



# **UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

## **FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

### **CARRERA:**

### **PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTES**

### **INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR, MODALIDAD PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.**

### **TEMA:**

Juegos competitivos como medio para fortalecer los valores morales en estudiantes de noveno año educación general básica superior de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla de la Ciudad de Ibarra

### **Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciado en Pedagogía de la Actividad física y Deporte**

Línea de Investigación: Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e idiomas

Autor(a): Muñoz Moreno Marcelo David

Director: Msc. Zoila Esther Realpe Zambrano

Ibarra, 2024



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

## BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

### 1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
<b>CÉDULA DE IDENTIDAD:</b>	<b>DE</b>	100440793-6	
<b>APELLIDOS Y NOMBRES:</b>	<b>Y</b>	Muñoz Moreno Marcelo David	
<b>DIRECCIÓN:</b>	José Antonio Endara y Velazco Ibarra		
<b>EMAIL:</b>	mdmunozm@utn.edu.ec		
<b>TELÉFONO FIJO:</b>	S/N	<b>TELF. MOVIL</b>	0959985658

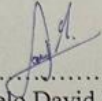
DATOS DE LA OBRA	
<b>TÍTULO:</b>	Juegos competitivos como medio para fortalecer los valores morales en estudiantes de noveno año educación general básica superior de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla de la Ciudad de Ibarra
<b>AUTOR (ES):</b>	Marcelo David Muñoz Moreno
<b>FECHA: AA/MM/DD</b>	2024/03/27
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
<b>PROGRAMA:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> <b>PREGRADO</b> <input type="checkbox"/> <b>POSGRADO</b>
<b>TITULO POR EL QUE OPTA:</b>	Licenciado en Pedagogía de la Actividad Actividad Física y Deporte
<b>ASESOR /DIRECTOR:</b>	MSc. Realpe Zambrano Zoila Esther MSc. Buitrón Jácome Pablo Andrés

## 2. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 27 días del mes de marzo de 2024

### EL AUTOR:

Firma.....  
Nombre: Marcelo David Muñoz Moreno  
1004407936

**CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**


Ibarra, 12 de marzo de 2024

MSc. Realpe Zambrano Zoila Esther

DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de Integración Curricular, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

Firma:   
C.C.: 100177647-3

### APROBACIÓN DEL COMITÉ CALIFICADOR

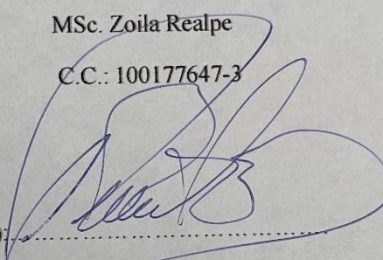
El comité calificador del trabajo de Integración Curricular "Juegos competitivos como medio para fortalecer los valores morales en estudiantes de noveno año educación general básica superior de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla de la Ciudad de Ibarra" elaborado por Marcelo David Muñoz Moreno, previo a la obtención del título del Licenciatura en Pedagogía de la Actividad física y Deporte, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:

(f): 

Director

MSc. Zoila Realpe

C.C.: 100177647-3

(f): 

Asesor

MSc. Pablo Buitrón

C.C.: 100379618-0

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo primeramente a Dios, por fortalecerme en momentos donde me sentía acabado, bendecir a mi familia con salud ante las dificultades en el transcurso de mi vida estudiantil.

Dedico este trabajo hacía mi familia con la cual estoy muy agradecido por su calidosa participación en mi formación y han aportado un granito más con sus consejos en mi vida personal y educativa. También quiero dedicarle esto a mi tía Angelita quien desde mis primeros pasos ha sido la que más cuidó de mi en conjunto con mi abuelita Clara, son y serán siempre mis segundos pilares que declaro como madres.

## AGRADECIMIENTOS

Agradezco a la Universidad Técnica del Norte por abrirme las puertas hacia mi futuro, gracias por ayudarme a formarme en la carrera que más anhelaba y de la cual estoy orgulloso. A mis docentes presentes en cada peldaño que contribuyeron a mi formación integral.

Agradezco también a mis tutores a cargo para que este proyecto salga a flote, que impulsaron mis ideas para reforzar mi conocimiento.

Agradezco profundamente de mi madre por ser este pilar fundamental, dentro y fuera del hogar, quien siempre oró por mí. A mi padre presente pero ausente, quien con lo poco que puede ha tratado de mantener a mi familia sin que nos falte nada.

## RESUMEN EJECUTIVO

En el ámbito educativo los juegos y valores son temas incomprendidos, principalmente porque no se conoce la magnitud del juego como estrategia pedagógica. De ahí el propósito de analizar los juegos competitivos como medio para fortalecer los valores morales en estudiantes de noveno año Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla de la Ciudad de Ibarra. En esta investigación se aplicó un enfoque mixto de tipo descriptivo, no experimental, siendo esta la encuesta como técnica y como instrumento el cuestionario y la observación con la ficha de observación los cuales fueron elaboradas siguiendo la escala de Likert. Los sujetos fueron 83 estudiantes de noveno y 6 docentes de Educación física. En los resultados arrojaron que el 30,1% de los estudiantes mantienen una posición neutral con el ambiente que generan los juegos competitivos, mientras en la práctica fue cuando destacaron positivamente. Además, el 50% de los profesores estuvieron neutrales respecto a enseñar competencia individual o en equipo. El 51,8% de los estudiantes afirman que las mujeres tienen las mismas condiciones para jugar que los hombres. Se concluyó que los estudiantes de noveno año EGBS tienen un conocimiento objetivo sobre la interpretación de valores en los juegos competitivos. Mientras que los docentes no han notado ambientes tensos donde haya rivalidad con los estudiantes y apuntaron a utilizar el juego para el proceso enseñanza aprendizaje.

Palabras clave: juegos competitivos, valores morales, estudiantes, Educación Básica Superior.



## ABSTRACT



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020  
**EMPRESA PÚBLICA "LA UEMEPRENDE E.P."**



### ABSTRACT

In the educational field, games and values are misunderstood topics, mainly because the magnitude of the game as a pedagogical strategy is not known. Hence the purpose of analyzing competitive games as a means to strengthen moral values in ninth-grade students of Higher General Basic Education at "Mariano Suárez Veintimilla" Educational Unit, in Ibarra City. This research followed a descriptive, non-experimental, quantitative approach, using the survey as a technique and the questionnaire and observation with the observation sheet as instruments, which were elaborated following the Likert scale. Eighty-three ninth-grade students and six physical education teachers were part of the study population. The results showed that 30.1% of the students maintained a neutral position with the environment generated by competitive games, while in practice it was when they stood out positively. In addition, 50% of the teachers were neutral concerning teaching individual or team competition. 51.8% of the students affirm that women have the same conditions to play as men. It was concluded that ninth-year HGBE students have objective knowledge about value interpretation in competitive games. Teachers have not noticed tense environments with student rivalry and aim to use the game for the teaching-learning process.

**Keywords:** competitive games, moral values, students, Higher Basic Education.

Reviewed by:  
MSc. Luis Paspuezán Soto  
**CAPACITADOR-CAI**  
March 20<sup>th</sup>, 2024

## ÍNDICE DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN .....	xiii
Motivaciones para la investigación .....	xiii
Planteamiento del problema .....	xiii
Impactos de la Investigación .....	xiv
<i>Delimitación del Problema</i> .....	xiv
Delimitación Espacial .....	xiv
Delimitación Temporal .....	xv
Formulación del problema .....	xv
Antecedentes Investigativos .....	xv
Justificación .....	xvii
Importancia .....	xvii
Aporte .....	xvii
Base legal .....	xviii
Objetivos de Investigación .....	xx
Objetivo General .....	xx
Objetivos Específicos .....	xx
Preguntas de investigación: .....	xx
CAPÍTULO I .....	22
1. MARCO TEÓRICO .....	22
1.1. Juegos competitivos .....	22
1.1.1. El juego en la educación .....	22
1.1.2. Características del juego competitivo .....	24
1.1.3. El juego competitivo vs el campeónismo .....	25
1.2. Valores morales .....	25
1.2.1. Moral laica .....	27
1.2.2. Moral religiosa .....	28
1.2.4. Moral social .....	29
1.2.5. Moral individual .....	30
1.3. Bases teóricas .....	31
1.3.1. Teoría de Aprendizaje Sociocultural de Lev Vygotsky .....	31
1.3.2. Teoría del aprendizaje social de Albert Bandura. ....	31
1.3.3. Axiología según Scheler .....	31
CAPÍTULO II .....	32
2. MATERIALES Y MÉTODOS .....	32

2.1. Tipo de Investigación .....	32
2.1.1. Investigación de Campo.....	32
2.1.2. Investigación Descriptiva.....	32
2.1.3. Investigación Bibliográfica.....	32
2.1.4. Diseño no experimental .....	32
□ Corte Transversal.....	32
2.2. Métodos de Investigación.....	33
2.2.1. Método Deductivo .....	33
2.2.2. Método Inductivo .....	33
2.2.3. Método Analítico .....	33
2.2.2. Método Sintético.....	33
2.2.4. Método Estadístico .....	33
2.3. Técnica e instrumentos de investigación.....	34
2.3.1. Encuesta: .....	34
2.3.2. Observación .....	34
2.3.3. Instrumento SPSS .....	34
2.4. Matriz de relación.....	34
2.5. Población.....	35
2.5.1. Participantes.....	36
2.6. Procedimiento Y Análisis De Datos .....	36
CAPÍTULO III.....	37
3. Resultados y Discusión.....	37
3.1. Resultado De Encuesta Aplicada A Los Estudiantes De 9no Año EGBS De La Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla.....	37
3.1.1. Paralelo A .....	37
3.1.2. Paralelo B .....	41
3.1.3. Paralelo c .....	45
3.1.4. Paralelo D .....	50
3.2. Análisis Y Discusión General De Los Paralelos A, B, C, D. ....	55
3.3. Cuestionario Aplicado A Los Docentes.....	64
3.4. Ficha de Observación.....	72
3.4.1. Interpretación Paralelo A .....	72
3.4.2. Interpretación Paralelo B.....	73
3.4.3. Interpretación Paralelo C .....	74
3.4.4. Interpretación Paralelo D.....	75

3.5. Análisis y Discusión general de los paralelos A, B, C y D. ....	76
3.6. Contraste de Encuesta y Ficha de Observación .....	83
CAPÍTULO IV:.....	85
4. PROPUESTA.....	85
4.1. TEMA.....	85
4.2. Justificación.....	85
4.3. Objetivos. ....	85
4.3.1. Objetivo General.....	85
4.3.2. Objetivos Específicos.....	85
4.4. Datos Informativos de la Institución. ....	86
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	93
CONCLUSIONES .....	93
RECOMENDACIONES .....	93
GLOSARIO DE TÉRMINOS.....	94
REFERENCIAS.....	96
ANEXOS 1. VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS.....	103
ANEXO 2.....	105
ANEXO 3.....	106
ANEXO.....	109
ANEXO 5.....	110
ANEXO 6.....	110
ANEXO 7.....	113
ANEXO 8.....	116
ANEXO 9.....	118

## INTRODUCCIÓN

### **Motivaciones para la investigación**

Se entiende la importancia del juego como una herramienta importante la cual nos puede generar aprendizaje significativo, sin embargo, es una herramienta eludida porque existen docentes que no conocen de su dimensión, puesto que con ella no solo generamos conocimiento sino también valores. Como Mamani (2021) reconocía en su estudio los juegos sirven para adquirir nuevo conocimiento y fortalecimiento en valores. Puesto que en edades inferiores los docentes deben implementar esta herramienta para influir en los niños y jóvenes.

### **Planteamiento del problema**

#### ***Descripción del Problema o enunciado del problema***

A nivel mundial los juegos han sido un estímulo eficaz contra las clases tediosas y teóricas, están dirigidas en función de lo que dictamine el docente, puede desarrollarse de distintas formas y en diferentes ámbitos, es decir, el juego es universal y se los puede realizar en cualquier momento de la clase, a la vez es una estrategia didáctica muy importante del ámbito educativo e innovador debido a las múltiples adaptaciones que ha tenido a lo largo de los últimos años, sin embargo, los juegos competitivos han propagado en las personas conductas y temperamento fuerte debido a las metas que se proponen dentro de estas actividades.

Por otro lado, los valores son la carta de presentación de las personas, son los engranajes para tener un ambiente sano en la sociedad y son los que reciben el impacto de todas estas actitudes generadas por individuos que creen que ganar es importante.

Con lo referente al juego es una: “estrategia lúdica una de las formas más fáciles donde el infante obtiene conocimiento, habilidades, experiencias y competencias esenciales que les servirá para toda su vida” (Castillo Salazar, 2022, pág. 12). Por lo que se considera una base para poder desarrollar los valores en el estudiante mientras juega y se divierte.

En la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla durante el proceso de las practicas preprofesionales, se observó la falta de incentivo a través de las actividades del área de educación física dirigido a las actividades lúdicas enfocadas en la formación de los valores de los estudiantes, pues, el presente estudio está enfocado en la investigación de la influencia de juegos competitivos como estrategias para desarrollo de los valores.

La falta de conocimiento de los docentes acerca juegos competitivos y su influencia en los estudiantes es una de las causas, por lo tanto, el efecto es no tener el conocimiento acerca de la dimensión de los juegos dentro el aula, los mismo que no son de total satisfacción para el grupo. Como menciona Díaz (2019) recomienda la utilización del juego como una herramienta importante en el aprendizaje que está dirigida no solo a la educación física, sino, a todas las asignaturas.

Las clases tradicionalistas donde el docente no deja participar activamente al estudiante, expresar libremente sus ideas e interactuar, Gil (2006) menciona “Fruto de estas interacciones y del aprendizaje social, los niños y adolescentes van interiorizando y organizando su propia

escala de valores (p. 154)”, puesto que los niños y jóvenes necesitan de la relación con su entorno para generar aprendizaje.

Pocos espacios físicos que limitan al docente para trabajar durante su jornada y la adaptación curricular no pertinente que el docente de educación física cumpla con el currículo sin tomar en cuenta la realidad institucional, siendo que este factor no solo afecta a la institución educativa, sino, que es un problema que acarrearán todas las infraestructuras físicas de nuestro país.

La poca práctica del juego como estrategia lúdica hace que las clases se vuelvan monótonas y poco activas para los estudiantes. Torres & Torres, 2007 proponen “El juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, afecta de manera diferente cada período de la vida: juego libre para el niño y juego sistematizado para el adolescente (pág. 27)”.

La familia crea en el niño una personalidad de competitividad, donde se refleja como aspecto más relevante las notas y los promedios, así mismo, destacarse y sobresalir en los deportes, para distinguirse sobre los demás. Siendo que esto afecte directamente a los valores de los estudiantes fuera y dentro del hogar.

### **Impactos de la Investigación**

Esta investigación tendrá un impacto social debido que se consideran los siguientes puntos, aprendizaje social en el cual se basan los valores y la subjetividad que construya el estudiante en ese periodo, y también en la lúdica como herramienta fundamental para desarrollar un conocimiento significativo e interactivo.

### ***Delimitación del Problema***

- **Unidades de observación.**

En este caso se la población a observar será el educando y educadores, quienes ayudarán a cumplir los objetivos.

Población estudiantil:

9 A – 20 estudiantes

9 B- 19 estudiantes

9 C- 25 estudiantes

9 D- 19 estudiantes

Población docente:

6 docentes de Educación Física

### ***Delimitación Espacial***

Esta investigación se realizará en la Unidad Educativa “Mariano Suárez Veintimilla” de la ciudad de Ibarra parroquia San Francisco.

### ***Delimitación Temporal***

Año electivo 2023-2024

### ***Formulación del problema***

¿De qué manera influye el juego competitivo en el fortalecimiento de valores morales en los estudiantes de noveno año educación general básica superior de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla de la Ciudad de Ibarra 2023-2024?

### **Antecedentes Investigativos**

Se ha establecido que la educación dentro de un establecimiento educativo con rasgos tradicionalistas hace menos eficiente la transmisión de enseñanzas por lo pesado que se convierten las clases cuando el estudiantado no es del todo participe, la importancia de las estrategias lúdicas para los estudiantes es necesario siempre y cuando estén enfocadas para motivar y estimular los valores. Para ello hemos impulsado la investigación con varios documentos relacionados o con el mismo seguimiento con el tema principal:

García, S. et al. (2021) presentan en el siguiente artículo denominado “Metodologías cooperativas versus competitivas: efectos sobre la motivación en alumnado de EF”, un significativo estudio cuyo objetivo fue identificar la repercusión de los juegos cooperativos y competitivos en la motivación de los estudiantes dentro las clases de educación física, enfocándose en un método cuantitativo con un diseño cuasiexperimental, concluyendo que los juegos competitivos expusieron grandes avances en cuanto a la motivación de los estudiantes.

Para el autor Moncada (2023) en su investigación de “juegos cooperativos vs juegos competitivos”, reconoce trabajar con grupos de estudiantes más implementación de juegos cooperativos promueve la generación de valores y los prepara para la vida, el cual tuvo la oportunidad de recopilar la información mediante encuesta, observación directa para declarar que los estudiantes con los cuales trabajó prefieren más los juegos cooperativos que los competitivos. Concluyendo a las niñas están mucho más a favor de los juegos cooperativos, por otra, parte los niños en su mayoría ponen mucho más énfasis en los juegos competitivos.

Por medio de García, et al. (2020) en la investigación “Juegos cooperativos con jóvenes en situación de vulnerabilidad social: la sistematización de una experiencia”; cuyo objetivo fue trabajar la con la práctica lúdica para que los niños reflexionen sobre el trabajo cooperativo, trabajando con niños de 6 a 13 años trayendo así un equilibrio que contrasta entro el trabajo en equipo y competitivo. Con una metodología basada en el análisis o como lo denominan un proceso de sistematización de experiencias. Pues en sus conclusiones afirman un cambio significativo en el comportamiento de los niños mediate los juegos atrayendo así un vínculo entre participantes y sus acciones colaborativas.

Mediante una tesis llamada “El juego como competencia didáctica para la enseñanza de valores morales en niños y niñas de inicial 2 de la Unidad Educativa Jacinto Collahuazo” Castillo Lorena (2022) cuyo objetivo es el que nos especifica el tema establecer el juego como competencia didáctica para la instrucción a los valores basándose en causas efectos que se definían en la problemática, la cual se llevó a cabo con un enfoque mixto el cual dirigió hacia una investigación, descriptiva, bibliográfica, de campo con métodos inductivo, analítico,

deductivo, estadístico. Concluyendo así que los que hay poco conocimiento sobre el juego como competencia didáctica e incluso en la parte procedimental de los jóvenes con los valores que pudo verificar gracias los instrumentos implementados.

Por consiguiente, se da la apertura hacia los valores morales:

Mientras Mamani, Z. (2021) en su proyecto “los juegos dinámicos y el fortalecimiento de los valores morales en niños” tuvo como objetivo el fortalecimiento de los valores mediante el juego, concretamente con un estudio explicativo con un diseño cuasi experimental trabajando con una muestra de 34 niños y niñas, proponiendo en sí un programa de actividades los cuales demostraron ser de eficaces para los niños de educación inicial para su aprendizaje y valores posteriores a la aplicación de dichas dinámicas.

Por otro lado, Pabón, Y. (2023) en su investigación sobre El juego como estrategia lúdica para fortalecer los valores morales” quien tuvo el objetivo de probar la importancia del juego en cualquier ámbito dentro del aprendizaje mediante una propuesta, concluyó que a los niños aprenden con ejemplo, por lo que tanto padres como maestros deben ser la guía de los niños y jóvenes”

Para finalizar, Bracho Pérez & Bracho Pérez (2020) en su revista “Estrategias Pedagógicas para el Fortalecimiento de Valores a través de Juegos Tradicionales en Educandos de Educación Inicial” propusieron estrategias para fortalecer valores, con un enfoque positivista, descriptivo y no experimental, pues con la aplicación de un cuestionario a los docentes, recabó información para concluir que los hacen caso omiso a la implementación del juego para desarrollo de los valores.

Yarce, J. (2009) en su libro “El poder de los valores” trata los valores con ejemplos claros y procedimentales que ayudarán conceptualizar la estructura de la variable dependiente de los valores morales.

En la actualidad las personas que tienen el propósito de investigar son conscientes de los problemas que acatan los jóvenes en el proceso educativo y desarrollo de su personalidad por las múltiples fallas en el uso de las metodología y estrategias lúdicas. Dentro de la institución Unidad Educativa Marino Suárez Veintimilla se ha observado dichas deficiencias por parte del grupo de educadores y la carencia de valores en los jóvenes ante actividades que integren un componente lúdica o deporte.

Ante dicha situación lo más comprensible es que los docentes no están capacitados del componente lúdico, tal vez, lo usan, pero no de la manera adecuada, pues siempre abusan de la competitividad individual, es decir, actividades donde los jóvenes compiten de manera individual (correr, carrera de resistencia, atletismo, etc.) y hay un solo ganador de todo los que compitieron, consecuentemente el docente lo que planea es exprimir sus habilidades individuales.



## **Justificación.**

### **Importancia**

El juego competitivo puede ser utilizado para el fortalecimiento de valores, por lo que depende mucho del enfoque al que se dirija el docente, de manera implícita la estructura de este apartado lúdico puede afectar a los estudiantes en gran medida, ya que ellos se apegan y adoptan todo tipo de enseñanzas o recompensas, por ejemplo: decirles a los niños “corran y el primero en llegar tiene un premio”, “la persona que más salta será el ganador” o “el grupo que más puntos tenga gana”.

Condicionar al estudiante a ganar y darle mérito para obtener un premio repercute en gran medida al grupo y al mismo estudiante, consecuentemente va a tomar una actitud de querer ganar en todas las actividades porque necesita fortalecer su personalidad a través de la mejor enseñanza que es la perdida, pero no podrá relacionarse en actividades con compañeros que no tengan las mismas condiciones que él, de allí el problema, en hogar nos dicen que debemos ayudar y que no somos más que los otros, pero si en clase el maestro no logra fomentar los valores a través de los juegos estamos yendo en contra de las normas que plantea el proceso pedagógico educativo para el desarrollo integral en el individuo.

### **Aporte**

El presente trabajo tiene la finalidad de determinar la influencia de los juegos de competitividad en los valores morales de los jóvenes de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla, ya que muchos de estos estudiantes han perdido la esencia de dichos los valores. Los mismos juegos son los encargados de evaluar la situación, la determinación de un estudiante, la reacción que tiene al trabajar en un grupo que no es el que eligió, aspectos positivos y negativos. Los valores son los encargados de dirigir al estudiante en comportamiento, los valores ya mencionados vienen en conjunto y eso por eso la falencia de muchos estudiantes, por ejemplo, no se puede decir “soy respetuoso, pero miento para quedar bien”. Por eso el apartado de lo competitivo actitudinal con lo aptitudinal, van en conjunto como los mismos valores.

¿Por qué hablamos de los valores? Es necesario abordar este tema, ya que, permite al ser humano una sana convivencia con su entorno y cómo ellos pueden aportar a la sociedad, entonces es de gran importancia mencionar los valores como la Humildad, Tolerancia, Honestidad, etc.

La familia, principal pilar para formar los valores desde el hogar, pero dentro de los establecimientos educativos necesitan el incentivo para que sean empleados, es decir, no existe relación entre el individuo y su entorno; encerrados en una especie de burbuja que ha creado los tiempos de pandemia, de esta manera evitando que una persona pueda relacionarse con los demás, no porque no quieran, sino, porque no pueden, no se sienten a gusto relacionándose con otros. Aquí percibimos la falta de valores y diagnosticamos las falencias dentro el establecimiento y el uso de los valores.

Pues bien, los juegos competitivos permiten hacer una mejor observación y análisis de las conductas de los jóvenes, cómo se comportan en grupo, cómo se comportan de manera individual, en espacios cerrados y abiertos.

La investigación se realizó para dar a conocer la importancia del juego competitivo y la influencia para el manejo de los valores morales, ese contexto donde los estudiantes se relacionan para llevar a cabo una tarea, un simple juego nos deja ver la realidad de la competitividad, individualidad o trabajo colaborativo y el uso de los mismos valores para llevar a cabo el objetivo de la actividad. Ya sea para la sana convivencia dentro y fuera de las aulas o si existe resiliencia y no quieren o pueden relacionarse. Tafur (2015) que citó a Cortina (2014) menciona: “Todos los valores positivos son importantes para organizar una vida humana en condiciones, porque una existencia que no aspire a la alegría, a la utilidad, a la belleza, a la justicia o a la verdad tiene bien poco de humana” (pág. 16).

### **Beneficiarios**

El presente estudio tiene pretende beneficiar principalmente a los docentes de educación física de EGBS, los cuales tienen un propósito dentro de su vida laboral, guiar al estudiante es parte esencial de la docencia. Entonces ellos obtendrán a partir de esta investigación una guía con juegos que apoyarán el fortalecimiento de los valores. También esta investigación beneficiará a la población estudiantil, consecuentemente pasarán a un bachillerato donde los jóvenes ya tienen una formación de sus ideales de justicia y valores

### **Utilidad Teórica**

Dado este presente caso tiene una utilidad teórica basada justamente en sus dos variables, juegos competitivos y desglosando subtemas importantes, por otro lado, la variable valores morales, que pretende la fácil conceptualización y síntesis para el entendimiento de sus lectores.

### **Utilidad Práctica**

Al recabar la información bibliográfica y mediante conocimiento empírico se pudo reconocer las actividades que irían dentro de la guía didáctica, por consecuencia, se espera que el presente trabajo tenga gran utilidad práctica con los estudiantes que cursan la EGBS.

### **Utilidad Metodológica**

La utilidad metodológica de esta investigación tiene un aspecto relevante, debido a la manera en la que se llega a las conclusiones con los contrastes entre cuestionarios y ficha de observación, entonces contribuir a un análisis más concreto. Los lectores de este presente trabajo podrán basarse en el comportamiento de las personas ante cualquier tipo de juego, algunos tendrán como objetivo el ganar, el divertirse y otras solo participar en la actividad. Pues ahí tenemos muchas respuestas al uso de valores, porque podrán mentir, hacer trampa, individualizarse u organizarse.

### **Base legal**

#### **Constitución de la República del Ecuador**

En la Constitución de la República del Ecuador, Art. 26 (2008) se menciona que:

La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

En la sección cuarta Cultura y Ciencia que menciona el Art. 24 “Las personas tienen derecho a la recreación y al esparcimiento, a la práctica del deporte y al tiempo libre” (p.16).

En el artículo 27 menciona lo siguiente:

La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

### **Ley de Deporte, Educación Física y Recreación**

Ley de Deporte, Educación Física y Recreación reconoce en el Artículo 11 (2010):

De la práctica del deporte, educación física y recreación. - Es derecho de las y los ciudadanos practicar deporte, realizar educación física y acceder a la recreación, sin discrimen alguno de acuerdo a la Constitución de la República y a la presente Ley.

**Mientras Artículo 81 De la Educación Física** establece que:

La Educación Física comprenderá las actividades que desarrollen las instituciones de educación de nivel Pre-básico, básico, bachillerato y superior, considerándola como un área básica que fundamenta su accionar en la enseñanza y perfeccionamiento de los mecanismos apropiados para la estimulación y desarrollo psicomotriz. Busca formar de una manera integral y armónica al ser humano, estimulando positivamente sus capacidades físicas, psicológicas, éticas e intelectuales, con la finalidad de conseguir una mejor calidad de vida y coadyuvar al desarrollo familiar, social y productivo.

### **Línea de Investigación**

La línea de investigación enfocada se rige a un margen y proceso pedagógico encaminada a la lúdica y valores, puesto que es un factor que algunos docentes no lo realizan porque están enfocados en su planificación. Se tuvo la meta de analizar a los estudiantes y también a los docentes en el ámbito de juegos, por consiguiente, la observación con el objetivo de analizar sus valores y comportamientos ante los juegos competitivos.

## **Factibilidad**

La factibilidad de este trabajo se basa en los novenos EDGBS con toda su población, a los cuales se les presentó una encuesta y ficha de observación mientras que a la población docente una encuesta en medición para el conocimiento de los juegos competitivos.

## **Objetivos de Investigación.**

### ***Objetivo General***

Analizar los Juegos competitivos como medio para fortalecer los valores morales en estudiantes de noveno año educación general básica superior de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla de la Ciudad de Ibarra.

### ***Objetivos Específicos.***

- Diagnosticar los valores morales inmersos en las actitudes de los estudiantes en la participación ante actividades competitivas.
- Identificar los juegos competitivos que utilizan los docentes en la promoción de los valores morales en la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla.
- Proponer una guía didáctica de juegos competitivos que promuevan la generación de valores.

### ***Preguntas de investigación:***

- ¿Cuáles los valores morales inmersos en las actitudes de los estudiantes en la participación ante actividades competitivas?
- ¿Qué juegos competitivos que utilizan los docentes en la promoción de los valores morales en la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla?
- ¿Qué estrategias didácticas promueven los valores morales mediante los juegos competitivos?



## CAPÍTULO I

### 1. MARCO TEÓRICO

#### 1.1. Juegos competitivos

El juego competitivo es una estrategia lúdica, pues para Moncada, R. (2023) lo define como actividades en las que alguien es participe para alcanzar una meta. Mientras que Johnson (1981) desde su libro original afirma que esta categoría de juegos se acerca a los objetivos individuales, de manera que una o un grupo de personas pueden alcanzarlo a expensas de otros. El fracaso y el éxito de propio con el ajeno se relacionan, siendo que, dentro de esta estructura se integren los juegos de oposición (evitar que el rival consiga su objetivo); y los de cooperación, aunque no exista relación directa con la oposición, puede hallarse dentro de sí grupos ganadores y perdedores.

La competencia dentro del ambiente educativo es buena porque desempeña un propósito importante en la sociedad de hoy en día y se establece con la educación que imparten nuestros padre y educadores. Perrenoud (2004), establece que:

Para desarrollar esta competencia, el profesor evidentemente debe tener una cultura en didáctica y en psicología cognitiva. En resumen, debe interesarse por los errores, aceptarlos como etapas estimables del esfuerzo de comprender, esforzarse, no corregirlos («¡No digas eso, sino eso!»), sino dar al alumno los medios para tomar conciencia de ello e identificar su origen y superarlos. (p.25)

Principalmente se conoce que el ser humano tiene una personalidad e instinto ganador pero basada en la esencia de lo que se inculque dentro su hogar, es decir, quienes forman personas competitivas son nuestras familias. Si bien es cierto, el juego competitivo establece objetivo de ganar o perder, es necesario enseñar desde las pequeñas etapas, según los autores Velázquez, et al. (1995):

Los juegos competitivos no se consideran necesarios en la etapa de Educación Primaria, sin embargo, los profesionales de la Educación Física encuentran en ellos un medio motivante para ciertos alumnos que les permite alcanzar determinados objetivos motóricos. Esta razón los lleva a emplearlos en sus clases, a veces de forma indiscriminada. (p. 53)

Estos autores proponen que el sistema competitivo no debe ser un método para los niños de primaria, debido a las aptitudes individualistas que pueden generar y la dificultad en su desarrollo con el entorno y por ende social.

Los juegos competitivos nacen de una base del deporte que los docentes adaptan como juegos para ver el desarrollo que tienen los estudiantes ante dichas actividades, sin embargo, la implementación de una base competitiva dentro de los juegos para impulsar la participación ha sido un pilar frecuentemente utilizado, en cierta parte modelamos aptitudes individualistas.

#### 1.1.1. El juego en la educación

El juego en el proceso enseñanza-aprendizaje demanda un interés por parte de los receptores en este caso los estudiantes, pues esta estrategia lúdica proporciona el interés

participativo, y como actividades que se han presentado desde que tenemos uso de razón. Castillo (2022) nos menciona:

El juego es la primordial actividad a través de la cual el infante lleva su vida durante los primeros años de vida. Por medio de él, el infante observa e investiga todo lo que se relaciona con él de forma libre y espontánea. (pág. 13)

Es significativa la didáctica que use el docente en el empleo de los juegos para poder sobrellevar una clase pesada y teórica, por ello, el fin de los juegos dependerá del objetivo que el mismo maestro proponga en su actividad. Según Salas (2020) el juego se constituye como una metodología para la motivación y por ende mejoramiento de dentro las asignaturas para un aprendizaje significativo. En este caso el autor reconoce que el juego y la educación permiten a los estudiantes fortalecer sus habilidades que perfeccionan el aprendizaje con la participación de todo el grupo.

Se crea a un paradigma donde los padres son quienes generan la competitividad en los niños que se refleja en la misma familia y por ende en la escuela, siendo el docente de Educación Física quien indirectamente genera en los rivalidad y competencia cuando realiza actividades lúdico competitivas en su clase.

- **Importancia Del Juego Competitivo.**

Es cierto que el juego competitivo ha funcionado como motivador dentro de las actividades que propone el docente porque el ser humano siente la necesidad de sobresalir, cumplir metas y objetivos para culminar dichas actividades, sin embargo, Pérez J. (2002) menciona que “los deportes individuales producen más estrés que los deportes colectivos” (pág. 91), si bien es conocido las actividades competitivas son una derivación de algún deporte que los docentes adaptan para la diversión de los estudiantes, está en sus manos hasta donde quieren llegar con estos juegos, es decir, hasta qué punto llegar con dichas competencias; el alto grado de competitividad o el entretenimiento de los estudiantes.

Caraballo (2018) nos cuenta la importancia de dentro de los juegos competitivos es saber competir con nosotros mismo y así reconocer motivos los cuales la competición hace buena para los estudiantes:

- Seguridad y confianza.
- Valor del esfuerzo.
- Afrontar riesgos.
- Perder el miedo a competir.
- Aprender a perder.
- Perseverancia
- Resiliencia.
- Rendimiento escolar.

Si bien sabemos los juegos en general contienen sus de clasificaciones, debemos conocer sus dimensiones en el campo que nos compete, Velázquez et al. (1995) menciona:

Cada una de las estrategias se corresponde con un tipo de juego, clasificándolos en función del grado de competición en: cooperativos (sin competición), competitivos individuales y competitivos colectivos (...) se tiende a considerar el hecho de ganar o perder como exclusivos de los juegos competitivos, algo que tampoco es cierto. (p. 53)

Por lo que dentro de esta investigación se dio paso al ámbito competitivo y dio hincapié a los juegos competitivos cooperativos y juegos de oposición, ya que los juegos competitivos individuales que nombra el autor no se pueden hacer un definitivo contraste debido a que no existiría con quién de la comparación en los valores.

### **1.1.2. Características del juego competitivo**

El juego competitivo si bien pudimos comprobar es el principal instigador hacia el egocentrismo y que evade los valores dentro de los espacios educativos, no siempre va a efectuarse de la misma manera con todos sus competidores.

Para entender y aplicar juegos competitivos los docentes deben estar claros en qué quieren conseguir con el estudiantado, fortalecer valores, fortalecer personalidad, trabajo inclusivo o colectivo, etc., Algunos autores proponen que los juegos competitivos solo orientan a una personalidad fría y egocentrista, por lo que, para unos la competencia genera odio parcial y para otros impulsa el trabajo en equipo. Como Moncada (2023) reflexiona cuando dice que es fácil implementar este tipo de juegos, así mismo, es fácil que aparezcan los aspectos negativos.

- **Juego cooperativo.**

Los juegos cooperativos o colaborativos permiten la sana diversión entre ambos bandos, los estudiantes que prefieren el entretenimiento sin presión del resto y el otro proveniente a los estudiantes que quieren ganar. El juego cooperativo resulta estar mucho más apegado al factor valores e inclusión. Según Rojas (2009) citado por Quilca (2020) define al juego cooperativo como “aquella actividad lúdica en la que la cooperación es la única forma de interrelación de sus participantes y en la que intentan alcanzar un objetivo común mediante la acción coordinada de todos, sin que nadie quede discriminado, eliminado o derrotado” (p.14)

Es decir, promueve el trabajo en equipo, sin distinción y es voluntario, por lo que no existe riesgo de algún tipo de maltrato verbal o físico.

Virginia (2022) menciona que son actividades donde prima la lúdica sobre la competencia y destacan los valores en trabajos de grupos grandes, de esta manera evitar cualquier tipo de frustración ante una pérdida en los juegos, así mismo cualquier tipo de presión por el grupo. “Las personas juegan con las demás no contra las demás. Juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a las otras. Buscamos la participación de todas. Damos importancia a metas colectivas y no a metas individuales.” (Arranz, 2007, pág. 4)

- **Juego de oposición.**

Los juegos de oposición nos llevan a un marco procedimental en donde los participantes (grupal o individual) tienen que interferir o como su nombre lo menciona oponerse al objetivo



del adversario Velázquez y otros (1995) mencionan que los juegos de oposición dentro de los juegos competitivos están siendo confundidos en su concepto porque los juegos de competición tienen una oposición por el simple hecho que se busca el objetivo ganar, por otro lado, no todos los juegos de oposición tienen que ser competitivos.

Este contraste lúdico nos permite reflexionar, puesto que, trabajar en el ámbito competitivo se ha establecido con una norma básica que es ganar, sin embargo, podemos modificar las reglas dentro del mismo juego para que sea placentero para todos, buscando como se mencionó antes la oposición sin necesidad de la competición.

### **1.1.3. El juego competitivo vs el campeonismo**

- **Individualidad dentro el juego.**

Se habla de la individualidad haciendo énfasis en las conductas que tienen los estudiantes trabajando de manera colaborativa, es decir, el comportamiento presente en la participación en conjunto con sus compañeros dentro de las actividades que proponen los docentes, se reconoce cierto grado de actitudes como puede ser la falta de respeto hacia sus mismos pares, rechazo hacia las ideas que proponen o el repudio hacia las condiciones individuales de sus compañeros.

Si bien es cierto los juegos se asocian a la recreación, en algunos casos se proponen objetivos como lo son campeonar o evitar que el rival complete su misión. Como Chango (2021) enfatiza que cada periodo de nuestra vida y gracias a los factores externos (familia, amigos, etc.) afectan directamente a la adquisición de personalidad. Tomando en consideración lo argumentado, nuestro entorno es quien desarrolla a nuestra identidad, pues si ponemos un ejemplo práctico los padres son quienes impulsan a ser mejores, a formarnos con valores y específicamente toman las riendas que nuestras actitudes y aptitudes.

- **Rivalidad entre compañeros.**

Retomando el aspecto competitivo lo más probable es que hayamos escuchado por muchos jóvenes, “yo te gano”, “mi equipo es mejor” o por parte de los docentes “tú no puedes hacer eso”, estamos claro que podemos partir por dos puntos importantes la rivalidad que genera un entorno con compañeros competitivos y docentes quienes retan a los estudiantes a realizar actividades ya sea por generar un impulso en su desempeño o para traten hacerlos competir entre su grupo. El campeonismo va tomar conciencia cuando el joven se dé cuenta que ganar hace resaltar sobre el resto.

## **1.2. Valores morales**

Antes de contextualizar los valores morales se acotará que los valores son un punto clave en la dirección de la formación del ser humano, pues su construcción dentro de cada individuo se establece dentro y fuera del hogar, los cuales también nos preparan para sobrellevar el contexto de la vida social, para Pérez (2019):

Los valores son la brújula que guía las acciones del ser humano, marcando un norte por el cual transitar, son aquellos aspectos inherentes a la persona, que dan la pauta

fundamental para su desempeño en cualquier escenario donde le toque trabajar o actuar. (pág. 13)

Los valores son etiquetas que demuestran al mundo quienes somos, el progreso en cuanto a “saber ser” y revelan nuestra reacción ante las adversidades y prosperidad, puesto que, el ser humano siempre refleja su propio ser cuando tienen en cuenta dichos factores ya sea de riesgo o felicidad.

“Los valores morales pueden entenderse como un producto cultural, dado que los seres humanos desarrollan criterios de acción para resolver necesidades. Los valores, en consecuencia, serían las direcciones constantes que adoptan las personas en sus comportamientos” (Porta & Flores, 2012, pág. 44). Los autores proponen que los valores morales forman parte del fenómeno sociocultural, al mismo tiempo que se establecen de acuerdo al contexto moral, como ejemplo tenemos los valores morales de una familia evangélica no son los mismos que los valores de una familia católica.

Según Damaris (2015):

Todos los valores morales se desarrollan y perfeccionan a través de la experiencia de las vivencias de cada persona y de la misma manera lleva al ser humano al bien moral, reconocer que los valores morales perfeccionan al hombre teniendo en cuenta las acciones positivas que este realice en su vida diaria.

- **La Ética Vs La Moral.**

La moral es un amplio objeto de estudio bajo la supervisión de la ética, pues lo que algunos consideran inmoral para otros dejó de serlo y va trascendiendo con el tiempo y la cultura, como ejemplo de esto es la homosexualidad. “El relativismo moral sostiene que cada cultura o cada individuo tiene su propio sistema de valores y que estos van cambiando (...) Platón sostenía que cada ser humano debe descubrir lo que verdaderamente es bueno y bello” (CuriosaMente, 2020).

La relación y claro ejemplo de esto es la historia de Robin Hood quien robaba a ricos para dárselo a los pobres. Pues según su moralidad se direcciona a quitarle a los que más tienen y equilibrar la sociedad tomándolo como bueno. Sin embargo, la ética establece un rasgo mucho más macro, es decir, proporciona una vista más universal que establece que robar está mal sea cual sea la razón.

Etecé (2019) hace referencia a que los Valores Éticos van dirigidos al comportamiento humano porque la ética es disciplina filosófica en distinción de lo correcto y lo incorrecto. Mientras los Valores Morales corresponde a la distinción de lo bueno y lo malo direccionado por la cultura de una sociedad y también pueden ser cambiantes debido a que van trascendiendo en cualquier ámbito social. Segundo, J. (2023) afirma los siguientes tipos de Moral:

- Moral Laica
- Moral Religiosa
- Moral social
- Moral individual

- Moral fundamental
- **Importancia De Los Valores.**

La importancia de los valores es a gran medida el saber cómo reaccionar ante el contexto, y sobre todo nos facilitará la comprensión dentro ámbito social como el buen vivir no solo con las personas, sino, como todo lo que nos rodea.

Se pudo esclarecer que no todos los valores poseen importancia en el mismo sentido en el que se encuentren. Ya que de acuerdo a cada realidad los valores se muestran con el mismo significado, pero talvez para algunas personas no tenga la importancia necesaria. (Tafur, 2015, pág. 16)

La importancia de los valores dependerá de la estimación o reconocimiento que le dé el propio ser humano como tal, es decir, depende aprendizaje significativo que se les haya dado. Por ejemplo, el hablar de la honestidad con una persona que se he dedicado toda su vida robar.

- **Educación en Valores.**

La familia es el vínculo emisor de los valores y a partir de este factor podemos recalcar la belleza es subjetiva de cada persona, pero ¿por qué los docentes son quienes se esmeran en enseñar con valores si el principal transmisor es la familia? Según Gluyas, R. et al. (2015) determina que:

quienes facilitan el proceso de formación de los alumnos deben contemplar dos elementos fundamentales (valores y actitudes), para que los alumnos lleguen a ser personas íntegras y no sólo profesionales de su disciplina con alcances en el plano individual, alejados del sentido humano de la vida (...) es momento de que la institución educativa esté consciente de que no sólo se deben transmitir y aplicar conocimientos, sino que es fundamental el fomento de valores y actitudes. (p. 10)

Díaz, A. (2006) infiere que “el docente es concebido como un modelo valoral para el estudiante. El alumno se enfrenta a un serio problema ante algunos comportamientos de los docentes” (p. 5).

- **Formación de un Estudiante Holístico.**

La formación holística forma parte dentro del ámbito de los valores, debido al paradigma que engloba dicho enfoque integral, que trata de abarcar todo respecto al área educativa y a los factores emocionales que involucran a los valores. Para Valdés et al. (2021) la formación integral de las personas le permite la comprensión amplia donde se está desarrollando, los problemas causas y consecuencias de lo que acontecen con la integridad se busca el raciocinio, sentir y actuar ante los problemas, de esta forma desarrollar la vía para la sostenibilidad, inclusión y visión más allá del futuro. (p. 18)

### **1.2.1. Moral laica**

Este tipo de moral no demanda a las personas a seguir ningún tipo de religión. “Defiende la interpretación libre de los grandes valores fundamentales. La interpretación libre dentro de unos márgenes: por ejemplo, justicia significa igualdad y libertad” (CAMPS, 2015, pág. 37).

La moral laica se pronuncia más a un contexto mucho más abierto contrario a lo que la religión promulga.

- **Justicia.**

Este valor es importante debido al tipo de sociedad que se está formando; niños, jóvenes y adultos que hacen trampa para culminar un proceso, objetivo, ganar un mérito, sin embargo, este valor tiene más enfoque en los ideales morales de una persona, como menciona Yarce, J. (2009) es un valor que busca como tal la justicia como sistema regulador para una sana convivencia, que en su significado subjetivo a lo que se enfoca es plano moral de las personas brindar la igualdad que se merecen (p. 167).

Hay énfasis en los valores que promueven el buen vivir dentro de nuestra sociedad y la justicia no está por demás decir que responsabiliza nuestras acciones hacia los demás y corresponde a la estructura con parámetros morales.

- **Igualdad.**

La igualdad corresponde a los escenarios donde se decía que el hombre es superior a la mujer, ser clasista, racista y muchos otros ejemplos. Sin embargo, ese pensamiento ignorante todavía tiene pequeños seguidores. Sin embargo, no solo hace referencia a la igualdad de género, sino, a la igualdad de oportunidades que tienen todos los individuos. Por otro lado, Cejas et al. (2016) quien recita una frase de Aristóteles “parece que la justicia consiste en igualdad y así es, pero no para todos sino para los iguales y la desigualdad parece ser justa y lo es en efecto, pero no para todos sino para los desiguales” (s/p).

### ***1.2.2. Moral religiosa***

Se determina por una tradición religiosa que se rige los mandatos esclarecidos por los dioses de cada una escribieron (mandamientos). Haciendo que cada religión vea por el bien de su propia población. CAMPS (2015) establece que la moral religiosa justifica la existencia de un ser sobre natural quien rige las riendas de lo que se debe hacer en este caso un Dios que decide lo que es bueno o malo, y esa moral se basa en lo que se menciona en textos bíblicos o sagrados (p.36).

Por otro lado, Velasco (1994) menciona la moral se adapta a los tipos de religión que existen mientras que cada una de ellas definen que normas son buenas o malas (p.45). Las normas que establece la religión son directrices por mandatos divinos, pues según el tipo de religión se promulga que son buenos actos o que se está haciendo mal.

- **Fe.**

“Lo primero es comprender que la fe es un valor protagónico en la vida humana, y no solo en relación con los sistemas de creencias religiosas.” (Equipo , 2023). Pues para muchas personas la fe es un direccionamiento hacia lo bueno, es decir, son influidos por lo que se menciona en su credo.

### ***1.2.3. Moral fundamental***

Para Segundo (2023) “tiende a ser universal y tiende a juzgar los elementos más básicos del ser humano”. Este tipo de moral está en un concepto más abierto sobre lo bueno y lo malo, es decir, no está afiliada a ningún otro tipo como ya se mencionó es universal.

“La Moral Fundamental se ocupa de los principios éticos más generales y comunes sobre los que descansan las nociones y argumentaciones particulares, por ejemplo, de la bioética, de la moral social, etc.” (Carrasco, 2017, pág. 912)

- **Solidaridad.**

Los valores que se tomaron en cuenta y fueron evidenciados en un libro clásico de Orozco (2002) El progreso de la humanidad se ve difundido como objetivo mutuo de llegar un punto y avanzar hacia un propósito; nos impulsó a trabajar juntos, la solidaridad permitió trascendentalmente cumplir avances tanto como en la civilización (resiliencias contra la guerra, envidia, etc.) como en la tecnología y la ruptura de los estereotipos culturales. Pues la unión para llegar a un fin puede ser de manera negativa, la solidaridad evade eso para cambiar al mundo, hacerlo un sitio llevadero con personas que nos permitan tener un buen espacio inclusivo en la sociedad. (p.46)

- **Integridad.**

La integridad es paradigma debido a todo lo que engloba dentro de sí.” La integridad, palabra que deriva del latín integer que significa “entero”, hace referencia a la denominación que se le da a una entidad que está completa, que posee todas sus partes intactas y que se desempeña de manera correcta.” (Etecé, 2020). Por otro lado, la Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito UNODC (s.f) afirma que:

La integridad es la práctica de ser una persona honesta, respetuosa, adherirse a nuestros valores y tomar sistemáticamente decisiones positivas, incluso cuando nadie esté mirando. Mientras que la honestidad se refiere al acto de ser veraz, la integridad es el acto de actuar de acuerdo a los principios.

#### **1.2.4. Moral social**

Almeida (2020) hace referencia al filósofo Hume quien reconoce que la moral social disminuye el orgullo, egoísmo y agresión del hombre hacia los otros, reforzando la cooperación. Este autor propone que este tipo de moral está enfocada en el desarrollo de un ambiente sano y con principios que apoyan la interacción. “Es un eclipse total para quienes no comparten el llevarse bien con el prójimo” (Sierra, 2019)

- **Respeto.**

El respeto desde un punto de vista neutral pueda acarrear dentro su contexto a otros valores, pero la definición que nos da Orozco (2002) es la base de la sana convivencia y donde tomamos en cuenta los derechos de cada individuo que propone a cada persona una vida digna; ofrece el respeto mutuo y propio que va más allá de solo respeto por las personas, es decir, lo que nos rodea (animales, dogmas o cosas). (pág. 94).

- **Tolerancia.**

Consideramos las diferencias de nuestro entorno en el que nos desarrollamos, estamos prestos a escuchar las diferentes opiniones de nuestros pares. Para Equipo editorial, Etecé (2022) posee un aspecto común admitir y soportar las diferencias. Por otro lado, se considera un valor que engloba muchos conceptos que pueden estar inmersos entre el respetar las diferencias de las personas.

### ***1.2.5. Moral individual***

Esta moral está apoyada en un marco subjetivo debido a que es la persona quien expone su propia libertad. “Manifiesta la aproximación personal, singular e individual que cada quien tiene hacia los conceptos de lo bueno y lo malo.” (Segundo, Moral, 2023). Mientras que Homu Medicus (2023) afirma que “La moral individual mantiene siempre algún grado de tensión con la moral de la sociedad”. Las personas transmiten sus juicios interiores para la sociedad que corresponden a la moral individual, mientras que la moral social es el entorno actuando sobre las personas.

- **Humildad.**

La humildad debe ser expuesto como el valor más alto debido a que engloba a muchos otros dentro de sí mismo, propone una sana integridad y convivencia, mucho más allá de la sencillas promueve los nexos con nuestro entorno. Equipo editorial, Etecé (2022) declara este valor como el desapego por lo material y se desarrolla como la ayuda al prójimo, considerandose una virtud importante para vivir en la sociedad puesto que una persona humilde no es egoísta, ni egocéntrica, es una persona que se centra en lo objetivo más que en lo subjetivo.

Este valor nos hace enfrentar la correlación entre estudiantes y maestros que infiere que ninguno es superior en el ámbito educativo, esta nueva escuela deja a un lado la tradicionalista (dictado y mandatos) donde el maestro ahora es participe de sus propias actividades y moldear la ejecución de las misma para que los estudiantes tengan más comprensión. Algo de lo que estamos seguros es que el estudiante es el centro del aprendizaje.

- **Honestidad.**

Se consigan como uno de los valores más importantes dentro de cualquier tipo de organización incluyendo la familia debido a que se considera ético e indispensable. Mientras, Rabotnikof, V. (2024) propone que se considera honesta a la persona que es sincera con los demás, puesto que este valor reúne estos atributos: honradez, decencia, justicia, y franqueza, resalta por el simple hecho de poner lo justo por encima de los beneficios propios. Yarce, J. (2009) en su libro establece que para comprender el valor debemos saber que una persona no puede ser más o menos correcta, más o menos honesta o casi honesto pues una persona con este tipo de característica es conciliada como directa y franca, un claro ejemplo es una persona creyente que tiene una pensamiento absoluto en el que Dios es testigo de sus actos (...) por lo que una persona honesta es quien basa sus conductas en su creencia y su estimación en el caso de pertenecer en un cargo de liderazgo, que es seguido por el grupo debido a su virtud. En el caso de una afán deportivo o juegos la deshonestidad está explícita en la ruptura de las reglas o usa de sustancias de algún tipo (pág. 162).

### **1.3. Bases teóricas**

#### ***1.3.1. Teoría de Aprendizaje Sociocultural de Lev Vygotsky***

No es de sorprenderse de la cantidad de autores y psicólogos que se involucran en el ámbito educativo que uno de los favoritos dentro de este ámbito es Lev Vygotsky y su teoría del aprendizaje a través del conexión y relación del individuo con la sociedad hablando respectivamente de lo educativo-pedagógico. Papalia y otros (2010) mencionan a Vygotsky quien planteaba que los niños aprenden con interacción social de manera activa, con actividades compartidas donde puedan administrar las experiencias (culturas) de otras personas, donde también promueva que la interacción con las personas adultas ayuda a mejorar el aprendizaje de los niños. (pág. 32)

#### ***1.3.2. Teoría del aprendizaje social de Albert Bandura.***

Cuando un individuo es infante tiene como propósito imitar los gestos de sus padres, esto es lo que la diferencia de la teoría sociocultural de Vygotsky, por otro lado, en la teoría social se habla sobre aprendizaje por observación (pasiva). “La teoría clásica del aprendizaje social sostiene que las personas aprenden conductas que aprueba la sociedad por observación o imitación de modelos” (Papalia y otros, 2010, pág. 30)

#### ***1.3.3. Axiología según Scheler***

Hablar de la axiología nos lleva a conocer la dimensión de los valores y su trascendencia dentro de del esquema humano, pues Jaume et al (2019) menciona que Max Scheler realizó fue una distinción en las esencias de lo que es tangible, real o existente, donde influye la motivación de cada individuo y lo que cada uno interpreta de manera espiritual (pág. 133). El aporte de este autor es formalizando un concepto más claro sobre los valores y la moral.

## CAPÍTULO II

### 2. MATERIALES Y MÉTODOS

#### 2.1. Tipo de Investigación

Para realizar este proceso investigativo que abarcó los juegos competitivos y los valores, se propuso en un enfoque mixto debido al desarrollo de la misma y la aplicación los dos instrumentos en obtención y recolección de datos de los jóvenes y docentes, Ñaupas et al. (2018) señala este enfoque pretende la conjugación de la investigación cuantitativa y cualitativa. Sin embargo, se empleó un diseño no experimental debido que no hubo manipulación de variables. Pues la finalidad de esta investigación es de carácter descriptivo porque que su objetivo es analizar si los juegos competitivos influyen en los valores morales.

##### 2.1.1. *Investigación de Campo*

Para Noruega (2020) mencionan que permite extraer datos de mismo ambiente del que se va a trabajar. Este tipo de investigación nos propone investigar en el lugar de los hechos, por lo que se trabajará en la misma Unidad Educativa, en su mismo contexto y presenciar el fenómeno investigativo, mediante la herramienta de la encuesta que se realizará con los jóvenes de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla.

##### 2.1.2. *Investigación Descriptiva*

Este tipo de investigación no solo nos permitirá la adjunción de datos e información sobre todo de características en procesos sociales y dar propuesta dentro de la guía para mejorar el funcionamiento de la misma estructura a investigar en este caso los novenos años. Lo que se busca es especificar las propiedades, características y perfiles de personas, grupos, objetos o fenómenos, es decir, recolectar la información de manera independiente sobre los conceptos de las variables a trabajar (Sampieri et al., 2010).

##### 2.1.3. *Investigación Bibliográfica*

Este tipo de investigación nos facilitó el desarrollo del proyecto en el apartado conceptual del marco teórico debido a las fuentes primaria y secundarias, en este caso lo que los pilares bibliográficos fueron por trabajos de tesis, masterados y doctorados, libros, y revistas. Para Sampieri et al. (2010) es:

Una fuente muy valiosa de datos cualitativos son los documentos, materiales y artefactos diversos. Nos pueden ayudar a entender el fenómeno central de estudio (...) sirven al investigador para conocer los antecedentes de un ambiente, las experiencias, vivencias o situaciones y su funcionamiento cotidiano. (p. 433)

##### 2.1.4 *Diseño no experimental*

En este concepto se retorna a los antes mencionado, debió a que no existió manipulación de variables. Siendo así que se reconoció los valores inmersos en los estudiantes mientras juegan.

- *Corte Transversal*



Se denomina así debido a que la aplicación de un instrumento es al instante una sola vez, mientras que a diferencia de un corte longitudinal que necesariamente debe aplicar un pretest y un post test. Como lo afirma Sampieri et al. (2010) las investigaciones transeccionales pretenden la recolección de información en un momento único.

## **2.2. Métodos de Investigación**

En la presente investigación se utilizarán los métodos:

### **2.2.1. Método Deductivo**

La deducción es un método muy importante debido a la extracción de conclusiones desde las variables. “Consiste en obtener conclusiones particulares a partir de la ley universal” (Moguel, 2005, pág. 29). Mientras Gómez (2019) reconoce que se caracteriza por tener conclusiones por deducción verdaderas si los supuestos de los que se origina también lo son. Por lo que este método no permitió generar conclusiones en base a los objetivos y el marco teórico.

### **2.2.2 Método Inductivo**

Para una investigación lo primordial es empezar desde una base particular, esto nos permitió dar paso al análisis de datos paralelo tras paralelo tanto en la ficha de observación como en las encuestas aplicadas a los alumnos. Explorar y describir, y luego generar perspectivas teóricas.

Por otro lado, Gómez (2019) nos afirma que este es un proceso de sistematización que parte de resultados particulares para concretar un razonamiento general. Este tipo de investigación en conjunto con el deductivo tienen un mismo propósito, pero diferente procedimiento.

### **2.2.3 Método Analítico**

Lo que se pretende es resolver las preguntas de investigación y mediante un raciocinio descomponer algunos fenómenos inmersos y permitió analizar los datos tabulados de las encuestas. Para Rodríguez, A. y Pérez, A. (2017) es un proceso lógico que pretende la descomposición de un todo a lo particular y sus cualidades, analizar el comportamiento de cada parte, sin embargo, la síntesis es un proceso contrario que va de las partes para descubrir las relaciones y características generales, el análisis se produce con la síntesis de la característica y propiedades de cada partícula al todo, mientras la síntesis se realiza desde la base de un resultado producido por un análisis. (p. 182)

### **2.2.2. Método Sintético**

Este método permitió hacer una síntesis breve de los datos recopilados, con carácter progresivo, relacionando hechos investigados para la formación de teorías para reconstruir todo a partir del método analítico (Gómez, 2019, pág. 16). En este caso este tipo de investigación permite hacer una síntesis basada en los análisis de lo extraído en base a investigaciones previas, recopilación de datos cuantitativos y realizar conclusiones.

### **2.2.4. Método Estadístico**

El método estadístico fortalece la credibilidad de la investigación, como menciona Ñaupas et al. (2018) la estadística origina rudimentos sobre variables, hipótesis, población, muestra, por lo que se requiere que toda investigación tenga un plan de análisis estadístico. Pues, para esto existen herramientas que nos ayudan a simplificar el trabajo estadístico como lo es el SPSS.

## 2.3. Técnica e instrumentos de investigación

### 2.3.1. Encuesta:

Esta técnica que va de la mano con su instrumento que es cuestionario, facilitará el conteo cuantitativo de los estudiantes, dependiendo de las preguntas que se vayan organizando con respecto a los juegos y valores. Con ello aclarar los factores que inhiben a los estudiantes de disfrutar las clases de educación física o sienten presión del resto al introducirse a un esquema competitivo, empleando con mucha factibilidad preguntas con respuestas cerradas las cuales con la escala de Likert serán tabuladas con exactitud.

- **Instrumento Cuestionario.**

El cuestionario se aplicó a estudiantes y sus formadores, pues fue necesario hacer un contraste de ambos para definir las conclusiones. El cuestionario para los estudiantes constó de 9 preguntas con escala de Likert, por consiguiente, el cuestionario formulado para los docentes con 8 preguntas con escala de Likert, el objetivo que tuvieron estos cuestionarios es recolectar información que pueda ser cuantificada y contrastada. Para ellos como herramienta base se utilizó la plataforma de Google Forms y llevar a cabo una recopilación más rápida de los datos.

### 2.3.2. Observación

La observación directa es una técnica muy importante que permite hacer un contraste entre lo que los adolescentes responden en el cuestionario y lo que se refleja en los juegos, puesto que, los juegos que implementó el docente sirven para ver la variable valores.

- **Instrumento Ficha de Observación.**

La ficha de Observación constó de 11 ítems, los cuales dos mencionaron dimensión cooperación e intensidad de competitividad, mientras, los otros ítems estaban enfocados en las dimensiones de la variable valores morales. Cada paralelo fue valorado con escala de Likert para su debido contraste con las encuestas segmentadas de cada paralelo.

### 2.3.3. Instrumento SPSS

Gracias este software se digitalizó los datos obtenidos en las encuestas de Forms, ya que, solo se importaron los datos al SPSS para obtener análisis descriptivos, la generación de tablas de frecuencia y gracias a la segmentación de variables se pudo conseguir un análisis de datos minuciosamente detallados.

## 2.4. Matriz de relación

**Tabla 1**

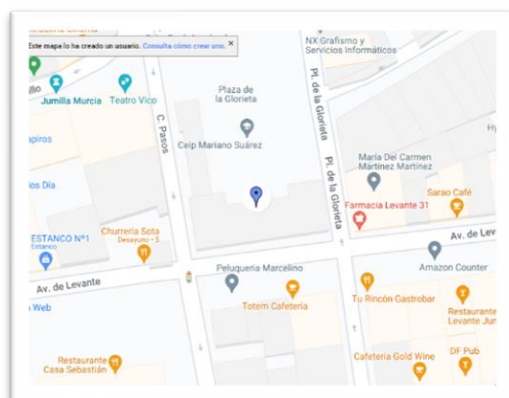
*Matriz de Categorización de Variables.*

Objetivos de diagnóstico	Variable	Indicadores	Técnicas	Fuentes de información
Diagnosticar los valores morales inmersos en las actitudes de los estudiantes en la participación ante actividades competitivas.	(V.D) Valores morales	-Ética vs la Moral -Importancia de los valores -Moral Laica -Justicia	Encuesta	Profesores

		<ul style="list-style-type: none"> <li>-Igualdad</li> <li>- Moral Religiosa</li> <li>-Fe</li> <li>-Moral social</li> <li>-Respeto</li> <li>-Tolerancia</li> <li>- Moral individual</li> <li>-Humildad</li> <li>-Honestidad</li> <li>-Moral fundamental</li> <li>-Solidaridad</li> <li>-Integridad</li> </ul>		
Identificar los juegos competitivos que utilizan los docentes en la promoción de los valores morales en la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla.	(V.I) Juegos competitivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>-El juego en la educación</li> <li>-Importancia del juego competitivo</li> <li>-Características del juego competitivo</li> <li>-Juego Cooperativo</li> <li>-Juego De Oposición</li> <li>-El juego competitivo vs el Campeonismo</li> <li>- La Individualidad Dentro Los Juegos</li> <li>-Rivalidad</li> <li>Entre Compañeros</li> </ul>	Encuesta -Ficha de observación.	Estudiantes

## 2.5. Población.

La población está establecida por los estudiantes del 9° año de EGB de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla, ubicada en la ciudad de Ibarra, posee 1210 estudiantes.



*Ilustración 1: Ubicación de la Unidad Educativa Mariano Suarez Veintimilla. Foto de Google Maps*

### 2.5.1. Participantes

**Tabla 2**

*Población*

Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla.	Estudiantes	A- 20
		B- 19
		C- 25
		D-19
	Docentes	6
Total		89

*Fuente: Autoría propia*

- *Especificación de la población estudiantil a trabajar*

**Tabla 3**

*Población estudiantil.*

Paralelo		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
A	a) Femenino	5	25,0	25,0	25,0
	b) Masculino	15	75,0	75,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	
B	a) Femenino	7	36,8	36,8	36,8
	b) Masculino	12	63,2	63,2	100,0
	Total	19	100,0	100,0	
C	a) Femenino	13	52,0	52,0	52,0
	b) Masculino	12	48,0	48,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	
D	a) Femenino	15	78,9	78,9	78,9
	b) Masculino	4	21,1	21,1	100,0
	Total	19	100,0	100,0	

*Fuente: Autoría propia*

## 2.6 Procedimiento Y Análisis De Datos

Tras finalizar la contextualización en el marco teórico, se planteó la aplicación de las encuestas a los estudiantes y por consiguiente a los docentes, sin embargo, se realizó una solicitud previa al distrito para la aprobación de dichos instrumentos a la institución educativa, posterior se obtuvo la solicitud y se pudo llegar a un acuerdo con las autoridades de la institución, entonces se llevó a cabo el análisis de las encuestas para después aplicar la ficha de observación para realizar su debido contraste entre encuesta y ficha de observación.

## CAPÍTULO III.

### 3. Resultados y Discusión

#### 3.1. Resultado De Encuesta Aplicada A Los Estudiantes De 9no Año EGBS De La Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla.

Para ello con una regla de tres simple se calculó que el 48,2% (40) de que respondieron los cuestionarios eran de género femenino y el y el 51,8% (43) fueron género masculino.

##### 3.1.1. Paralelo A

**Tabla 4**

1- *¿Cree que participar dentro los juegos competitivos promueven una relación justa entre compañeros?*

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	2	10,0
En desacuerdo	1	5,0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	10,0
De acuerdo	8	40,0
Totalmente de acuerdo	7	35,0
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100,0</b>

*Fuente: Autoría propia*

#### **Interpretación**

Dentro de los datos arrojados por el software SPSS establece que más de la mitad de los estudiantes del paralelo A reconoce que los juegos competitivos promueven una relación justa, mientras una pequeña parte no acepta esta afirmación.

**Tabla 5**

2- *¿Considera que una mujer tiene las mismas condiciones que un hombre para jugar?*

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	2	10,0
En desacuerdo	2	10,0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	5,0
De acuerdo	1	5,0
Totalmente de acuerdo	14	70,0

Total	20	100,0
-------	----	-------

*Fuente: Autoría propia*

### Interpretación

Un gran porcentaje de los alumnos de noveno consideran que las mujeres tienen las mismas condiciones para desenvolverse en los juegos, por otro lado, un porcentaje mínimo contradice esta afirmación.

#### Tabla 6

3- ¿Influye la fe en su toma de decisiones cuando juega?

	Frecuencia	Porcentaje
En desacuerdo	1	5,0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	7	35,0
De acuerdo	9	45,0
Totalmente de acuerdo	3	15,0
Total	20	100,0

*Fuente: Autoría propia*

### Interpretación

En cuanto a esta pregunta los estudiantes de noveno paralelo A reconocen que sus creencias influyen en la toma de decisiones, mientras una persona está en desacuerdo con lo mencionado.

#### Tabla 7

4- ¿Los juegos competitivos crean ambientes de agresivos donde se inhibe el respeto?

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	4	20,0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	6	30,0
De acuerdo	8	40,0
Totalmente de acuerdo	2	10,0
Total	20	100,0

*Fuente: Autoría propia*

### Interpretación

Los estudiantes del paralelo A afirman que los juegos competitivos generan un ambiente sin respeto y una cuarta parte de afirma que si hay un ambiente de respeto dentro de estos juegos.

**Tabla 8**

5- ¿Piensa que los juegos deben ser un espacio donde no importen las diferencias individuales?

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	1	5,0
En desacuerdo	1	5,0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	5,0
De acuerdo	2	10,0
Totalmente de acuerdo	15	75,0
Total	20	100,0

*Fuente: Autoría propia*

### Interpretación

En este punto los estudiantes de novenos paralelo A en su mayoría aclaran que no importan las diferencias cuando de juegos se tratan, sin embargo, solo una persona está clara en afirmar que si importan las diferencias de sus compañeros dentro de los juegos.

**Tabla 9**

6- ¿Consideras que la humildad es el rasgo esencial que se demuestra al ganar dentro de un juego?

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	2	10,0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	5	25,0
De acuerdo	5	25,0
Totalmente de acuerdo	8	40,0
Total	20	100,0

*Fuente: Autoría propia*

### Interpretación

Más de la mitad estudiantes de noveno A proponen que la humildad es el valor que sobre sale cuando se gana, mientras dos unidades encuestadas contradicen totalmente esta afirmación.

**Tabla 10**

7- ¿Haría o diría una mentira para ganar dentro de un juego del que depende una nota?

	Frecuencia	Porcentaje
--	------------	------------

Totalmente en desacuerdo	13	65,0
En desacuerdo	2	10,0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	5,0
De acuerdo	3	15,0
Totalmente de acuerdo	1	5,0
Total	20	100,0

*Fuente: Autoría propia*

### Interpretación

De acuerdo con esta pregunta más de la mitad estudiantes de este paralelo A aseguran no realizar trampas o decir mentiras para ganar, pero un porcentaje minúsculo contradicen esto, reconociendo que si lo haría para ganar dentro de un juego.

### Tabla 11

8- ¿Ayudaría a su “rival” si presenta dificultad en hacer alguna actividad?

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	3	15,0
En desacuerdo	3	15,0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	10,0
De acuerdo	8	40,0
Totalmente de acuerdo	4	20,0
Total	20	100,0

*Fuente: Autoría propia*

### Interpretación

En esta pregunta que se evalúa el valor solidaridad una quinta parte de los estudiantes de noveno paralelo A aseguran ayudar a un contrincante mientras menos de una cuarta parte responden que contundentemente que no lo harían.

### Tabla 12

9- ¿La integridad dentro de los juegos contribuye a una experiencia positiva dentro de los mismos?

	Frecuencia	Porcentaje
--	------------	------------



Totalmente en desacuerdo	1	5,0
En desacuerdo	1	5,0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	10,0
De acuerdo	7	35,0
Totalmente de acuerdo	9	45,0
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100,0</b>

*Fuente: Autoría propia*

### **Interpretación**

En su mayoría los estudiantes de noveno paralelo A concuerdan que la integridad aporta experiencia positiva dentro de los juegos, mientras, una unidad encuestada contrasta la afirmación antes mencionada.

#### **3.1.2. Paralelo B**

##### **Tabla 13**

*1- ¿Cree que participar dentro los juegos competitivos promueven una relación justa entre compañeros?*

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	4	21,1
En desacuerdo	1	5,3
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4	21,1
De acuerdo	1	5,3
Totalmente de acuerdo	9	47,4
<b>Total</b>	<b>19</b>	<b>100,0</b>

*Fuente: Autoría propia*

### **Interpretación**

Dentro de los datos arrojados por el software SPSS establece la mitad de los estudiantes del paralelo B aseguran que los juegos competitivos si promueven una interacción justa, por otro lado, una cuarta parte de este curso contradicen la afirmación antes mencionada

##### **Tabla 14**

*2- ¿Considera que una mujer tiene las mismas condiciones que un hombre para jugar?*

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	4	21,1
En desacuerdo	2	10,5
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	10,5
Totalmente de acuerdo	11	57,9
Total	19	100,0

*Fuente: Autoría propia*

### **Interpretación**

Los jóvenes de los paralelo B en su mayoría afirman que las mujeres tienen las mismas condiciones que un hombre al jugar, consecuentemente, una cuarta parte pondera que esto no es cierto y que las mujeres nos tienen las mismas condiciones

### **Tabla 15**

3- *¿Influye la fe en su toma de decisiones cuando juega?*

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	2	10,5
En desacuerdo	5	26,3
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	5,3
De acuerdo	3	15,8
Totalmente de acuerdo	8	42,1
Total	19	100,0

*Fuente: Autoría propia*

### **Interpretación**

En este punto los estudiantes del paralelo B en dos quintas partes de los encuestados afirman que sus creencias si afectan en su toma de decisiones, mientras que una pequeña parte está totalmente en desacuerdo con esto.

### **Tabla 16**

4- *¿Los juegos competitivos crean ambientes de agresivos donde se inhibe el respeto?*

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	5	26,3
En desacuerdo	7	36,8
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	15,8
De acuerdo	2	10,5
Totalmente de acuerdo	2	10,5
Total	19	100,0

*Fuente: Autoría propia*

### **Interpretación**

Una cuarta parte del paralelo B declaran que los juegos competitivos son ambientes donde si existe respeto, sin embargo, dos encuestados de esta población mencionan firmemente que si son propensos a la falta de respeto.

### **Tabla 17**

5- *¿Piensa que los juegos deben ser un espacio donde no importen las diferencias individuales?*

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	4	21,1
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	5	26,3
Totalmente de acuerdo	10	52,6
Total	19	100,0

*Fuente: Autoría propia*

### **Interpretación**

Mas de la mitad de los encuestados del paralelo B afirman que no importan las diferencias en cuanto a los juegos, mientras, una quinta parte de ellos contradicen esto mencionando que si deben importar las diferencias.

### **Tabla 18**

6- *¿Consideras que la humildad es el rasgo esencial que se demuestra al ganar dentro de un juego?*

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	5	26,3

En desacuerdo	1	5,3
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4	21,1
De acuerdo	2	10,5
Totalmente de acuerdo	7	36,8
<b>Total</b>	<b>19</b>	<b>100,0</b>

*Fuente: Autoría propia*

### **Interpretación**

Un porcentaje no tan alejado conduce que la humildad de un valor muy presente cuando se gana, mientras, en su minoría con una quinta parte mencionan lo contrario manifestando que la humildad no aparece cuando se gana.

### **Tabla 19**

7- ¿Haría o diría una mentira para ganar dentro de un juego del que depende una nota?

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	7	36,8
En desacuerdo	5	26,3
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	10,5
Totalmente de acuerdo	5	26,3
<b>Total</b>	<b>19</b>	<b>100,0</b>

*Fuente: Autoría propia*

### **Interpretación**

Una cuarta parte de los estudiantes de este paralelo B afirman que dirían una mentira para ganar un juego del que depende una nota, sin embargo, mientras un porcentaje más elevado establece que no lo harían.

### **Tabla 20**

8- ¿Ayudaría a su "rival" si presenta dificultad en hacer alguna actividad?

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	5	26,3
En desacuerdo	1	5,3

Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	15,8
De acuerdo	3	15,8
Totalmente de acuerdo	7	36,8
Total	19	100,0

*Fuente: Autoría propia*

### Interpretación

Un porcentaje elevado del paralelo B acuerdan que ayudarían a un rival si presenta alguna dificultad, pero una quinta parte de esta población declara que no lo ayudarían.

### Tabla 21

**9- ¿La integridad dentro de los juegos contribuye a una experiencia positiva dentro de los mismos?**

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	3	15,8
En desacuerdo	1	5,3
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	10,5
De acuerdo	3	15,8
Totalmente de acuerdo	10	52,6
Total	19	100,0

*Fuente: Autoría propia*

### Interpretación

Más de cincuenta por ciento de esta población reconocen a la integridad como un valor positivo que mejora la experiencia dentro de los juegos, consecuentemente, existe una minoría que mencionan este valor no ayuda a mejorar la experiencia en el juego.

#### 3.1.3. Paralelo c

### Tabla 22

*1- ¿Cree que participar dentro los juegos competitivos promueven una relación justa entre compañeros?*

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	5	20,0

En desacuerdo	5	20,0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	7	28,0
De acuerdo	2	8,0
Totalmente de acuerdo	6	24,0
Total	25	100,0

*Fuente: Autoría propia*

### **Interpretación**

Según los datos obtenidos en el paralelo C en su mayoría no pueden afirmar ni descartar la idea que los juegos competitivos promuevan una relación justa, si bien es cierto en esta población con tan solo seis encuestados reconocen que en los juegos competitivos si hay una relación justa, pero con menos un voto dicen que los juegos competitivos no promueven una relación justa.

### **Tabla 23**

2- *¿Considera que una mujer tiene las mismas condiciones que un hombre para jugar?*

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	9	36,0
En desacuerdo	1	4,0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	4,0
De acuerdo	4	16,0
Totalmente de acuerdo	10	40,0
Total	25	100,0

*Fuente: Autoría propia*

### **Interpretación**

En este caso el paralelo C tiene un poco de diferencia en cuanto a la respuesta marcada, es decir, tan solo diez personas afirman estar totalmente de acuerdo en que las mujeres tienen las mismas condiciones que los hombres, por otro lado, con un voto menos los encuestados no creen que las mujeres tengan las mismas condiciones.

### **Tabla 24**

3- *¿Influye la fe en su toma de decisiones cuando juega?*

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	3	12,0

En desacuerdo	4	16,0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	11	44,0
De acuerdo	2	8,0
Totalmente de acuerdo	5	20,0
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>

*Fuente: Autoría propia*

### **Interpretación**

Para esta pregunta se encontró una postura neutral en la mayoría de votos, mientras en una minoría se inclina hacia que fe no influyen para su toma de decisiones y una quinta parte que menciona que la fe guía sus decisiones

### **Tabla 25**

4- ¿Los juegos competitivos crean ambientes de agresivos donde se inhibe el respeto?

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	3	12,0
En desacuerdo	7	28,0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	8	32,0
De acuerdo	3	12,0
Totalmente de acuerdo	4	16,0
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>

*Fuente: Autoría propia*

### **Interpretación**

El paralelo C en su mayoría de encuestados mantiene una postura neutral en cuanto a que los juegos competitivos inhiben el respeto, consiguiente le siguen los que afirman que los juegos promueven espacios agresivos con falta de respeto y en su minoría contradicen totalmente lo antes mencionado

### **Tabla 26**

5- ¿Piensa que los juegos deben ser un espacio donde no importen las diferencias individuales?

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	5	20,0
En desacuerdo	4	16,0

Ni de acuerdo ni en desacuerdo	9	36,0
De acuerdo	4	16,0
Totalmente de acuerdo	3	12,0
Total	25	100,0

*Fuente: Autoría propia*

### Interpretación

La mayoría de los encuestados del paralelo C en una quinta parte afirman que, si importan las diferencias individuales en el juego, mientras un pequeño porcentaje dicen que no importan las diferencias de sus compañeros

### Tabla 27

6- ¿Consideras que la humildad es el rasgo esencial que se demuestra al ganar dentro de un juego?

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	2	8,0
En desacuerdo	2	8,0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	8	32,0
De acuerdo	7	28,0
Totalmente de acuerdo	6	24,0
Total	25	100,0

*Fuente: Autoría propia*

### Interpretación

Más de una quinta parte del paralelo C aseguran que la humildad es un valor que se denota cuando se gana un juego, mientras, tan solo dos encuestados están inconformes con esta afirmación por lo que ellos dicen que la humildad no se denota cuando se gana.

### Tabla 28

7- ¿Haría o diría una mentira para ganar dentro de un juego del que depende una nota?

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	6	24,0
En desacuerdo	5	20,0



Ni de acuerdo ni en desacuerdo	7	28,0
De acuerdo	2	8,0
Totalmente de acuerdo	5	20,0
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>

*Fuente: Autoría propia*

### **Interpretación**

Más de una quinta parte de este paralelo mencionan que no dirían una mentira para intentar ganar un juego del que depende una nota, sin embargo, una quinta parte confirman que si lo harían si dependiera de una nota.

### **Tabla 29**

8- *¿Ayudaría a su “rival” si presenta dificultad en hacer alguna actividad?*

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	4	16,0
En desacuerdo	4	16,0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	6	24,0
De acuerdo	6	24,0
Totalmente de acuerdo	5	20,0
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>

*Fuente: Autoría propia*

### **Interpretación**

Una quinta parte de los estudiantes del noveno paralelo C aseguran que ayudarían a una rival si tienen dificultad, pero en un margen porcentual no tan alto mencionan que no ayudarían a un rival.

### **Tabla 30**

9- *¿La integridad dentro de los juegos contribuye a una experiencia positiva dentro de los mismos?*

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	1	4,0

En desacuerdo	3	12,0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	7	28,0
De acuerdo	5	20,0
Totalmente de acuerdo	9	36,0
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>

*Fuente: Autoría propia*

### **Interpretación**

Para esta pregunta los estudiantes del noveno C en su mayoría destacan que la integridad es un valor positivo para mejorar la experiencia en los juegos, consecuentemente, un encuestado está completamente desacomodado con que la integridad mejora a una experiencia positiva dentro de los juegos.

#### **3.1.4. Paralelo D**

##### **Tabla 31**

*1- ¿Cree que participar dentro los juegos competitivos promueven una relación justa entre compañeros?*

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	5	26,3
En desacuerdo	1	5,3
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	15,8
De acuerdo	6	31,6
Totalmente de acuerdo	4	21,1
<b>Total</b>	<b>19</b>	<b>100,0</b>

*Fuente: Autoría propia*

### **Interpretación**

En la recopilación de datos del noveno D se obtuvo la siguiente tabulación siendo que cuatro encuestados afirman están de acuerdo con que los juegos promueven una interacción justa, mientras que con más de un voto reconocen que los juegos competitivos no promueven una relación justa.

##### **Tabla 32**

*2- ¿Considera que una mujer tiene las mismas condiciones que un hombre para jugar?*

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	5	26,3
En desacuerdo	1	5,3
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	10,5
De acuerdo	3	15,8
Totalmente de acuerdo	8	42,1
Total	19	100,0

*Fuente: Autoría propia*

### **Interpretación**

En un porcentaje mayoritario del paralelo D consideran que una mujer si tienen las mismas condiciones que un hombre para jugar, mientras un porcentaje minoritario considera que esto no es correcto asegurando que las mujeres no tienen las mismas condiciones

### **Tabla 33**

3- *¿Influye la fe en su toma de decisiones cuando juega?*

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	1	5,3
En desacuerdo	1	5,3
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	6	31,6
De acuerdo	4	21,1
Totalmente de acuerdo	7	36,8
Total	19	100,0

*Fuente: Autoría propia*

### **Interpretación**

En este caso los estudiantes del paralelo D afirman que sus creencias si influyen en sus decisiones, mientras que una persona encuestada no está completamente en desacuerdo con esto.

### **Tabla 34**

4- *¿Los juegos competitivos crean ambientes de agresivos donde se inhibe el respeto?*

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	4	21,1
En desacuerdo	1	5,3
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	8	42,1
De acuerdo	3	15,8
Totalmente de acuerdo	3	15,8
Total	19	100,0

*Fuente: Autoría propia*

### **Interpretación**

Para esta pregunta existe la mayor cantidad de estudiantes quienes se mantienen neutral con que los juegos competitivos generan ambientes agresivos y sin respeto, mientras en su minoría afirman que estos juegos si son propensos a generar ambientes agresivos sin respeto.

### **Tabla 35**

5- *¿Piensa que los juegos deben ser un espacio donde no importen las diferencias individuales?*

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	3	15,8
En desacuerdo	1	5,3
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	15,8
De acuerdo	2	10,5
Totalmente de acuerdo	10	52,6
Total	19	100,0

*Fuente: Autoría propia*

### **Interpretación**

Para este paralelo D afirman en su mayoría que las diferencias individuales no son factores que importen dentro de los juegos, mientras un porcentaje reducido de encuestados aseguran que si deben importar las diferencias de sus compañeros en los juegos.

### **Tabla 36**

6- *¿Consideras que la humildad es el rasgo esencial que se demuestra al ganar dentro de un juego?*

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	5	26,3
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	5,3
De acuerdo	2	10,5
Totalmente de acuerdo	11	57,9
Total	19	100,0

*Fuente: Autoría propia*

### Interpretación

En su mayoría los estudiantes del noven D sustentan que la humildad es un valor prescindible cuando se gana en los juegos, por otro lado, un grupo pequeño contradice esto afirmando que la humildad no es un valor que sobresale cuando se gana en un juego.

### Tabla 37

7- *¿Haría o diría una mentira para ganar dentro de un juego del que depende una nota?*

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	9	47,4
En desacuerdo	4	21,1
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	10,5
De acuerdo	3	15,8
Totalmente de acuerdo	1	5,3
Total	19	100,0

*Fuente: Autoría propia*

### Interpretación

El paralelo D con un porcentaje elevado mencionan que no dirían una mentira para ganar en un juego del cual depende una nota, sin embargo, un porcentaje minoritario concluye que si depende de una nota si dirían una mentira para ganar dentro de un juego.

### Tabla 38

8- *¿Ayudaría a su "rival" si presenta dificultad en hacer alguna actividad?*

	Frecuencia	Porcentaje
--	------------	------------

Totalmente en desacuerdo	2	10,5
En desacuerdo	4	21,1
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	10,5
De acuerdo	4	21,1
Totalmente de acuerdo	7	36,8
Total	19	100,0

*Fuente: Autoría propia*

### **Interpretación**

El paralelo D en una gran cantidad de encuestados que si ayudarían a un contrincante si presenta dificultades, mientras, una pequeña cantidad de los encuestados se mantienen firmes asegurando que no ayudarían a un rival

### **Tabla 39**

9- *¿La integridad dentro de los juegos contribuye a una experiencia positiva dentro de los mismos?*

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	1	5,3
En desacuerdo	1	5,3
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4	21,1
De acuerdo	7	36,8
Totalmente de acuerdo	6	31,6
Total	19	100,0

*Fuente: Autoría propia*

### **Interpretación**

La integridad dentro de los juegos ayuda a mantener una experiencia positiva dentro de los juegos aseguran en su mayoría los estudiantes del noveno paralelo D, mientras en su contraparte, una pequeña cantidad de ellos afirman no estar de acuerdo con esto.

### 3.2. Análisis Y Discusión General De Los Paralelos A, B, C, D.

**Tabla 40**

1- ¿Cree que participar dentro los juegos competitivos promueven una relación justa entre compañeros?

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	16	19,3
En desacuerdo	8	9,6
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	16	19,3
De acuerdo	17	20,5
Totalmente de acuerdo	26	31,3
Total	83	100,0

*Fuente: Autoría propia*

#### Análisis y Discusión de resultados.

En base a la primera pregunta los estudiantes de los novenos años de EGBS afirman en su mayoría que los juegos competitivos promueven la relación justa entre compañeros, mientras que una pequeña parte de la población restante reconocen que los que los juegos competitivos no promueven una relación justa. Como dice Jaqueira et al. (2014) en su análisis de los juegos competitivos cooperativos afirmó que los juegos son una herramienta pedagógica asombrosa que promueve las relaciones sociales, a la vez garantizan igualdad de género y comunicar emociones, mientras en la competición también existen emociones intensas positivas además de enseñarles a ganar y perder. Por lo que se concluye que los juegos competitivos son una herramienta importante dentro del desarrollo pedagógico de los novenos años EGBS.

**Tabla 41**

2- ¿Considera que una mujer tiene las mismas condiciones que un hombre para jugar?

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	20	24,1
En desacuerdo	6	7,2
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	6	7,2
De acuerdo	8	9,6
Totalmente de acuerdo	43	51,8
Total	83	100,0

*Fuente: Autoría propia*

#### Análisis y Discusión de resultados.

En esta pregunta un pequeño porcentaje de la población admite que las condiciones de una mujer no son iguales a las de hombre para desarrollarse de la misma manera dentro del juego,

sin embargo, un porcentaje más amplio reconoce que esta afirmación es errónea porque establecen que la mujer si tiene las mismas condiciones.

Vásquez (2012) en su estudio concluye que las mujeres son quienes se han adaptado a esa ideología donde se las excluyen hacia una hegemonía, siendo que ellas se consideran menos que los hombres, sin embargo, hay otro tipo de mujeres que van en contra de esta idea. En definitiva, se traduce que las limitaciones son de las personas con las que establecemos relación, es decir, son las mujeres quienes se condicionan escuchando a un entorno tradicionalista.



**Tabla 42**3- *¿Influye la fe en su toma de decisiones cuando juega?*

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	6	7,2
En desacuerdo	11	13,3
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	25	30,1
De acuerdo	18	21,7
Totalmente de acuerdo	23	27,7
Total	83	100,0

*Fuente: Autoría propia***Análisis y Discusión de resultados.**

Según los estudiantes de los novenos EGBS consideran su convicción a la hora de tomar decisiones se rigen a sus creencias, mientras que una minúscula parte de esta población está en desacuerdo. Rodríguez (2021) contribuye con que los padres son quienes dirigen las riendas de la conciencia en el desarrollo de los niños y propone como ejemplo considerar lo necesaria su participación en la crianza del niño, está también creer que su presencia no aportará nada al desarrollo del infante. Esto se sintetiza a toma de decisiones en la participación del niño está influida a las creencias que los padres nos inculquen, así como nuestra personalidad que puede variar entre tímida u audaz, estas creencias también le permiten al niño distinguir sobre lo bueno y lo malo.

**Tabla 43**

4- ¿Los juegos competitivos crean ambientes de agresivos donde se inhibe el respeto?

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	16	19,3
En desacuerdo	15	18,1
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	25	30,1
De acuerdo	16	19,3
Totalmente de acuerdo	11	13,3
Total	83	100,0

*Fuente: Autoría propia*

### **Análisis y Discusión de resultados.**

Con respecto a los juegos competitivos los estudiantes de noveno EGBS consideran que no están ni de acuerdo ni en desacuerdo con que los juegos competitivos son propensos a crear ambientes donde se excluye el respeto, por otro lado, una pequeña parte de los jóvenes proponen que estos juegos no crean ambientes agresivos y si hay respeto. Perrenoud (2004) mencionaba que “para desarrollar esta competencia, el profesor evidentemente debe tener una cultura en didáctica y en psicología cognitiva” (p.25). En base a lo establecido, para que haya un espacio libre de violencia se deben cumplir con lo que Perrenoud afirma, un docente debe conocer hasta qué punto quiere llegar con la actividad y conocer a sus estudiantes pues habrá casos en los que los niños piensen solo en ganar hacen de menos al resto.

**Tabla 44**

5- *¿Piensa que los juegos deben ser un espacio donde no importen las diferencias individuales?*

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	13	15,7
En desacuerdo	6	7,2
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	18	21,7
De acuerdo	8	9,6
Totalmente de acuerdo	38	45,8
Total	83	100,0

*Fuente: Autoría propia*

### **Análisis y Discusión de resultados.**

De acuerdo con los encuestados afirman en su mayoría que las diferencias individuales no importan en un espacio de juegos, mientras, una pequeña parte los estudiantes se contraponen a esta afirmación estando totalmente desacuerdo con lo mencionado. En la siguiente investigación Villacís (2019) una cuarta parte de los estudiantes que encuestó resaltan que todos se integran y participan independientemente de si tengan o no la una discapacidad, sin embargo, en las actividades que participan los estudiantes son monótonas y rutinarias, por otro lado, están los estudiantes con necesidades educativas especiales que reflejan un resultado alentador ya que demuestran que los docentes de alguna u otra manera tratan de incluirlos en cada sesión. Esta discrepancia establece una idea implícita que refleja al docente como pilar y medio para guiar al estudiante hacia su perfeccionamiento, establecer valores, instruir sobre las diferencias que puede haber no solo en el colegio, sino, en la sociedad que es donde van a desempeñar un papel importante.

**Tabla 45**

6- ¿Consideras que la humildad es el rasgo esencial que se demuestra al ganar dentro de un juego?

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	14	16,9
En desacuerdo	3	3,6
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	18	21,7
De acuerdo	16	19,3
Totalmente de acuerdo	32	38,6
Total	83	100,0

*Fuente: Autoría propia*

### **Análisis y Discusión de resultados.**

Para esta pregunta los estudiantes de los novenos en su mayoría apuntan a la humildad como aspecto que sobresale cuando se gana dentro de una actividad, sin embargo, una pequeña parte de los encuestados no están de acuerdo con esta afirmación. Mujica y Orellana (2020) en su artículo reconoce las ideas de Scheler y Freire como la humildad es el contraste entre la arrogancia, orgullo y soberbio por lo que si se quiere llegar a una educación formal es necesario considerar las dimensiones que favorecen la humildad al ser humano, también enfatizan a que el este valor genera al docente tranquilidad cuando enseña, este no puede ser reconocido socialmente, pero se siente bien al saber que obró bien. La humildad no es un valor que signifique sumisión ante el resto, mantiene una armonía al saber que aportas algo al resto sin tener que pedir algo a cambio. Este valor engloba muchos más, sin embargo, es uno de los que más se ha perdido.

**Tabla 46**

7- ¿Haría o diría una mentira para ganar dentro de un juego del que depende una nota?

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	35	42,2
En desacuerdo	16	19,3
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	12	14,5
De acuerdo	8	9,6
Totalmente de acuerdo	12	14,5
Total	83	100,0

*Fuente: Autoría propia***Análisis y Discusión de resultados.**

Los jóvenes de noveno consideran que mentir es algo inmoral por lo que en su mayoría consideran que no mentirían para ganar aún si dependieran de una nota, consecuentemente, existe una pequeña población que si diría que una mentira para ganar y obtener una mejor calificación. Esto es algo que se va desarrollando según su crecimiento, Raquel (2014) en su trabajo de grado descubrió que en etapas de infancia los niños mienten de manera involuntaria, intensional como un impulso del egocentrismo y también son influenciados por emociones descontroladas que conllevan acciones incorrectas. Considerando este punto se afirma que dentro de un juego si existiría alguna mentira dependiendo de las emociones y objetivos que tenga el juego.

**Tabla 47**8- *¿Ayudaría a su “rival” si presenta dificultad en hacer alguna actividad?*

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	14	16,9
En desacuerdo	12	14,5
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	13	15,7
De acuerdo	21	25,3
Totalmente de acuerdo	23	27,7
Total	83	100,0

*Fuente: Autoría propia***Análisis y Discusión de resultados.**

Para esta pregunta la mayoría de encuestados reconocen que ayudarían a un contrincante si este presentaría dificultades en desarrollar una actividad, mientras existe un pequeño contraste entre los que no ayudarían a su rival presenta dificultades los que están en un proceso intermedio entre ayudar o no. Hernández et al. (2020) argumenta en sus conclusiones que la solidaridad puede ser impartida en el ámbito escolar, esta a su vez permite la formación de un individuo dispuesto al diálogo, capaz de cimentar alianzas y faciliten la sana convivencia entre todos, consecuentemente ayudaría al proceso de inclusión desde un punto de vista natural del individuo. La solidaridad que se fomente en los jóvenes mediante los juegos es un aporte más dentro de una sociedad libre de envidia para que aporten y no resten.

**Tabla 48**

9- ¿La integridad dentro de los juegos contribuye a una experiencia positiva dentro de los mismos?

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	6	7,2
En desacuerdo	6	7,2
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	15	18,1
De acuerdo	22	26,5
Totalmente de acuerdo	34	41,0
Total	83	100,0

*Fuente: Autoría propia*

### **Análisis y Discusión de resultados.**

En esta última pregunta los estudiantes de noveno año EGBS en su mayoría están coincidiendo que la integridad es un aspecto que dentro de los juegos ayuda a mantener una experiencia positiva, mientras, en una parte muy pequeña señala que la integridad no aporta nada para tener una experiencia positiva dentro de los juegos. Sin embargo, Ruiz (2017) en su proyecto pronuncia que la integridad que los niños desarrollan se ve afectada debido a que los docentes rigurosamente deben seguir al pie de la letra lo que la materia y currículo dicta, involucrando los juegos como una recompensa al terminar una tarea, también concluyó que existen docentes que no miran al juego como algo pedagógico sino como la antes mencionado una recompensa. Dado estos datos se sintetiza que como punto clave tanto el docente como sus metodologías fortalecen las debilidades de los niños y jóvenes, no solo en conocimiento a la misma vez promueven la generación de valores y desarrollos de actitudes dignas de una persona íntegra.

### 3.3 Cuestionario Aplicado A Los Docentes.

En este caso se utilizó el mismo formato de preguntas donde 6 docentes del área de Educación Física fueron los encuestados, dentro ellos dos mujeres y cuatro hombres como población total de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla.

**Tabla 49**

*1- ¿Considera que los juegos competitivos son una herramienta valiosa para enseñar el trabajo en equipo?*

	Frecuencia	Porcentaje
De acuerdo	4	66,7
Totalmente de acuerdo	2	33,3
Total	6	100

*Fuente: Autoría propia*

### **Análisis y Discusión**

En la primera pregunta la mayoría de docentes concuerdan que los juegos competitivos son una herramienta para fortalecer e inculcar el trabajo en equipo, debido a eso el software Spss no refleja los ítems bajos. Esto concuerda con lo que nos afirmó en su proyecto García, et al. (2021) los juegos competitivos expusieron grandes avances en cuanto a la motivación de los estudiantes. Consideramos que los juegos competitivos si son una herramienta dependiendo del contexto y los puntos que el docente quiera topar.



**Tabla 50**

2. *¿Cree que los juegos cooperativos son efectivos para fortalecer relaciones interpersonales?*

	Frecuencia	Porcentaje
De acuerdo	4	66,7
Totalmente de acuerdo	2	33,3
Total	6	100

*Fuente: Autoría propia*

### **Análisis y Discusión**

En la segunda pregunta se evidencia que la minoría de docentes están totalmente de acuerdo con que los juegos cooperativos fortalecen la interacción con los estudiantes, mientras la mayoría afirma estar de acuerdo. En el artículo de Cárdenas et al (2020) concluyó que existieron cambios significativos dentro el aula con los juegos cooperativos y evidenció el fortalecimiento de relaciones con el grupo promoviendo actitudes como lo son el liderazgo y la inclusión. Recordando la anterior clasificación los juegos cooperativos son una rama de los juegos competitivos, la relaciones que se generen dentro de estas actividades se limita por el objetivo de las mismas.

**Tabla 51**

3- ¿Cree que los juegos de oposición fomentan la competencia de manera saludable entre los estudiantes?

	Frecuencia	Porcentaje
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	33,3
De acuerdo	3	50,0
Totalmente de acuerdo	1	16,7
Total	6	100,0

*Fuente: Autoría propia*

### **Análisis y Discusión**

En la siguiente interrogante existe diferencias entre lo que afirman los docentes, por lo que solo un docente está totalmente de acuerdo con que los juegos de oposición fomentan una competencia saludable, 3 solo están de acuerdo y 2 no confirman ni aseguran que esto sea objetivo. Sin embargo, en el estudio de Sáez de Ocáriz et al (2013) en su investigación descubrió que existen un alto índice conflictos en relación a los juegos de oposición entre ellas agresión física y verbal. Se hace una inferencia entre los que mencionan los docentes y la investigación previa, podemos destacar que los juegos competitivos si pueden generar discusiones dentro de los mismos, cosa que el docente debería finalizar cuando vea signos de altercados.

**Tabla 52**

4- ¿Considera que los juegos de oposición son más propensos a generar rivalidades entre los estudiantes?

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	1	16,7
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	50,0
De acuerdo	2	33,3
Total	6	100,0

*Fuente: Autoría propia*

### **Análisis y Discusión**

En este caso la respuesta a la pregunta cuatro, la mitad de los docentes afirman no estar ni de acuerdo ni en desacuerdo en que el juego de oposición de general rivalidad en los espacios de recreación lúdica, mientras el 33% haciendo referencia a dos docentes que están de acuerdo y solamente 1 docente está totalmente en desacuerdo con esta afirmación. Y retomando al autor Rillo, et al. (2020) quien manifestó entre sus conclusiones la existencia de un dilema que los participantes dentro de los juegos deben escoger dos caminos, la orientación de sus relaciones para favorecer el disfrute en grupo o seguir una línea de ego que orienta a conseguir la victoria.

Este conflicto puede ser eliminado por el profesor y a su experiencia didáctica, y a la reflexión al final de cada actividad de esta manera evitar que de rivalidades sanas se conviertan en agresivas. Como se ha mencionado, esto es como parte de un ciclo donde está el docente, el estudiante y el juego. Donde el que puede intervenir dentro de los juegos es el mismo profesor y evitar que los estudiantes transformen al juego en un conflicto de rivalidades.

**Tabla 53**

5- ¿Usted cree que es mejor enseñar la competencia individual que la competencia en equipo?

	Frecuencia	Porcentaje
En desacuerdo	3	50,0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	50,0
Total	6	100,0

*Fuente: Autoría propia*

### **Análisis y Discusión**

En esta pregunta la mitad de los docentes pretenden estar en un concepto intermedio de estar o no de acuerdo con impartir la competencia individual que la colectiva, sin embargo, el otro porcentaje está en desacuerdo en la enseñanza de la competencia individual. Cedeño y Calle (2020) en su investigación concluyen que actividades lúdicas tanto individuales como cooperativas mejorar en gran medida el aprendizaje significativo en cuanto a desarrollo de destrezas y habilidades del estudiante, sin embargo, los docentes no les interesa aplicar dinámicas recreativas innovadoras.

Enseñar a competir de manera individual no está mal, lo malo es no corregir las actitudes negativas de los estudiantes a estas edades (EGBS), trabajar individualmente ayuda definir quienes somos para lograr algo, pero el trabajo en equipo nos permite llegar a un objetivo lo más pronto y ayuda conocerlos entre individuos.

**Tabla 54**

6- ¿Considera que la competencia y el deseo de ganar siempre son aspectos esenciales para tu satisfacción en los juegos?

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	2	33,3
En desacuerdo	2	33,3
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	16,7
De acuerdo	1	16,7
Total	6	100,0

*Fuente: Autoría propia*

### **Análisis y Discusión**

En esta pregunta se evidenció que la gran parte de los docentes presenta desacuerdo en que ganar y participar en juegos competitivos son principales agentes que les generar satisfacción, por otro lado, solamente un docente está de acuerdo con la afirmación antes mencionada. Etxebeste Otegi et al. (2014) concluye que entre la competición y la no competición es un contraste ideológico que impulsa el deseo de ganar o perder, el rendimiento que genera el juego o la satisfacción de compartir entre personas. Según lo anterior se infiere que ganar genera satisfacción dentro de los juegos y se ve como un objetivo, pero es considerado algo subjetivo de cada uno.

**Tabla 55**

7- ¿Piensa que los juegos competitivos son el nexa para generar rivalidades dentro el aula de clases?

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	1	16,7
En desacuerdo	2	33,3
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	33,3
De acuerdo	1	16,7
Total	6	100,0

*Fuente: Autoría propia*

### **Análisis y Discusión**

Los docentes encuestados contrastan que los juegos competitivos son un medio donde se desarrolla la rivalidad, por otro lado, tan solo un docente está de acuerdo con que los juegos competitivos si son el nexa para desarrollar rivalidades. González-Cutre Coll et al. (2008) quien menciona que si una persona concibe su habilidad como algo estable no mejora en dicho factor, sin embargo, si lo idealiza como algo mejorable podría intentar comparar su habilidad con la de su entorno. Una persona es quien se limita a mejorar, pues una rivalidad promueve un desarrollo de potencialidad. En este punto volvemos a tomar un tema familiar, ya que los padres son quienes inculcan a los niños la habilidad de superación o envidia, como cuando un padre presiona a sus hijos o los compara con otros.

**Tabla 56**8- *¿Percibe la rivalidad entre estudiantes durante los juegos?*

	Frecuencia	Porcentaje
En desacuerdo	2	33,3
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	16,7
De acuerdo	2	33,3
Totalmente de acuerdo	1	16,7
Total	6	100,0

*Fuente: Autoría propia***Análisis y Discusión**

Los valores que muestra esta última pregunta constituyen que en su mayoría los docentes creen que si existe rivalidad entre sus estudiantes mientras juegan, sin embargo, menos de la mitad afirman que no hay dicha rivalidad. González-Cutre Coll et al. (2008) muestra en sus resultados que los estudiantes con creencia incremental de habilidad pueden tener como objetivo alcanzar niveles superiores a las de sus compañeros o simplemente evitar ser inferiores. Con esta pregunta concluimos que son nuestros factores externos quienes nos impulsan a la superación, sin embargo, también dependerá de cada ser humano como demostrar esto rivalidad sana o competitiva.

### **3.4. Ficha de Observación.**

#### ***3.4.1. Interpretación Paralelo A***

##### ***Nivel de cooperación de los estudiantes***

Según el instrumento aplicado al noveno paralelo A, en este caso la ficha de observación, se llegó a apreciar un nivel de cooperación Regular por parte de los estudiantes ante las actividades que propuso el docente.

##### ***Intensidad de competitividad de los estudiantes***

En el caso de la intensidad de competitividad se observó que tanto niñas como niños tuvieron un nivel de competitividad Bueno en la escala de Likert

##### ***Existe un espacio justo sin discriminación***

Durante la observación se obtuvo el resultado de dos en la escala de Likert en este caso apuntaba a mala, que establece hubo algo de discriminación de parte de las estudiantes hacia una compañera.

##### ***Hay igualdad de género***

Por otro lado, en la parte de igualdad de género el paralelo A demostró en la escala de Likert una puntuación de cuatro siendo esto Bueno en dicha escala, por lo que si hubo interacción positiva entre ambos géneros.

##### ***Se identifica algún tipo de expresión ideológica***

Este ítem se resalta porque no se observó ningún tipo de creencia o ideología que en la escala de Likert es pésima con una puntuación de uno, por ejemplo, persignarse, hacer algún tipo de señal antes de involucrarse ante un objetivo competitivo.

##### ***Existe solidaridad entre competidores***

En este caso se evaluó la solidaridad entre los participantes donde ellos son una simple dinámica demostraron según lo evaluado con la ficha de observación una puntuación de tres en la escala de Likert siendo esto Regular.

##### ***Reconocen sus errores ante el grupo***

Este caso se observó que los estudiantes fallaban dando en la escala de Likert una puntuación de 2 como Malo, ya que, no aceptaban sus propios errores que perjudicaban al grupo a ganar.

##### ***Respetan las normas y reglas del juego***

Así mismo se destaca que fue Buena en la escala de Likert la manera en la que los jóvenes respetaban las normas y reglas del juego

##### ***Existe respeto ante las diferencias de los participantes***

En cuanto al respeto por las diferencias de los estudiantes demostraron un valor intermedio de tres en la escala de Likert siendo este Regular.



### ***Existe arrogancia cuando un equipo gana***

Por consiguiente, se observó algo la falta de humildad en los estudiantes que ganaban y hacían de menos al otro grupo, que en la escala de Likert se designó una puntuación de tres como Regular.

### ***Mienten para ganar dentro el juego***

También se destacó como regular que los estudiantes dicen mentiras para ganar puntos o el juego.

### ***3.4.2. Interpretación Paralelo B***

#### ***Nivel de cooperación de los estudiantes***

En cuanto al nivel de cooperación de los jóvenes se observó que destacaron una puntuación de Buena en la escala de Likert

#### ***Intensidad de competitividad de los estudiantes***

Por otro lado, se observó que no tenían un espíritu muy competitivo por lo que en la escala de Likert se designó como Mala.

#### ***Existe un espacio justo sin discriminación***

En este espacio los estudiantes actuaron de positivamente obteniendo un cuatro en la escala de Likert siendo Bueno.

#### ***Hay igualdad de género***

De igual manera los estudiantes del paralelo B obtuvieron una calificación positiva, ya que, si existió interacción sana entre ambos géneros, siendo que se evaluó como Buena en la escala de Likert.

#### ***Se identifica algún tipo de expresión ideológica***

Aquí tampoco se puede apreciar algún tipo de expresión religiosa, cultural o demostrar algún tipo de creencia propia.

#### ***Existe solidaridad entre competidores***

En la observación que se les hizo a los estudiantes se apreció rasgos del valor solidaridad ante las actividades propuesta por el docente, siendo que apuntaban a Buena en la escala de Likert.

#### ***Reconocen sus errores ante el grupo***

Se evaluó según Likert con una puntuación de tres siendo esta Regular, el reconocimiento de errores de los participantes dentro de los juegos.

#### ***Respetan las normas y reglas del juego***

Aquí se puede resaltar el respeto de los jóvenes antes las reglas y normas del juego, siendo que fue el valor más alto en la escala de Likert como Excelente con una valoración de cinco.

### ***Existe respeto ante las diferencias de los participantes***

Aquí también se observó muestras positivas en el paralelo B siendo que valoró como Buena en la escala de Likert ante el respeto por las diferencias de los estudiantes.

### ***Existe arrogancia cuando un equipo gana***

Aquí también existió positivismo por parte del grupo, por lo que no hubo arrogancia como tal de parte del equipo ganador, que se valoró con una puntuación de dos siendo esto Mala.

### ***Mienten para ganar dentro el juego***

De igual manera se identificó de manera positiva que los estudiantes del paralelo D no manifestaron mentiras a la hora de jugar con lo cual se valoró con una puntuación de dos en la escala de Likert.

### ***3.4.3. Interpretación Paralelo C***

#### ***Nivel de cooperación de los estudiantes***

La valoración de los estudiantes mediante la ficha de observación fue de Buena en la escala de Likert

#### ***Intensidad de competitividad de los estudiantes***

De igual manera se observó alto nivel de competitividad con los estudiantes del paralelo C, siendo esta una valoración de Buena.

#### ***Existe un espacio justo sin discriminación***

Los estudiantes del paralelo C demostraron no discriminar por lo tanto existe un espacio justo entre sus compañeros, entonces se valoró como Buena en la escala de Likert

#### ***Hay igualdad de género***

También representó un valor significativo en cuanto al valor de la igualdad, y el paralelo C denotó en la escala de Likert como Buena

#### ***Se identifica algún tipo de expresión ideológica***

En este caso este paralelo tampoco presentó algún signo de expresión ideológica, que en la escala de Likert es pésima.

#### ***Existe solidaridad entre competidores***

En este punto se observó una neutralidad entre la solidaridad de los competidores, por lo que su valoración en la escala de Likert fue de Regular.

#### ***Reconocen sus errores ante el grupo***

Los estudiantes del paralelo C mostraron una postura neutral reconociendo sus errores ante el grupo, puesto que su valoración fue Regular.

#### ***Respetan las normas y reglas del juego***

Por otro lado, existe respeto de parte de los estudiantes ante las reglas del juego, en este caso la valoración fue Buena.

***Existe respeto ante las diferencias de los participantes***

Se observó una postura neutral de los estudiantes ante las diferencias de sus compañeros, siendo valorado como Regular en la escala de Likert.

***Existe arrogancia cuando un equipo gana***

También se evidenció una postura neutral entre los estudiantes de este paralelo, siendo que en los juegos un hubo posturas de arrogancia, consecuentemente se valoró como Regular.

***Mienten para ganar dentro el juego***

Sin embargo, se pudo observar en aquí que los estudiantes por la emoción o la euforia del juego se saltaban algunos pasos, por lo que se le dio una valoración de Buena en mentir para ganar.

**3.4.4. Interpretación Paralelo D**

***Nivel de cooperación de los estudiantes***

La cooperación de los estudiantes para resolver problemas que propone el docente fue valorada como Buena en la escala de Likert.

***Intensidad de competitividad de los estudiantes***

La intensidad de los estudiantes del paralelo Dante la competición fue valorada como Buena.

***Existe un espacio justo sin discriminación***

Aquí se pudo apreciar una parte negativa de este paralelo, en una actividad simple, demostraron haber grupos selectivos que dejaban un lado a otros, por lo que se valoró como mala en la escala de Likert.

***Hay igualdad de género***

Ante las actividades del docente se observó que, si existe igualdad de género, por la tanto consideran que hombres y mujeres trabajar por igual, en este caso se valoró como Excelente en la escala de Likert.

***Se identifica algún tipo de expresión ideológica***

Siendo este el ultimo paralelo observado tampoco se pudo observar algún tipo de expresión ideológica, por lo que obtuvo una valoración de Pésima.

***Existe solidaridad entre competidores***

Los estudiantes del paralelo D mantuvieron una posición neutral antes el valor de la solidaridad con sus rivales, por lo que su valoración en la escala de Likert fue de Regular.

***Reconocen sus errores ante el grupo***

De igual manera los estudiantes estuvieron neutrales ante el valor de la integridad para reconocer sus errores.

### ***Respetan las normas y reglas del juego***

Los estudiantes ante la implicación de emociones y euforia existen una valoración neutral ante la observación del valor respeto, con una valoración de regular.

### ***Existe respeto ante las diferencias de los participantes***

Por otro lado, se pudo observar el valor de la tolerancia ante las diferencias de sus compañeros, siendo que fueron valorados negativamente como Mala en la escala de Likert

### ***Existe arrogancia cuando un equipo gana***

Sin embargo, no se observó algún tipo de arrogancia cuando un grupo ganaba una actividad por lo que tuvo una valoración de Mala en la escala de Likert.

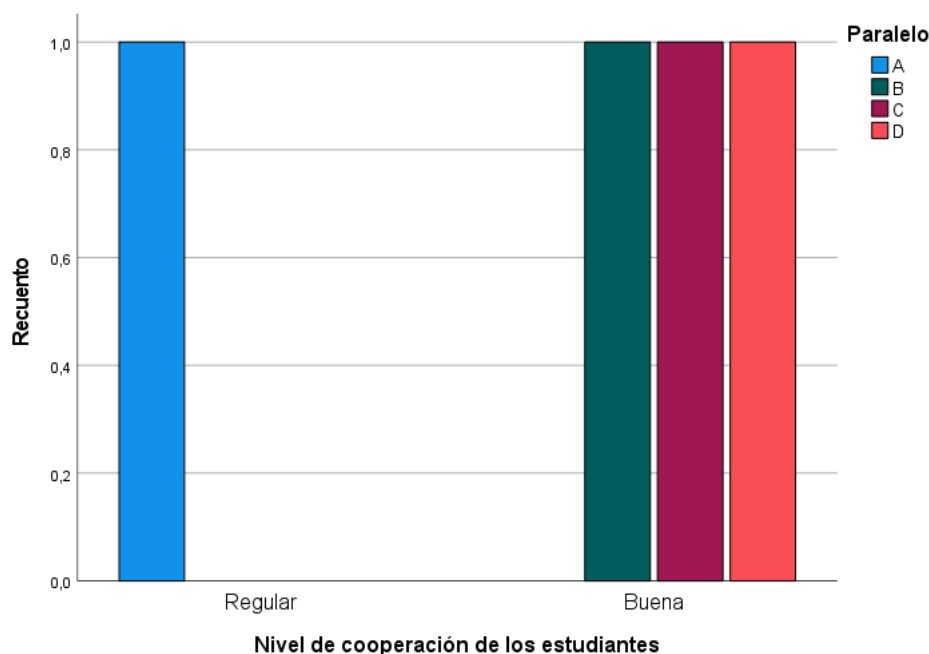
### ***Mienten para ganar dentro el juego***

El paralelo D demostró en la observación que, si mienten para ganar dentro del juego, por lo que se le valoró como Buena en la escala de Likert.

## **3.5. Análisis y Discusión general de los paralelos A, B, C y D.**

### **Ilustración 2**

#### *Cooperación de los estudiantes*



*Fuente: Autoría propia*

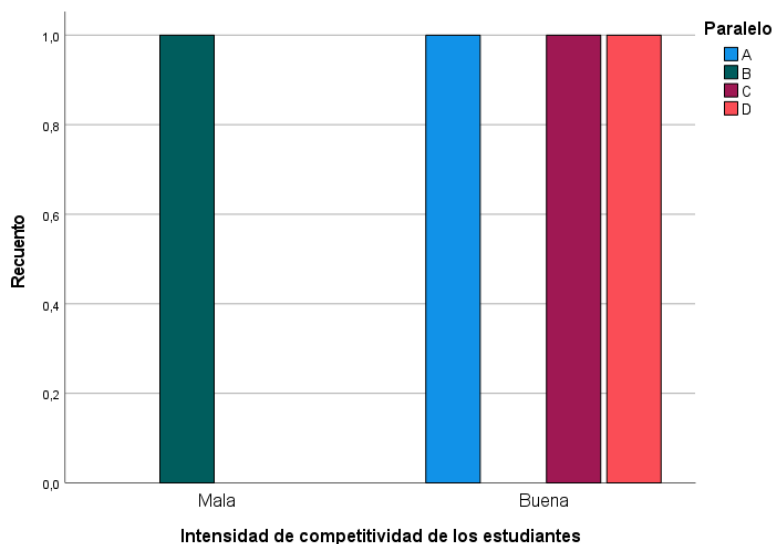
### **Análisis y Discusión**

Gracias ficha de observación aplicada se obtuvo los siguientes datos donde los jóvenes de paralelo A tuvieron una posición regular en comparación con los paralelos B, C y D quienes

obtuvieron de manera positiva una valoración de buena. Cárdenas et al (2020) en su investigación hacía referencia a los avances significativos que tiene el trabajo colaborativo como el fortalecimiento de relaciones en el grupo y el liderazgo. La participación y la interacción que tuvieron de los estudiantes se considera muy positiva.

### Ilustración 3

*Competitividad de los estudiantes*



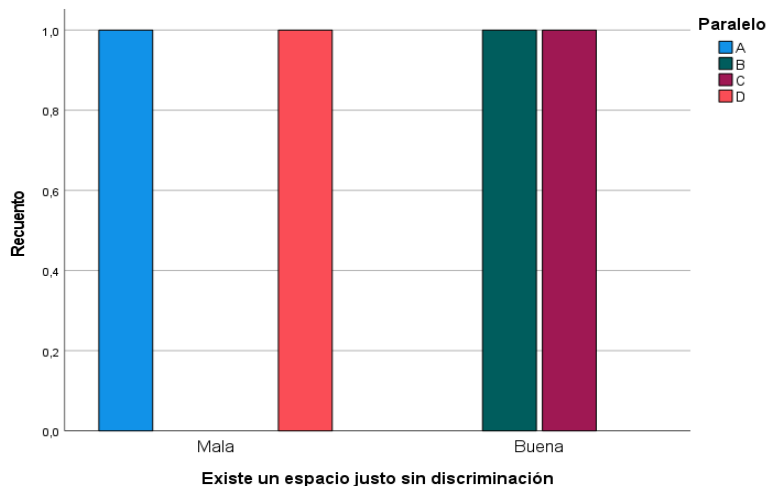
*Fuente: Autoría propia*

### Análisis y Discusión

Por los datos obtenidos en la ficha de observación establece que los paralelos A, C y D, una valoración de Buena de acuerdo en la escala de Likert, sin embargo, el paralelo B es el que menos influencia competitiva demostró en el campo de los juegos competitivos. Retomando la conclusión de González-Cutre Coll et al. (2008) es la subjetividad de cada persona concebir su habilidad como algo estable, es decir que no va a avanzar a menos que lo considere mejorable al compararse con el grupo. Entonces la competencia no es mala porque permite desarrollarnos en nuestro entorno y mejorar las habilidades.

### Ilustración 4

*Valor Justicia*



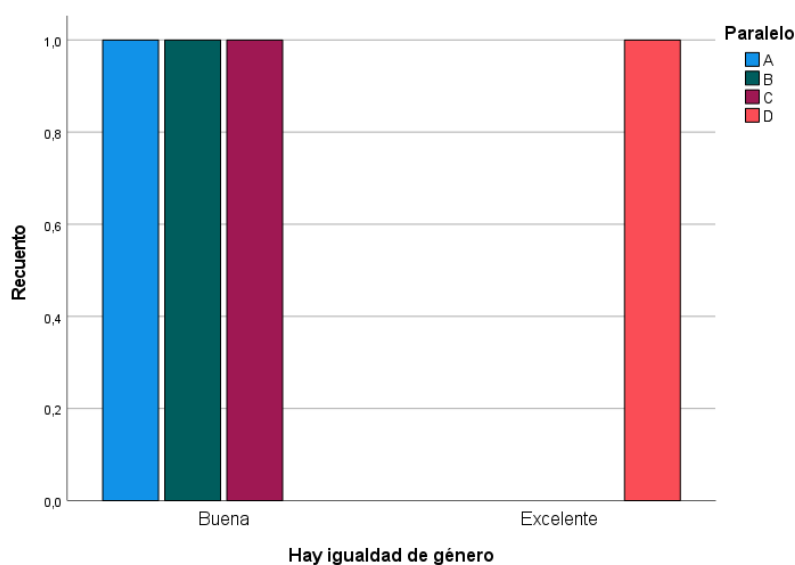
*Fuente: Autoría propia*

### **Análisis y Discusión**

Los estudiantes de noveno A y D demostraron en pequeñas actividades muestras de injusticia ante sus compañeros, por otro lado, en el paralelo B y C se observó de manera positiva la influencia de este valor en los juegos. Considerando lo que Jaqueira et al. (2014) en su investigación manifestó los juegos competitivos promueven un espacio de relación y permite comunicar emociones. A partir de esto podemos decir que el valor de la solidaridad está presente y en muchos casos de llega a visualizar ante las acciones de los estudiantes.

### **Ilustración 5**

*Valor Igualdad*



*Fuente: Autoría propia*

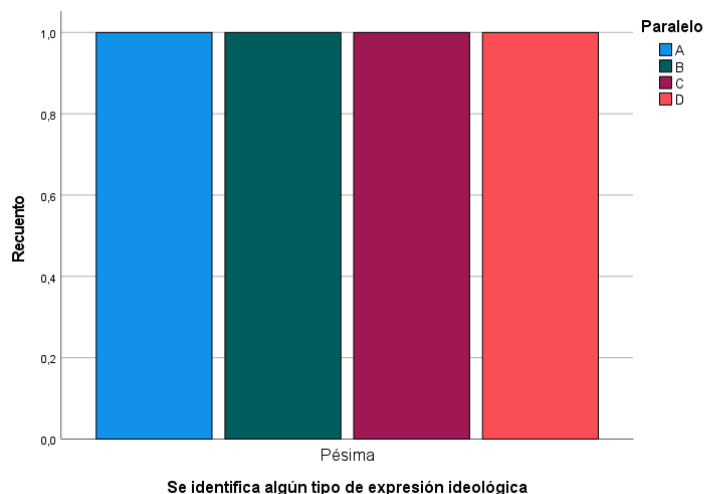
### **Análisis y Discusión**

En este caso se observó explícitamente que entre hombres y mujeres hay buena interacción y el valor de la igualdad está bien impartido dentro de los juegos que propuso el docente. También

Jaqueira et al. (2014) anunciaba que los juegos garantizan la igualdad de género, se debe enseñarles a ganar y a perder. En la observación de cada paralelo se analizó el comportamiento entre hombres y mujeres, pues fue positiva las experiencias entre ambos géneros.

### Ilustración 6

#### Valor de la Fe



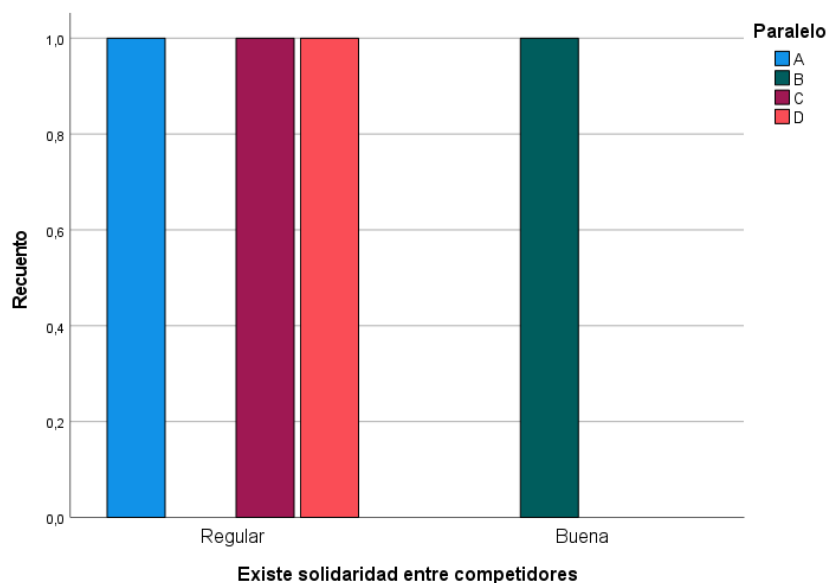
Fuente: Autoría propia

### Análisis y Discusión

En este caso no se observó ningún tipo de ideología explícitamente como lo son la persignación, mencionar frases o acciones religiosas o culturales. Rodríguez (2021) mencionaba que la familia subjetivamente dirige el camino hacia las creencias y competencias que el niño desarrolla. Dicho de esta forma, la fe no es solo un ámbito religioso, sino, las creencias o corrientes ideológicas que las personas siguen.

### Ilustración 7

#### Valor Solidaridad



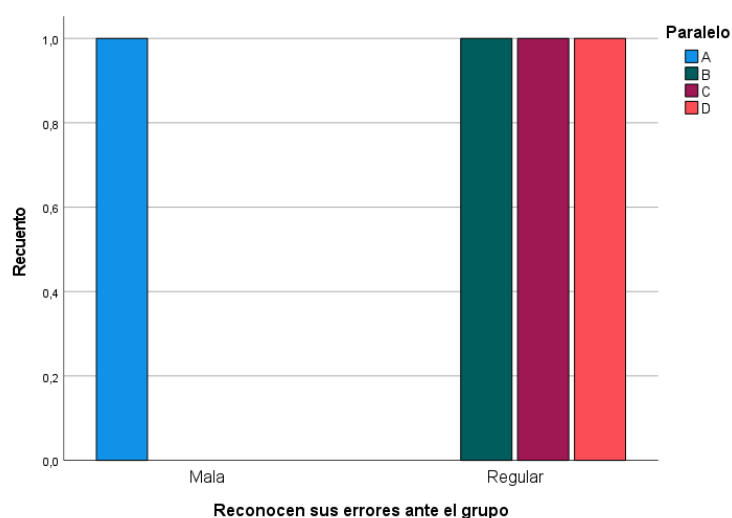
*Fuente: Autoría propia*

### **Análisis y Discusión**

Los paralelos A, C y D se mostraron neutrales en cuanto al valor de la solidaridad siendo que se pudo observar que trataban de ayudarse en simples actividades, pero cambiaban dependiendo de la misma actividad, por otro lado, el paralelo B si mostró el valor de la solidaridad en muchas ocasiones por lo que se le valoró como Buena. Hernández et al. (2020) concluyó que este valor también debe ser impartido en las instituciones educativas debido a sus dimensiones para formar alianzas, una persona dispuesta a dialogar y generar un entorno sano. Entonces vamos dando forma a una comunidad que pueda aportar a la sociedad y no restando.

### **Ilustración 8**

*Valor Integridad*



*Fuente: Autoría propia*

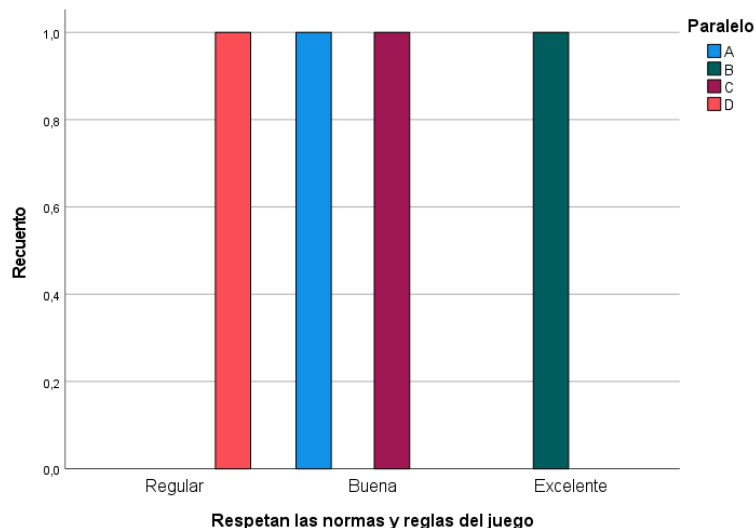
### **Análisis y Discusión**

Los jóvenes del paralelo A demostraron que no asumían sus errores ante su grupo de trabajo, sino que echaban la culpa al resto, mientras en los paralelos B, C y D tomaron más una posición neutral donde no se les denotó esta característica. Como concluyó Ruiz (2017) el docente descarta el juego como pedagogía, porque, el desarrollo en la integridad del niño se ve comprometida. Debido a que el juego es un espacio de interacción donde el estudiante se desenvuelve y aprende a corregir sus errores.

### **Ilustración 9**

*Valor Respeto*





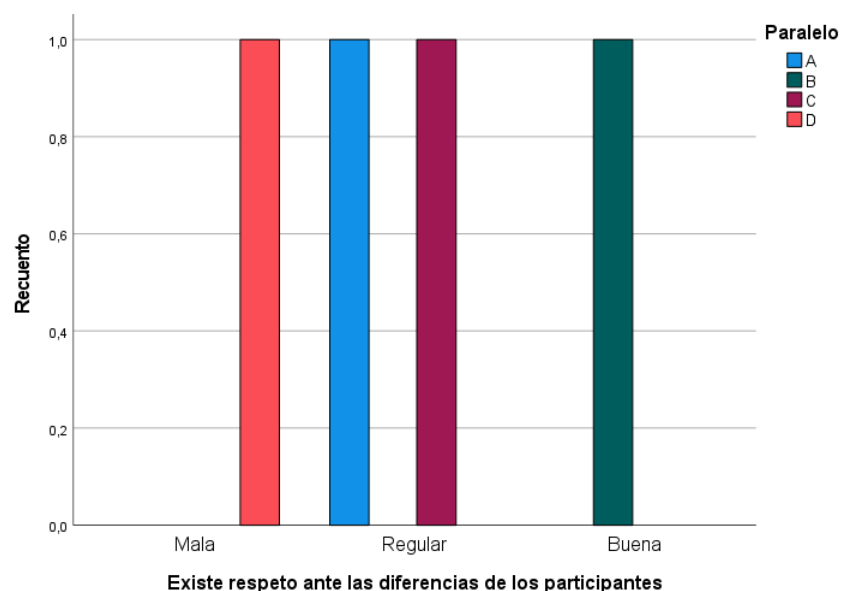
*Fuente: Autoría propia*

### **Análisis y Discusión**

En esta observación se pudo rescatar la grandiosidad de la participación de los estudiantes en el respeto hacia las reglas de los juegos, a excepción del para D que por la emoción que genera el juego se pudo analizar comportamientos de los jóvenes que desafiaban las reglas. Perrenoud (2004) declaró que el docente maneja las riendas de sus actividades por lo que debe tener una cultura didáctica antes de plantear sus juegos. Por lo que se pudo observar de manera positiva la relación de los estudiantes con las reglas y normas.

### **Ilustración 10**

*Valor Tolerancia*



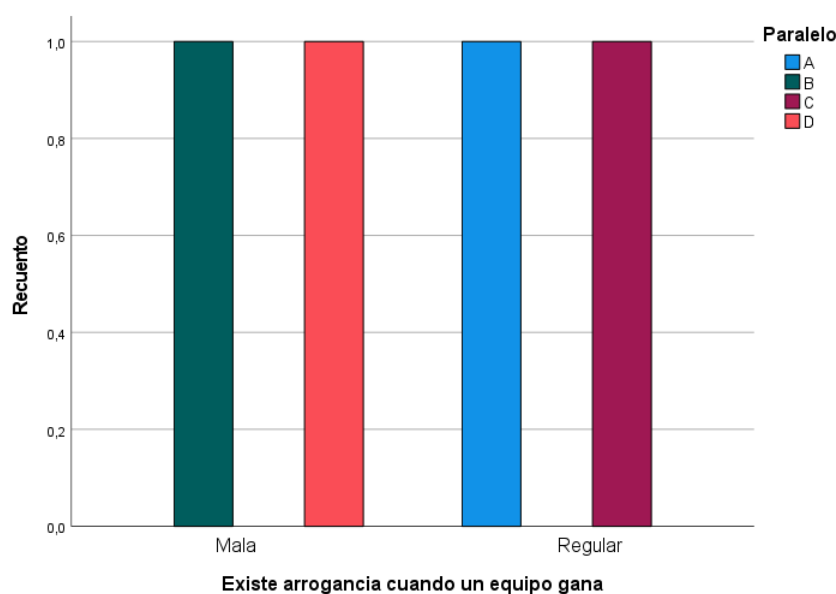
*Fuente: Autoría propia*

### **Análisis y Discusión**

Gracias a la observación se pudo reconocer la poca tolerancia de los participantes hacia las diferencias de sus compañeros en este caso el paralelo D tuvo una mala participación, mientras que los paralelos A y C se mantuvieron con una postura neutral y el paralelo B que si mostró el mismo respeto y calidez con todos sus integrantes durante el juego. Villacís (2019) reconocía en sus resultados positivamente la participación total de todos los estudiantes tenga o no una discapacidad, sin embargo, eran actividades monótonas. Cabe recalcar que el docente durante la participación de los juegos impulsaba la participación de todos los alumnos de los cuatro paralelos, resaltando esto como un punto positivo.

### Ilustración 11

#### *Valor Humildad*



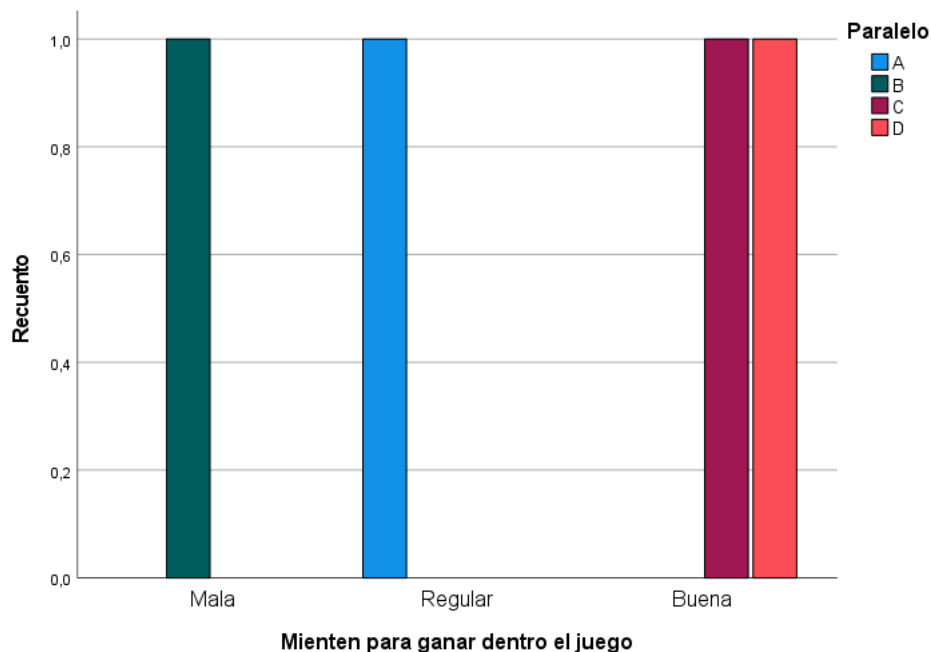
*Fuente: Autoría propia*

### Análisis y Discusión

En este caso se analizó de los comportamientos de los estudiantes cuando ganaban un juego, el paralelo B y D no mostraron arrogancia cuando hacían puntos extras, por otro lado, se reconoció cierto tipo de arrogancia con los paralelos A y C algo normal entre los niños y jóvenes pero que no iba mucho más allá de sonrisas y bromas. Mujica y Orellana (2020) manifestó siguiendo la corriente de Scheler y Freire que este valor de la humildad es un contraste de la arrogancia orgullo y soberbia. A partir de esto referenciamos la calidad de los jóvenes ante a situación “ganar” que es positiva para los novenos EGBS.

### Ilustración 12

#### *Valor Honestidad*



*Fuente: Autoría propia*

### **Análisis y Discusión**

En el último punto observado se resalta los valores de los estudiantes durante el juego, se recalca que las emociones y euforia que produce el juego incita y hace que a los jóvenes se olviden o se salten una regla en este caso el paralelo B tuvo una valoración positiva, siguiéndole el paralelo A con valoración regular y los paralelos D y C que si cayeron con este valor, mientras el docente no los observaba hacían caso omiso a alguna regla mintiendo así al docente y faltándole el respeto a sus compañeros que si lo hacían correctamente. Con se confirma lo que Raquel (2014) nos menciona el estar dentro del juego descontrola las emociones e impulsa el egocentrismo siendo que mienten de manera involuntaria. Se concluye con esta observación que mientras más competitiva y el qué hay de por medio en el juego (premio, calificación) los jóvenes pueden mentir.

### **3.6. Contraste de Encuesta y Ficha de Observación**

En la encuesta resuelta por los docentes esta pregunta: ¿Percibes la rivalidad entre estudiantes durante los juegos?, sostiene una relación inmensa con el siguiente ítem de la ficha de observación Intensidad de competitividad de los estudiantes, por lo que 2 docentes afirman que no encuentran en sus estudiantes competitividad durante el juego o en el aula de clase, sin embargo, 3 paralelos mostraron cierto contraste, pues, exhibían competitividad dentro de las actividades del docente.

Por consiguiente, en las pregunta: ¿Considera que una mujer tiene las condiciones que un hombre para jugar?, propuesta en la encuesta a los jóvenes de noveno año y el ítem Hay igualdad de género, donde más de 50% de los adolescentes consideraron positivamente el valor de la igualdad, consecuentemente, en el observación se pudo verificar esto, considerando lo que autores mencionaban con los paradigmas ideológicos donde las mujeres no se consideran a la par con los hombres, dicho esto los jóvenes de noveno se encuentran en un paralelismo

con la infancia y la juventud, siento también un punto fuertemente grato al ver que el valor de la igualdad está presente con ellos.

Finalmente, en la pregunta: ¿Haría o diría una mentira para ganar dentro de un juego del que depende una nota?, que se relaciona con el ítem Mienten para ganar dentro el juego, donde la mayoría de estudiantes dentro de la encuesta afirmaban no decir mentiras si una nota depende de un juego, sin embargo, mientras se realizó la ficha de observación los estudiantes no en su mayoría trataban de inmiscuirse ante la mirada del docente para engañarlo.

## CAPÍTULO IV:

### 4. PROPUESTA

#### 4.1. TEMA

Juegos Competitivos para el fortalecimiento de valores para docentes de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla.

#### 4.2. Justificación

La principal fuente que encamina esta propuesta es el fortalecimiento de los valores mediante los juegos competitivos (oposición- cooperativos), en unos casos estableciendo adaptaciones a las reglas o a los mismos juegos, con el fin de contribuir al desarrollo de un estudiante íntegro y que no vea el juego como una competencia o una recompensa. Dicho de esta manera los docentes deben estar preparados y mostrar interés en este campo lúdico recreativo.

Los mismos juegos son los encargados de evaluar la situación, la determinación de un estudiante, la reacción que tiene al trabajar en un grupo que no es el que eligió, aspectos positivos y negativos. Los valores son los encargados de dirigir al estudiante en comportamiento, los valores ya mencionados vienen en conjunto y eso por eso la falencia de muchos estudiantes, por ejemplo, no se puede decir “soy respetuoso, pero miento para quedar bien”. Por eso el apartado de lo competitivo actitudinal con lo aptitudinal, van en conjunto como los mismos valores.

Las diferentes actividades están sujetas al juego componente base que se dirige a la general básica superior en este caso (octavo, noveno y décimo), debido a que es una fase intermedia de transición entre la etapa infantil y la etapa de la juventud, pues, aquí es donde van a fortalecer sus capacidades cognitivas, su personalidad y su desarrollo como personas de bien para el mundo.

La importancia que tiene el juego en el ámbito educativo nos abre las puertas hacia el proceso enseñanza aprendizaje que no todos los docentes logran con los estudiantes, sin embargo, aquí en la propuesta están enmarcados 5 juegos fáciles que permitirán captar la atención del estudiante y al mismo tiempo hacerles generar un pensamiento guiado hacia los valores.

#### 4.3. Objetivos.

##### 4.3.1. *Objetivo General*

Fomentar los valores morales mediante los juegos competitivos para los estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla.

##### 4.3.2. *Objetivos Específicos*

- Fundamentar teóricamente los juegos competitivos como medio para fortalecer los valores morales para la Educación General Básica Superior.
- Facilitar una herramienta diagnóstica de valores morales.
- Socializar la guía didáctica con la el Sr. Rector de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla.

#### 4.4. Datos Informativos de la Institución.

La Unidad Educativa “Mariano Suárez Veintimilla” es una Institución que se encuentra situada en la provincia de Imbabura, cantón Ibarra en la parroquia de San Francisco. Es un centro educativo con más de 30 años de funcionamiento Regular y de sostenimiento Fiscal.

Cuenta con la modalidad Presencial de las jornadas Matutina y Vespertina, con los niveles de Inicial, Educación Básica y Bachillerato.

**MARCELO MUÑOZ**

## Juegos Competitivos para el fortalecimiento de valores para docentes de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla.



EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR

### Justificación

La principal fuente que encamina esta propuesta es el fortalecimiento de los valores mediante los juegos competitivos (oposición- cooperativos), en unos casos estableciendo adaptaciones a las reglas o a los mismos juegos, con el fin de contribuir al desarrollo de un estudiante integro y que no vea el juego como una competencia o una recompensa. Las diferentes actividades están sujetas al juego componente base que se dirige a la general básica superior en este caso (octavo, noveno y décimo), debido a que es una fase intermedia de transición entre la etapa infantil y la etapa de la juventud, pues, aquí es donde van a fortalecer sus capacidades cognitivas, su personalidad y su desarrollo como personas de bien para el mundo. La importancia que tiene el juego en el ámbito educativo nos abre las puertas hacia el proceso enseñanza aprendizaje que no todos los docentes logran con los estudiantes, sin embargo, aquí en la propuesta están enmarcados 5 juegos fáciles que permitirán captar la atención del estudiante y al mismo tiempo hacerles generar un pensamiento guiado hacia los valores.

# Objetivos

## Objetivo General

Fomentar los valores morales mediante los juegos competitivos para los estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla.



## Objetivos Específicos

- Fundamentar teóricamente los juegos competitivos como medio para fortalecer los valores morales para la Educación General Básica Superior.

- Facilitar una herramienta diagnóstica de valores morales.

- Socializar la guía didáctica con la el Sr. Rector de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla.

## Juego competitivo

### 1.1. Juegos competitivos

El juego competitivo es una estrategia lúdica, Johnson (1981), afirma que esta categoría de juegos se acerca a los objetivos individuales, de manera que una o un grupo de personas pueden alcanzarlo a expensas de otros. El fracaso y el éxito de propio con el ajeno se relacionan; siendo que, dentro de esta estructura se integran los juegos de oposición (evitar que el rival consiga su objetivo); y los de cooperación, aunque no exista relación directa con la oposición, puede hallarse dentro de sí grupos ganadores y perdedores.

La competencia dentro del ambiente educativo es buena porque desempeña un propósito importante en la sociedad de hoy en día y se establece con la educación que imparten nuestros padre y educadores. Perrenoud (2004), establece que:

Para desarrollar esta competencia, el profesor evidentemente debe tener una cultura en didáctica y en psicología cognitiva. En resumen, debe interesarse por los errores, aceptarlos como etapas estimables del esfuerzo de comprender, esforzarse, no corregirlos («¡No digas eso, sino esoh!»), sino dar al alumno los medios para tomar conciencia de ello e identificar su origen y superarlos. (p.25)

Principalmente se conoce que el ser humano tiene una personalidad e instinto ganador pero basada en la esencia de lo que se incluye dentro su hogar, es decir, quienes forman personas competitivas son nuestras familias. Si bien es cierto, el juego competitivo establece objetivo de ganar o perder, es necesario enseñar desde las pequeñas etapas, según los autores Volázquez, et al. (1995):

Los juegos competitivos no se consideran necesarios en la etapa de Educación Primaria, sin embargo, los profesionales de la Educación Física encuentran en ellos un medio motivante para ciertos alumnos que les permite alcanzar determinados objetivos motóricos. Esta razón los lleva a emplearlos en sus clases, a veces de forma indiscriminada. (p. 53)

Estos autores proponen que el sistema competitivo no debe ser un método para los niños de primaria, debido a las aptitudes individualistas que pueden generar y la dificultad en su desarrollo con el entorno y por ende social.

Los juegos competitivos nacen de una base del deporte que los docentes adaptan como juegos para ver el desarrollo que tienen los estudiantes ante dichas actividades, sin embargo, la implementación de una base competitiva dentro de los juegos para impulsar la participación ha sido un pilar frecuentemente utilizado, en clara parte modelamos aptitudes individualistas.

### 1.1.1.El juego en la educación

El juego en el proceso enseñanza-aprendizaje demanda un interés por parte de los receptores en este caso los estudiantes, pues esta estrategia lúdica proporciona el interés participativo, y como actividades que se han presentado desde que tenemos uso de razón. Castillo (2022) nos menciona:

El juego es la primordial actividad a través de la cual el infante lleva su vida durante los primeros años de vida. Por medio de él, el infante observa e investiga todo lo que se relaciona con él de forma libre y espontánea. (pág. 13)

Es significativa la didáctica que uso el docente en el empleo de los juegos para poder sobrellevar una clase pesada y tediosa, por-ello, el fin de los juegos dependerá del objetivo que el mismo maestro proponga en su actividad. Según Salas (2020) el juego se emplea como una metodología para la motivación y por ende mejoramiento de dentro las asignaturas para un aprendizaje significativo. En este caso el autor reconoce que el juego y la educación permiten a los estudiantes fortalecer sus habilidades que perfeccionan el aprendizaje con la participación de todo el grupo.

Se crea a un paradigma donde los padres son quienes generan la competitividad en los niños que se refleja en la misma familia y por ende en la escuela, siendo el docente de Educación Física quien indirectamente genera en los rivalidad y competencia cuando realiza actividades lúdicas competitivas en su clase.



### Importancia del juego competitivo

Es cierto que el juego competitivo ha funcionado como motivador dentro de las actividades que propone el docente porque el ser humano siente la necesidad de sobresalir, cumplir metas y objetivos para culminar dichas actividades, sin embargo, Pérez J. (2002) menciona que "los deportes individuales producen más estrés que los deportes colectivos" (pág. 91), si bien es conocido las actividades competitivas son una derivación de algún deporte que los docentes adaptan para la diversión de los estudiantes, está en sus manos hasta donde quieren llegar con estos juegos, es decir, hasta qué punto llegar con dichas competencias; el alto grado de competitividad o el entretenimiento de los estudiantes.

Caraballo (2018) nos cuenta la importancia de dentro de los juegos competitivos es saber competir con nosotros mismo y así reconocer motivos los cuales la competición hace buena para los estudiantes:

- Ø Seguridad y confianza.
- Ø Valor del esfuerzo.
- Ø Afrontar riesgos.
- Ø Perder el miedo a competir.
- Ø Aprender a perder.
- Ø Perseverancia
- Ø Resiliencia.
- Ø Rendimiento escolar.

Si bien sabemos los juegos en general contienen sus de clasificaciones, debemos conocer sus dimensiones en el campo que nos compete, Velázquez et al. (1995) menciona:

Cada una de las estrategias se corresponde con un tipo de juego, clasificándolos en función del grado de competición en: cooperativos (sin competición), competitivos individuales y competitivos colectivos (...) se tiende a considerar el hecho de ganar o perder como exclusivos de los juegos competitivos, algo que tampoco es cierto. (p. 53)

Por lo que dentro de esta investigación se dio paso al ámbito competitivo y dio hincapié a los juegos competitivos cooperativos y juegos de oposición, ya que los juegos competitivos individuales que nombra el autor no se pueden hacer un definitivo contraste debido a que no existiría con quién de la comparación en los valores.



## Valores morales

### 1.1. Valores morales

Antes de contextualizar los valores morales se acotará que los valores son un punto clave en la dirección de la formación del ser humano, pues su construcción dentro de cada individuo se establece dentro y fuera del hogar, los cuales también nos preparan para sobrellevar el contexto de la vida social, para Pérez (2019):

Los valores son la brújula que guía las acciones del ser humano, marcando un norte por el cual transitar, son aquellos aspectos inherentes a la persona, que dan la pauta fundamental para su desempeño en cualquier escenario donde le toque trabajar o actuar. (pág. 13)

Los valores son etiquetas que demuestran al mundo quienes somos, el progreso en cuanto a "saber ser" y revelan nuestra reacción ante las adversidades y prosperidad, puesto que, el ser humano siempre refleja su propio ser cuando tienen en cuenta dichos factores ya sea de riesgo o felicidad.

"Los valores morales pueden entenderse como un producto cultural, dado que los seres humanos desarrollan criterios de acción para resolver necesidades. Los valores, en consecuencia, serían las direcciones constantes que adoptan las personas en sus comportamientos" (Porta & Flores, 2012, pág. 44). Los autores proponen que los valores morales forman parte del fenómeno sociocultural, al mismo tiempo que se establecen de acuerdo al contexto moral, como ejemplo tenemos los valores morales de una familia evangélica no son los mismos que los valores de una familia católica.

Según Damaris (2015):

Todos los valores morales se desarrollan y perfeccionan a través de la experiencia de las vivencias de cada persona y de la misma manera lleva al ser humano al bien moral, reconocer que los valores morales perfeccionan al hombre teniendo en cuenta las acciones positivas que este realice en su vida diaria.





### ·IMPORTANCIA DE LOS VALORES

La importancia de los valores es a gran medida el saber cómo reaccionar ante el contexto, y sobre todo nos facilitará la comprensión dentro ámbito social como el buen vivir no solo con las personas, sino, como todo lo que nos rodea. Se pudo esclarecer que no todos los valores poseen importancia en el mismo sentido en el que se encuentren. Ya que de acuerdo a cada realidad los valores se muestran con el mismo significado, pero tal vez para algunas personas no tenga la importancia necesaria. (Tafur, 2015, pág. 16)

La importancia de los valores dependerá de la estimación o reconocimiento que le dé el propio ser humano como tal, es decir, depende aprendizaje significativo que se les haya dado. Por ejemplo, el hablar de la honestidad con una persona que se ha dedicado toda su vida robar.

### ·EDUCAR EN VALORES

La familia es el vínculo emisor de los valores y a partir de este factor podemos recalcar la belleza es subjetiva de cada persona, pero ¿por qué los docentes son quienes se esmeran en enseñar con valores si el principal transmisor es la familia?

Según Gluyas, R. et al. (2015) determina que:

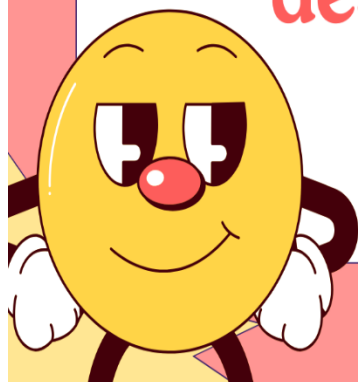
quienes facilitan el proceso de formación de los alumnos deben contemplar dos elementos fundamentales (valores y actitudes), para que los alumnos lleguen a ser personas integrales y no sólo profesionales de su disciplina con alcances en el plano individual, alejados del sentido humano de la vida (...) es momento de que la institución educativa esté consciente de que no sólo se deben transmitir y aplicar conocimientos, sino que es fundamental el fomento de valores y actitudes. (p. 10)

Díaz, A. (2006) infiere que "el docente es concebido como un modelo valoral para el estudiante. El alumno se enfrenta a un serio problema ante algunos comportamientos de los docentes" (p. 5).



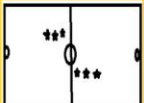

MARCELO MUÑOZ

## 5 propuestas de juegos competitivos para desarrollar valores




EDUCACIÓN  
GENERAL BÁSICA  
SUPERIOR


## ENCESTADOS

DATOS	PARTE INICIAL
<p><b>Objetivo:</b> Distinguir mediante el juego los valores que determinan a una persona justa y humilde.</p> <p><b>Materiales:</b> Dados creados por los estudiantes o dados grandes de 5x5 cm. Espacio físico</p> <p><b>Tiempo:</b> 40 minutos</p> <p>Valores: Justicia, Humildad, Honestidad</p>	<p>Juntar grupos con igual cantidad de estudiantes.</p> <p>Proponer un calentamiento genral y específico.</p> <p>Estirar mientras se la las indicaciones.</p>
PARTE PRINCIPAL	PARTE FINAL
<p>Ubicamos los dos grupos en el centro de una cancha de baloncesto, una división de la cancha le pertenece a un equipo el y otro lado al otro equipo.</p> <p>Lanzar los dados a la circunferencia de la cancha.</p> <p>Tendrán que encestar la cantidad de aros que salgan en los dados</p> <div style="text-align: center;">     </div>	<p>Vuelta a la calma con preguntas sobre la actividad y estiramientos.</p> <p>Reflexión sobre los valores que creen que existe dentro el juego.</p>

## CIRCUITO DEL CORRECAMINOS

DATOS	PARTE INICIAL
<p><b>Objetivo:</b> Fortalecer las capacidades físicas básicas con obstáculos mediante un circuito de velocidad.</p> <p><b>Materiales:</b> jabalinas o palos de escoba, sillas, conos, platos, espacio físico de preferencia estadio</p> <p>Espacio físico</p> <p><b>Tiempo:</b> 40 minutos</p>	<p>Juntar grupos con igual cantidad de estudiantes, buscar que haya la misma cantidad de mujeres o tratar de equilibrar los grupos</p> <p>Organizar y ubicar los obstáculos con los estudiantes el panorama donde van a competir.</p> <p>Calentamiento con juego de las cogidas, después se harán parejas.</p>
PARTE PRINCIPAL	PARTE FINAL
<p>Primero parte de la línea de salida a velocidad a la estación (10 metros) donde se inclinan para caminar en posición de patitos, tienen 2m para retomar posición e ir pecho al suelo para reptar bajo los palos, al llegar al final van a regresar saltando sobre los palos de escoba y de la misma manera en la que salieron.</p> <p>Nota: los palos de escoba deben estar apoyados en las sillas, se alejarán 1 metro sería en total 10 metros que nos daría un total de 5 pares de sillas.</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>Vuelta a la calma con preguntas sobre la actividad y estiramientos.</p> <p>Reflexión sobre si hubo algún tipo de trapa entre ellos, una autoevaluación.</p>

## MUNDIALMANO

DATOS	PARTE INICIAL
<p><b>Objetivo:</b> Identificar las diferentes capacidades y el trabajo en equipo mediante el juego competitivo.</p> <p><b>Tolerancia, Fe, Respeto</b></p> <p><b>Materiales:</b> balones y conos Espacio físico</p> <p><b>Tiempo:</b> 30 minutos</p>	<p>Organizar grupos 5 se integren dos o una mujer por grupo, dependiendo de la cantidad.</p> <p>Realizar calentamientos general y específico, juego predeportivo.</p> <p>Organizar un cuadrado de 10x10 metros.</p>
PARTE PRINCIPAL	PARTE FINAL
<p>El propósito del MundialMano es hacer 8 pases, donde deben intentar ganar la posesión del balón y realizar los pases mencionados. El equipo que realizó los 8 toques entra a la final. Entran los otros dos equipos al cuadrado y hacen el mismo proceso, mientras los equipos no lograron realizar los 8 pases, deberán jugar en contra.</p> <p>Ojo no mencionar que hay puesto (1°,2°) caso contrario reflejarían en ellos un carácter agresivo.</p> 	<p>Vuelta a la calma con preguntas sobre la actividad y estiramientos.</p> <p>Reflexión sobre si hubo algún tipo de trapa entre ellos, una autoevaluación.</p> <p>Esto variará dependiendo de si existo o no niños con NEES</p>

## LABERITO DEL NO VIDENTE

DATOS	PARTE INICIAL
<p><b>Objetivo:</b> : Mejorar la coordinación y la habilidad auditiva mediante un laberinto humano para conocer más acerca sobre esta discapacidad visual.</p> <p><b>Materiales:</b> Recurso humano y espacio físico</p> <p><b>Tiempo:</b> 40 minutos</p>	<p>Hacemos un juego introductorio como la gallinita ciega y adivinando a la de quien se trata.</p> <p>Sortear la persona que va a participar y otra persona quien será el guía.</p>
PARTE PRINCIPAL	PARTE FINAL
<p>Las de más personas van a formar un grupo con dos columnas las cuales hará un zic zac , una w o cualquier forma complicada que tenga espacios con curvas, cuando entre la persona vendado tendrán que gritar diferentes direcciones para aturdir.</p> <p>El duo que va participar (guía y el vendado) tienen atravesar el caminito hecho por sus compañeros, el guía solo se quedará hasta la zona de salida gritando las direcciones que debe tomar el vendado (4m antes de entrar al laberinto).</p> 	<p>Vuelta a la calma con preguntas sobre la actividad y estiramientos.</p> <p>Reflexión sobre si hubo algún tipo de trapa entre ellos, una autoevaluación.</p> <p>Hablar sobre este tipo de discapacidad.</p>

TETRIS	
DATOS	PARTE INICIAL
<p><b>Objetivo:</b> : Resolver un problema generado por un cuadro tetris mediante el análisis de movimientos estratégicos</p> <p><b>Materiales:</b> platillos de colores Espacio físico</p> <p><b>Tiempo:</b> 30 minutos <a href="https://www.facebook.com/watch/?v=714747237294082">https://www.facebook.com/watch/?v=714747237294082</a></p>	<p>Organizar grupos 5 se integren dos o una mujer por grupo, dependiendo de la cantidad.</p> <p>Realizar calentamientos general y específico, juego predeportivo.</p> <p>Organizar un cuadrado de 10x10 metros.</p>
PARTE PRINCIPAL	PARTE FINAL
<p>Organizar dos grupos.</p> <p>Organizarlos en columnas A y B</p> <p>Tienen que ver su tetris y hacen un solo movimiento, al estilo candy crush, pero en este caso deben formar líneas de un mismo color.</p> 	<p>Vuelta a la calma con preguntas sobre la actividad y estiramientos.</p> <p>Reflexión sobre si hubo algún tipo de trapa entre ellos, una autoevaluación.</p>

## **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **CONCLUSIONES**

- Se diagnosticó que en los novenos EGBS reconocen teóricamente los valores morales dentro del campo competitivo de los juegos, donde los estudiantes resaltan positivamente en aspectos como no mentir para ganar, el respeto dentro de los juegos competitivos, la igualdad de la mujer y ayudar a un rival.
- Por otro lado, se determinó en la práctica que el grupo conformado por novenos tiene presente los valores ante la promoción de actividades competitivas, se consideró como agente importante el valor del respeto por las diferencias, la humildad donde reconocieron en gran parte de ellos que es un factor subjetivo y objetivo cuando se gana en un juego, esta conexión se fortalece con la solidaridad e integridad de un ser humano en este caso se reflejó de buena manera.
- En el caso de los docentes de la Unidad educativa Mariano Suarez Veintimilla dónde se identificó que aplican juegos con nivel de competitividad normal, tales como: letras humanas, la carrera de baldes, carrera de relevos con el hula, carrera de globos con agua.
- Finalmente, se propuso una guía para mejorar la relación entre el estudiantado con los valores morales a través de los juegos competitivos de EGBS de la Unidad Educativa Mariano Suarez Veintimilla, con el propósito que los docentes conduzcan a la reflexión con cada actividad realizada, la cual tuvo buena acogida por parte de las autoridades.

### **RECOMENDACIONES**

Los docentes e institución educativa deben ser la una parte más que conformen la vida de los estudiantes, debido a que ellos van a desarrollarse íntegramente si los docentes que son un modelo a seguir.

Los padres de familia es un factor interno que afectan positivamente como también negativa, en este caso proponer a los padres de familia una charla sobre los valores dentro e incluso sobre saber ganar y perder dentro de las actividades.

Darle más importancia a los juegos como herramienta lúdica pedagógica, puesto que todavía existen docentes conservadores y ven al juego más como un método de recompensa. Es cuando los docentes no están preparados para estas actividades cuando hacen perder el interés a los jóvenes y niños, en el juego también se pueda enseñar, matemáticas, lenguaje, e incluso dentro del juego podemos corregir conductas que no están bien dentro del niño, fortalecer y desarrollar los valores que en sus hogares están ausente. Coloquialmente se dice que la escuela es el segundo hogar de los estudiantes.

## GLOSARIO DE TÉRMINOS

1. **Antivalores:** son las actitudes negativas que afectan así mismo o al entorno (Equipo editorial, Etecé, 2022).
2. **Campeonismo:** termino que refleja acción de querer ganar en alguna actividad, juego, etc.
3. **Competir:** se define como la aptitud de una persona, desempeñada por destrezas, capacidades y habilidades para alcanzar un objetivo dentro de un ámbito laboral, académico o personal (Equipo editorial, Etecé, 2022).
4. **Ética:** estudia la conducta humana, para distinguir el bien del mal moral (Segundo, Ética, 2024).
5. **EGBS:** Educación General Básica Superior
6. **Entorno:** espacio que rodea a una persona y el cual es donde se desenvuelve, también puede entenderse como un espacio alrededor de alguien (Equipo editorial, Etecé, 2023).
7. **Humildad:** cualidad que deja a un lado lo material para enfocarse en la ayuda al que la necesite (Equipo editorial, Etecé, 2022).
8. **Honestidad:** cualidad de no engañar y actuar con sinceridad (Rabotnikof, 2024).
9. **Integridad:** hace referencia a una entidad completa, es decir, se desempeña de manera correcta (Equipo editorial, Etecé, 2020).
10. **Individualidad:** particularidad de alguien o algo por la que se da a conocer (REAL ACADEMIA ESPAÑOLA, s.f).
11. **Juego:** actividades que generan estímulos en el ámbito mental y práctico (Equipo editorial, Etecé, 2022).
12. **Moral:** son las normas, creencias, costumbres y valores que forman parte de un persona o sociedad (Segundo, Moral, 2023).
13. **Motivación:** tipo de en energía que nos impulsa a emprender o sostener una conducta, una fuerza interna o externa que dirigen las conductas de una persona (Equipo editorial, Etecé, 2023).
14. **Perseverancia:** seguir a pesar de los obstáculos que se considera como virtud para alcanzar los objetivos (Equipo editorial, Etecé, 2021).
15. **Oposición:** acción o efecto de oponerse (REAL ACADEMIA ESPAÑOLA, s.f).
16. **Recreación:** tiempo de distracción para recuperar las energías posteriores a un trabajo u obligaciones diarias (Equipo editorial, Etecé, 2023)
17. **Respeto:** este valor permite la consideración al resto para garantizar la armonía en la sociedad (Giani, 2024).

18. **Rivalidad:** relación de enemistad o competencia que pueden ser entre individuos o grupos, que combaten por un premio, recompensa (Equipo editorial, Etecé, 2022).
19. **Solidaridad:** uno de los valores más tradicionales, que se asemeja a la compasión y generosidad para desarrollar la cooperación (Equipo editorial, Etecé, 2022).
20. **Tolerancia:** soportar las diferencias de nuestro entorno (Equipo editorial, Etecé, 2022).

## REFERENCIAS

- Almeida, D. (20 de septiembre de 2020). *La Moralidad social*. Obtenido de El comercio: <https://www.elcomercio.com/opinion/moralidad-social-opinion-diego-almeida.html>
- Alonqueo, P., Loncón, M., Vásquez, F., Gutiérrez, J., & Parada, L. (2017). Juegos escolares mapuche en el patio de recreo en una escuela rural. *Revista de psicología (Santiago)*, 26(2), 15. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.5354/0719-0581.2017.47957>
- Arranz, E. (2007). *Juegos Cooperativos Y Sin Competición, para la educación infantil*. Madrid, España. Obtenido de [https://www.academia.edu/4840081/juegos\\_cooperativos\\_y\\_sin\\_competicion\\_para\\_infantil](https://www.academia.edu/4840081/juegos_cooperativos_y_sin_competicion_para_infantil)
- Bracho Pérez, Y., & Bracho Pérez, K. (2020). Estrategias Pedagógicas para el Fortalecimiento de Valores a Través de Juegos Tradicionales en Educandos de Educación Inicial. *CIE*, 1(9), 26-44. Obtenido de [https://revistas.unipamplona.edu.co/ojs\\_viceinves/index.php/CIE/article/view/4082](https://revistas.unipamplona.edu.co/ojs_viceinves/index.php/CIE/article/view/4082)
- CAMPS, V. (2015). Ética y laicidad. *Langue(s) & Parole*(1), 33-42. <https://doi.org/https://doi.org/10.5565/rev/languesparole.4>
- Caraballo, A. (1 de 08 de 2018). *11 razones por las que los deportes competitivos son buenos para los niños*. Obtenido de Guia infantil: <https://www.guiainfantil.com/ocio/deportes/11-razones-por-las-que-los-deportes-competitivos-son-buenos-para-los-ninos/>
- Cárdenas, G., Soto, C., & Becerra, D. (2020). Juegos cooperativos en la convivencia escolar: análisis desde la interacción entre los actores educativos. *Cultura, Educación y Sociedad*, 11(2), 303-312. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.11.2.2020.19>
- Carrasco, I. (2017). El estudio y la enseñanza de la moral fundamental, hoy. *Scripta theologica: revista de la Facultad de Teología de la Universidad de Navarra*, 32(3), 911-926. <https://doi.org/https://doi.org/10.15581/006.32.14927>
- Castillo, L. (2022). *El juego como competencia didáctica para la enseñanza de valores morales en niños y niñas de inicial 2 de la unidad educativa jacinto collahuazo, en otavalo*[Previo obtención tención título de Magister, Universidad Técnica del Norte]. Repositorio digital, Ibarra. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/12808>
- Cedeño, E., & Calle, R. (2020). Incidencia de los Juegos Individuales y Colectivos en las Habilidades y Destrezas de los Estudiantes. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuso)*, 5(6), 70-84. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=673171025007>
- Cejas, M., Navarro, M., Vásquez, G., & Cabezas, E. (2016). La igualdad como valor normativo referencial en los estados: análisis teórico desde el marco jurídico español. *Sapienza Organizacional*, 3(5), 37-54. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5530/553057362003/html/>



- Chango, N. (2021). *Tendencias de investigación de personalidad en población adolescente en Ecuador. [Tesis de Pregrado]*. Repositorio Digital Ambato: Universidad Tecnológica Indoamérica. <https://doi.org/https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/2604>
- Código de la Niñez y Adolescencia [CNA]. (2003). *Artículo 6 [Título II]*. Quito, Ecuador: Edición Constitucional del Registro Oficial 262. Obtenido de <http://biblioteca.defensoria.gob.ec/handle/37000/3365>
- Constitución de la República del Ecuador. (2008). *Artículo 26 [Título II]*. Quito, Ecuador: Imprenta del Gobierno.
- CuriosaMente. (13 de septiembre de 2020). ¿Quién decide qué está bien y qué está mal? ¿La moral es relativa o universal? [video]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=SBYJbnUCTQE>
- Díaz , E. (2019). *Importancia del juego en educación [Título de Segunda Especialidad Profesional de Educación Física, Universidad Nacional de Tumbes]*. Repositorio Digital, Perú. Obtenido de <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/1577>
- Díaz, A. (2006). La educación en valores: avatares del currículum formal, oculto y los temas transversales. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 8(1), 0. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15508101>
- Equipo , S. (22 de 12 de 2023). *Significados*. Obtenido de <https://www.significados.com/fe/>
- Equipo editorial, Etecé. (29 de agosto de 2020). *Integridad*. Obtenido de Concepto: <https://concepto.de/integridad/>
- Equipo editorial, Etecé. (05 de agosto de 2021). *Perseverancia*. Obtenido de Concepto: <https://concepto.de/perseverancia/>
- Equipo editorial, Etecé. (14 de julio de 2022). *Antivalores*. Obtenido de Concepto: <https://concepto.de/antivalores/>
- Equipo editorial, Etecé. (26 de septiembre de 2022). *Competencia*. Obtenido de Concepto: <https://concepto.de/competencia/>
- Equipo editorial, Etecé. (14 de julio de 2022). *Humildad*. Obtenido de Concepto: <https://concepto.de/humildad/>
- Equipo editorial, Etecé. (02 de febrero de 2022). *Juego*. Obtenido de Concepto: <https://concepto.de/juego/>
- Equipo editorial, Etecé. (12 de agosto de 2022). *Rivalidad*. Obtenido de Concepto: <https://concepto.de/rivalidad/>
- Equipo editorial, Etecé. (17 de agosto de 2022). *Solidaridad*. Obtenido de Concepto: <https://concepto.de/solidaridad/>
- Equipo editorial, Etecé. (02 de febrero de 2022). *Tolerancia*. Obtenido de Concepto: <https://concepto.de/tolerancia/>

- Equipo editorial, Etecé. (06 de febrero de 2023). *Entorno*. Obtenido de Concepto:  
<https://concepto.de/entorno/>
- Equipo editorial, Etecé. (29 de noviembre de 2023). *Motivación*. Obtenido de Concepto:  
<https://concepto.de/motivacion/>
- Equipo editorial, Etecé. (15 de febrero de 2023). *Recreación*. Obtenido de Concepto:  
<https://concepto.de/recreacion/>
- Etecé, E. (17 de 02 de 2019). *Valores*. Obtenido de Enciclopedia Humanidades:  
<https://humanidades.com/valores/>
- Etecé, E. (29 de agosto de 2020). *Integridad*. Obtenido de Concepto:  
<https://concepto.de/integridad/>
- Etxebeste Otegi, J., Del Barrio, S., Urdangarin, C., & Oiarbide, A. (2014). Ganar, perder o no competir: la construcción temporal de las emociones en los juegos deportivos. *Educatio Siglo XXI*, 32(1), 33-48. <https://doi.org/https://doi.org/10.6018/j/194051>
- García, N., Piassa, A., & Ribeiro, M. (2020). Juegos cooperativos con jóvenes en situación de vulnerabilidad social: la sistematización de una experiencia. *Centro Universitário Salesiano de São Paulo (UNISAL)*, 46(3), 165.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052020000300151>
- García, S., Sánchez, P., & Ferriz, A. (2021). Metodologías cooperativas versus competitivas: efectos sobre la motivación en alumnado de EF. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*(39), 65-70.
- Giani, C. (16 de febrero de 2024). *Respeto*. Obtenido de Concepto:  
<https://concepto.de/respeto/>
- Gil, P. (2006). Educar en valores a través de la práctica de juegos y deportes: elegancia en el talante, valores y actitudes asociados al deporte. *Revista de educación de Castilla-La Mancha*(2), 152-203. Obtenido de Revista de educación de Castilla-La Mancha:  
<http://hdl.handle.net/11162/20180>
- Gluyas, R., Esparza, R., Romero, M., & Rubio, J. (2015). Modelo de educación holística: una propuesta para la formación del ser humano. *Actualidades Investigativas en Educación*, 15(3), 1-25. <https://doi.org/https://doi.org/10.15517/aie.v15i3.20654>
- Gómez, S. (2019). *Métodología de la investigación*. Red Tercer Milenio.
- González-Cutre Coll, D., Sicilia, Á., & Moreno, J. (2008). Modelo cognitivo-social de la motivación de logro en educación física. *Psicothema*, 20(4), 642-651. Obtenido de <https://reunido.uniovi.es/index.php/PST/article/view/8710>
- Hernandez , I., Fernandez , K., Estela , A., & Mestizo , E. (2020). Educación y Solidaridad Un Camino hacia la Inclusión Educativa. *Social and Education History*, 9(3), 227-251. <https://doi.org/http://doir.org.10.17583/hse.2020.4310>
- Hernandez, S., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mexico: Edamsa Impresiones, S.A. de C.V.

- Homu Medicus. (2023 de diciembre de 2023). *¿Qué es la moral individual?* Obtenido de <https://homomedicus.com/que-es-la-moral-individual/>
- Jaqueira, A., Lavega, P., Lagardera, F., Araújo, P., & Rodrigues, M. (2014). Educando para la paz jugando: género y emociones en la práctica de juegos cooperativos competitivos. *Educatio Siglo XXI*, 32(1), 15-32. <https://doi.org/https://doi.org/10.6018/j/194071>
- Jaume, L. C., Roca, M. A., Quattrocchi, P., & Biglieri, J. [. (2019). *Aportes a la axiología desde la psicología social*. Redalyc, Buenos Aires, Argentina. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=369163433013>
- Johnson, D. W. (1981). "Student-student interaction: the neglected variable in education" en *Educational Researcher* n° 10, pp. 5-10.
- Ley de Deporte, Educación Física y Recreación. (2010). *Artículo 11 [Título I]*. Quito, Ecuador: Asamblea Nacional.
- Mamani, Z. (2021). *Los juegos dinámicos y el fortalecimiento de los valores morales en niños y niñas de la Unidad Educativa de Nivel Inicial "Casita de niños Guadalupita", ciudad de La Pa. [Tesis de grado para optar el título de Licenciatura en Ciencias de la Educación]*. Repositorio Institucional Universidad Mayor de San Andrés. Obtenido de <http://repositorio.umsa.bo/xmlui/handle/123456789/25914>
- Mier, E. (2021). *"El juego como estrategia metodológica en el proceso aprendizaje de la educación física en niños y niñas de la educación básica media de la unidad educativa "república del ecuador" en otavalo, año lectivo 2020-2021*. Repositorio Digital Universidad Técnica del Norte. <https://doi.org/http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/11562>
- Ministerio de Educación. (2021). *Curriculo priorizado*. Obtenido de [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/12/Curriculo-priorizado-con-enfasis-en-CC-CM-CD-CS\\_Superior.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/12/Curriculo-priorizado-con-enfasis-en-CC-CM-CD-CS_Superior.pdf)
- Moguel, E. (2005). *Metodología de la investigación*. Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.
- Moncada, R. (2023). *Juegos cooperativos vs juegos competitivos. [TRABAJO FIN DE GRADO]*. Repositorio Documental: Universidad de Valladolid. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/62330>
- Montoya , A. (2007). *La igualdad como valor, como principio y como derecho fundamental*. Editorial Aranzadi. Obtenido de <https://parlamento-cantabria.es/sites/default/files/dossieres-legislativos/Montoya.pdf>
- Mujica, F., & Orellana, N. (2020). Contribución de la humildad a la educación formal: análisis en función de Max Scheler y Paulo Freire. *Revista Dilemas Contemporáneos*, 16(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.46377/dilemas.v36i1.2314>
- Nieto, N. (2018). *Tipos de Investigación*. Repositorio Universidad Santo Domingo de Guzmán. Obtenido de <repositorio.unisdg.edu.pe:USDG/34>

- Noruega. (26 de Octubre de 2020). *Investigación de campo*. Recuperado el 26 de marzo de 2024, de <https://www.significados.com/investigacion-de-campo/>
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2018). *Método de la Investigación Cuantitativa - Cualitativa y Redacción de la Tesis* (Quinta ed.). Bogotá: Ediciones de la U.
- Orozco, J. (2002). *El libro de los Valores*. Bogotá, Colombia: Casa Editorial El Tiempo.
- Pabón, Y. (2023). *El juego como estrategia lúdica para fortalecer los valores morales de los niños en el grado segundo de la institución Educativa técnico Agropecuario de San José de Oriente*. [Tesis de Grado]. Repositorio Institucional UNAD. Obtenido de <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/55710>
- Papalia, D., Sally, W., & Ruth, D. (2010). *Desarrollo Humano* (11a ed.). China: McGraw-Hill.
- Pérez, C. (2019). Aportes desde la psicología educativa para el desarrollo de los valores. *Revista de Psicología*(21), 11-35. Obtenido de [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2223-30322019000100003&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2223-30322019000100003&script=sci_arttext)
- Pérez, J. (2002). *La competición en el ámbito escolar: un programa de intervención social*. [Tesis de Doctorado, Universidad de Alicante]. Biblioteca Virtual Miguel Cervantes, España. Obtenido de <https://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmcmc8v0>
- Perrenoud, P. (2004). *Diez nuevas competencias para enseñar*. España: EDITORIAL GRAO.
- Porta, L., & Flores, G. (2012). Valores Morales en la educación superior. Abordaje biográfico-narrativo desde profesores universitarios memorables. *Revista Digital De Investigación En Docencia Universitaria*, 6(1), 49-50. <https://doi.org/https://doi.org/10.19083/ridu.6.37>
- Rabotnikof, V. (19 de febrero de 2024). *Honestidad*. Obtenido de Concepto: <https://concepto.de/honestidad-2/>
- Raquel, A. (2014). *¿Por qué mienten los niños? Una propuesta de intervención emocional en educación infantil* [Trabajo de Grado, Universidad Internacional de la Rioja]. Repositorio Digital Reunir. Obtenido de <https://reunir.unir.net/handle/123456789/2481>
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. (s.f). *Individualidad*. Obtenido de Diccionario de la lengua española. (23.<sup>a</sup> ed.): <https://dle.rae.es/individualidad>
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. (s.f). *Oposición*. Obtenido de Diccionario de la lengua española, (23.<sup>a</sup> ed.): <https://dle.rae.es/oposici%C3%B3n>
- Rillo, A., Sáez de Ocáriz, U., Lavega, P., & March, J. (2020). Educar la Convivencia Escolar a Través de Juegos Tradicionales de Cooperación-Oposición. *Revista de Psicología del Deporte*, 29(5), 45-53. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10459.1/83315>

- Rodríguez, M. (2021). El papel de las creencias de los padres en la participación familiar. *Revista CoPaLa*, 11(11), 168-179.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.35600/25008870.2021.11.0189>
- Ruiz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil [Trabajo de grado, Universidad de Cantabria]*. Repositorio Abierto de la Universidad de Cantabria. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10902/11780>
- Sáez de Ocáriz, U., Burgués, P., & March, J. (2013). El profesorado ante los conflictos en la educación física. El caso de los juegos de oposición en Primaria. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 16(1), 163-176.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.6018/reifop.16.1.180101>
- Salas, J. (2020). *El juego como estrategia para la resolución de problemas que impliquen la multiplicación en cuarto grado de educación primaria*. Repositorio Institucional Caxcán. Obtenido de <http://ricaxcan.uaz.edu.mx/jspui/handle/20.500.11845/2123>
- Sampieri, R., Collado, C., & Baptista, M. d. (2010). *Metodología de la investigación* (Quinta ed.). Mexico: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A.
- Segundo, J. (12 de mayo de 2023). *Moral*. Obtenido de Concepto: <https://concepto.de/moral/>
- Segundo, J. (15 de enero de 2024). *Ética*. Obtenido de Concepto: <https://concepto.de/etica/>
- Sierra, M. (21 de septiembre de 2019). *Semanario Virtual Caja de Herramientas*. Obtenido de La moral social y la ética como medición social y política: <https://viva.org.co/cajavirtual/svc0653/articulo08.html>
- Rodríguez, A. y Pérez, A. O. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista EAN*, 82, pp.175-195.  
<https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647>
- Tafur, D. (2015). *Pérdida de valores morales y su incidencia en la comunicación familiar en los estudiantes de primero bachillerato general unificado del colegio universitario "utn", de la ciudad de Ibarra, período 2014-2015. Propuesta Alternativa [Tesis de Licenciatura, U]*. Repositorio Digital, Ibarra. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/5141>
- Torres, C., & Torres, M. (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. [Universidad de los Andes]*. Repositorio Digital Institucional Universidad de los Andes. Obtenido de [https://www.academia.edu/download/41052644/juego\\_aprendizaje.pdf](https://www.academia.edu/download/41052644/juego_aprendizaje.pdf)
- UNODC. (s.f). *La Ciencia de la Integridad*. Obtenido de Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito : <https://acortar.link/aBrZGW>
- Valdés, O., Llivina, M., Abreu, D., Miranda, T., & Reinoso, C. (2021). *El enfoque holístico de la educación para el desarrollo sostenible en las escuelas, familias y comunidades: ciudadanía y valores [Libro 2]*. La Habana: Editor Educación Cubana. Obtenido de <https://bvearmb.do/handle/123456789/1592>

- Vásquez, A. (2012). Representaciones sociales, inclusión de género y sexo en los juegos recreativos tradicionales de la calle de Caldas-Antioquia, Colombia. *Estudios Pedagógicos XXXVIII*, 30(1), 371-391.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052012000400020>
- Velasco, J. M. (1994). Religión y moral. *Isegoría*(10), 43-64.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.3989/isegoria.1994.i10.270>
- Velázquez, C., Fernández, M., Cáceres María , & García, M. (1995). El juego no competitivo como recurso didáctico en el currículo escolar de Educación Física. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*(22), 51-60. Obtenido de [https://www.academia.edu/3029276/El\\_juego\\_no\\_competitivo\\_como\\_recurso\\_did%C3%A1ctico\\_en\\_el\\_curr%C3%ADculo\\_escolar\\_de\\_Educaci%C3%B3n\\_F%C3%ADsica](https://www.academia.edu/3029276/El_juego_no_competitivo_como_recurso_did%C3%A1ctico_en_el_curr%C3%ADculo_escolar_de_Educaci%C3%B3n_F%C3%ADsica)
- Villacís, F. (2019). El juego como estrategia metodológica para una educación física verdaderamente inclusiva. *Mamakuna*(10), 84-91. Obtenido de <https://revistas.unae.edu.ec/index.php/mamakuna/article/view/117>
- Yarce, J. (2009). *EL PODER DE LOS VALORES* (Primera ed.). Bogotá, Colombia: Universidad de La Sabana.

## ANEXOS 1. VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE  
FACULTAD DE EDUCACION, CIENCIA Y TECNOLOGIA (FECYT)  
CARRERA DE ENTRENAMIENTO DEPORTIVO

### CONSTANCIA DE VALIDACION

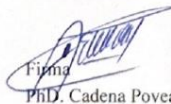
Quien suscribe, PhD. Cadena Povea Henry Rafael, con cédula de identidad N° 1002243622 de profesión Docente, con Grado de PhD, en Educación ejerciendo actualmente como **DOCENTE**, en la Institución "UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE"

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación de los Instrumentos, a los efectos de su aplicación en el trabajo de investigación "Juegos competitivos como medio para fortalecer los valores morales en estudiantes de noveno año educación general básica superior de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla de la Ciudad de Ibarra"

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems			✓	
Amplitud de contenido		✓		
Redacción de los Ítems			✓	
Claridad y precisión			✓	
Pertinencia			✓	

Fecha: 15 de diciembre del 2023

  
Firma

PhD. Cadena Povea Henry Rafael



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
**FACULTAD DE EDUCACION, CIENCIA Y TECNOLOGIA (FECYT)**  
**CARRERA DE ENTRENAMIENTO DEPORTIVO**

**CONSTANCIA DE VALIDACION**

Quien suscribe, PhD. Katherine Cristal Sevilla Ruano, con cédula de identidad N° 1003433891 de profesión Docente, con Grado de MSc. en Educación ejerciendo actualmente como **DOCENTE**, en la Institución "**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**"

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación de los Instrumentos, a los efectos de su aplicación en el trabajo de investigación "Juegos competitivos como medio para fortalecer los valores morales en estudiantes de noveno año educación general básica superior de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla de la Ciudad de Ibarra"

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems				X
Amplitud de contenido				X
Redacción de los Ítems			X	
Claridad y precisión				X
Pertinencia				X

Fecha: 15 de diciembre del 2023

Firma  
 Katherine Cristal Sevilla Ruano



## ANEXO 2. APROBACIÓN DEL DISTRITO Y AUTORIZACIÓN DE LA UNIDAD EDUCATIVA



REPÚBLICA  
DEL ECUADOR

Ministerio de Educación

Oficio 201- ASRE-2023  
Ibarra, 14 de diciembre de 2023

Magister  
Elmer Meneses S.  
COORDINADOR CARRERA PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE  
UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE  
Presente

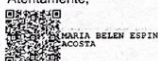
De mi consideración

En Atención el trámite 4745-AP, de fecha 22 de noviembre de 2023, suscrito por el Magister Elmer Meneses S. Coordinador de la Carrera de Pedagogía de la actividad física y deporte, en el que solicita autorizar al señor MUÑOZ MORENO MARCELO DAVID, estudiante de Octavo nivel de la Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte; para que realice la aplicación de fichas de observación a los estudiantes y Encuesta a los señores docentes de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla, en vista que se encuentra realizando un trabajo investigativo con el tema "JUEGOS COMPETITIVOS COMO MEDIO PARA FORTALECER LOS VALORES MORALES EN ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARIANO SUÁREZ VEINTIMILLA DE LA CIUDAD DE IBARRA", previo a la obtención del título profesional.

Con este antecedente y una vez cumplido con la capacitación en protocolos de actuación frente a situaciones de violencia detectadas o cometidas en el sistema educativo, a través del Departamento de Consejería Estudiantil Distrital (DECE), esta Dirección Distrital **AUTORIZA** el ingreso a las instituciones educativas, con las siguientes recomendaciones:

- Presentar el certificado de Asistencia y las Cartas Compromiso de Protección y no Vulneración de Niños, Niñas y Adolescentes.
- No debe interrumpirse la jornada laboral (clases) de las y los estudiantes
- No debe tener costo para las y los estudiantes.
- Tomar las medidas de bioseguridad con los participantes.

Atentamente,



Ing. María Belén Espín  
DIRECTORA DISTRITO EDUCATIVO  
10D01 IBARRA-PIMAMPIRO-SAN MIGUEL DE URQUQUI-EDUCACIÓN

Elaborado por:	Lic. Daniela Buenaño
Fecha:	2023/12/14

- Noveno: EGB-S.  
- Fichas observación  
- Encuesta a estudiantes  
- do ante.  
- 18-20 Dic.

Recibido  
Autorizado  
14/12/2023



DIRECCIÓN DISTRITAL 10D01 IBARRA- PIMAMPIRO- SAN MIGUEL DE URQUQUI – EDUCACIÓN  
Dirección: Luis Jaramillo Pérez 4-133 y Fray Bartolomé de las Casas  
Código postal: 100101 / Ibarra – Ecuador  
Teléfono: +593 – 06 2950331  
www.educacion.gob.ec

EL NUEVO  
ECUADOR

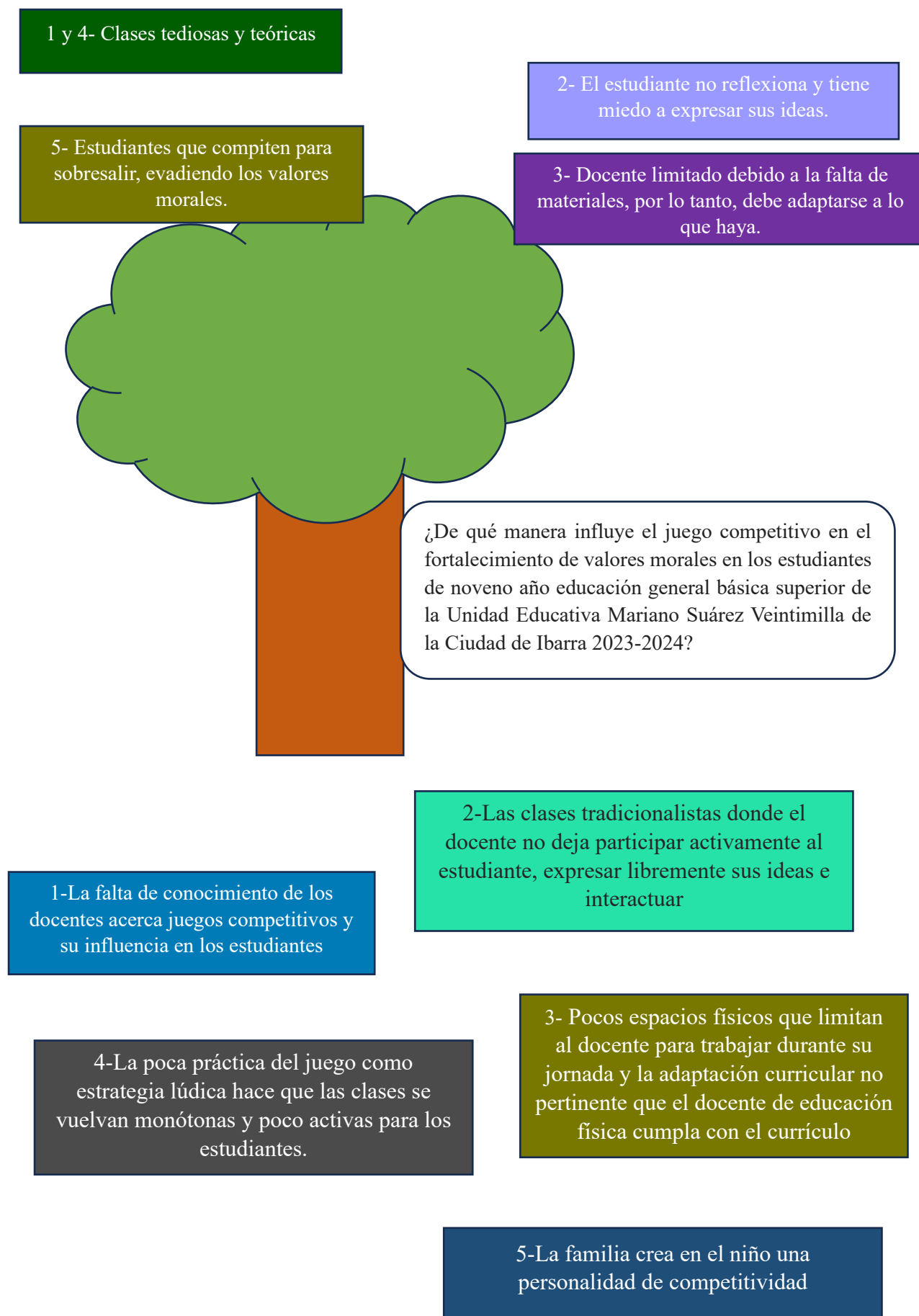
## ANEXO 3. MATRIZ DE CATEGORIZACIÓN DE VARIABLES

Variables	Conceptualización	Dimensión	Indicadores	Items	Instrumento
JUEGO COMPETITIVO (variable independiente) (al docente)	Johnson (1981) menciona que esta categoría de juegos se acerca a los objetivos individuales, de manera que una o un grupo de personas pueden alcanzarlo a expensas de otros.	<b>Características del juego competitivo</b>	JUEGO COOPERATIVO	<p><b>Encuestas docentes:</b></p> <p>1. ¿Considera que los juegos competitivos son una herramienta valiosa para enseñar el trabajo en equipo?</p> <p>2. ¿Cree que los juegos cooperativos son efectivos para fortalecer relaciones interpersonales?</p>	Encuesta - Cuestionario
			JUEGO DE OPOSICIÓN	<p><b>Encuestas docentes:</b></p> <p>1- ¿Cree que los juegos de oposición fomentan la competencia de manera saludable entre los jugadores?</p> <p>2- ¿Considera que los juegos de oposición son más propensos a generar rivalidades entre los estudiantes?</p>	
		<b>El juego competitivo vs el campeonismo</b>	LA INDIVIDUALIDAD DENTRO LOS JUEGOS	<p><b>Encuestas docentes:</b></p> <p>1. ¿Usted cree que competencia individual es más relevante que la competencia en equipo en los juegos?</p> <p>2. ¿Considera que la competencia y el deseo de ganar siempre son aspectos esenciales para tu satisfacción en los juegos?</p>	Encuesta - Cuestionario

			RIVALIDAD ENTRE COMPAÑEROS	<p><b>Encuestas docentes:</b></p> <p>1- ¿Piensa que los juegos competitivos son el nexo para generar rivalidades dentro el aula de clases?</p> <p>2- ¿Percibes la rivalidad entre estudiantes durante los juegos?</p>	
<p>VALORES MORALES</p> <p>(ver a los estudiantes sus comportamientos)</p>	<p>“Los valores morales pueden entenderse como un producto cultural, dado que los seres humanos desarrollan criterios de acción para resolver necesidades. Los valores, en consecuencia, serían las direcciones constantes que adoptan las personas en sus comportamientos” (Porta &amp; Flores, 2012, pág. 44)</p>	Moral Laica	Justicia	<p><b>Escala a estudiantes:</b></p> <p>¿Cree que participar dentro los juegos competitivos promueven una relación justa entre compañeros?</p>	Encuesta - Cuestionario
			Igualdad	<p><b>Escala a estudiantes:</b></p> <p>¿Considera que una mujer tiene las condiciones que un hombre para jugar?</p>	
		Moral Religiosa	Fe	<p><b>Escala a estudiantes:</b></p> <p>¿Influye la fe en su toma de decisiones cuando juega?</p>	
		Moral social	Respeto	<p><b>Escala a estudiantes:</b></p> <p>¿Los juegos competitivos crean ambientes de agresivos donde se inhibe el respeto?</p>	
			Tolerancia	<p><b>Escala a estudiantes:</b></p> <p>¿Piensa que los juegos deben ser un espacio donde no importen las diferencias individuales?</p>	
		Moral individual	Humildad	<p><b>Escala a estudiantes:</b></p> <p>¿Consideras que la humildad es el rasgo esencial que se demuestra al ganar dentro de un juego?</p>	

			Honestidad	<b>Escala a estudiantes:</b> ¿Haría o diría una mentira para ganar dentro de un juego del que depende una nota?	
		Moral fundamental	Solidaridad	<b>Escala a estudiantes:</b> ¿Ayudaría a su “rival” si presenta dificultad en hacer alguna actividad?	Encuesta - Cuestionario
			Integridad	<b>Escala a estudiantes:</b> ¿La integridad dentro de los juegos contribuye a una experiencia positiva dentro de los mismos?	Encuesta - Cuestionario

## ANEXO 4. ÁRBOL DE PROBLEMAS



## ANEXO 5. FICHA DE OBSERVACIÓN

Universidad Técnica del Norte FECYT Pedagogía de la Actividad Física y Deporte Ficha de Observación					
Observador: Marcelo Muñoz			Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla		
<b>Paralelo: A</b>	1	2	3	4	5
<b>Variable Juegos competitivos</b>	Pésima	Mala	Regular	Buena	Excelente
Nivel de cooperación de los estudiantes			X		
Intensidad de competitividad de los estudiantes				X	
<b>Variable Valores Morales</b>					
Existe un espacio justo sin discriminación		X			
Hay igualdad de género				X	
Se identifica algún tipo de expresión ideológica	X				
Existe solidaridad entre competidores			X		
Reconocen sus errores ante el grupo		X			
Respetan las normas y reglas del juego				X	
Existe respeto ante las diferencias de los participantes			X		
Existe arrogancia cuando un equipo gana			X		
Mienten para ganar dentro el juego			X		

## ANEXO 6. Encuesta Estudiantes



### UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

**Encuestador:** Marcelo David Muñoz Moreno.

**Tema:** Juegos competitivos como medio para fortalecer los valores morales en estudiantes de noveno año educación general básica superior de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla de la Ciudad de Ibarra.

#### Escala a trabajar.

1=Totalmente en desacuerdo

2=En desacuerdo

3=Ni de acuerdo ni desacuerdo

4=De acuerdo

5=Totalmente de acuerdo

Edad:

Género:

a) Femenino

b) Masculino

Paralelo:

A, B,C,D

1- ¿Cree que participar dentro los juegos competitivos promueven una relación justa entre compañeros?

1=Totalmente en desacuerdo

2=En desacuerdo

3=Ni de acuerdo ni desacuerdo

4=De acuerdo

5=Totalmente de acuerdo

2- ¿Considera que una mujer tiene las mismas condiciones que un hombre para jugar?

1=Totalmente en desacuerdo

2=En desacuerdo

3=Ni de acuerdo ni desacuerdo

4=De acuerdo

5=Totalmente de acuerdo

3- ¿Influye la fe en su toma de decisiones cuando juega?

1=Totalmente en desacuerdo

2=En desacuerdo

3=Ni de acuerdo ni desacuerdo

4=De acuerdo

5=Totalmente de acuerdo

4- ¿Los juegos competitivos crean ambientes de agresivos donde se inhibe el respeto?

1=Totalmente en desacuerdo

2=En desacuerdo

3=Ni de acuerdo ni desacuerdo

4=De acuerdo

5=Totalmente de acuerdo

5- ¿Piensa que los juegos deben ser un espacio donde no importen las diferencias individuales?

1=Totalmente en desacuerdo

2=En desacuerdo

3=Ni de acuerdo ni desacuerdo

4=De acuerdo

5=Totalmente de acuerdo

6- ¿Consideras que la humildad es el rasgo esencial que se demuestra al ganar dentro de un juego?

1=Totalmente en desacuerdo

2=En desacuerdo

3=Ni de acuerdo ni desacuerdo

4=De acuerdo

5=Totalmente de acuerdo

7- ¿Haría o diría una mentira para ganar dentro de un juego del que depende una nota?

1=Totalmente en desacuerdo

2=En desacuerdo

3=Ni de acuerdo ni desacuerdo

4=De acuerdo

5=Totalmente de acuerdo

8- ¿Ayudaría a su “rival” si presenta dificultad en hacer alguna actividad?

1=Totalmente en desacuerdo

2=En desacuerdo

3=Ni de acuerdo ni desacuerdo

4=De acuerdo



5=Totalmente de acuerdo

9- ¿La integridad dentro de los juegos contribuye a una experiencia positiva dentro de los mismos?

1=Totalmente en desacuerdo

2=En desacuerdo

3=Ni de acuerdo ni desacuerdo

4=De acuerdo

5=Totalmente de acuerdo

Link: <https://forms.gle/pssdCbo3mS2Rtez79>



## ANEXO 7. ENCUESTA DOCENTES

### UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

**Encuestador:** Marcelo David Muñoz Moreno.

**Tema:** Juegos competitivos como medio para fortalecer los valores morales en estudiantes de noveno año educación general básica superior de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla de la Ciudad de Ibarra.

#### Escala a trabajar.

1=Totalmente en desacuerdo

2=En desacuerdo

3=Ni de acuerdo ni desacuerdo

4=De acuerdo

5=Totalmente de acuerdo

Género

a) Femenino

b) Masculino

1- ¿Considera que los juegos competitivos son una herramienta valiosa para enseñar el trabajo en equipo?

1=Totalmente en desacuerdo

2=En desacuerdo

3=Ni de acuerdo ni desacuerdo

4=De acuerdo

5=Totalmente de acuerdo

2. ¿Cree que los juegos cooperativos son efectivos para fortalecer relaciones interpersonales?

1=Totalmente en desacuerdo

2=En desacuerdo

3=Ni de acuerdo ni desacuerdo

4=De acuerdo

5=Totalmente de acuerdo

3- ¿Cree que los juegos de oposición fomentan la competencia de manera saludable entre los estudiantes?

1=Totalmente en desacuerdo

2=En desacuerdo

3=Ni de acuerdo ni desacuerdo

4=De acuerdo

5=Totalmente de acuerdo

4- ¿Considera que los juegos de oposición son más propensos a generar rivalidades entre los estudiantes?

1=Totalmente en desacuerdo

2=En desacuerdo

3=Ni de acuerdo ni desacuerdo

4=De acuerdo

5=Totalmente de acuerdo

5- ¿Usted cree que es mejor enseñar la competencia individual que la competencia en equipo?

1=Totalmente en desacuerdo

2=En desacuerdo

3=Ni de acuerdo ni desacuerdo

4=De acuerdo

5=Totalmente de acuerdo

6- ¿Considera que la competencia y el deseo de ganar siempre son aspectos esenciales para tu satisfacción en los juegos?

1=Totalmente en desacuerdo

2=En desacuerdo

3=Ni de acuerdo ni desacuerdo

4=De acuerdo

5=Totalmente de acuerdo

7- ¿Piensa que los juegos competitivos son el nexo para generar rivalidades dentro el aula de clases?

1=Totalmente en desacuerdo

2=En desacuerdo

3=Ni de acuerdo ni desacuerdo

4=De acuerdo

5=Totalmente de acuerdo

8- ¿Percibe la rivalidad entre estudiantes durante los juegos?

1=Totalmente en desacuerdo

2=En desacuerdo

3=Ni de acuerdo ni desacuerdo

4=De acuerdo

5=Totalmente de acuerdo


Link: <https://forms.gle/P3PVqYrXRGeCFmKu6>

### ANEXO 8. FOTOGRAFÍAS.





## ANEXO 9. CERTIFICADO COMPILATIO



**CERTIFICADO DE ANÁLISIS**  
magister

# Juegos competitivos como medio para fortalecer los valores morales en estudiantes de noveno año educación general básica superior de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla de la Ciudad de Ibarra

6%

Textos sospechosos

5%

Similitudes

- < 1% similitudes entre comillas
- < 1% entre las fuentes mencionadas
- < 1% Idiomas no reconocidos
- < 1% Textos potencialmente generados por la IA

**Nombre del documento:** Juegos competitivos como medio para fortalecer los valores morales en estudiantes de noveno año educación general básica superior de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla de la Ciudad de Ibarra.pdf

**ID del documento:** 36f21958529edf12664bdb9b2a7ef18b83789e97

**Tamaño del documento original:** 3,81 MB

**Depositante:** BETTY CHAVEZ

**Fecha de depósito:** 27/3/2024


**Tipo de carga:** interfase

**fecha de fin de análisis:** 27/3/2024

**Número de palabras:** 24.220

**Número de caracteres:** 168.856

Ubicación de las similitudes en el documento:



**Fuentes principales detectadas**

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	<a href="http://repositorio.utm.edu.ec/bitstream/123456789/106876/05/FECYT_3701_TRABAJO_GRADO.pdf.txt">repositorio.utm.edu.ec</a> 46 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (248 palabras)
2	<a href="http://repositorio.utm.edu.ec/bitstream/123456789/15880/2/FECYT_4515_TRABAJO_DE_GRADO.pdf">repositorio.utm.edu.ec</a> 17 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (201 palabras)
3	<a href="https://defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ec...">defensa.gob.ec</a> 46 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (211 palabras)
4	<a href="https://dspace.uni.edu.ec/bitstream/123456789/5838/1/Marixa_Neferty_Palacios_Zambrano.pdf">dspace.uni.edu.ec</a> 24 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (117 palabras)
5	<a href="https://1library.co/document/oz1w0jyy-implementacion-estrategias-metodologicas-desarrollo-suste...">1library.co</a>   IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA UN DESA... 12 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (118 palabras)

**Fuentes con similitudes fortuitas**

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	<a href="https://coggle.it/diagram/72DgllolDBN7OpHt/en-la-indagación-cualitativa,-los-interna-y-otra-exte...">coggle.it</a>   En la indagación cualitativa, los investigadores deben establecer formas... https://coggle.it/diagram/72DgllolDBN7OpHt/en-la-indagación-cualitativa,-los-interna-y-otra-exte...	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (34 palabras)
2	<a href="https://www.scielo.cl/pdf/revpsicol/v26n2/0719-0581-revpsicol-26-02-00136.pdf">www.scielo.cl</a> https://www.scielo.cl/pdf/revpsicol/v26n2/0719-0581-revpsicol-26-02-00136.pdf	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (33 palabras)
3	<a href="http://repositorio.utm.edu.ec/handle/123456789/15826">repositorio.utm.edu.ec</a>   Repositorio Digital Universidad Técnica del Norte: Juegos ... http://repositorio.utm.edu.ec/handle/123456789/15826	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (25 palabras)
4	<b>Documento de otro usuario</b> #63577 El documento proviene de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (28 palabras)
5	<a href="http://www.academia.edu/en/26354224/Educando_para_la_paz_jugando_genero_y_emociones_en_l...">www.academia.edu</a>   (PDF) Educando para la paz jugando: género y emociones en... http://www.academia.edu/en/26354224/Educando_para_la_paz_jugando_genero_y_emociones_en_l...	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (28 palabras)

**Fuentes mencionadas (sin similitudes detectadas)** Estas fuentes han sido citadas en el documento sin encontrar similitudes.

- 1 <https://www.elcomercio.com/opinion/moralidad-social-opinion-diego-almeida.html>
- 2 [https://www.academia.edu/4840081/juegos\\_cooperativos\\_y\\_sin\\_competicion\\_para\\_in](https://www.academia.edu/4840081/juegos_cooperativos_y_sin_competicion_para_in)
- 3 <https://doi.org/https://doi.org/10.5565/rev/1anguessparole.4>
- 4 <https://www.guiainfantil.com/ocio/deportes/11-razones-por-las-que-los-deportes>
- 5 <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.11.2.2020.19>