- ¡No le tememos al lobo feroz! ¡No le tememos al lobo feroz!

El cerdito mayor aprovechó para hacer a sus hermanos una reflexión:

- Ya habrán aprendido que, aunque les tome mucho más tiempo, nadie puede estropear un trabajo bien hecho. Nunca más volvieron a saber del lobo y vivieron los tres muy felices en la casita de ladrillos



## Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Beatriz Amada Lezama Abanto  
Título del ejercicio: Informe de tesis de Maestría  
Título de la entrega: El uso del juego didáctico como herramienta para mediar lo...  
Nombre del archivo: AL\_de\_Investigaci\_n\_-\_Dos\_autores\_PARA\_PASAR\_POR\_TURNI...  
Tamaño del archivo: 1.48M  
Total páginas: 63  
Total de palabras: 7,087  
Total de caracteres: 38,625  
Fecha de entrega: 15-mar.-2023 12:38a. m. (UTC-0500)  
Identificador de la entre... 2037590710

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO  
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y  
EDUCACIÓN  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION



**TESIS**

El uso del juego didáctico como herramienta para mediar los valores morales en niños y niñas de 5 años de la Institución educativa inicial N° 230 Huayobamba, San Marcos – Cajamarca.

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en educación.

Investigadoras: Lezama Abanto Beatriz Amada  
Jara Carrera Irene Jhely

Asesora: Dra. Rosa Elena Sánchez Ramírez

Lambayeque - Perú - 2023

1

El uso del juego didáctico como herramienta para mediar los valores morales en niños y niñas de 5 años de la Institución educativa inicial N° 230 Huayobamba, San Marcos – Cajamarca.

INFORME DE ORIGINALIDAD

20%

INDICE DE SIMILITUD

19%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

9%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="https://tesis.unsm.edu.pe">tesis.unsm.edu.pe</a> Fuente de Internet	8%
2	<a href="https://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	1%
3	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
4	<a href="https://repositorio.uladech.edu.pe">repositorio.uladech.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
5	<a href="https://repositorio.unprg.edu.pe">repositorio.unprg.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
6	<a href="https://repositorio.unamad.edu.pe">repositorio.unamad.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%

8	Fuente de Internet	1 %
9	Submitted to City University of New York System Trabajo del estudiante	1 %
10	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
11	repositorio.unsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	es.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
14	Submitted to Houston Community College Trabajo del estudiante	<1 %
15	Submitted to Universidad Privada Antenor Orrego Trabajo del estudiante	<1 %
16	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
17	archive.org Fuente de Internet	<1 %
18	distancia.udh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

19	sci-conf.com.ua Fuente de Internet	<1 %
20	repositorio.udh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
21	www.mep.go.cr Fuente de Internet	<1 %
22	repositorio.espe.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
23	www.riudg.udg.mx Fuente de Internet	<1 %
24	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
25	pdfcoffee.com Fuente de Internet	<1 %
26	sibi.upn.mx Fuente de Internet	<1 %
27	www.med.uchile.cl Fuente de Internet	<1 %
28	"Technology, Sustainability and Educational Innovation (TSIE)", Springer Science and Business Media LLC, 2020 Publicación	<1 %