

Título: El juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento de los valores morales en los niños y niñas de 8 a 9 años de educación general básica.

Autores: Lic. Karla Magdalena Game Mendoza MAE.

Ing. Dalva Patricia Icaza Rivera MAE.

Institución: Universidad Estatal de Milagro

Email: karla.game@hotmail.es

dalvaicaza@hotmail.com

RESUMEN

El presente trabajo pretende fortalecer desde el aula de clases los valores morales en los niños de 7 a 8 años de Educación General Básica, a través de la implementación de un juego de mesa como estrategia didáctica. La metodología utilizada en esta investigación fue la de un estudio de campo de tipo descriptivo, debido a que el problema se pudo observar a simple vista en el comportamiento de los niños dentro del aulas; los métodos que se utilizaron fueron empíricos y teóricos los cuales se evidenciaron en la aplicación de una encuesta a 25 padres de familia, 25 estudiantes y 15 docentes de la Unidad Educativa Huellitas del cantón Milagro, provincia del Guayas, con la finalidad de conocer el grado de aceptación e interés que los participantes tendrían con la aplicación del juego y con ello estimular en los niños y niñas una convivencia social sana; así como también a la expresión de sentimientos, confianza en sí mismo, resolución de conflictos, imaginación, pensamiento creativo, seguimiento de instrucciones, entre otros; esta estrategia didáctica permitirá al discente practicar de una manera divertida y vivencial los valores morales esenciales para el buen vivir entre todos los miembros de la comunidad educativa, estudiantes, docentes y padres de familia; porque estrecha lazos de amistad y de comunicación entre ellos; en pro de alcanzar una formación integral óptima; el presente estudio se considera pertinente ya que el estudiante en la medida en que crece sus estructuras cognitivas se van tornando también más complejas; ello permite que sus acciones también lo sean, lo cual le certifica asimilar, diferenciar y seleccionar los valores que van a guiar su accionar.

Palabras claves: Valores Morales, Juegos, Estrategia didáctica.

ABSTRACT

This paper aims to strengthen from the classroom moral values in children 7-8 years of general basic education through the implementation of a board game as a teaching strategy. The methodology used in this research was a field study descriptive, because the problem was observed with the naked eye on the behavior of children in the classroom; methods used were empirical and theoretical which were evident in the implementation of a survey of 25 parents, 25 students and 15 teachers of Huellitas Education Unit Canton Milagro, Guayas Province, in order to determine the degree acceptance and interest that participants would have with the game application and thereby stimulate children a healthy social life; as well as the expression of feelings, self-confidence, conflict resolution, imagination, creative thinking, following instructions, among others; this teaching strategy will allow the learner to practice in a fun and experiential manner the essential moral values for the good life among all members of the educational community, students, teachers and parents; Because strait ties of friendship and communication between them; towards achieving optimal comprehensive training; This study is considered relevant because the student to the extent that grows their cognitive structures are also becoming more complex; This allows your actions are too, which certifies assimilate, differentiate and select the values that will guide their actions.

Keywords: Moral Values, Games, Teaching strategy.

INTRODUCCIÓN

La convivencia es el medio natural que tiene el ser humano para relacionarse con los de su especie; son los valores morales las normas que rigen el diario vivir de las personas; así como el respeto, la paciencia, la responsabilidad, el amor, la verdad, la tolerancia etc ; sin lugar a dudas estos preceptos son aprendidos en el seno familiar y reforzados en la escuela como menciona Rodríguez (2008), señala que “De acuerdo a estudios realizados pareciera ser que los docentes del subsistema Educación Inicial en su mayoría no estimulan el fomento de valores a nivel intrafamiliar, puesto que cada día la escuela se aleja más de la vida familiar de los estudiantes, no existe la integración escuela-comunidad, los padres y representante no le dan valor a

esto pero tampoco los docente hacen mucho para revertir este proceder, se hace necesario entonces modificar las conducta de los adultos para poder formar a los niños-niñas con moral, ética y con valores humanos” (p. 25).

Significa entonces que educar en valores es el proceso por el cual se trasmiten ideas, principios, criterios que incita a los estudiantes en su crecimiento escolar y personal, así como también en la construcción racional y autónoma de los mismos; para el optimo desarrollo de tales capacidades se requiere del uso de estrategias didácticas como el juego que estimulen al discente a integrarse como individuo social, trabajando en las dimensiones morales para así potenciar su autonomía, racionalidad; haciendo posible la equidad y empatía necesarios en dichos procesos para modificar las formas de pensar, actuar e incluso a adquirir la habilidad de resolución de conflictos de valores.

En función de lo antes expuesto la presente investigación adquiere una relevancia social en la medida que los resultados obtenidos puedan repercutir de forma directa en la formación de sujetos capaces de convivir con base a valores que formen parte de su modo natural de vida. De acuerdo a ello se destaca la importancia de crear en las aulas un ambiente favorable para la sana convivencia, el respeto, la tolerancia, la armonía etc., que le ofrezca al estudiante la oportunidad de interactuar en nuevas situaciones de aprendizajes; y además le brinde la oportunidad de desarrollar su creatividad con el propósito de de fomentar la formación de actitudes; dando cumplimiento al objetivo de la investigación, de fortalecer los valores morales utilizando el juego como estrategia didáctica en los niños y niñas de entre 8 a 9 años de educación general básica; ya que como dice Rojas (2012) quien define al juego como “... una actividad libre y voluntaria, fuente de energía y diversión, que si se efectuara de manera obligatoria, dejaría de ser juego en sentido estricto. La actividad lúdica también existe en el reino animal por lo que se considera natural y espontánea, ya que no requiere de un aprendizaje previo, sino que brota de la vida misma” (p. 22).

Materiales y métodos

La investigación es de carácter exploratoria y descriptiva y se la realizó con 25 estudiantes de entre 8 a 9 años de edad que cursan el cuarto año de educación general básica; 25 padres o representantes y 15 docentes de la Unidad

Educativa Huellas de Conocimiento perteneciente al cantón Milagro de la provincia del Guayas.

Se elaboró 3 encuestas con escala de likert de 10 preguntas cada una; dirigidas a estudiantes, docentes y padres de familia para establecer si el juego está presente como estrategia didáctica tanto en el contexto escolar como familiar; la muestra se la contacto en el centros educativo antes mencionado cuyos estudiantes, profesores y padres de familia participarían del estudio. Para acceder a la planta docente y estudiantes y realizarles la encuesta se acudió al equipo directivo de la institución, a los cuales se les explicaba el propósito del proyecto y la manera en que se iba a llevar a cabo. Los encuestados accedían a ello de manera voluntaria.

Resultados

El rango de edades de los estudiantes encuestados fue de 8 a 9 años de 4to. Año educación general básica; se encontró que dentro de las actividades socio-culturales que se realizan en el plantel en un 48% muy pocas veces, 20% respondieron que nunca incluyen al juego en determinadas actividades; un 40% de los estudiantes además mencionan que muy pocas veces en dichas prácticas se incluyen a los padres; seguido de un 20% que dijeron nunca se les incluía. Según los resultados de las encuestas realizadas a docentes en un 67% consideran Muy importante fortalecer los valores por medio del juego; 20% lo consideran importante; además con respecto al involucramiento de los padres en tales actividades recreativas mencionaron en un 60% considerarlo muy importante y en 20% importante; por otro lado desde el punto de vista de los padres de familia sobre si consideran a la aplicación del juego para el fortalecimiento de los valores morales a lo que respondieron en un 56% que están Muy de acuerdo, seguido de un 24% que opinan estar de acuerdo; y con respecto a que si ellos deberían estar involucrados en tales actividades en un 48% opinaron estar Muy de acuerdo y en un 28% de acuerdo. Además se les pregunto a los estudiantes encuestados en cuanto a las preferencias en el tipo de juegos y en un 40% los video juegos y 34% juegos de mesa como lo demuestra la figura # 1; los docentes respondieron que con respecto al tipo de juegos que más utilizan en la enseñanza con los estudiantes están en un 40% los juegos de computadora, y en un 33% los juegos didácticos visuales según figura# 2.

Tabla 1

Distribución Absoluta y porcentual de los estudiantes, sobre las actividades socio – culturales del plantel incluyen al juego para el aprendizaje y practica de los valores morales y si se involucra a los padres.

Actividades Socioculturales	Frecuencia	Porcentaje	Involucramiento de padres	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	4%	Siempre	1	4%
Casi siempre	2	8%	Casi siempre	3	12%
Muchas veces	5	20%	Muchas veces	6	24%
Muy pocas veces	12	48%	Muy pocas veces	10	40%
Nunca	5	20%	Nunca	5	20%
Total	25	100%	Total	25	100%

Fuente: Encuestas aplicadas en octubre del 2014.

Tabla 2

Distribución Absoluta y porcentual de los docentes, sobre la practica de Juego para fortalecimiento de los valores morales e involucramiento de los padres de familia.

Fortalecimiento de los valores por medio del juego	Frecuencia	Porcentaje	Involucramiento de padres	Frecuencia	Porcentaje
Nada importante	0	0%	Nada importante	1	7%
Poco Importante	2	13%	Poco Importante	2	13%
Importante	3	20%	Importante	3	20%
Muy Importante	10	67%	Muy Importante	9	60%
Total	15	100%	Total	15	100%

Fuente: Encuestas aplicadas en octubre del 2014.

Tabla 3

Distribución Absoluta y porcentual de los padres de familia, sobre la aplicación del Juego para fortalecimiento de los valores morales e involucramiento de los mismos en dichas actividades recreativas.

Aplicación del juego para fortalecimiento de valores morales	Frecuencia	Porcentaje	Involucramiento de padres en actividades recreativas	Frecuencia	Porcentaje
---	-------------------	-------------------	---	-------------------	-------------------

Muy en desacuerdo	1	4%	Muy en desacuerdo	2	8%
En desacuerdo	2	8%	En desacuerdo	2	8%
Indeciso	2	8%	Indeciso	2	8%
De acuerdo	6	24%	De acuerdo	7	28%
Muy de acuerdo	14	56%	Muy de acuerdo	12	48%
Total	25	100%	Total	25	100%

Fuente: Encuestas aplicadas en octubre del 2014.

Figura # 1 Tipos de juego que prefieren los estudiantes.

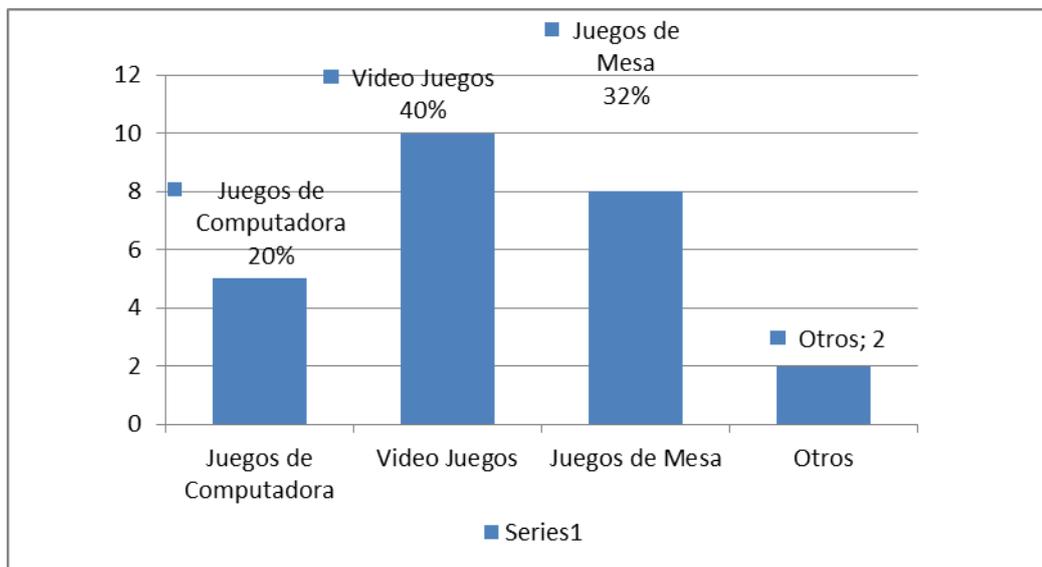
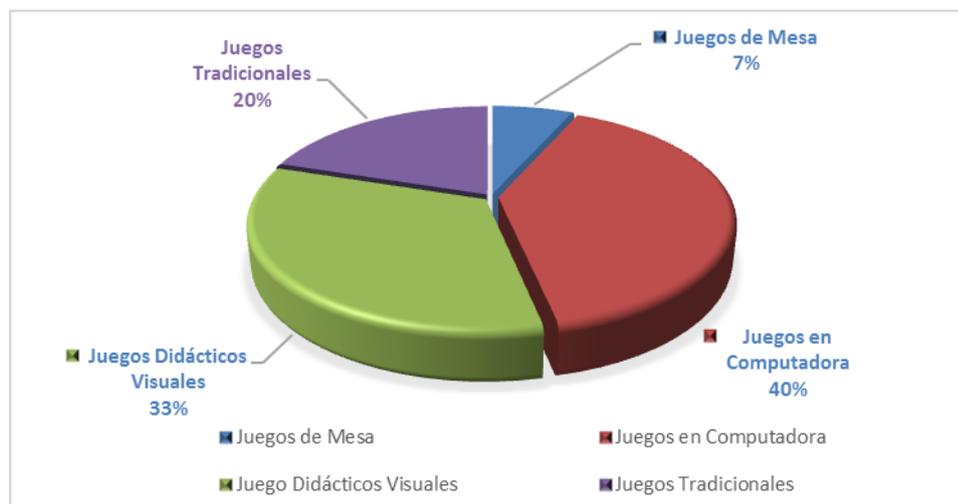


Figura # 2 Tipo de juego que utiliza para la enseñanza con sus estudiantes.



DISCUSIÓN

Los resultados de la investigación prueban la importancia de la aplicación del juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento de los valores en los

niños y niñas de entre 8 a 9 años de edad de educación general básica; ya que de 25 estudiantes encuestados, 12 determinan que muy pocas veces el plantel incluye en actividades socio-culturales a los juegos y 10 de ellos admiten que muy pocas veces los padres son involucrados en tales actividades, los centros de educación deben de generar espacios donde el juego se desarrollo como una actividad curricular tal cual lo menciona García, P. de A. (1909) “En los juegos muestran los niños, además de la robustez, la agilidad y la lozanía de su cuerpo, los instintos, las inclinaciones, las ideas y los sentimientos (...) Por lo mismo que en los juegos se manifiestan los niños tales como son, pues que cuando se hallan entregados á ellos es cuando más libre y espontáneamente ejercitan su fogosa é incansable actividad, en los juegos es donde mejor puede estudiárseles y donde mejor puede conocerseles” p.103; además de los 15 docentes encuestados, 10 creen que es muy importante el fortalecimiento de los valores morales por medio del juego y 9 de ellos están consientes de que es muy importante involucrar a los padres en ello, a lo que García, P. de A. (1909) dice “ Son los juegos á manera de fotografías en que á la vez se retrata el exterior y el interior de los niños. De aquí su capital importancia; porque; al revelar el interior del niño, se da resuelto á la educación un problema interesantísimo, que ésta necesita conocer previamente” ; así también de los 25 padres de familia encuestados; 14 están muy de acuerdo de que la aplicación del juego fortalece los valores morales en sus hijos, así como también 12 de ellos dicen estar muy de acuerdo con que se los involucren en tales actividades recreativas; certificando lo que menciona García, P. de A. (1882) “Si los educadores en general, y las madres particularmente, se tomaran la molestia de estudiar un poco en los juegos infantiles, harto más adelantarían en la educación de sus pupilos ó hijos (...) al ser los juegos como una eflorescencia del carácter –por cuya formación deben trabajar con ahincó los educadores- son al propio tiempo indicaciones preciosas que anuncian la peculiar vocación de cada individuo, vocación que, lejos de contrariar, deben poner en claro y favorecer los encargados de dirigir á la niñez”. Rafael María de Labra en una de sus conferencias pedagógicas Labra, R. M. de (1887) recuerda las palabras de Fröebel: “los juegos de la infancia son las hojas germinales de toda la vida siguiente; pues en ellos se desenvuelve y revela el hombre todo en sus más delicadas aptitudes, en sus inclinaciones interiores.

Cultivadlos madres; padres, vigiladlos” ello implica que en el deber de formar integralmente a los niños y niñas es deber de los directores, docentes y padres de familia fortalecer sus valores morales por medio del juego ya que es por medio de él en el cual se siembra, se desarrolla las capacidades de seres humanos, aptos para la buena convivencia y el buen vivir de todos quienes forman parte de la comunidad educativa y secular; lo cual se logra con la aplicación de los valores morales que van a guiar su accionar; asociadas al pensamiento de Rubio, R. (1894) “Los juegos corporales en la educación” en BILE nº 407, p.41. “en ninguna ocasión se presentan los niños con mayor espontaneidad en cuanto le es individualmente característico y nunca son más sinceros en sus manifestaciones, que al relacionarse entre sí en el juego”.

CONCLUSIONES

Se evidencia la necesidad de la práctica de valores morales en los niños y niñas de educación general básica ya que se afecta en gran manera su comportamiento y dificulta la buena convivencia social entre los miembros de la comunidad educativa.

Se establece que las escuelas deberían tener como principio la educación en valores a fin de formar mejores individuos para la familia y sociedad; mediante la aplicación de actividades de recreación como el Juego.

Se determina que la aplicación de los juegos didácticos crean un ambiente armonioso, cuando se es utilizado como estrategia didáctica por el docente.

La implementación de juegos didácticos visuales o juego de mesas permiten al estudiante disminuir el índice de violencia, maltrato e incluir y propender al buen vivir de todos y todas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- García, P. de A. (1882). Teoría y práctica de la educación y la enseñanza: curso completo y enciclopédico de pedagogía, expuesto conforme a un método rigurosamente didáctico. Tomo V. De la educación física. Madrid: Librería Hernando y Cía., pp. 109-110.
- García, P. de A. (1909). Compendio de pedagogía teórico práctica. Madrid: Sucesores de Hernando (4ª edición), p. 103.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, P. (2008). Metodología de la Investigación. México: McGraw-Hill Interamericana.
- Labra, R. M. de (1887) "Conferencias pedagógicas de la Institución Libre en el fomento de las Artes. Pestalozzi y Fröebel" en BILE nº 249, p. 179. Las mismas palabras las había recogido unos años antes, también en el Boletín, SCHRADER, Mme. (1884) "Pestalozzi y Froebel con relación á los jardines de la infancia" en BILE nº 173, p. 120
- Rojas, A. (2012). Estrategias para Afianzar los Valores Folklóricos a través de los Juegos Tradicionales en la Etapa Preescolar. [Documento en línea]. Disponible En <http://www.monografías.com/trabajos71/afianzar-valores-folclóricos-preescolar/afianzar-valores-folclóricos-preescolar2.shrml>.
- Rubio, r. (1894) "Los juegos corporales en la educación" en BILE nº 407, p.41.
- Salazar, A. (2012). Estrategias de Aprendizaje. Editorial Santillana Siglo XXI. Madrid-España.
- Vigotsky, L. (1979). El Juego en Pedagogía Preescolar. La Habana: Ed. Pueblo y Educación.

ANEXO

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

La propuesta de este proyecto será aplicado por medio de la creación de un juego didáctico visual, llamado “El Pequeño Aprendiz” que se identificará con un logotipo animado para atraera la vista de los niños, el objetivo de este material es fortalecer los valores morales, esta idea está encaminado a los educandos de cuarto año de educación básica de la escuela Particular Huellas del Conocimiento.

Al momento de aplicar la propuesta se dará una introducción a cerca de la importancia que tienen los valores morales para luego describir los diferentes escenarios que contiene el juego didáctico dar a conocer las instrucciones y reglas, para poder empezar a jugar

Descripción del Diseño

El Juego Didáctico Visual está formado por cuatro escenarios, que son recurrentes por los niños como: Hogar, Parque, Calle y la Escuela, en cada escenario hay preguntas y actividades que tienen que realizar mientras van avanzando en el juego los niños. A continuación se describe cada escenario:

Primer escenario del Juego Didáctico Visual “Hogar”

En este escenario el niño puede asimilar que es su casa, por los objetos y colores convencionales, las huellas corresponden al niño que en ese momento del juego será la pieza que de manera activa realizará los movimientos que el juego ordene ya sea avanzar y retroceder.

Los valores que se resaltan son: Puntualidad, Responsabilidad Académica y Obediencia a los Padres.



Figura 21: Diseño del juego didáctico visual

Segundo escenario del Juego Didáctico Visual “Parque”

En este escenario diseñado con diferentes ilustraciones de juegos infantiles como columpios, resbaladeras, niños jugando, corriendo y saltando, el color verde con textura de césped predomina en esta parte del juego, e ilustraciones de piedras por el camino que debe de ir el niño avanzando, con todas estas combinaciones el educando puede asimilar que es un parque infantil.

Los valores utilizados en esta parte del juego son: Honestidad, Tolerancia, Responsabilidad.



Figura 22: Diseño del juego didáctico visual

Tercer escenario del Juego Didáctico Visual “Calle”

En este escenario se hace una descripción de la ciudad, se utilizó figuras como las calles, ilustraciones de edificios, casas, semáforos, se esgrimió colores acorde a lo ilustrado como plomo, negro, celeste. Todo el diseño con figuras animadas para que pueda ser más entendible para el niño.

Los valores morales utilizados en esta parte del juego son: Obediencia, Honestidad, Respeto, Solidaridad, Puntualidad, Amistad.



Figura 23: Diseño del juego didáctico visual

Cuarto escenario del Juego Didáctico Visual “Escuela”

La escuela es el segundo lugar donde el niño pasa más tiempo, en esta parte del juego se pueden observar ilustraciones de niños en diferentes actividades además de otras figuras de materiales de escuela como regla, pizarrón, libros, lápiz entre otros.

Los valores representados son: Respeto, Puntualidad.



Figura 24: Diseño del juego didáctico visual

Descripción del Logotipo



Figura 25: Logotipo del juego didáctico

“El Pequeño Aprendiz”

- **Pequeño:** porque el juego está elaborado para niños y niñas entre 7 y 8 años.
- **Aprendiz:** se da porque el objetivo es que los niños aprendan acerca de los valores morales.

El logotipo es de color blanco, celeste y amarillo, su tipografía es animada y redonda.

El isotipo está representado por un niño sentado con una mesa vestido de color amarillo y celeste.

Instrucciones del Juego Didáctico Visual

En la parte inferior derecha se encuentra colocada las instrucciones del juego, con color concho vino, la tipografía sin serifa, el color del título amarillo y la información letras de color blanco.

INSTRUCCIONES

Cada uno tire el dado, el que saca un número mayor empieza el juego y así sucesivamente.

 Cuando caiga en ésta casilla, el jugador deberá coger la carta que esté encima del montón "¿QUÉ APRENDO?" y cumplir con lo que salga en la carta. Luego la devolverá colocándola debajo del montón.

Quando caiga en ésta casilla, el jugador deberá coger la carta que esté encima del montón "¿QUÉ HAGO?", en la carta estará escrita una pregunta con tres opciones de respuesta, el jugador deberá escoger; si lo hace correcto avanza 2 espacios, caso contrario retrocederá 2 espacios. Luego la devolverá colocándola debajo del montón.



 Cuando caiga en ésta casilla, el jugador deberá repetir en voz alta 3 veces la frase que se encuentra ahí para que todos los demás la escuchen.

Para poder terminar el juego, el jugador tendrá que sacar un número exacto; es decir si le faltan dos casilleros para llegar a la meta tendrá que sacar con el dado un dos, si no saca podrá intentarlo cuando le toque de nuevo su turno después de los otros jugadores.

Figura 26: Diseño del juego didáctico visual

Diseño de Tarjetas

El Juego Didáctico Visual tiene dos tipos de tarjetas

¿Qué Hago? Esta tarjeta hace preguntas a los niños de razonamiento a cerca de situaciones de su diario vivir, para analizar cuál es el comportamiento de estudiante frente a algunas situaciones.

Ejemplos de Preguntas:

1. ¿Tu profesor(a) te envía de tarea 10 ejercicios y estás cansado porque has jugado bastante, entonces?
 - Haces la mitad de la tarea
 - Haces toda la tarea
 - No haces la tarea
2. El día de hoy te toca arreglar tu habitación, ¿Qué haces?
 - La arreglas enseguida
 - Dejas para mañana
 - No la arreglas

Diseño: el diseño es de color amarillo llamativo a la vista del estudiante, tiene algunos signos de preguntas y una ilustración de un niño pensando.

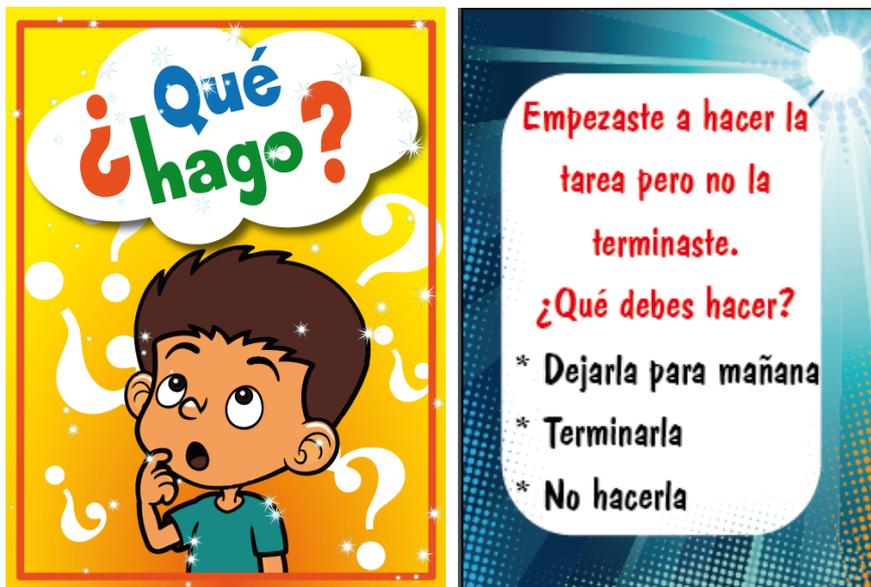


Figura 27: Diseño tarjeta ¿qué hago?

¿Qué Aprendo? Esta tarjeta aconseja al niño a comportarse de una forma correcta, mencionándole los valores morales que debes ser puesto en práctica.

Diseño: Estas tarjetas es de color rojo la parte posterior con una ilustración de dos niños, en la parte interior contiene las frases que van ayudar al niño a una mejor disciplina.



Figura 28: Diseño tarjeta ¿qué aprendo?

Juego Didáctico Visual

En esta figura se puede observar todos los escenarios del juego didáctica con el tema los valores morales. Todo el diseño está formado de ilustraciones animadas para que pueda ser representado por el niño.

En la parte derecha hay una franja donde se colocó las Felicidades al niño ganador, luego está el logotipo del juego, los cuadros en blancos con transparencia es donde se coloca las tarjetas de ¿Qué Hago? Y ¿Qué Aprendo?, en la parte inferior derecha las instrucciones del juego.



Figura 29: Diseño del juego didáctico visual