



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

TEMA:

“ACTIVIDADES LÚDICAS COMO MEDIO PARA FORTALECER LOS VALORES MORALES EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVOS AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA PRESIDENTE VELASCO IBARRA”

Trabajo de titulación previo a la obtención del título en Licenciatura

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

AUTOR:

Paúl Alexander Govea Cuenca

DIRECTOR:

Msc. Pablo Andrés Buitrón Jácome

Ibarra – Ecuador 2025

Índice de contenido

Resumen.....	5
Introducción	11
Planteamiento del problema	11
Delimitación del problema	12
Delimitación espacial	12
Formulación del problema.....	12
Antecedentes	13
Justificación.....	15
Objetivos	17
Objetivo general	17
Objetivos específicos	18
Preguntas de investigación	18
Capítulo 1: Marco teórico	19
1.1 Las actividades lúdicas.....	19
1.1.1 Conceptualización de las actividades lúdicas	19
1.1.2 Características de las actividades lúdicas	20
1.1.3 Importancia de las actividades lúdicas	22
1.1.4 Clasificación de las actividades lúdicas.....	23
1.1.5 Actividades lúdicas según su propósito	23
1.1.6 Actividades lúdicas según su habilidad promovida.....	24
1.1.7 Actividades lúdicas según su enfoque del currículo	25
1.2 Valores morales	26
1.2.1 Definición de los valores morales	26
1.2.2 Valores morales en la educación.....	26
1.2.3 Relación actividad lúdica y valores morales	27
1.2.4 Clasificación de los valores morales	28
1.2.5 Valores personales	28
1.2.6 Valores sociales.....	29
Capítulo 2: Materiales y métodos.....	30
2.1 Tipo de investigación	30
2.1.1 Investigación bibliográfica	30
2.1.2. Investigación descriptiva	30
2.1.3 Diseño de la investigación.....	30
2.2. Métodos de investigación.....	31

2.2.1. Método inductivo.....	31
2.2.2. Método deductivo	31
2.2.3. Método analítico	31
2.2.4. Método estadístico.....	32
2.3. Técnicas e instrumentos de investigación	32
2.3.1. Encuesta.....	32
2.3.2. Observación	32
2.3.3. Preguntas de investigación	33
2.4. Matriz de operacionalización de variables	33
2.5 Participantes	35
2.6. Procedimiento de análisis de datos.....	35
Capítulo 3: Resultados y discusión	36
3.1. Encuesta aplicada a los docentes del área de educación física de la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra	36
3.2. Ficha de observación aplicada a los estudiantes de octavos años de la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra	42
Capítulo 4: Propuesta	48
4.1. Título de la propuesta.....	48
4.2. Introducción	48
4.3. Objetivos	48
4.4. Desarrollo de la propuesta.....	49
Conclusiones	58
Recomendaciones	59
Glosario.....	60
Anexos	61
Referencias bibliográficas	71

Índice de tablas

Tabla 1 ¿Con qué frecuencia realiza actividades recreativas para fomentar la relajación y diversión en sus clases?	36
Tabla 2 ¿Con qué frecuencia emplea actividades lúdicas con el propósito de reforzar o enseñar contenidos específicos en sus clases?	36
Tabla 3 ¿Con qué frecuencia implementa actividades lúdicas que promuevan valores formativos en los estudiantes?	37
Tabla 4 ¿Con qué frecuencia emplea actividades lúdicas que promuevan el desarrollo cognitivo de los estudiantes, facilitando la reflexión y la práctica de valores?	38
Tabla 5 ¿Con qué frecuencia organiza actividades lúdicas que a través del desarrollo motriz se fomenta la práctica de los valores morales?	38
Tabla 6 ¿Con qué frecuencia emplea en sus clases actividades lúdicas con estrategias socioemocionales que refuercen los valores morales?.....	39
Tabla 7 ¿Con qué frecuencia integra en las actividades lúdicas varias áreas del conocimiento para promover un aprendizaje integral en los estudiantes?	40
Tabla 8 ¿Con qué frecuencia organiza actividades lúdicas como estrategia para consolidar los valores morales juntamente con los aprendizajes previos de los estudiantes?.....	40
Tabla 9 ¿Con qué frecuencia utiliza actividades lúdicas innovadoras que, además de fomentar el aprendizaje refuercen los valores morales?	41
Tabla 10 ¿Con qué frecuencia organiza actividades lúdicas que, a través del aprendizaje experiencial, se fomente los valores morales en los estudiantes	42
Tabla 11 El estudiante espera su turno durante la actividad que se está realizando.....	42
Tabla 12 El estudiante cumple con los tiempos asignados para cada etapa de la actividad y sigue las instrucciones dadas por el docente.....	43
Tabla 13 El estudiante respeta las reglas de la actividad sin intentar tener ventajas de manera inadecuada y perjudicar a sus compañeros.	43
Tabla 14 El estudiante mantiene el enfoque en la actividad, mostrando autocontrol y evitando distracciones.	44
Tabla 15 El estudiante acepta errores y comentarios productivos del grupo y del docente y valora las ideas de los demás durante la actividad.....	44
Tabla 16 El estudiante muestra interés y comprensión hacia las emociones y necesidades de sus compañeros durante la actividad.....	45
Tabla 17 El estudiante participa activamente en las tareas compartidas, busca soluciones conjuntas y evita actitudes individualistas.	45
Tabla 18 El estudiante colabora con sus compañeros, compartiendo y apoyando para que todos puedan participar de manera imparcial en la actividad.	46
Tabla 19 El estudiante respeta las diferentes ideas, opiniones o habilidades de sus compañeros sin hacer comentarios negativos durante la actividad.	46
Tabla 20 El estudiante se integra activamente al grupo, contribuye con ideas y esfuerzos para alcanzar el objetivo de la actividad en conjunto.	47



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

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			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1727534073		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Govea Cuenca Paúl Alexander		
DIRECCIÓN:	Barrio Amistad y Progreso, Tabacundo, Pedro Moncayo		
EMAIL:	pagoveac@utn.edu.ec / goveacuenca@outlook.com		
TELÉFONO FIJO:	-----	TELÉFONO MÓVIL:	0999251582

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	Actividades lúdicas como medio para fortalecer los valores morales en los estudiantes de octavos años de la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra.
AUTOR (ES):	Govea Cuenca Paúl Alexander
FECHA: DD/MM/AAAA	19/06/2025
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciado en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte
ASESOR /DIRECTOR:	MSc. Pablo Andrés Buitrón Jácome/ MSc. Elmer Oswaldo Meneses Salazar

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 19 días del mes de junio 2025

EL AUTOR:

Nombre: Paúl Alexander Govea Cuenca

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTERGRACIÓN CURRICULAR

Ibarra, 19 de junio de 2025

MSc. Pablo Andrés Buitrón Jácome

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 Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología (FECYT) de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

PABLO
ANDRES
BUITRON
JACOME



Firmado digitalmente por
PABLO ANDRES
BUITRON JACOME
Fecha: 2025.06.19
10:42:01 -05'00'

(f)

MSc. Pablo Andrés Buitrón Jácome

C.I.: 1003796180

Dedicatoria

Mi trabajo de investigación se lo dedico primero a Diosito por darme las fuerzas necesarias para afrontar este camino de formarme como profesional, estando presente en cada uno de mis momentos tanto buenos como malos, ayudándome a tomar las mejores decisiones en cada uno de los pasos que pude y seguiré dando durante mi vida, gracias a el por darme la vida y oportunidad de experimentar esta etapa en mi vida y poder plasmarla en esta investigación.

También se lo dedico a mis padres Edgar Govea y Rosa Cuenca por siempre formar parte de cada uno de los pasos que he dado en mi vida y no dejarme solo en ningún momento, a pesar de que no ha sido fácil este recorrido, me han enseñado desde pequeño a ser una gran persona con valores y principios, me han amado con tanta paciencia y sabiduría que, gracias a ellos he aprendido amar cada cosa que hago y a las personas que me rodean, agradezco a la vida por darme ese privilegio de ser su hijo. Sin dejar atrás a mis hermanos Vinicio, Adrián, Elkin, Anahí y Thiago también es para ustedes, por ser esa parte de mi vida y los mejores hermanos del mundo, y para el nuevo miembro de la familia Aaroncito el sobrino más sonriente y hermoso. Soy muy feliz de tenerlos en mi vida, no me falten nunca los amo con todo mi corazón.

Paúl Govea

Agradecimiento

Agradezco a una persona que ha sido un apoyo muy fundamental durante mi formación mi padrino Cristian, que sin su apoyo no habría sido posible poder llegar hasta este punto, gracias por apoyarme en cada momento, con sus consejos y ánimos.

Les agradezco de igual modo a mis amigos que ya se graduaron tanto de mi carrera como los que conocí en la U, gracias por su amistad en especial a Ricardo, Bryan, Katy, Arlet por haber formado parte de esta linda etapa, por haber hecho de mis días en Ibarra los mejores, por haber estado en los mejores y peores momentos, sus consejos y apoyo permitieron que pudiera sobrellevar todo, les agradezco por siempre haber estado ahí.

Un agradecimiento a mi tutor de tesis profe Pablito quien me supo ayudar y guiar en cada uno de los pasos que di durante la realización de mi investigación, sin sus consejos y apoyo pude tomar las correctas decisiones y guiar este trabajo por un buen camino.

Por ultimo y especial a la Universidad Técnica del Norte por abrirme la puerta para poder formarme como profesional en la carrera que elegí, también por darme la experiencia de vivir la etapa universitaria y por presentarme a los mejores docentes y personas que pude conocer.

Paúl Govea

Resumen

Esta investigación tuvo como objetivo a las actividades lúdicas como medio en el fortalecimiento de los valores morales en los estudiantes de octavos años de la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra, con un enfoque particular en la convivencia durante las clases de educación física. El problema identificado es la falta de práctica de valores morales en el contexto escolar, lo que afecta negativamente las relaciones interpersonales y el ambiente de aprendizaje en las clases. Para ello se propuso determinar que actividades lúdicas fortalecen los valores morales en los estudiantes de octavo años de la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra. Se planteó una metodología de investigación mixta, un alcance de investigación bibliográfica y descriptiva, con un diseño de investigación no experimental y transversal y, con métodos de investigación inductivo, deductivo, sintético, analítico y estadístico. Para la recolección de datos se utilizó técnicas de investigación como la encuesta, la cual fue dirigida hacia los docentes del área de educación física, además una ficha de observación la cual fue aplicada a los estudiantes. La fase de análisis de resultados y discusiones se comprobó que la gran mayoría de los docentes tiene el conocimiento de las actividades lúdicas como medio para fortalecer los valores morales, por lo que estuvieron de acuerdo con que se propusieran actividades lúdicas para el fortalecimiento de los valores morales, de igual modo el 54,14% de los estudiantes conocen de los valores pero al momento de realizar una actividad en clases carecen de práctica de los mismos, restándole importancia a los valores morales dentro del contexto educativo. Se concluye mencionando que, para fomentar un ambiente dinámico encaminado al desarrollo integral de los estudiantes se implementen las actividades realizadas en la propuesta presente en este trabajo de investigación.

Palabras claves: Actividades lúdicas, valores morales, educación física, fortalecimiento de los valores morales.

Abstract

This research focused on recreational activities as a means of strengthening moral values in eighth-grade students at the Presidente Velasco Ibarra Educational Unit, with a particular focus on physical education class performance. The identified problem is the lack of practice of moral values in the school context, which negatively affects interpersonal relationships and the learning environment in classes. To this end, it was proposed to determine which recreational activities strengthen moral values in eighth-grade students at the Presidente Velasco Ibarra Educational Unit. A mixed research methodology was proposed, with a bibliographic and descriptive research scope, with a non-experimental and cross-sectional research design, and with inductive, deductive, synthetic, analytical, and statistical research methods. Research techniques such as a survey, which was directed at physical education teachers, were used to collect data. An observation form was also administered to students. The analysis of results and discussions revealed that the vast majority of teachers were familiar with recreational activities as a means of strengthening moral values. Therefore, they agreed with the proposal of recreational activities to strengthen moral values. Similarly, 54.14% of students were familiar with values but, when conducting classroom activities, lacked practice, thus diminishing the importance of moral values within the educational context. It was concluded that, to foster a dynamic environment conducive to students' comprehensive development, the activities proposed in this research paper were implemented.

Keywords: Recreational activities, moral values, physical education, strengthening moral values.

Introducción

Planteamiento del problema

En las unidades educativas el fortalecimiento de los valores morales es importante para la formación de los estudiantes, específicamente en la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra las clases de educación física no se observa que presenten el sentido a fortalecer los valores morales, debido a que son netamente enfocadas al tema específico según la planificación de clases en la cual no se incluye a las actividades lúdicas y por ende los valores morales, según Gómez et al (2015) mencionan que “la actividad favorece en los individuos la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales” (p.15).

La ausencia de las actividades lúdicas en la planificación de las clases de educación física se presenta como una de las causas principales dentro de la investigación. Los docentes de educación física carecen de herramientas y metodologías que estén enfocadas a relacionar el desarrollo físico con la enseñanza de valores, presentándose una debilidad para que las clases sean efectivas, además de ello, no demuestran un enfoque pedagógico específico que esté relacionado a los objetivos de la educación física con el fortalecimiento de los valores morales.

Por otro lado, la planificación curricular y cronogramas educativos presentan distintos puntos tomar en cuenta para un correcto proceso de enseñanza – aprendizaje, dichos puntos presentan nuevos métodos, enfoques y todo en cuanto aquello, si bien no son tan grandes los cambios, la perspectiva y manera de como planificar una clase, lo que representa un problema para los docentes de educación física como es el poco conocimiento y capacitación, todo ello lleva a la implementación de las actividades lúdicas y el uso de metodologías.

De igual manera, la escasa falta de formación docente es un desafío que se presenta en las actividades lúdicas y dificulta también su aplicación dentro de las clases, algunos docentes pueden carecer de conceptos o experiencia para la aplicación de las actividades lúdicas dentro de sus clases, todo ello puede caer en una errónea aplicación o en una falta grande de cómo utilizar el juego de manera efectiva y que con ello se pueda generar un aprendizaje significativo.

Según Guzmán y Zambrano (2017) infieren que, las actividades lúdicas son estrategias que se deben tener en cuenta y se deben aplicar en el proceso de enseñanza – aprendizaje dado que

sin estas prácticas hay un bajo desempeño de los estudiantes, pues el juego es importante en la vida de los seres humanos porque ayuda a desarrollar habilidades y destrezas en el aprendizaje significativo de los estudiantes.

En la actualidad los valores morales presentan una decadencia en su práctica dentro del contexto educativo, pues se están dejando de poner en práctica cada uno de ellos, es un problema que se acrecienta conforme las generaciones de nuevos estudiantes avanzan y están en constante cambio, al igual se presentan varios factores que influyen en esta problemática como lo son las relaciones sociales, convivencia, cultura entre otras causas presentes, según Aguirre (2011) “la afirmación y practica de los valores son indispensables en toda agrupación para la convivencia pacífica en el ecosistema familiar, las instituciones y de la misma sociedad” (p.3).

Delimitación del problema

Unidad de observación

- Docentes de educación física
- Estudiantes de octavo años de educación general básica

Delimitación espacial

El trabajo de investigación se lo realizara en la Unidad Educativa “Presidente Velasco Ibarra” en la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura, específicamente en la parroquia el sagrario, con las calles Manuel de la Chica Narváez &, Ibarra.

Formulación del problema

¿Cómo influye la aplicación de las actividades lúdicas en el desarrollo y fortalecimiento de los valores morales en los estudiantes de octavos años de la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra en la parroquia el Sagrario, provincia de Imbabura, dentro del periodo electivo 2024-2025?

Antecedentes

De acuerdo a su trabajo de investigación Game (2015), cuyo objetivo principal fue establecer si el juego está presente como estrategia didáctica tanto en el entorno escolar como en el familiar, con la metodología de su trabajo de investigación descriptiva, de campo y transversal, donde entre sus resultados obtuvo que el 68% de los estudiantes respondieron que en las actividades pedagógicas no se incluye el juego o actividades lúdicas dando a denotar que la aplicación de las actividades lúdicas se está dejando de lado y que los estudiantes son conscientes de ello, llegando a concluir que los niños, personal docente y padres de familia están de acuerdo con la aplicación de las actividades lúdicas siendo así que los docentes de igual manera se hayan comprometido aplicarlas en sus clases, todo en cuanto a ello enfocado a fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y que por medio del mismo se fortalezcan los valores provocando un entorno educativo apto para el intercambio de saberes y de la relación del docente con el estudiantado.

Por lo tanto, este trabajo se relaciona a la investigación, debido a que busca exponer las opiniones en cuanto a la práctica de las actividades lúdicas de todos los que conforman el entorno educativo sin dejar de lado los pilares formadores de cada uno de los estudiantes que son los padres de familia, dando un aporte significativo a la investigación, pues es importante conocer el punto de vista de cada una de las partes que conforman una Unidad Educativa de Educación.

En su trabajo de investigación Cantillo & García (2020), donde su objetivo fue analizar la lúdica como estrategia para fomentar valores en la convivencia escolar, donde empleo una metodología de investigación cualitativa y cuantitativa, apoyándose de aportes de autores como Martínez (2012), Jiménez (2008), Parra (2004) y Martinelli (2008), llegando a obtener resultados positivos, pues en la institución educativa que se realizó el proyecto se presentaba una carencia de valores y convivencia escolar y, con su investigación y la aplicación de la misma llegaron a reducir conflictos entre los estudiantes, denotando que a partir de la lúdica y su aplicación se puede llegar a tener un entorno basado en valores.

La investigación está relacionada con la investigación en curso, ya que, está presentando una problemática que al igual que el trabajo de investigación en curso, busca tratar de contrarrestar la carencia de valores con la aplicación de actividades lúdicas, según Hoyos (s.f) “La esencia de la educación consiste en transmitir valores y hacer atractiva a la virtud, poner

delante del estudiante un proyecto ilusionante de ser humano, en el que se sienta comprometido y motivado al aportar a la sociedad que la rodea y a sí mismo” (p.1).

Gómez et al (2015), en su trabajo de investigación con el objetivo de reconocer el grado de importancia de la actividad lúdica como herramienta pedagógica para el aprendizaje de los niños, donde su metodología de la investigación fue mixta, la misma que se llevó a cabo en dos etapas importantes, siendo la primera parte en un corte etnográfico y la segunda fase una investigación – acción donde durante su desarrollo investigativo se ayudó de instrumentos y técnicas como observación, encuestas formales e informales, indagación, permitiendo de esa manera conseguir caracterizar a la comunidad educativa e identificar la problemática que está presente en la unidad educativa y así de esa manera poder intervenir por medio de las actividades lúdicas y cambiar la perspectiva de la práctica de las mismas.

En cuanto a esta investigación aborda una información solvente que está relacionada con la investigación presente, pues da a conocer una serie de técnicas y herramientas que están orientadas a no dejar ninguna duda, tratando de tocar cada parte que este inmiscuida en el entorno educativo para por medio de ello implementar las actividades lúdicas. “Se define la investigación como una actividad encaminada a la solución de problemas, su objetivo consiste en hallar respuestas a preguntas mediante el empleo de procesos científicos” (Cervo y Bervian, 1989, p.41).

Por lo tanto la integración de actividades lúdicas enfocadas a valores morales en el currículo escolar no solo mejor el clima moral del aula, sino que también que, cuando se incluyen juegos que enseñan valores en las instituciones educativas, no solo se mejora como se siente el ambiente en clase, sino que también ayuda a que los estudiantes se conviertan en personas éticas y responsables en la sociedad, pero es importante entender que no todos los juegos funcionan igual de bien para todos los estudiantes, todo depende de cómo se adapten los juegos de la cultura y de las diferencias entre los estudiantes.

De acuerdo con Mendoza (2018) manifiesta que “el juego es un motor en permanente funcionamiento para que cualquier niño o joven despierte todo su potencial, así como cognitivo, corporal, social y afectivo al jugar con otros en forma dinámica y divertida para ellos, de esta manera al utilizar los juegos lúdicos en un grupo de niños, facilitara los niveles de socialización y comunicación directa con involucrados en el juego” (p.14).

Es importante recalcar que las actividades lúdicas permiten a los estudiantes fortalecer cada una de sus habilidades como la autonomía, confianza y lo más importante forjar su

personalidad, la cual es la base importante para que se forjen los valores, una personalidad definida en los estudiantes permitirá al mismo saber tomar buenas decisiones en base a los valores que tiene definidos acorde a lo que quiere para su vida, Gonzáles (2012) menciona que:

La personalidad se encuentra dentro del estudio de campo de la psicología, y se puede explicar desde varias funciones, en primer lugar, permite conocer de forma aproximada los motivos que llevan a un individuo a actuar, sentir, pensar y a desenvolverse en un medio; la personalidad se puede definir como la estructura dinámica que tiene un individuo en particular; se compone de características psicológicas, conductuales, emocionales y sociales. (p.9)

Justificación

La presente investigación se considera importante debido a que las actividades lúdicas son un medio para fortalecer los valores morales, las mismas que promueven un entorno educativo activo, su aplicación se dificulta por varios factores, es por ello se busca dar el significado como tal, sacar el mejor provecho de cada una de las oportunidades que ofrecen las actividades lúdicas.

Se considera que el correcto empleo de las actividades lúdicas pueden hacer que los estudiantes no solo desarrollen las habilidades motrices que les permitan relacionarse con el entorno, sino alcanzar mayor dinámica en las clases, logrando desde esta perspectiva llegar a construir un espacio para aprender y fortalecer vacíos, y de igual manera generar un aprendizaje significativo en cada estudiante, según Ausubel (1976) menciona que, el aprendizaje significativo es el proceso el cual se relaciona con un nuevo conocimiento o información con la estructura cognitiva del que aprende de forma no arbitraria, esa interacción con la estructura cognitiva no se produce considerándola como un todo, sino con aspectos relevantes presentes en la misma, que reciben el nombre de ideas de anclaje.

En efecto, las actividades lúdicas permiten el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas, llegando a ser una herramienta educativa que permita el fortalecimiento de los valores morales, desempeñando un papel importante en el desarrollo de estos y estando presente durante su formación académica, cabe recalcar que cada estudiante es un mundo con muchas características y poseen un gran potencial para sobresalir ante cualquier situación y se runa persona de grandes prospectos.

Dentro de este marco, en las actividades lúdicas intervienen varios factores que permiten que se lleve una adecuada aplicación de estas en las clases de educación física, aquí es importante resaltar la creatividad que posea el docente para poder aplicarlas acorde a los valores que está tratando de fortalecer por medio de dicha actividad, ya que, todo debe estar enfocado a la mejora de manera grupal y a cada uno de los estudiantes presentes, como menciona Kepowicz (2007):

El maestro, en fin, es un sujeto que reconoce el proyecto social que orienta, da sentido y significado a su práctica educativa, al mismo tiempo que le permite desarrollarlo de manera original, crítica y creativa. Docente y discente interactúan en un ambiente pedagógico, humano y social. El vínculo que se establece entre ellos no es de ninguna manera sencillo; por el contrario, es sumamente complejo y, en consecuencia, le exige al profesor un conocimiento psicológico, pedagógico y sociológico, que le permita ubicar al educando como sujeto de aprendizaje y únicamente como objeto de enseñanza. (p.4)

Cabe considera, por otra parte, darle el valor necesario a cada una de las partes que están involucradas en el ámbito educativo, pues cada una de ellas está relacionada con el proceso de enseñanza – aprendizaje, siendo todo aquello un ápice dentro del camino que tiene que recorrer un estudiante para poder llegar a ser una persona con valores y principios establecidos, contruidos desde el hogar, afianzados y fortalecidos en la escuela, colegio y universidad.

En este sentido se comprende, que las instituciones educativas deben tener muy en cuenta la práctica de las actividades lúdicas, mismas que debe llevarse a cabo de una manera correcta que permitan tener estudiantes más activos y participativos y, con ello también se puedan fortalecer los valores morales en todo el grupo, tomando en cuenta cada factor, marcando así el camino a generar un entorno educativo en base a valores practicas lúdicas.

Los estudiantes de octavo año son los principales beneficiarios, puesta involucrados de manera activa en las actividades lúdicas que están enfocadas a promover y fortalecer los valores morales. A través de estas actividades, se espera que los estudiantes no solo adopten estos valores, sino que también los practiquen en su vida diaria, mejorando así su comportamiento y sus relaciones interpersonales.

Por otro lado, los beneficiarios indirectos serán los padres de familia, docentes y la comunidad educativa en general, los docentes disfrutaran de un entorno más favorable para la enseñanza y, la comunidad educativa en su totalidad se verá fortalecida, creando un ambiente

escolar armonioso y con mayores oportunidades de desarrollo integral para todos los educandos.

La contribución teórica de esta investigación es alta, dado que las actividades lúdicas son herramientas pedagógicas ampliamente accesibles y fácilmente integrables en el Curriculum escolar, además la implementación de estas actividades no requiere de recursos costosos ni de infraestructura especializada, lo que facilita su adopción en diferentes contextos educativos. Los docentes con la capacitación adecuada pueden liderar estas actividades asegurando que se alineen con los objetivos de fortalecer los valores morales en los estudiantes de octavo año.

Por lo que el aporte de esta investigación tiene las siguientes proyecciones:

En el aspecto científico-educativo, demostrar como las actividades lúdicas son un medio para fortalecer los valores morales en los estudiantes, favoreciendo así a los octavos años de educación general básica superior, además de ser una contribución científica por las metodologías y estrategias que se darán a conocer para su aplicación, siendo de esa manera que desde el parámetro el proyecto es justificable.

La viabilidad de la investigación es alta dado que se cuenta con el respaldo de las autoridades de la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra, de igual manera se posee un conocimiento basto sobre la problemática la cual se ha obtenido mediante la observación y el análisis del entorno educativo, lo que permite identificar las necesidades específicas de los estudiantes. Así mismo se cuenta con los recursos económicos y materiales suficientes para llevar el desarrollo de la investigación garantizando así la implementación adecuada de las actividades y la obtención de resultados.

La investigación presente se respalda con bibliografía sobre el tema en términos adaptables a la realidad del problema, tomando en cuenta también lo que se presenta dentro de la Unidad Educativa y como su contexto permitirá que la investigación y aplicación se lleven a cabo de manera factible.

Objetivos

Objetivo general

- Determinar que actividades lúdicas fortalecen los valores morales en los estudiantes de octavos años de la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra.

Objetivos específicos

- Fundamentar teóricamente las actividades lúdicas como medio para fortalecer los valores morales a través de la revisión de conceptos científicos para defender la investigación
- Analizar la incidencia de las actividades lúdicas como medio para fortalecer los valores morales en la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra.
- Proponer actividades lúdicas que fortalezcan los valores morales en los estudiantes de octavos años de la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra.

Preguntas de investigación

- 1.- ¿Cuáles son los elementos teóricos existentes en relación con las actividades lúdicas para el fortalecimiento de los valores morales en los estudiantes de octavos años?
- 2.- ¿Qué actividades lúdicas aplican los docentes para fortalecer los valores morales en las clases de educación física?
- 3.- ¿De qué manera una propuesta sobre las actividades lúdicas puede contribuir para fortalecer los valores morales en los estudiantes de octavos años?

Capítulo 1: Marco teórico

1.1 Las actividades lúdicas

1.1.1 Conceptualización de las actividades lúdicas

Las actividades lúdicas o cómo se las conoce comúnmente juegos, son actividades que se realizan para promover el disfrute y la recreación, sin embargo, el significado como tal va más allá de promover el esparcimiento o entretenimiento, según varios estudios en el ámbito educativo y psicológico, las actividades lúdicas tienen un papel importante pues promueven el desarrollo de varios aspectos como lo son cognitivo, emocional y social del ser humano. Según Borja et al (2020) infieren que “las actividades lúdicas incluyen momentos de acción pre reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta – lógica de los vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares. El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área” (p.84).

De igual manera se concibe al juego como una parte fundamental dentro del desarrollo de los estudiantes en su etapa académica, permitiendo el desarrollo tanto social como cultural, según Alonso (2021) menciona que, Vygotsky en su teoría constructivista considera al juego como una herramienta con gran potencial para el desarrollo social, dándole una perspectiva enriquecedora, ya que, fomenta el desarrollo de las capacidades intelectuales del niño.

En cuanto aquello las actividades lúdicas permiten que se generen experiencias, se aprendan lecciones y sobre todo se forme una personalidad de acuerdo con el tipo de actividad, de manera que, el juego es para recrear y divertirse, es importante conocer que por medio del mismo se puede hacer que las clases sean más dinámicas donde se despierte el interés en cada uno de los estudiantes, que son los que conforman una parte fundamental dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Por otro lado, un reconocido psicólogo Jean Piaget al igual que Vygotsky destacó que el juego es importante en el desarrollo de los estudiantes, pues consideraba al juego como una forma de aprovechamiento en la que se unen nuevas experiencias a las cuales ya están existentes en los esquemas cerebrales de los estudiantes, según Rodríguez et al (2000) menciona que, el juego se le dan varias definiciones dependiendo de las perspectivas figuradas que se le está dando, y que es importante indagar varias ideas de autores para comprender al juego de manera global pues el estudio y la interpretación del juego está en constante cambio.

Considerando todo lo que implica el juego en el desarrollo de los estudiantes y cómo influye en cada uno de los aspectos durante la formación estudiantil, es importante tenerlo siempre presente en cada una de las clases, pues por medio del mismo se permite al estudiante que, primero explore y conozca su entorno que lo rodea de una manera más activa y comprometida, también que los estudiantes desarrollen su pensamiento lógico y su capacidad para poder resolver problemas.

1.1.2 Características de las actividades lúdicas

Las actividades lúdicas tienen características que permiten que las mismas se diferencien dentro del contexto educativo, se consideran que son de libre participación, de manera que no imponen que sean practicadas sin consentimiento, al ser de esta manera se incentiva a formar un ambiente de aprendizaje acogedor en las clases de educación física donde el estudiante se sienta motivado y elija participar, según Carrillo et al (2009) menciona que, la motivación va de la mano de la voluntad, al combinar las dos se produce una fuerza interna que motiva al ser humano a participar en lo que está acorde a sus ideas, metas u objetivos que se haya planteado, en los estudiantes generar esa motivación es cuestión de emplear estrategias y metodologías con un enfoque en la mejora primordial del ambiente de aprendizaje y posteriormente con ello captar la atención del estudiantado.

Por otra parte, las actividades lúdicas a diferencia de las actividades educativas formales son las que, además de generar un ambiente de relajación y aprendizaje también promueven a que los estudiantes puedan expresarse de manera espontánea, explorar sus ideas y participar sin alguna presión, según Paredes (2020) enfatiza que, las actividades lúdicas no solo tienen un significado de diversión, pues su correcta interpretación y aplicación permite demostrar el sentir emocional interno en cada uno de los estudiantes, permitiendo que sean ingeniosos y creativos. De tal manera que al tener un grupo de estudiantes claramente motivados permitirá que las clases sean enriquecedoras conllevando a generar un aprendizaje significativo.

De tal modo, es importante recalcar también que una de las características presentes en las actividades lúdicas es que se emplean diversión como una estrategia para poder enseñar y fortalecer un tema específico en este caso los valores morales en los estudiantes, pero para que se llegue a desempeñar esa estrategia, es tener en cuenta cada uno de los aspectos presentes dentro de las clases. Gonzáles y Rodríguez (2018) infieren que, la actividad lúdica beneficia a los estudiantes en varios aspectos como la autoconfianza, la formación de su

personalidad y la toma de decisiones, convirtiéndolas en actividades lúdicas educativas esenciales para la formación de los estudiantes.

Así mismo, por medio de las actividades lúdicas se puede fomentar y potenciar las habilidades cognitivas en los estudiantes como la memoria, atención, razonamiento y la resolución de problemas que son habilidades presentes en los estudiantes, según Salaberry (2004), las habilidades cognitivas son esas capacidades mentales que, de alguna manera permiten que los estudiantes procesen y se apropien de la información que están receptando, y no obstante a eso también permiten absorber conocimientos, entender y reflexionar facilitando su aprendizaje.

Las actividades lúdicas, si bien tienen un potencial para ayudar a mejorar el ambiente educativo y sus distintos aspectos, se conoce que también tienen una estructura flexible, que quiere decir, es modificable y se puede adaptar para conseguir el objetivo que este planteado lograr y se modifica en distintos puntos como dificultad, normas y tema, según Moyolema (2015) señala que:

El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que estén dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área. Por lo que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como; la físico-biológica, socioemocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica. (p.46)

El uso de las mismas promueve la competencia sana y cooperación entre el estudiantado, ya que, la correcta implementación por medio del docente permitirá que, el ambiente de aprendizaje sea divertido y enriquecedor, permitiendo a los estudiantes captar ideas y conceptos para su formación por medio de la lúdica, según Moyolema (2015) señala que “El juego dentro de educación y como estrategia de aprendizaje trae grandes ventajas, pero que en la mayoría de los docente es muy poco usado puesto que se tiene un desconocimiento de las ventajas que trae consigo utilizarlos” (p.47)

Se presenta la característica de que las actividades lúdicas también generan un desarrollo integral en los estudiantes, lo cual encamina al mismo a alcanzar su máximo potencial en ciertas cualidades para poder desenvolverse en el contexto social y educativo, según Paredes et al (2023) mencionan que:

Se comprende que el desarrollo integral hace referencia al perfeccionamiento de las habilidades de un individuo en los diferentes entornos familiares, educativos, sociales y políticos tanto cognitivos como psicológicos. Tiene la finalidad de garantizar que las competencias y capacidades que se potencian sean capaces de aportar el avance de la sociedad. (p.7)

1.1.3 Importancia de las actividades lúdicas

La aplicación de las actividades lúdicas en el entorno educativo es de gran importancia en la formación de los estudiantes, las mismas permiten que se desarrollen cualidades en cada uno de ellos, de igual manera conducen a que las clases sean más interactivas y llamativas, permitiendo experimentar nuevas sensaciones, conocimientos y vivencias al estudiantado, conllevando un equilibrio entre el aprendizaje y el disfrute por medio del juego, según Bohórquez et al (2020) señalan que, las actividades lúdicas son una herramienta propicia para ser aplicada de forma transversal en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues promueve el disfrute y entretenimiento a través de los juegos realizados con el estudiantado en las clases. De este modo los autores mencionan también que:

Una práctica libre y natural donde hay un espacio para la diversión y motivación en el pensar, crear, recrear, forzando la atención, la concentración y el seguimiento de instrucciones para la resolución de nuevos retos individuales o colectivos que impliquen la utilización de competencias generales y específicas. (p.14)

Las actividades lúdicas están afines siempre la ambiente donde se lleva el proceso de aprendizaje de estudiantes y docentes, direccionando al estudiante a experimentar situaciones casuales y dinámicas que provocan un conocimiento en cada uno de ellos y fomentando el bienestar para todos lo que participen.

Desde la perspectiva de Lliguicota y Maldonado (2013) señala que, el juego favorece al desarrollo cognitivo, afectivo y motriz de los estudiantes, por lo que son capaces de realizar cualquier tipo de actividad lúdica que este planificada por parte del docente, todo con el objetivo de satisfacer sus necesidades e intereses para que de esa manera aprendan de manera sólida y significativa, pues mediante el juego los estudiantes están en un proceso donde se desarrollan ciertas habilidades.

De acuerdo con Moreira et al (2021), las actividades lúdicas contribuyen al estudiante a entender la presencia de sus compañeros y de igual manera el desarrollo emocional, social,

actitudinal, ético y valores, también infieren que las actividades lúdicas favorecen la identificación de las posibilidades individuales que poseen cada uno, promoviendo de esa manera la autonomía, y con ello el desarrollo de procesos voluntarios que es la capacidad que tiene un estudiante para mantener ese interés de aprender y conseguir sus metas a pesar de los obstáculos que ese le presenten.

Por medio del juego todas las personas aprenden algo significativo para su vida, aprenden a nuevas maneras de emplear sus habilidades y conocimientos en una actividad, siendo la misma que permitirá fortalecer las que tenían como conocimiento previo, siendo así las actividades lúdicas importantes y de gran ayuda en el contexto educativo.

1.1.4 Clasificación de las actividades lúdicas

En la clasificación de las actividades lúdicas se puede observar varios tipos de actividades que están enfocadas a un cierto contexto específico que se abordan por medio de las actividades lúdicas, de igual modo estos juegos o actividades como se las conoce también tienen el propósito de mejorar, desarrollar y fortalecer en los estudiantes sus conocimientos, habilidades y cualidades.

Siendo así, los juegos o actividades lúdicas los que permiten que se creen espacios donde el pilar fundamental sea el estudiante y el desarrollo de sus capacidades de una manera lúdica, es importante recalcar que para que todo sea aplicado correctamente la capacidad del docente juega un papel importante, ya que tiene que hacer que los estudiantes diferencien cada uno de los distintos juegos con técnicas y métodos, y enseñar como los mismos ayudan a fortalecer sus conocimientos

1.1.5 Actividades lúdicas según su propósito

Recreativas

Las actividades recreativas son aquellas que están orientadas a formar un ambiente de disfrute, relajación y esparcimiento de los estudiantes, tienen un objetivo primordial el cual es brindar placer y diversión sin enfocarse tanto en resultados formativos, según Jumbo (2022) señala que, los juegos recreativos son esas actividades que se realizan en grupo para fomentar el disfrute, de igual manera las mismas actividades no tienen un propósito general allá de la estructura del juego y la intención práctica más allá del disfrute.

Educativas

Este tipo de actividades son todas aquellas que están diseñadas con un propósito pedagógico específico, son las mismas que están encaminadas a transmitir conocimientos, desarrollo de

habilidades cognitivas o reforzar los aprendizajes de una manera dinámica y entretenida para los estudiantes, como menciona (Díaz, 2017), las actividades lúdicas educativas despiertan varias cualidades en los estudiantes, pues las mismas desarrollan en cada uno de ellos una nueva relación gracias al objeto que no se posee, sino que se comparte, de modo que, las actividades tienen un elemento intrínseco de la personalidad humana y potenciador del aprendizaje.

Formativas

Las actividades formativas son ese tipo de actividades que están orientadas al desarrollo integral de la persona, pues por medio de ellas se promueve valores, actitudes y habilidades que son importantes para la convivencia social, su finalidad es recreativa y educativa, ya que, buscan formar personas con valores sólidos, de acuerdo con Moyolema (2015), las actividades o juegos educativos son todos esas que permiten que se desarrollen determinadas habilidades y destrezas, las cuales despiertan la curiosidad del mundo en los estudiantes aprendiendo mejor manera y su aprendizaje sea significativo.

1.1.6 Actividades lúdicas según su habilidad promovida

Cognitivas

Las actividades lúdicas cognitivas son esas que están construidas para estimular y desarrollar las habilidades mentales como el razonamiento, la memoria, la atención y la resolución de problemas, son estas actividades que fortalecen las funciones cognitivas superiores necesarias para que exista el aprendizaje y el pensamiento crítico en los estudiantes. Según Olarte (2023) infiere que, las actividades lúdicas cognitivas son aquellas que permiten desarrollar momentos lúdicos en el cual los estudiantes adquieren habilidades prácticas que incorporan conocimientos fundamentales para hacerle frente a la vida.

Motoras

Las actividades lúdicas motoras son las que están enfocadas al desarrollo de las habilidades motrices finas y gruesas, contribuyendo también a la coordinación, equilibrio y el control corporal, son capacidades físicas importantes que un estudiante debe tener desarrolladas pues son las que permiten desenvolverse en cualquier campo dentro del contexto educativo. De acuerdo con González y Martínez (2022) infieren que, las actividades lúdicas motoras no solo permiten fomentar el desarrollo físico sino también son una herramienta pedagógica que ayuda al fortalecimiento de habilidades sociales, cognitivas y emocionales.

Socioemocionales

Dichas actividades lúdicas socioemocionales son las que están encaminadas a desarrollar las habilidades relacionadas con la interacción social, la empatía y el manejo de emociones mismas que son importantes para que un estudiante pueda desenvolverse en las clases. Este tipo de actividades fortalece la inteligencia emocional y las relaciones interpersonales. Según Ramírez y López (2023) mencionan que, las actividades lúdicas socioemocionales son las que permiten a los estudiantes experimentar y gestionar sus emociones en un entorno seguro y dinámico, permitiendo así la convivencia unida.

1.1.7 Actividades lúdicas según su enfoque del currículo

Según el MINEDUC (2016) menciona que, las actividades lúdicas se pueden clasificar en diferentes categorías según su propósito pedagógico, de modo que dentro de la clasificación de las actividades lúdicas según su enfoque del currículo se encuentran de la siguiente manera.

Interdisciplinarias

Las actividades lúdicas interdisciplinarias son las que están diseñadas para componer conocimientos, habilidades y valores de diferentes áreas del currículo, fomentando así en los estudiantes un aprendizaje integral y conectado con la realidad.

De refuerzo

Las actividades lúdicas de refuerzo son aquellas que están enfocadas a consolidar los aprendizajes previos que los estudiantes tienen, fortalecer las competencias específicas y de igual manera corregir posibles dificultades en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Innovación

Las actividades lúdicas son ese tipo de actividades lúdicas que, si bien no son tan empleadas dentro de las clases, son las que buscan innovar la educación con nuevas estrategias, tecnologías o enfoques dentro del contexto educativo fomentando la creatividad y el aprendizaje activo.

Aprendizaje experiencial

El tipo de actividades lúdicas de aprendizaje experiencial son las que están diseñadas para que los estudiantes aprendan a través de la experiencia directa y la reflexión sobre lo vivido, dando así un enfoque donde se conecta el aprendizaje con la práctica.

1.2 Valores morales

1.2.1 Definición de los valores morales

Los valores morales es la representación de los principios éticos y normas de conducta que de una forma orientan las acciones de las personas hacia el bien, los mismo también incitan a que se presenten comportamientos basados en algunos valores como honestidad, respeto, responsabilidad y justicia que vendrían siendo los valores que encaminan a la lista de los tantos que existen, pues estos no solo son una guía para hacer el bien común, sino que también fortalecen la convivencia armónica, el respeto mutuo entre las personas.

De acuerdo con Becerra y Ferrer (2014) mencionan que, los valores son elementos fundamentales en la vida social de una persona, ya que, desempeñan un papel central en el ámbito ideológico y espiritual, todos ellos influyen en la vida interna de las personas y el funcionamiento de la sociedad en general, es decir, son el resultado de la conciencia conjunta de la sociedad en general, son el resultado de la conciencia conjunta de la sociedad individual, el significado y valor va a variar de acuerdo con su época y contexto social.

Desde la perspectiva de Gonzáles y Alvarado (2015) afirman que, el comportamiento de una persona se basa en las normas que rigen una sociedad, pues es bien sabido que cada sociedad tiene establecido ciertas reglas y normas que regulen la conducta de la comunidad en general, todo aquello con el fin de respetar los derechos y libertades, y es allí donde los valores morales realzan su valor, pues establecen la mejor manera de comportarse y así exista armonía entre todos.

De manera que los valores morales constituyen un pilar fundamental para que se construya una sociedad enlazada y justa, si bien, existen varios factores que están presentes para que se lleven a la práctica de estos, el objetivo de los mismo es buscar el bien común y general de la sociedad, y es clara que la practica en cotidianidad de sus vidas social y académicamente de las personas genera un entorno agradable para toda la comunidad.

1.2.2 Valores morales en la educación

En cuanto a educación se habla, es un espacio propicio para la enseñanza y desarrollo de valores morales, pues, permite que los estudiantes no solo se formen académicamente sino también éticamente, según Gonzáles y Alvarado (2015) mencionan que, para que se dé una correcta enseñanza de los valores morales se necesita de un espacio y un tiempo en el proceso

educativo, pues los mismo no solo se aprenden insinuando que hacer y no hacer, hoy en día la sociedad actual tiene otras perspectivas de ver las cosas y hacerlas.

La enseñanza de los valores morales tiene establecido un objetivo en el proceso de enseñanza – aprendizaje, el cual es desarrollar en los estudiantes una conciencia ética que guie sus acciones dentro del contexto educativo y social, todo aquello para que los mismos tomen decisiones justas y responsables en el transcurso de sus vidas.

En el marco educativo los valores morales son principios fundamentales que orientan a los estudiantes durante su vida estudiantil que, de acuerdo con Gonzáles y Alvarado (2015) infieren que:

La aplicación de los valores morales reviste gran importancia porque comprende la fuerza impulsadora para el progreso de la calidad educativa, la misma que resulta en la formación integral del educando, mediante una acción educativa con sentido, cuando es orientada al logro de una mejor calidad de vida personal, familiar y social. (p.16)

Por consiguiente, es una garantía que la aplicación de los valores morales beneficie a la educación, pues estimula a los educandos al pensamiento crítico de sus decisiones y actos, para cada una de esas tomas de decisiones sean llevadas a cabo de una manera tranquila, equitativa, justa y solidaria.

1.2.3 Relación actividad lúdica y valores morales

Las actividades lúdicas ofrecen una gama de actividades que ofrecen la facilidad de ser adaptadas a lo que se pretende enseñar y fortalecer en este caso los valores morales, pues a través de cada una de las actividades los estudiantes pueden aprender valores que les van ayudar en su formación académica y forjar su personalidad afianzada en valores con las distintas actividades como lo son juego de rol entre actividades, los estudiantes asumen la capacidad de participar activamente y que a partir de ello pueda generarse en el un aprendizaje significativo, aprendiendo de una manera lúdicas y atractiva.

Los valores y las actividades lúdicas se llevan de la mano, su relación depende como se adapten cada una de sus partes para la enseñanza, ya que, tienen grandes aportes significativos que pueden transmitir a los estudiantes y que de igual manera las clases pasen de ser muy rutinarias a ser más atractivas y activas, según Betancourt et at (2016) mencionan que “la lúdica enriquece el aprendizaje, por el espacio dinámico y virtual que implica, como

espejo simbólico que transforma lo grande en pequeño, lo chico en grande, lo feo en bonito, lo imaginario en real y a los alumnos en profesionistas” (p.38-39).

De acuerdo con ello, las actividades lúdicas juntamente con los valores permiten que los estudiantes experimenten de manera lúdica nuevos espacios de aprendizaje, que son espacios enriquecedores y de mucho disfrute, es importante que exista una correcta relación de la lúdica con los valores morales, en caso de no llevarla, se puede ir solo por el disfrute mas no para fortalecer los valores, y es aquí donde el rol del docente interviene, donde planifica sus actividades acorde al tema a enseñar, según Gonzáles y Alvarado (2015) señalan que “los docentes se esfuerzan al máximo porque su enseñanza de los valores morales se vea reflejada en su comportamiento, conseguirá estudiantes con los mismos valores, construyendo una convivencia escolar armónica en valores” (p.20).

1.2.4 Clasificación de los valores morales

La clasificación de los valores morales es una organización sistemática de los principios éticos que guían el comportamiento humano, se agrupan en categorías que permiten su comprensión y enseñanza, dicha clasificación da una visión más amplia de los distintos ámbitos en los valores se aplican en relación con el individuo mismo, la interacción social, la participación en la sociedad, en el contexto educativa esta clasificación apoya a orientar el desarrollo moral de los estudiantes, según Quintana (1992) clasifica los valores en:

- Valores personales: esos valores que se enfocan en la búsqueda de la felicidad, ambición equilibrada que forje esa motivación y el desarrollo de habilidades personales para afrontar con éxito las tareas y desafíos.
- Valores trascendentes: son los que están encaminados en el fomento de las creencias y una actitud de asombro y respeto ante los misterios del universo y la existencia humana.
- Valores sociales: son los que abarcan la dedicación al trabajo, la amistad, el amor y el sentido de pertenencia y unión en el entorno familiar.

1.2.5 Valores personales

Los valores personales son principios éticos y morales los cuales guían el comportamiento propio reflejando lo que cada persona crea importante en su vida. Estos valores derivan como resultado de la educación, experiencia, creencias personales y cultura, y son los mismos que varían de una persona a otra. Entre los valores personales más presentes dentro del contexto educativo se encuentran el respeto, responsabilidad, honestidad, autodisciplina y humildad,

son los mismos que influyen en la toma de decisiones y en la forma en que los estudiantes enfrentan retos, establecen metas y manejan sus relaciones interpersonales.

Según Schwartz (1987) menciona que, los valores personales son “creencias sobre estados, o conductas finales deseables, los cuales trascienden a las situaciones específicas que guían la selección o evaluación de la conducta y de los acontecimientos. Los mismos están ordenados según su importancia relativa” (citado por Lezcano et al, 2012, p.02).

Por otro lado, el desarrollo de los valores personales es primordial, ya que son los que permiten construir una identidad concreta y vivir de manera coherente con las propias convicciones. Además, estos valores permiten a los estudiantes a reflexionar sobre sus acciones y evaluar el impacto de estas en su vida diaria fomentando así, un crecimiento continuo, estos son los que actúan como un sistema que orienta las elecciones y determina la calidad de vida de los estudiantes.

1.2.6 Valores sociales

De acuerdo Bello (2004) menciona que, los valores sociales son los que se construyen individualmente a la persona, su forma de ser y comportarse constituyendo un compromiso de cómo alguien debe actuar en una comunidad por medio de su formación integral. De modo que, son principios los cuales regulan las relaciones de una comunidad o sociedad, promoviendo la armonía y el bienestar colectivo entre todos los que forman parte de dichas comunidades y sociedades. Los mismos son esenciales dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje pues promueven que el aprendizaje sea más colaborativo y no tan individualista.

Por lo que, los valores sociales buscan promover el sentido de pertenencia y responsabilidad hacia los demás, por lo que todos los valores tienen su objetivo el cual es fomentar un ambiente de aceptación de las diferencias individuales, pues estos no solo fortalecen los lazos de una comunidad o sociedad, sino que también son la clave para la construcción de una sociedad inclusiva, equitativa y orientada al bien. La correcta práctica de los valores sociales se convierten en pilares fundamentales para una convivencia sana y colaborativa.

Capítulo 2: Materiales y métodos

2.1 Tipo de investigación

Esta investigación se afianza a un enfoque mixto, en la cual se usó métodos cualitativos como cuantitativos, pues se analizaron los datos sobre el fortalecimiento de los valores morales por medio de las actividades lúdicas en los estudiantes de octavos años de la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra, según Hernández et al (2006) menciona que “El enfoque mixto es un proceso que recolecta, analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio o serie de investigaciones para responder a un planteamiento del problema” (p.755).

Alcance de la investigación

2.1.1 Investigación bibliográfica

Este trabajo empleó este tipo de investigación, ya que la misma permite tener una correcta síntesis de información para solventar las variables dependientes e independientes que están planteadas, se permitió la adquisición de la literatura sobre el tema de estudio, ayudándose de libros, revistas, tesis, artículos recopilando la información referente a el tema de investigación y así de esa manera poder exponer información comprobada y veras, según Arias (2012) señala que, la investigación bibliográfica se basa en el análisis de documentos y fuentes para la recopilación de información sobre un tema de estudio, sin recolectar los datos de manera directa, todo ello con el fin de dar un mejor entendimiento y lograr sintetizar lo que otros autores han descrito.

2.1.2. Investigación descriptiva

Se utilizó este tipo de investigación, ya que, permite enfocarse en detallar las características de un fenómeno, ambiente o grupo sin intervenir ni modificar las variables en estudio como los son las actividades lúdicas como medio para fortalecer los valores morales en los estudiantes de octavos años, según Arias (2012) señala que “La investigación descriptiva consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento” (p.24).

2.1.3 Diseño de la investigación

No experimental

Se aplicó el tipo de diseño no experimental, pues permitió estudiar las variables independientes sin la necesidad de manipular las mismas, sino la observación del impacto que

estas generan en el comportamiento de los estudiantes, según Hernández et al (2006) señala que la investigación no experimental es “la investigación que se realiza sin manipular deliberadamente variables. Es decir, se trata de estudios donde no hacemos variar en forma intencional variables independientes para ver su efecto sobre otras variables” (p.205).

Transeccional

Se hizo uso del tipo de diseño transeccional, pues el mismo permitirá recolectar datos que serán claves para la investigación como también describir las situaciones que se presenten dentro del estudio, explorar las relaciones que se tiene entre las variables y su incidencia en el entorno de clases. Según Hernández (2014) señala que “Su propósito es describir las variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado. Es como “tomar una fotografía” de algo que sucede” (p.154).

2.2. Métodos de investigación

2.2.1. Método inductivo

A través del uso del método inductivo se permitió analizar como a partir de la observación de situaciones dentro de las clases de educación física y la realización de las actividades lúdicas es posible identificar patrones de conducta que estén relacionados con los valores morales, a través de la recopilación de datos particulares para poder llegar a una conclusión general, según Rodríguez (2007) menciona que, el método inductivo es un estudio individual de los hechos y que a partir de ellos se formulan conclusiones universales o generales que son conocidas como leyes, principios o fundamentos de una teoría.

2.2.2. Método deductivo

Valiéndose del método deductivo se permitió partir de teorías y principios sobre la educación en valores y la influencia positiva de las actividades lúdicas en el desarrollo moral, partiendo de conceptos generales para poder llegar a conclusiones específicas sobre el tema de estudio, según Rodríguez (2007) señala que, el método deductivo comienza con el análisis de postulados, teoremas, leyes y principios que estén comprobados y aplicables, los mismos que luego serán empleados para resolver situaciones o analizar hechos particulares.

2.2.3. Método analítico

Se aplicó este método pues sirvió para descomponer el fenómeno en partes para examinar cada elemento de una manera más detallada, de igual modo identificar y estudiar los diferentes valores que se buscan fomentar y como se ven influenciados por las actividades

lúdicas, según Rodríguez (2007) menciona que, “El método analítico consiste en descomponer un objeto de estudio separando cada una de las partes del todo para estudiarlas en forma individual” (p.14).

2.2.4. Método estadístico

En la investigación se hizo uso del método estadístico, ya que, permitió recopilar, organizar, presentar y consecuentemente analizar los datos que fueron obtenidos para el trabajo de investigación, según Gamarra et al (2015) menciona que “El método estadístico consiste en una secuencia de procedimientos para el manejo de los datos cualitativos y cuantitativos de la investigación” (p.13).

2.2.5. Método sintético

Se adoptó este método de investigación, ya que, sirvió para integrar y relacionar distintos elementos teóricos y prácticos pedagógicos, como también enfoques sobre las actividades lúdicas y el aprendizaje, todo ello con el propósito de comprender cómo estas contribuyen al fortalecimiento de los valores morales, facilitando así, la formulación de conclusiones fundamentadas y una propuesta educativa efectiva.

2.3. Técnicas e instrumentos de investigación

2.3.1. Encuesta

Se hizo uso de la encuesta como herramienta para recopilar datos sobre conocimientos y experiencias de los docentes con respecto a las actividades lúdicas y la importancia de estas para el fortalecimiento de los valores morales, por lo que se buscó obtener información directa sobre la forma en que los docentes reconocen a las actividades que están impartiendo, según Arias (2012) infiera que “se define la encuesta como una técnica que pretende obtener información que suministra un grupo o muestra de sujetos hacer de sí mismo, o en relación con un tema en particular” (p.72).

2.3.2. Observación

En la investigación se empleó esta técnica para recopilar información específica de los estudiantes frente a su conocimiento y practica de los valores morales en octavos años de la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra, la misma fue estructura con ítems cerrados de respuesta dicotómica (Si/No), lo que permitió realizar un análisis de tipo cuantitativo basado en frecuencias y porcentajes. De acuerdo con Chimbo (2014), la observación se establece

como un fenómeno espontáneo convirtiéndose en una técnica que es utilizada para reunir información sobre los estudiantes.

2.3.3. Preguntas de investigación

- 1.- ¿Cuáles son los elementos teóricos existentes en relación con las actividades lúdicas para el fortalecimiento de los valores morales en los estudiantes de octavos años?
- 2.- ¿Qué actividades lúdicas aplican los docentes para fortalecer los valores morales en las clases de educación física?
- 3.- ¿De qué manera una propuesta sobre las actividades lúdicas puede contribuir para fortalecer los valores morales en los estudiantes de octavos años?

2.4. Matriz de operacionalización de variables

Objetivo de diagnóstico	Variables	Dimensión	Indicadores	Técnicas e instrumentos	Fuente de información
Identificar el nivel de conocimiento y aplicación de los valores morales por medio de las actividades lúdicas por parte de los docentes, aplicando el instrumento encuesta.	Actividades lúdicas	Actividades lúdicas según su propósito	-Recreativas	Encuesta. Cuestionario.	Docentes
			-Educativas		
			-Formativas		
		Actividades lúdicas según su tipo de habilidad promovida	-Cognitivas		
			-Motoras		
			-Socioemocionales		
			-Actividades interdisciplinarias		
-Actividades de refuerzo					

		Actividades lúdicas según el enfoque del currículo	-Actividades de innovación -Actividades de aprendizaje experiencial		
Identificar la presencia y nivel de desarrollo de los valores morales en los estudiantes de octavos años apoyándose del instrumento ficha de observación.	Valores morales	Valores Personales	Respeto	Observación	Estudiantes
			Responsabilidad		
			Honestidad		
			Autodisciplina		
			Humildad		
		Valores sociales	Empatía	Ficha de observación	
			Cooperación		
			Solidaridad		
			Tolerancia		
			Trabajo en equipo		

Nota: Elaboración propia

2.5 Participantes

Población

En la presente investigación se ha identificado la población a la comunidad educativa “Presidente Velasco Ibarra” siendo los estudiantes 70 y los docentes de educación física que son 2 los que imparten la asignatura. “La población o en términos más precisos población objetivo, es un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación” (Arias, 2012, p.81).

- Grupo de interés (Población): estudiantes de octavos años
- Ubicación o contexto específico: Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra

Población	Nro.
Estudiantes	70
Docentes	2
Total	72

Nota: Elaboración propia

Muestra

El tipo de muestra es no probabilístico.

2.6. Procedimiento de análisis de datos

- Se solicitó autorización Msc. Alexandra Terán.
- Se socializó el propósito de la investigación a los estudiantes y docentes.
- Se aplicó los instrumentos a docentes como estudiantes cada instrumento fue aplicado de acuerdo con lo planificado.
- La recolección de datos que son necesarios para el trabajo de investigación se aplicó una encuesta dirigida a los docentes de educación física, la ficha de observación a los estudiantes por medio de una actividad lúdica, apoyándose de la plataforma Word para la elaboración de ambos instrumentos y, la toma de manera práctica y presencial, con la obtención de los datos se procedió a realizar la correcta tabulación de datos por medio de la plataforma de Excel y representado en tablas para su correcta interpretación.

Capítulo 3: Resultados y discusión

3.1. Encuesta aplicada a los docentes del área de educación física de la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra

Tabla 1

¿Con qué frecuencia realiza actividades recreativas para fomentar la relajación y diversión en sus clases?

	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	100%
Casi siempre		
A veces		
Casi nunca		
Nunca		
Total	2	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del área de Educación Física de la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra

Interpretación:

De acuerdo con los resultados obtenidos en la encuesta a los docentes, la población en su totalidad manifestó que *siempre* realizan actividades recreativas como parte de sus clases para fomentar la relajación y la diversión. Estos resultados manifiestan que existe una práctica pedagógica orientada al bienestar emocional y físico de los estudiantes, denotando que por parte de los docentes existe la importancia de integrar actividades recreativas para crear un ambiente positivo que contribuye al aprendizaje y disfrute de los estudiantes. Estos hallazgos se sustentan con un estudio realizado por Sánchez (2014), en donde se destaca que la práctica de actividades recreativas contribuye en gran medida al desarrollo integral de los estudiantes.

Tabla 2

¿Con qué frecuencia emplea actividades lúdicas con el propósito de reforzar o enseñar contenidos específicos en sus clases?

	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	100%
Casi siempre		
A veces		
Casi nunca		
Nunca		
Total	2	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del área de Educación Física de la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra

Interpretación:

En base a los resultados, los docentes indicaron que *siempre* emplean actividades lúdicas como un medio para reforzar o enseñar contenidos específicos en sus clases, denotando un compromiso pedagógico y la incorporación constante de actividades lúdicas, las cuales permiten a los estudiantes relacionar conceptos teóricos con experiencias prácticas promoviendo un aprendizaje activo y participativo. Según Jiménez (2001), mencionan que las actividades lúdicas ayudan a desarrollar las aptitudes, relacionar conceptos previos y las relaciones de las personas.

Tabla 3

¿Con qué frecuencia implementa actividades lúdicas que promuevan valores formativos en los estudiantes?

	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	100%
Casi siempre		
A veces		
Casi nunca		
Nunca		
Total	2	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del área de Educación Física de la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra

Interpretación:

De acuerdo con los resultados obtenidos, la población docente en su totalidad señala que *siempre* implementan actividades lúdicas que promueven los valores formativos en sus estudiantes, reflejando así una intención educativa encaminada a fortalecer e integrar los valores en las actividades lúdicas contribuyendo al desarrollo académico, social y personal de los estudiantes. Según Valarezo et al (2024), destaca que los juegos son una herramienta valiosa para la formación integral de los estudiantes, ya que, promueven el desarrollo de valores esenciales para su crecimiento personal y participación activa en la sociedad.

Tabla 4

¿Con qué frecuencia emplea actividades lúdicas que promuevan el desarrollo cognitivo de los estudiantes, facilitando la reflexión y la práctica de valores?

	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	50%
Casi siempre	1	50%
A veces		
Casi nunca		
Nunca		
Total	2	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del área de Educación Física de la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra

Interpretación:

En base a los resultados obtenidos, se evidencia que la mitad de la población docente *siempre* emplea actividades lúdicas que promueven el desarrollo cognitivo, la reflexión y práctica de valores, mientras que la otra mitad señala que *casi siempre*. Estos resultados muestran que los docentes reconocen la importancia de estas actividades en el proceso de enseñanza – aprendizaje, aunque existe una ligera variación en la frecuencia de su implementación. Como menciona Romero et al (2009), las actividades lúdicas fomentan en los estudiantes un conjunto de valores éticos y morales, de manera que se promueve el desarrollo cognitivo, espontaneidad, socialización e integración de los mismos en el contexto educativo.

Tabla 5

¿Con qué frecuencia organiza actividades lúdicas que a través del desarrollo motriz se fomenta la práctica de los valores morales?

	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	50%
Casi siempre	1	50%
A veces		
Casi nunca		
Nunca		
Total	2	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del área de Educación Física de la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra

Interpretación:

En los resultados obtenidos se visualiza que, la mitad de la población docente *siempre* organiza actividades lúdicas que fomentan la práctica de los valores morales mediante el desarrollo motriz, mientras que la otra mitad señala que *casi siempre*. Demostrando que la población docente tiene esa visión pedagógica direccionada al desarrollo integral de los estudiantes, utilizando el movimiento y las actividades lúdicas como un medio para fortalecer los valores morales. De acuerdo con Cuasapás (2021), resalta la eficacia de las actividades lúdicas y sus metodologías para la formación de los valores en los estudiantes y su importancia en el contexto educativo.

Tabla 6

¿Con qué frecuencia emplea en sus clases actividades lúdicas con estrategias socioemocionales que refuercen los valores morales?

	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	50%
Casi siempre		
A veces		
Casi nunca	1	50%
Nunca		
Total	2	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del área de Educación Física de la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra

Interpretación:

En base a los resultados obtenidos se visualiza que, una de las dos mitades *siempre* emplea actividades lúdicas con estrategias socioemocionales que refuercen los valores morales, mientras que la segunda mitad *casi nunca*. Estos resultados demuestran que existe una clara diferencia en los enfoques dentro de la población docente con respecto a las actividades lúdicas con estrategias socioemocionales que refuerzan los valores morales, esta discrepancia puede estar relacionada con distintos enfoques personales y profesionales. Según Vásquez (2024), destaca que el integrar las actividades lúdicas como una herramienta pedagógica, permite lograr un impacto positivo en la formación socioemocional, de igual manera contribuye significativamente el fortalecimiento de los valores morales en los estudiantes.

Tabla 7

¿Con qué frecuencia integra en las actividades lúdicas varias áreas del conocimiento para promover un aprendizaje integral en los estudiantes?

	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	50%
Casi siempre	1	50%
A veces		
Casi nunca		
Nunca		
Total	2	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del área de Educación Física de la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra

Interpretación:

De acuerdo con los resultados obtenidos se puede visualizar en las respuestas que, la mitad de la población *siempre* integra en las actividades lúdicas varias áreas de conocimiento para promover un aprendizaje integral en los estudiantes, mientras que la otra mitad *casi siempre*. Demostrando que la población en su totalidad valora la integración de varias áreas del conocimiento en las actividades lúdicas con la diferencia en la frecuencia de su aplicación. Según Peñuela (2021), menciona que a través de las actividades lúdicas se logra integrar diversas áreas del conocimiento, abriendo la puerta así a un aprendizaje más significativo y dinámico.

Tabla 8

¿Con qué frecuencia organiza actividades lúdicas como estrategia para consolidar los valores morales juntamente con los aprendizajes previos de los estudiantes?

	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	50%
Casi siempre	1	50%
A veces		
Casi nunca		
Nunca		
Total	2	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del área de Educación Física de la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra

Interpretación:

Los resultados obtenidos demuestran que, una mitad de la población *siempre* organiza actividades lúdicas como estrategia para consolidar los valores morales con los aprendizajes previos de los estudiantes, mientras que la otra mitad *casi siempre*. De esta manera se evidencia que los docentes consideran importante que por medio de las actividades lúdicas se trate de consolidar los aprendizajes y valores, pero con cierta flexibilidad en su aplicación dentro de las clases. De acuerdo con Franco y Sánchez (2019), enfatizan en que las actividades lúdicas son una estrategia necesaria para consolidar aprendizajes, indicando que por medio del docente se integre en el proceso de enseñanza – aprendizaje para de esa manera fomentar un aprendizaje significativo y la internalización de valores.

Tabla 9

¿Con qué frecuencia utiliza actividades lúdicas innovadoras que, además de fomentar el aprendizaje refuercen los valores morales?

	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	100%
Casi siempre		
A veces		
Casi nunca		
Nunca		
Total	2	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del área de Educación Física de la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra

Interpretación:

En base a los resultados obtenidos, la población docente en su totalidad señala que *siempre* utilizan actividades lúdicas innovadoras que, además de fomentar el aprendizaje refuercen los valores morales. Este resultado refleja que existe una pedagogía por parte de los docentes comprometida, orientada a la innovación donde las actividades lúdicas no sean solo sean para la diversión, sino también formativas en términos de valores. Según Lanza et al (2024), infieren que el uso de actividades lúdicas en las clases mejora el proceso de enseñanza – aprendizaje, pues promueven un espacio lúdico que facilita la adquisición de conocimientos y valores.

Tabla 10

¿Con qué frecuencia organiza actividades lúdicas que, a través del aprendizaje experiencial, se fomente los valores morales en los estudiantes

	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	100%
Casi siempre		
A veces		
Casi nunca		
Nunca		
Total	2	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del área de Educación Física de la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra

Interpretación:

De acuerdo con los resultados obtenidos, toda la población en su totalidad señala que *siempre* organiza actividades lúdicas que, a través del aprendizaje experiencial se fomente los valores morales en los estudiantes. Demostrando así, el hecho de que los docentes consideran esencial el uso de actividades lúdicas reflejando un enfoque educativo activo y participativo en el que los estudiantes no solo reciben conocimiento teórico, sino que también aprende a través de la experiencia directa favoreciendo el fortalecimiento de los valores morales de manera más significativa. Según Muñoz (2024), enfatiza que las actividades lúdicas son una estrategia efectiva para fomentar y fortalecer los valores morales a través de la participación activa de los estudiantes en actividades dinámicas que promueven, de igual manera un aprendizaje experiencial y significativo.

3.2. Ficha de observación aplicada a los estudiantes de octavos años de la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra

Tabla 11

El estudiante espera su turno durante la actividad que se está realizando.

	Frecuencia	Porcentaje
Si	43	61,43%
No	27	38,57%
Total	70	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los estudiantes de octavos años de la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra.

Interpretación:

Como se muestra los resultados obtenidos en la tabla, la mayoría de los estudiantes con un 61,43% *Si*, esperan su turno durante la realización de la actividad mientras que el 38,57% *No*. Demostrando que los estudiantes tienen presente en su mayoría el valor de respeto por sí mismo como hacia los de sus demás compañeros de clases.

Tabla 12

El estudiante cumple con los tiempos asignados para cada etapa de la actividad y sigue las instrucciones dadas por el docente

	Frecuencia	Porcentaje
Si	16	22,86%
No	54	77,14%
Total	70	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los estudiantes de octavos años de la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra.

Interpretación:

Según los datos obtenidos que se muestran en la tabla, se evidenció que el 77,14% de los estudiantes *No*, cumple con los tiempos asignados para cada etapa de la actividad y no sigue las instrucciones dadas por el docente mientras que el 22,86% *Si*. Los resultados dan a conocer que, los estudiantes de octavo años presentan una carencia del valor de la responsabilidad el cual permite que la actividad sea realizada correctamente en sus tiempos y siguiendo las reglas.

Tabla 13

El estudiante respeta las reglas de la actividad sin intentar tener ventajas de manera inadecuada y perjudicar a sus compañeros.

	Frecuencia	Porcentaje
Si	30	42,86%
No	40	57,14%
Total	70	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los estudiantes de octavos años de la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra.

Interpretación:

De acuerdo con los criterios de evaluación mediante la ficha de observación se llegó a los resultados de que el 57,14% de los estudiantes *No*, respetan las reglas de las actividades sin

intentar tener ventajas de manera inadecuada y perjudicar a sus compañeros y el 42,86% *Si*. Estos resultados reflejan que los estudiantes de octavo años no respetan plenamente las normas de la actividad, lo que podría indicar la necesidad de reforzar los valores como la honestidad con la aplicación de actividades lúdicas.

Tabla 14

El estudiante mantiene el enfoque en la actividad, mostrando autocontrol y evitando distracciones.

	Frecuencia	Porcentaje
Si	40	54,14%
No	30	42,86%
Total	70	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los estudiantes de octavos años de la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra.

Interpretación:

Según los resultados obtenidos en la ficha de observación de los estudiantes, se evidenció que el 54,14% *Si*, mantienen el enfoque en la actividad, mostrando autocontrol y evitando distracciones y el 42,86% *No*. Siendo así que, los estudiantes de octavo años presentan el valor de la autodisciplina, el cual es uno de los tantos importantes que debe poner en práctica el estudiante dentro de las clases y las actividades que se empleen.

Tabla 15

El estudiante acepta errores y comentarios productivos del grupo y del docente y valora las ideas de los demás durante la actividad.

	Frecuencia	Porcentaje
Si	51	72,86%
No	19	27,14%
Total	70	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los estudiantes de octavos años de la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra.

Interpretación:

En base a los resultados obtenidos en la ficha de observación a los estudiantes, el 72,86% *Si*, acepta errores y comentarios productivos del grupo y del docente y valora las ideas de los demás durante la actividad mientras que el 27,14% *No*. Dando a evidencia que el valor de la humildad en los estudiantes de octavos años está presente en su mayoría, pues el escuchar y validar las ideas se relaciona con dicho valor.

Tabla 16

El estudiante muestra interés y comprensión hacia las emociones y necesidades de sus compañeros durante la actividad.

	Frecuencia	Porcentaje
Si	21	30%
No	49	70%
Total	70	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los estudiantes de octavos años de la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra.

Interpretación:

De acuerdo con los resultados obtenidos de la ficha de observación a los estudiantes, se evidencia que el 70% *No*, muestra interés y comprensión hacia las emociones y necesidades de sus compañeros durante la actividad mientras que el 30% *Si*. Estos resultados sugieren que la mayoría de los estudiantes no muestran una actitud empática durante la realización de las actividades, lo que podría derivar en una mala convivencia y el no trabajo en equipo, afectando al desarrollo de habilidades socioemocionales.

Tabla 17

El estudiante participa activamente en las tareas compartidas, busca soluciones conjuntas y evita actitudes individualistas.

	Frecuencia	Porcentaje
Si	47	67,14%
No	23	32,86%
Total	70	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los estudiantes de octavos años de la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra.

Interpretación:

En base a los resultados de la ficha de observación reflejados en la tabla se llegó a los resultados de que el 67,14% *Si*, participan activamente en las tareas compartidas, buscan soluciones conjuntas y evitan situaciones individualistas mientras que el 32,86% *No*. Evidenciando que los estudiantes presentan ese sentido de compañerismo y de cooperación para cualquier situación presente dentro de la actividad.

Tabla 18

El estudiante colabora con sus compañeros, compartiendo y apoyando para que todos puedan participar de manera imparcial en la actividad.

	Frecuencia	Porcentaje
Si	29	41,43%
No	41	58,57%
Total	70	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los estudiantes de octavos años de la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra.

Interpretación:

Se pudo observar que el 58,57% de los estudiantes *No*, colaboran con los compañeros, comparte y apoyan para que todos puedan participar de manera imparcial en la actividad planteada mientras que el 41,43% *Si*. De modo que, es importante resaltar que los estudiantes presentan una carencia de participación activa y apoyo hacia sus compañeros durante la realización de las actividades lúdicas dentro de la clase.

Tabla 19

El estudiante respeta las diferentes ideas, opiniones o habilidades de sus compañeros sin hacer comentarios negativos durante la actividad.

	Frecuencia	Porcentaje
Si	48	68,57%
No	22	31,43%
Total	70	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los estudiantes de octavos años de la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra.

Interpretación:

Según los resultados obtenidos en la ficha de observación a los estudiantes se obtuvieron que el 68,57% *Si*, respeta las diferentes ideas, opiniones y habilidades de sus compañeros sin hacer comentarios negativos durante la actividad mientras que el 31,43% *No*. Demostrando que, los estudiantes en su mayoría se muestran tolerantes hacia sus compañeros en cualquier situación que se suscite en la realización de alguna actividad dentro de clases.

Tabla 20

El estudiante se integra activamente al grupo, contribuye con ideas y esfuerzos para alcanzar el objetivo de la actividad en conjunto.

	Frecuencia	Porcentaje
Si	17	24,29%
No	53	75,71%
Total	70	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los estudiantes de octavos años de la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra.

Interpretación:

En los datos brindados por la ficha de observación aplicada a los estudiantes, se obtuvieron los resultados presentes que el 75,71% *No*, se integra activamente al grupo, contribuyendo con ideas y esfuerzo para alcanzar el objetivo de la actividad en conjunto mientras que el 24,29 *Si*. Llegando a denotar que existe una falta de compromiso o habilidades de trabajo en equipo en la mayoría de los estudiantes de octavo años, indicando la necesidad de fomentar actividades lúdicas para fortalecer el trabajo en equipo.

Capítulo 4: Propuesta

4.1. Título de la propuesta

Actividades lúdicas como medio para fortalecer los valores morales en los estudiantes de octavos años de la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra.

4.2. Introducción

Las actividades lúdicas son una gran herramienta para la formación académica de los estudiantes, pues contribuyen al desarrollo de habilidades y cualidades de este. Por lo que, de acuerdo con los resultados obtenidos en la investigación es fundamental diseñar una serie de actividades atractivas y dinámicas las cuales se puedan implementar en las clases de educación física, siendo así la propuesta una ayuda importante para el fortalecimiento de los valores morales por medio de actividades lúdicas.

De tal modo, la presente propuesta a continuación nace con el objetivo de contribuir al fortalecimiento de los valores morales por medio de actividades a los estudiantes, dándole así una perspectiva diferente a las actividades lúdicas de que no son netamente para divertirse sino más bien que, por medio de ellas se pueda dar un aprendizaje y fortalecimiento de un tema específico como lo es en este caso los valores morales, aportando a la formación y siendo aquí los beneficiarios principales los estudiantes de octavos años de la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra.

4.3. Objetivos

Objetivo general

- Diseñar una serie de actividades lúdicas para el fortalecimiento de los valores morales en los estudiantes de octavos años de la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra.

Objetivos específicos

- Integrar actividades lúdicas dinámicas para el fortalecimiento de los valores morales que permita a los estudiantes relacionarse con su entorno y aplicar los valores.
- Concientizar la práctica de los valores morales en los estudiantes de la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra, promoviendo un entorno educativo integral.

4.4. Desarrollo de la propuesta



Sesión 1		
Asignatura: Educación Física	Curso recomendado: 8°	
Tema: “El reto de los valores”	Subnivel: Básica superior	
Objetivo de la actividad: Fomentar valores como el respeto, la cooperación, la responsabilidad y la honestidad por medio de estaciones en las cuales se encuentran desafíos físicos y dinámicos de equipo.		
Objetivo del área por subnivel: O.EF.4.3. Reconocerse capaz de participar de manera eficaz y confortable en prácticas corporales individualmente y con otras personas		
Destreza con criterio de desempeño	EF.4.1.3. Participar en juegos de diferentes lógicas, identificando las demandas (motoras, intelectuales, emocionales, sociales, entre otras) que cada uno le presenta, para ajustar las decisiones y acciones (técnicas de movimiento) que le permitan conseguir el objetivo de manera segura, teniendo en cuenta el entorno.	
Edad: 12 – 14 años	Tiempo: 45 min	Espacio: Al aire libre (cancha, patio de la institución)
MOMENTO INICIAL	<p>-Los estudiantes forman un círculo en el lugar que se va a realizar la actividad.</p> <p>-Se coloca un estudiante en el centro, lanza el balón lo más alto posible mientras que los demás compañeros se desplazan por todo el lugar, una vez que caiga el balón en las manos del estudiante del centro todos se quedaran quietos, y el estudiante del centro se moverá dando pasos mencionando un valor que el más conozca y quemara con el balón al compañero que alcance de acuerdo con los pasos que haya dado.</p>	
MOMENTO DE DESARROLLO	<p>-Se formará una serie de estaciones las cuales van a tener un desafío para el grupo de los estudiantes, cada estación representara un balón.</p> <p>-Grupos de 5 – 6 estudiantes cada equipo recibe una tarjeta con un valor.</p> <p>Estación 1 (respeto): La estación consiste en que el equipo participante tendrá que cruzar un balón con las extremidades inferiores del cuerpo por una serie obstáculos hasta un lugar establecido sin que toque el suelo, sin empujar ni hablar fuerte a los compañeros</p> <p>Estación 2 (cooperación): En esta estación se realizará una carrera en la cual a los estudiantes se atan los tobillos y tratan de avanzar lo más rápido posible cooperando entre sí.</p> <p>Estación 3 (honestidad): Esta estación consistirá en jugar un mini partido entre los dos equipos participantes en donde se tendrán que autocalificar si cometen una falta dentro del juego consiguiendo anotar tres goles.</p>	
MOMENTO DE CIERRE	-Se realiza una vuelta a la calma con un estiramiento de las articulaciones.	

	<p>-Se crea un espacio reflexivo, los estudiantes se sientan en círculo mientras responden preguntas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué valor les pareció más difícil de completar? - ¿Cómo se pueden aplicar estos valores en la vida cotidiana?
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> -Conos o marcadores -Balones -Tarjetas con valores y desafíos -Cintas o chalecos para equipos
ILUSTRACIÓN	

Sesión 2		
Asignatura: Educación Física	Nivel: 8°	
Tema: “La carrera de los valores morales”	Subnivel: Básica superior	
<p>Objetivo de la actividad: Fomentar los valores morales por medio una carrera grupal con desafíos físico y éticos.</p>		
<p>Objetivo del área por subnivel: O.EF.4.3. Reconocerse capaz de participar de manera eficaz y confortable en prácticas corporales individualmente y con otras personas.</p>		
<p>Destreza con criterio de desempeño</p>	<p>EF.4.5.2. Reconocer y analizar la influencia que generan las etiquetas sociales (bueno-malo, niño-niña, hábil-inhábil, lindo-feo, entre otras) en las posibilidades de construcción de la identidad corporal, para respetar y valorar las diferencias personales y sociales</p>	
Edad: 12 – 14 años	Tiempo: 45min	Espacio: Al aire libre, cancha o patio
<p>MOMENTO INICIAL</p>	<p>Para realizar una entrada en calor previo a la actividad general se formarán grupos de 6 – 8 estudiantes.</p> <p>-Los estudiantes deberán imitar los movimientos de un compañero elegido al azar, el que se equivoque procederá a tomar el lugar de su compañero y realizará una serie de movimientos y así con todos.</p>	

MOMENTO DE DESARROLLO	<p>Esta consiste en una carrera de un extremo hacia el otro extremo donde se combinará lo físico con lo cognitivo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se conforman equipos de 6 o 8 integrantes donde se colocarán en la línea de partida. - El docente procederá como mediador en este caso. - Los equipos empezaran a correr tomados de la mano sin separarse intentando llegar al otro extremo. - El docente dará una señal para que todos paren y ahí realizara preguntas o planteara situaciones que impliquen el uso de los valores morales como: <ul style="list-style-type: none"> + “Si ves que un amigo esta haciendo trampa en una actividad de clases, ¿qué harías? ¿Qué valor aplicarían? Si dicen la honestidad proceden avanzar mientras que los demás retroceden diez pasos, se pueden ir variando la forma de avanzar si la respuesta es incorrecta. + “Si un compañero se cae durante un juego, ¿Cómo reaccionarias? ¿Qué valor aplicarían? Si responde solidaridad avanza y sino todo el equipo debe cruzar la meta en un solo pie.
MOMENTO DE CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> -Se realiza una vuelta a la calma estirando las articulaciones -Todo el grupo se sienta en círculo y comparte lo aprendido -Como actividad para relajación cada estudiante mencionara un valor y una acción donde se podría aplicar dicho valor.
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> -Cintas o pañuelos para formar los equipos -Conos para marca la ruta -Cartas con preguntas o retos de valores
ILUSTRACIÓN	

Sesión 3		
Asignatura: Educación Física	Nivel: 8°	
Tema: “El desafío del rescate”	Subnivel: Básica superior	
Objetivo: La actividad consiste en desarrollar en los estudiantes los valores morales, trabajando en equipo para lograr el objetivo de la misma.		
Objetivo del área por subnivel: O.EF.4.3. Reconocerse capaz de participar de manera eficaz y confortable en prácticas corporales individualmente y con otras personas		
Destreza con criterio de desempeño	EF.4.1.3. Participar en juegos de diferentes lógicas, identificando las demandas (motoras, intelectuales, emocionales, sociales, entre otras) que cada uno le presenta, para ajustar las decisiones y acciones (técnicas de movimiento) que le permitan conseguir el objetivo de manera segura, teniendo en cuenta el entorno	
Edad: 12 – 14 años	Tiempo: 45min	Espacio: Al aire libre, cancha o patio
MOMENTO INICIAL	<p>El calentamiento será dinámico por medio de una actividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lo estudiantes se colocarán en parejas y, el docente les dará una acción a realizar con su compañero dependiendo del valor que se le coloque, por ejemplo: - Solidaridad: correr juntos abrazados durante 30 segundos. - Responsabilidad: Hacer un estiramiento en equipo, siguiendo el ritmo de su compañero. - Respeto: Imitar los movimientos o ejercicios de calentamiento que realice el docente. 	
MOMENTO DE DESARROLLO	<p>El grupo de estudiantes se divide en 3 grupos de igual número de miembros.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada equipo tendrá que rescatar a sus compañeros de un área delimitada en un espacio específico. - En el área de rescate se encontrará un enemigo, el cual evitará que se rescate al compañero. - Los equipos deberán planear una estrategia para rescatar a todos sus miembros sin ser tocados por el enemigo <p>Reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El equipo debe trasladarse hacia la zona de rescate sin dejar ningún miembro atrás y agarrados de la mano, con la opción de dejar un integrante sin tomarse la mano. (responsabilidad y trabajo en equipo) - Si un miembro es tocado por el “enemigo” deberá regresar al punto de inicio y empezar de nuevo. (respeto y perseverancia) - Durante el rescate todos deben colaborar, no pueden dejar a nadie atrás. (solidaridad y cooperación) 	

MOMENTO DE CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Se realiza una vuelta a la calma realizando un estiramiento de articulaciones mientras se realiza preguntas de acuerdo con la actividad: - ¿Cómo se sintieron al trabajar juntos? - ¿Qué aprendió sobre la importancia de ayudar a los demás y respetar las reglas?
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> - Conos - Una cuerda o banda para rescatar a los compañeros - Música opcional para darle dinamismo a la actividad - Parlante
ILUSTRACIÓN	

Sesión 4		
Asignatura: Educación Física	Nivel: 8°	
Tema: “Cuento en movimiento”	Subnivel: Básica superior	
Objetivo: El objetivo de la actividad es fortalecer los valores morales en los estudiantes implicando el movimiento físico y trabajo en equipo		
Objetivo del área por subnivel: O.EF.4.3. Reconocerse capaz de participar de manera eficaz y confortable en prácticas corporales individualmente y con otras personas.		
Destreza con criterio de desempeño	EF.4.3.6. Reconocer la importancia de construir espacios colectivos colaborativos de confianza y respeto entre pares, para construir producciones expresivo-comunicativas de manera placentera y segura, según los roles propios y de cada participante (protagonista, espectador).	
Edad: 12 – 14 años	Tiempo: 45 min	Espacio: Al aire libre, cancha o patio
MOMENTO INICIAL	<ul style="list-style-type: none"> - Se conduce al grupo de estudiantes a realizar una serie de estiramientos suaves y movimientos livianos para preparar al cuerpo para la actividad física. - Rotaciones de brazos, saltos suaves, caminar y trotar y por último estiramientos 	

MOMENTO DE DESARROLLO	<p>Fase 1: crear al cuento</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se divide al grupo en equipos pequeños (de 4 personas o 5) - A cada grupo se le va a asignar un valor moral que debe trabajar y 10min para su presentación. - Los equipos deben crear una breve historia o situación en la que el valor se vea reflejado, por ejemplo: Si le toca el valor de “solidaridad” podrían hacerlo en una situación en que un compañero se lesiona durante una carrera y los demás compañeros lo apoyan a levantarse tienen que representar la carrera lo más realista posible. <p>Fase 2: Presentación al grupo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Una vez que tengan lista la historia deben presentarla a los demás compañeros - Durante la presentación los estudiantes deben mostrar su historia en movimiento, actuando de manera física los valores que se les asignan. - Al finalizar la representación los integrantes deben decir el valor y dar una reflexión.
MOMENTO DE CIERRE	<p>-Para dar una vuelta a la calma se lo hará con una actividad de respiración y estiramientos.</p> <p>-Se cierra la actividad con una frase motivadora hacia los estudiantes.</p>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> - Parlante - Carteles para escribir el valor - Cronómetro para organizar los tiempos de acción
ILUSTRACIÓN	

Sesión 5		
Asignatura: Educación Física	Nivel: 8°	
Tema: “La carrera de la tetra – cuerda”	Subnivel: Básica superior	
Objetivo: El objetivo de la actividad es fomentar los valores morales, la cooperación, el trabajo en equipo y sincronización.		
Objetivo del área por subnivel: O.EF.4.3. Reconocerse capaz de participar de manera eficaz y confortable en prácticas corporales individualmente y con otras personas.		
Destreza con criterio de desempeño	EF.4.1.2. Crear y recrear individualmente y con pares nuevos juegos, acordando objetivos y reglas, respetando los acuerdos y modificando las reglas para continuar participando y/o jugando, según sus intereses y necesidades.	
Edad: 12 – 14 años	Tiempo: 45min	Espacio: Al aire libre, cancha o patio
MOMENTO INICIAL	<ul style="list-style-type: none"> - Se realiza un calentamiento ligero, estiramiento de piernas, movilidad articular, saltos suaves y estiramientos de brazos. 	
MOMENTO DE DESARROLLO	<p>Fase 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Los estudiantes se dividirán en grupos de 5 a 6. -Cada equipo recibe una cuerda larga (de 5 a 7 metros de largo) la misma debe ser sostenida por todos los miembros del equipo. -Los miembros deben caminar, correr y avanzar juntos mientras sostienen la cuerda en todo momento. -El objetivo es completar el recorrido manteniendo la cuerda tensa y sin que se caiga de las manos de los miembros del equipo <p>Fase 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Los equipos se alinean en la línea de salida, cada miembro debe sostener un extremo de la cuerda y debe caminar en línea recta donde la cuerda debe mantenerse estirada, sin que se caiga o se deshaga la formación. <ul style="list-style-type: none"> - El primer tramo se realizará caminando de manera sincronizada hacia adelante, la cuerda no debe caerse y todos deben mantener el ritmo y en constante comunicación. - El segundo tramo se realizará corriendo donde todos deben correr de manera controlada manteniendo la cuerda recta, si llegase adelantarse o quedarse un compañero se devuelve al inicio. - El tercer tramo se desplazará en zigzag los integrantes del grupo deben mantenerse en línea y coordinar los movimientos para que la cuerda no se deshaga. 	

	<ul style="list-style-type: none">- El equipo que complete el recorrido sin que se caiga la cuerda o pierdan la sincronización será el ganador, es importante que todos los miembros colaboren y se ayuden mutuamente para completar el recorrido.
MOMENTO DE CIERRE	<ul style="list-style-type: none">- Después de la actividad realizada, se hace una breve sesión de estiramientos para relajarse.- Se realiza una charla motivacional y se habla sobre los valores que se emplearon en la actividad.
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none">- Cuerdas de 5 a 7 metros- Un espacio amplio para moverse- Conos para marcar el recorrido
ILUSTRACIÓN	 A group of young people, including both males and females, are participating in a team-building activity. They are standing in a line on a wooden floor, holding onto a thick, light-colored rope. They are all smiling and looking towards the camera. The background shows a large, open space with high ceilings and windows, suggesting an indoor sports hall or gymnasium. There are some orange cones visible on the floor, likely used to mark the course for the activity.

Conclusiones

- La revisión teórica sobre el tema indica que las actividades lúdicas tienen un impacto positivo en la promoción de valores morales, pues permiten que los estudiantes aprendan y refuercen temas de manera lúdica.
- Se concluyó que los valores morales están presentes en los estudiantes, pero no los practican en su diario vivir, lo cual demuestra que dentro del contexto educativo los mismos tienden a dejar de lado la práctica de los valores morales centrándose netamente en cumplir con las actividades que tienen que realizar.
- De acuerdo con los resultados obtenidos, se concluyó elaborar una propuesta con actividades lúdicas que faciliten la aplicación de los valores morales en las actividades de clases y que conciencie en los estudiantes la importancia de la práctica de los valores.

Recomendaciones

De acuerdo con los objetivos establecidos y con las respectivas conclusiones se plantea las siguientes recomendaciones:

- Se recomienda realizar un seguimiento constante de las actividades lúdicas dentro de la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra con la participación activa de los docentes y estudiantes. De Igual modo se motiva a los docentes que se mantengan en la actualización de conocimientos sobre las actividades lúdicas, a través de un proceso de observación y revisión bibliográfica que permitirá entender mejor como las actividades lúdicas contribuyen a fortalecer los valores morales, asegurando así que, las mismas tengan un impacto positivo en el desarrollo integral de los estudiantes.
- Se sugiere que en el proceso de enseñanza – aprendizaje, la aplicación de las actividades lúdicas sean de manera vigente y perdurable, y que por medio de la institución educativa se creen espacios de dialogo en otras asignaturas que, fomenten la aplicación de los valores morales conllevando a reforzar la práctica de los mismos en el diario vivir de todos los que forman parte de la Unidad Educativa.
- Se sugiere que los docentes del área de Educación Física de la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra empleen el uso de las actividades diseñadas en este trabajo de investigación con el propósito de fortalecer los valores morales en los estudiantes, permitiéndoles tener un entorno educativo integral.

Glosario

Actividades lúdicas: Conjunto de juegos y dinámicas diseñadas para fomentar el aprendizaje, el desarrollo social y emocional, y la creatividad en los estudiantes.

Valores morales: Principios y normas que guían el comportamiento humano, promoviendo la ética, el respeto, la responsabilidad y la solidaridad en la sociedad.

Convivencia escolar: Relación armoniosa y respetuosa entre estudiantes, docentes y personal educativo dentro del ambiente escolar, basada en el respeto y la cooperación.

Educación física: Disciplina académica que promueve el desarrollo físico, mental y social a través de actividades deportivas, juegos y ejercicios corporales.

Recreación: Conjunto de actividades de ocio que favorecen el esparcimiento, la relajación y el bienestar físico y emocional de las personas.

Aprendizaje significativo: Proceso en el cual los estudiantes relacionan nuevos conocimientos con experiencias previas, facilitando la comprensión y la aplicación en diferentes contextos.

Formación académica: Proceso educativo estructurado que permite la adquisición de conocimientos, habilidades y competencias en diversas áreas del saber.

Conciencia ética: Capacidad de reflexionar sobre las acciones propias y su impacto en los demás, guiándose por principios de justicia, equidad y moralidad.

Calidad Educativa: Conjunto de condiciones, recursos y prácticas pedagógicas que garantizan una enseñanza eficaz y equitativa, favoreciendo el aprendizaje integral de los estudiantes.

Anexos

Anexo 1: Oficio de aceptación de la Unidad Educativa “Presidente Velasco Ibarra” para la aplicación de los instrumentos.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
 FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA
 DECANATO



Oficio nro. UTN-FECYT-D-2024-0168-O
 Ibarra, noviembre 11 de 2024

ASUNTO: Trabajo de integración curricular Sr. Govea Cuenca Paul Alexander

MSc.
Alexandra Terán
 DIRECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA PRESIDENTE VELASCO IBARRA

De mi consideración:

Reciba un atento y cordial saludo, en nombre de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología FECYT de la Universidad Técnica del Norte y mi deseo de éxito en las actividades que desempeña.

Me dirijo a Usted de la manera más comedida, con la finalidad de que se brinde las facilidades necesarias al Sr. GOVEA CUENCA PAÚL ALEXANDER, estudiante de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte para que obtenga información y aplique los instrumentos de investigación que se requirieron para el desarrollo del trabajo de integración curricular con el tema: "ACTIVIDADES LÚDICAS COMO MEDIO PARA FORTALECER LOS VALORES MORALES EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVOS AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA PRESIDENTE VELASCO IBARRA".

Por su favorable atención, le agradezco.

Atentamente,
CIENCIA Y TÉCNICA AL SERVICIO DEL PUEBLO

JOSE
 LUCIANO
 REVELO RUIZ

Firmado digitalmente
 por JOSE LUCIANO
 REVELO RUIZ
 Fecha: 2024.11.11
 14:13:40 -0500

MSc. José Revelo
 DECANO DE LA FECYT

JLRR/M.Báez

*se opina que se realice
 la investigación*

25/11/24

Anexo 2: Ficha de observación dirigida a los estudiantes de octavo años de la Unidad Educativa “Presidente Velasco Ibarra”



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

Institución: Unidad Educativa “Presidente Velasco Ibarra”

Asignatura: Educación Física

Tema: Actividades lúdicas como medio para fortalecer los valores morales en los estudiantes de octavos años de la Unidad Educativa Presidente Ibarra

Actividad: “La carrera de los valores” la cual tiene como objetivo fortalecer los valores morales mientras los estudiantes se divierten.

Número del estudiante:

Curso y paralelo:

Aspectos para tomar en cuenta en la observación			
No.	Criterio de evaluación	Si	No
	Valores personales		
1.	El estudiante espera su turno durante la actividad que se está realizando.		
2.	El estudiante cumple con los tiempos asignados para cada etapa de la actividad y sigue las instrucciones dadas por el docente.		
3.	El estudiante respeta las reglas de la actividad sin intentar tener ventajas de		

	manera inadecuada y perjudicar a sus compañeros.		
4.	El estudiante mantiene el enfoque en la actividad, mostrando autocontrol y evitando distracciones.		
5.	El estudiante acepta errores y comentarios productivos del grupo y del docente y valora las ideas de los demás durante la actividad.		
	Valores sociales		
6	El estudiante muestra interés y comprensión hacia las emociones y necesidades de sus compañeros durante la actividad.		
7	El estudiante participa activamente en las tareas compartidas, busca soluciones conjuntas y evita actitudes individualistas.		
8	El estudiante colabora con sus compañeros, compartiendo y apoyando para que todos puedan participar de manera imparcial en la actividad		
9	El estudiante respeta las diferentes ideas, opiniones o habilidades de sus compañeros sin hacer comentarios negativos durante la actividad		
10	El estudiante se integra activamente al grupo, contribuye con ideas y esfuerzos para alcanzar el		

	objetivo de la actividad en conjunto.		
--	---------------------------------------	--	--

Anexo 3: Validación del instrumento



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología
Carrera Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

Instrumento de validación

Instrucciones: En el siguiente formato indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítem No	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	Ninguna
2	E	E	E	
3	E	E	E	
4	E	E	E	
5	E	E	E	
6	E	E	E	
7	E	E	E	
8	E	E	E	
9	E	E	E	
10	E	E	E	

Observaciones generales:

Datos de Validador

Nombre: Katherine Sevilla

Especialidad: MSc. Educación


 Firma



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
 Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología
 Carrera Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

Instrumento de validación

Instrucciones: En el siguiente formato indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregar las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítems Nro	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	C	E	
2	C	B	C	
3	E	C	C	
4	E	C	E	
5	E	C	B	
6	C	E	C	
7	E	E	C	
8	C	E	C	
9	E	C	C	
10	C	C	E	

Observaciones generales:

.....

Datos de Validador

Nombre: *HELY CRISTINA TORRES*

Especialidad: *PSICOLOGÍA - EDUCATIVA*

.....  Firma

Anexo 4: Encuesta dirigida a los docentes del área de educación física de la Unidad Educativa “Presidente Velasco Ibarra”



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

Encuesta dirigida a los docentes del área de Educación Física de la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra

Tema: Actividades lúdicas como medio para fortalecer los valores morales en los estudiantes de octavos años de la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra

Indicaciones

Esta encuesta es de carácter anónimo, su participación será de importancia, los datos serán recolectados de manera confidencial, los cuales se usarán para dar respuesta a la investigación en curso, así que, lea detenidamente las siguientes preguntas marcando la respuesta que usted crea conveniente, siendo 5 el valor máximo y 1 el de menor validación.

Siempre	5
Casi siempre	4
A veces	3
Casi nunca	2
Nunca	1

Encuesta a docentes

1. ¿Con qué frecuencia realiza actividades recreativas para fomentar la relajación y diversión en sus clases?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces

- Casi nunca
 - Nunca
- 2. ¿Con qué frecuencia emplea actividades lúdicas con el propósito de reforzar o enseñar contenidos específicos en sus clases?**
- Siempre
 - Casi siempre
 - A veces
 - Casi nunca
 - Nunca
- 3. ¿Con qué frecuencia implementa actividades lúdicas que promuevan valores formativos en los estudiantes?**
- Siempre
 - Casi siempre
 - A veces
 - Casi nunca
 - Nunca
- 4. ¿Con qué frecuencia emplea actividades lúdicas que promueven el desarrollo cognitivo de los estudiantes, facilitando la reflexión y la práctica de valores?**
- Siempre
 - Casi siempre
 - A veces
 - Casi nunca
 - Nunca
- 5. ¿Con qué frecuencia organiza actividades lúdicas que a través del desarrollo motriz se fomenta la práctica de los valores morales?**
- Siempre
 - Casi siempre
 - A veces
 - Casi nunca
 - Nunca
- 6. ¿Con qué frecuencia emplea en sus clases actividades lúdicas con estrategias socioemocionales que refuercen los valores morales?**
- Siempre
 - Casi siempre
 - A veces
 - Casi nunca
 - Nunca

7. ¿Con qué frecuencia integra en las actividades lúdicas varias áreas de conocimientos para promover un aprendizaje integral en los estudiantes?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

8. ¿Con qué frecuencia organiza actividades lúdicas como estrategia para consolidar los valores morales juntamente con los aprendizajes previos de los estudiantes?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

9. ¿Con qué frecuencia utiliza actividades lúdicas innovadoras que, además de fomentar el aprendizaje refuercen los valores morales?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

10. ¿Con qué frecuencia organiza actividades lúdicas que, a través del aprendizaje experiencial, se fomente los valores morales en los estudiantes?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

Anexo 5: Validación del instrumento



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Facultad de Educación, Ciencias y Tecnología
Carrera Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

Instrumento de validación

Instrucciones. En el siguiente formato indique según la escala excelente (E), bueno (B) y mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítem Nro	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	B	B	E	
2	E	E	E	
3	E	E	E	
4	E	E	E	
5	E	E	E	
6	E	E	E	
7	E	E	E	
8	E	E	B	
9	E	E	E	
10	E	E	B	

Observaciones generales:

Relación mejorada pregunta 8 - 10.

Datos de Validador

Nombre: M^c. Pínto Justino

Especialidad: M^c. Educación Física

Anexo: Fotografías

Evidencia de la aplicación de los instrumentos



Referencias bibliográficas

- Alonso, N. (2021). *EL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO: TEORÍAS Y AUTORES DE RENOVACIÓN PEDAGÓGICA TRABAJO FIN DE GRADO* [Valladolid].
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf>
- Aravena, A. (2009). *UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN* [Universidad Politécnica Salesiana].
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/3068/1/UPS-QT01567.pdf>;
- Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación Introducción a la metodología científica* (6ta edición). EDITORIAL EPISTEME. <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf>
- Becerra, J., & Ferrer, S. (2014, August). *LA EDUCACIÓN EN VALORES MORALES: UNA NECESIDAD EDUCATIVA CONTEMPORÁNEA*.
<https://www.eumed.net/rev/atlante/2014/08/educacion-valores.pdf>
- Bello, J. (2008). *Valores para Construir Ética*. Venezuela: Melvin.
- Bernabeu, N., & Goldstein, A. (2008). *Creatividad-y-aprendizaje _El-juego-como-herramienta-pedagógica-Natalia-Bernabeu-Andy-Goldstein*. [https://iuymca.edu.ar/wp-content/uploads/2022/03/Creatividad-y-aprendizaje _El-juego-como-herramienta-pedago%CC%81gica-Natalia-Bernabeu-Andy-Goldstein.pdf](https://iuymca.edu.ar/wp-content/uploads/2022/03/Creatividad-y-aprendizaje_-El-juego-como-herramienta-pedago%CC%81gica-Natalia-Bernabeu-Andy-Goldstein.pdf)
- Bohórquez, N., Fernando, D., Rosero, O., Patricia, G., Fonnegra, M., Rincón, J. M., José, Á., Castro, A., Ramón, T., Reynoso, N., Ramos, C., Sandra, E., Gallo, M. Á., Hernán, J., Cuervo, E., Montoya, M., María, P., Rocío, D., Castro, Q., ... Guerra, J. (2020). *0 lúdicas para el aprendizaje de herramientas de productividad*.
file:///C:/Users/USER/Downloads/Rep_IUE_Fondo_2020_Ludicas_aprendizaje.pdf
- Cantillo, D., & García, D. (2020). *La lúdica como estrategia para fomentar valores en la convivencia escolar* [Corporación Universidad de la Costa (CUC)].
<https://repositorio.cuc.edu.co/server/api/core/bitstreams/affa97c1-39b4-404c-b203-377f848ee47a/content>
- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., & Villagómez, M. S. (2009). *467746249004*. 4, 20–32.
<https://www.redalyc.org/pdf/4677/467746249004.pdf>
- Chimbo, S. (2014). *Presidente del Tribunal de Defensa*.
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/7591/1/Mg.DCEv.Ed.2359.pdf>
- Cuasapás, M. (21d. C.). *LA GAMIFICACION COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA FORTALECER VALORES HUMANOS EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACION BASICA* [Tesis de maestría, PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR]. <https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/72506531-6925-4680-a734-5895edacc6a2/content>

- Díaz, M. del R. (2017). *Estrategias lúdicas para el aprendizaje en niños y niñas de la escuela normal superior de Cartagena* [Fundación universitaria los libertadores].
<https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/322bb2fa-c564-4330-ab81-12ad8ae05950/content>
- Fierro-Evans, C., & Carbajal-Padilla, P. (n.d.). *Convivencia escolar: Una revisión del concepto School convivencia: Reviewing the concept*.
<https://doi.org/10.5027/psicoperspectivas-vol18-issue1>
- Franco, A., and P. Simeoli. 2019. “Un Enfoque Basado En Juegos Educativos Para Aprender Geometría En Educación Primaria: Estudio Preliminar.” *Educação e Pesquisa* 45
- Gamarra, G., Wong, F., Pujay, O., & Rivera, A. (2015). *ESTADÍSTICA E INVESTIGACIÓN CON APLICACIONES DE SPSS*.
<http://librodigital.sangregorio.edu.ec/librosusgp/B0031.pdf>
- Gómez, T., Molano, O., & Rodríguez, S. (2015). *LA ACTIVIDAD LUDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA NIÑO JESUS DE PRAGA TATIANA GÓMEZ RODRÍGUEZ OLGA PATRICIA MOLANO* [Universidad del Tolima].
<https://repository.ut.edu.co/server/api/core/bitstreams/c47c1612-15e4-432a-a606-2d6a1bad11f7/content>
- González, M., & Rodríguez Mónica. (2018). *LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS EN LA EDUCACIÓN INICIAL* [Universidad Estatal de Milagro].
<https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4139/2/LAS%20ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20COMO%20ESTRATEGIAS%20METODOL%C3%93GICAS%20EN%20LA%20EDUCACI%C3%93N%20INICIAL.pdf>
- González, O., & Alvarado, E. (2015). *VALORES MORALES EN EL COMPORTAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES* [Universidad Estatal de Milagro].
<https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/2386/1/VALORES%20MORALES%20EN%20EL%20COMPORTAMIENTO%20DE%20LOS%20ESTUDIANTES.pdf>
- González, P., & Martínez, L. (2022). *El juego motor como estrategia para el desarrollo integral en la educación básica*. Editorial Educativa Global.
- Hernández Sampieri, Roberto., Fernández Collado, Carlos., & Baptista Lucio, Pilar. (2006). *Metodología de la investigación* (4ta edición). McGraw-Hill.
https://cloud2.utn.edu.ec/ords/f?p=109:272:7310385488467:::272:P272_ID_DOCUMENTO_DIRECTORIO:7813513
- Hernández, S. (2013). *EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA* [Universidad Pedagógica Nacional].
<http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/9155/TE-16057.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hernández, S. (2014). *metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri* (6ta edición). INTERAMERICANA EDITORES. S.A DE C.V.

https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf

Hugo Salaberry. (2004, February). *PagEduc21*.

<http://www.talentosparalavida.com/PagEduc/PagEduc21.pdf>

Ibáñez, R. (1976). *Valores, objetivos y actitudes en educación* (Miñon, Ed.).

JIMÉNEZ, VÉLEZ Carlos Alberto y otros. *Lúdica cuerpo y creatividad: la nueva pedagogía para el siglo XXI*. Bogotá: Editorial magisterio, 2001.p.180.

Jumbo, J. (2022). *LOS JUEGOS RECREATIVOS EN LA EXPRESIÓN CORPORAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL* [Universidad Técnica de Ambato].

<https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/04ee2ebd-f6fc-4710-8b4b-fcf49653b2f2/content>

Lanza-Castillo, V. V., Romero-Maza, L. Á., y Bennasar-García, M. I. (2024). *Actividades lúdicas como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje en la asignatura Anatomía y Fisiología Humana*. *Revista Educación*, 48(1).

<http://doi.org/10.15517/revedu.v48i1.5600>

Latorre, M. (2017). *Aprendizaje significativo y funcional* .

Lezcano, F., Abella V., & Casado, R. (2012). *Implicaciones de la teoría de valores humanos de Schwartz en la actividad educativa con adolescentes*. *Revista iberoamericana de educación*. 60(1) pp. 1-10. Recuperado de: <https://rieoei.org/historico/deloslectores/4982Lezcano.pdf>

Lliguicota, M., & Maldonado, A. (2013). *UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO* [Universidad Estatal de Milagro].

<https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/807/3/ESTRATEGIAS%20L%20%9aDICAS%20EN%20LA%20ADQUISICION%20DE%20APRENDIZAJES%20SIGNIFICATIVOS%20EN%20EL%20NIVEL%20DE%20EDUCACION%20INICIAL.pdf>

Miranda Paredes, M. J., Chachipanta Cholo Patín, B. L., Castillo Pindo, B. M., Jimbicti Warusha, A. I., & Cambo Quinche, U. V. (2023). Importancia de la lúdica en educación inicial para un desarrollo integral. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 7274–7288. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5867

Moreira, K., Marin, L., & Vera, L. (2021). *La educación de la autonomía en niños y niñas del subnivel inicial 2 de la escuela Gabriela Mistral Education of autonomy in children of initial sublevel ii of the school Gabriela Mistral A educação da autonomia em Crianças e Crianças do subnível 2 inicial da escola Gabriela Mistral*. 6, 135–153.

<http://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/eshttp://orcid.org/>

Moyolema Cristina. (2015). *UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO FLOR-GUSTAVO EGÜEZ DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA* [UniversidadTécnicadeAmbato].

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/13868/1/TESIS%20ACTIVIDADES%20L%20%9ADICAS%20EDUCATIVAS.pdf>

- Moyolema, C. (n.d.). “*LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EDUCATIVAS EN EL PENSAMIENTO CRÍTICO-REFLEXIVO DE LOS NIÑOS DE LOS QUINTOS GRADOS PARALELOS ‘C’ y ‘D’ DE LA UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO FLOR-GUSTAVO EGÜEZ DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA*”.
- Mozos, A., López, M., Pecci, M., & Herrero, T. (2010). *El juego infantil y su metodología* (McGraw-Hills, Ed.; 1st ed.).
- Muñoz Moreno, M. D. (2024). *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* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica del Norte]. Recuperado de <https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/15899>
- Olarte, C. M. (2023). *La importancia del juego en el desarrollo cognitivo*. Revista Ocronos. Obtenido de <https://revistamedica.com/importancia-juego-desarrollo-cognitivo-emocional-infancia/>
- Paredes Bermeo, E. E. (2020). *Universidad Andina Simón Bolívar Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje Propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales* [Universidad Andina Simón Bolívar]. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>
- Peñuela-Contreras, Diana Milena. (2021). *Dinámicas de integración curricular escolar: interdisciplinariedad en la producción de conocimiento*. *Praxis & Saber*, 12(30), 115-130. Epub December 25, 2022. <https://doi.org/10.19053/22160159.v12.n30.2021.11437>
- Quintana, J. (1992). *Educación en valores y diseño curricular*.
- Ramírez, S., & López, M. (2023). *Juegos y emociones: Estrategias lúdicas para el desarrollo socioemocional en el aula*. Editorial Horizonte Educativo.
- Rodríguez, F. N. (2007a). *Bogotá, D. C. Enero-junio de*. 2(1), 9–39. <file:///C:/Users/USER/Downloads/Dialnet-GeneralidadesAcercaDeLasTecnicasDeInvestigacionCua-4942053.pdf>
- Rodríguez, F. N. (2007b). *Bogotá, D. C. Enero-junio de*. 2(1), 9–39.
- Rodríguez, J., Parra, M., Sánchez, T., López, R., Latorre, J., Blanc, P., Sánchez, M., Serrano, J., & Turégano, P. (2000). *Dialnet-ElJuegoEnElMedioEscolar-2292996*. [https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/224804/document\(414\).pdf?sequence=1](https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/224804/document(414).pdf?sequence=1)
- Romero, L., Escorihuela, Z., & Ramos, A. (2009, abril). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial*. efdeportes.com. https://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm?utm_source=chatgpt.com
- Ruiz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil* [Universidad de Cantabria].

<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf>

- Sánchez, J. (2014, septiembre). *Las actividades recreativas: sus características, clasificación y beneficios*. *efdeportes.com*. Recuperado 27 de enero de 2025, de https://www.efdeportes.com/efd196/las-actividades-recreativas-clasificacion.htm?utm_source=chatgpt.com
- Sandoval, M. (2014). *CONVIVENCIA Y CLIMA ESCOLAR: CLAVES DE LA GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO*. <https://www.scielo.cl/pdf/udecada/v22n41/art07.pdf>
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. www.unicef.org/publications
- Valarezo, F. L. E., Rivera, C. M. R., Coloma, M. D. C., & Lagla, G. A. L. (2024). *Los juegos didácticos en la formación de valores sociales y culturales*. *Revista Social Fronteriza*, 4(2), e42261. [https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(2\)261](https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(2)261)
- Vásquez, Y. (2024). *Estrategias lúdicas para mejorar la formación en valores morales en estudiantes de educación primaria de la I.E. N.o 11124 – Chiclayo 2020* [Tesis de grado, UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO]. https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/13774?utm_source=chatgpt.com