



**Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión**

**Facultad de Educación**

**Escuela Profesional de Educación Física y Deportes**

**Juegos y transmisión de valores morales a los estudiantes de la Institución Daniel**

**Alomías Robles, Huacaybamba, Huanuco, 2023**

**Tesis**

**Para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Física y Deportes**

**Autores**

**Daniel Eureste Calderon Aguilar**

**Jorge Jesus Navidad Coronado**

**Asesor**

**Dra. Aliam Zavala Santos**

**Huacho – Perú**

**2024**



**Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales**

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

**Reconocimiento:** Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



# UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

## LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTES

### INFORMACIÓN

<b>DATOS DEL AUTOR (ES):</b>		
<b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>	<b>DNI</b>	<b>FECHA DE SUSTENTACIÓN</b>
Daniel Eureste Calderon Aguilar	75012536	05 de setiembre de 2024
Jorge Jesus Navidad Coronado	44820775	05 de setiembre de 2024
<b>DATOS DEL ASESOR:</b>		
<b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>	<b>DNI</b>	<b>CÓDIGO ORCID</b>
Dr. Aliam Zavala Santos	15723990	0000-0002-62585863
<b>DATOS DE LOS MIEMROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:</b>		
<b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>	<b>DNI</b>	<b>CÓDIGO ORCID</b>
Dra. Norvina Marlena Marcelo Angulo	15766260	0000-0002-9998-8260
Dr. Randolpho Nuñez Torreblanca	41577711	0000-0001-8611-6300
Dra. Felipa Hinner Hilem Apolinario Rivera	15688054	0000-0003-1250-6220

# Daniel Eureste Calderon Aguilar\_2024\_057323 Jorg... JUEGOS Y TRANSMISIÓN DE VALORES MORALES A LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCION DANIEL ALOMIÁS ROBLE...

Quick Submit  
Quick Submit  
Facultad de Educación

## Detalles del documento

Identificador de la entrega:  
1208294998

Fecha de entrega:  
13 ago 2024, 2:02 p.m. GMT-5

Fecha de descarga:  
13 ago 2024, 2:05 p.m. GMT-5

Nombre de archivo:  
TESIS\_CALDERON\_AGIJAR\_.UT.pdf

Tamaño de archivo:  
1.2 MB

75 Páginas

13.877 Palabras

77.852 Caracteres

turnitin Página 1 de 1 Turnitin

Identificador de la entrega por ID: 1208294998

turnitin Página 2 de 2 Similitud general de integridad

Identificador de la entrega por ID: 1208294998

## 19% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluido las fuentes superpuestas, por el etc.

### Filtrado desde el informe

- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

### Fuentes principales

17% Fuentes de Internet  
0% Publicaciones  
83% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

### Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisar:

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestra tecnología detectan los documentos sin integridad para  
Nuestro sistema de detección de integridad de texto. Si detecta alguna actividad, le recomendamos que revise el informe para que pueda identificar  
Una alerta de integridad puede ser generada por cualquier tipo de problema. No todos los  
documentos que pueden ser detectados por el sistema.

## **Dedicatoria**

Se lo dedico a mi Madre porque gracias a ella se está logrando una buena persona, porque gracias a ella logré todo lo que me he propuesto, a mis abuelos por su apoyo incondicional y nunca negarme apoyo, mis hermanos por acompañarme y ser su ejemplo como hermano mayor, a mis dos ángeles mi abuelita Honorata y abuelito Eureste por guiarme y cuidarme desde arriba, así como cuidan a toda mi familia.

También agradecer a mi pareja Jhajaira Nuñuvero Sánchez, por siempre estar impulsándome a mejorar en todo aspecto y estar acompañándome sin dejarme de lado.

Daniel Eureste Calderon Aguilar

Se lo dedico a mis padres por guiarme por el buen camino y ayudarme a ser perseverante en la vida, mis hermanos por estar conmigo en mis peores y mejores momentos de mi vida, a mi hija y esposa x ser la motivación a ser cada día mejor

Jorge Jesus Navidad Coronado

## **Agradecimiento**

Agradecer más que nada a Dios, por toda la dicha, las enseñanzas, aprendizajes del día a día, a mis maestros que, sin sus enseñanzas, consejos no estaría en este punto, a mi familia en general, por todo el apoyo que me han brindado y la confianza puesta en mí.

Daniel Eureste Calderon Aguilar

Agradecer a Dios por toda las oportunidades en la vida, mis maestros por sus enseñanzas, a mi familia por darme el empuje a seguir cuando me sentía derrotado y gracias infinitas por creer y confiar en mi.

Jorge Jesus Navidad Coronado

# Índice

Dedicatoria.....	2
Agradecimiento.....	6
Índice de tablas.....	10
Índice de figuras.....	12
Resumen.....	14
Abstract.....	15
INTRODUCCIÓN.....	16
<b>CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....</b>	<b>18</b>
<b>1.1 Descripción de la realidad problemática.....</b>	<b>18</b>
<b>1.4. Justificación de la investigación.....</b>	<b>21</b>
<b>1.5 Delimitaciones del estudio.....</b>	<b>21</b>
<b>1.6 Viabilidad del estudio.....</b>	<b>22</b>
<b>CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>23</b>
<b>2. 1. Antecedentes de la investigación.....</b>	<b>23</b>
<b>2.1.1. Investigaciones internacionales.....</b>	<b>23</b>
<b>2.1.2. Investigaciones nacionales.....</b>	<b>25</b>
<b>2.2. Bases teóricas.....</b>	<b>27</b>
<b>2.3. Definiciones conceptuales.....</b>	<b>41</b>
<b>2.4. Formulación de la hipótesis.....</b>	<b>43</b>
<b>2.4.1. Hipótesis general.....</b>	<b>43</b>
<b>2.4.2. Hipótesis específicas.....</b>	<b>43</b>
<b>CAPÍTULO III: METODOLOGÍA.....</b>	<b>44</b>

3.1 Diseño metodológico.....	44
3.1.1 Tipo de Investigación .....	44
3.1.2 Nivel de Investigación .....	44
3.1.3 Diseño .....	44
3.1.4 Enfoque .....	44
3.2. Población y muestra .....	44
3.2.1 Población.....	44
3.2.2 Muestra .....	44
3.3. Operacionalización de variable.....	45
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	46
3.3.2 Descripción de Instrumentos.....	46
3.5. Técnicas para el procesamiento de la información .....	46
Instrumentos.....	46
<b>CAPÍTULO IV: RESULTADOS .....</b>	<b>47</b>
4.1. Análisis de resultados.....	47
<b>CAPÍTULO V: DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>70</b>
5. 1. DISCUSIÓN.....	70
5. 2. CONCLUSIONES.....	71
5. 3. RECOMENDACIONES .....	72
<b>CAPÍTULO V: FUENTES DE INFORMACIÓN.....</b>	<b>73</b>
6. 1. Fuentes Bibliográficas.....	73
<b>ANEXOS .....</b>	<b>76</b>
Matriz de consistencia.....	77

ENCUESTA ..... 78

## Índice de tablas

Tabla 1¿Cree usted que a través de los juegos puede investigar cosas nuevas? .....	47
Tabla 2¿Cree usted que a través de los juegos puede desarrollar su creatividad creando juegos nuevos? .....	48
Tabla 3¿Cree usted que a través de los juegos se desarrolla efectivamente su lenguaje? .....	49
Tabla 4¿Cree usted que a través de los juegos simbólicos desarrolla su nivel intelectual? .....	50
Tabla 5¿Cree usted que a través de los juegos tiene un buen desarrollo corporal? .....	51
Tabla 6¿Cree usted que a través de los juegos tiene una buena coordinación motriz? .....	52
Tabla 7¿Cree usted que a través de los juegos desarrolla un buen equilibrio mental? .....	53
Tabla 8¿Cree usted que a través de los juegos aumenta su autoestima personal? .....	54
Tabla 9¿Cree usted que a través de los juegos aprende a resolver problemas? .....	55
Tabla 10¿Cree usted que a través de los juegos desarrolla un correcto equilibrio emocional? .....	56
Tabla 11¿Cree usted que a través de los juegos aprende las normas de convivencia? .....	57
Tabla 12¿Cree usted que a través de los juegos aprende las costumbres de sus compañeros? .....	58
Tabla 13¿Cree usted que a través de los juegos aprende los valores? .....	59
Tabla 14¿Cree usted que a través de los juegos desarrolla la interacción con sus compañeros? .....	60
Tabla 15¿Cree usted que a través de los juegos aprende a comunicarse eficientemente? .....	61
Tabla 16¿Cree usted que a través de los juegos presta la atención adecuada a los demás? .....	62
Tabla 17¿Cree usted que a través de los juegos aprende a transmitir los valores morales? .....	63
Tabla 18¿Cree usted que a través de los juegos desarrolla la cognición? .....	64
Tabla 19¿Cree usted que a través de los juegos desarrolla sus emociones? .....	65

Tabla 20¿Cree usted que a través de los juegos se lucha con el egocentrismo de algunos compañeros? .....	66
Tabla 21¿Cree usted que a través de los juegos puede formular normas nuevas dentro del salón? .....	67
Tabla 22¿Cree usted que a través de los juegos puede formular proyectos nuevas dentro del salón? .....	68
Tabla 23¿Cree usted que a través de los juegos puede formular criterios de valor social dentro del salón? .....	69

## Índice de figuras

Figura 1¿Cree usted que a través de los juegos puede investigar cosas nuevas?.....	47
Figura 2¿Cree usted que a través de los juegos puede desarrollar su creatividad creando juegos nuevos?.....	48
Figura 3¿Cree usted que a través de los juegos se desarrolla efectivamente su lenguaje? ..	49
Figura 4¿Cree usted que a través de los juegos simbólicos desarrolla su nivel intelectual?	50
Figura 5¿Cree usted que a través de los juegos tiene un buen desarrollo corporal?.....	51
Figura 6¿Cree usted que a través de los juegos tiene un buena coordinación motriz? .....	52
Figura 7¿Cree usted que a través de los juegos desarrolla un buen equilibrio mental?.....	53
Figura 8¿Cree usted que a través de los juegos aumenta su autoestima personal?.....	54
Figura 9¿Cree usted que a través de los juegos aprende a resolver problemas?.....	55
Figura 10¿Cree usted que a través de los juegos desarrolla un correcto equilibrio emocional? .....	56
Figura 11¿Cree usted que a través de los juegos aprende las normas de convivencia?.....	57
Figura 12¿Cree usted que a través de los juegos aprende las costumbres de sus compañeros? .....	58
Figura 13¿Cree usted que a través de los juegos aprende los valores?.....	59
Figura 14¿Cree usted que a través de los juegos desarrolla la interacción con sus compañeros? .....	60
Figura 15¿Cree usted que a través de los juegos aprende a comunicarse eficientemente? .	61
Figura 16¿Cree usted que a través de los juegos presta la atención adecuada a los demás? .....	62
Figura 17¿Cree usted que a través de los juegos aprende a transmitir los valores morales? .....	63

Figura 18¿Cree usted que a través de los juegos desarrolla la cognición? .....	64
Figura 19¿Cree usted que a través de los juegos desarrolla sus emociones?.....	65
Figura 20¿Cree usted que a través de los juegos se lucha con el egocentrismo de algunos compañeros? .....	66
Figura 21¿Cree usted que a través de los juegos puede formular normas nuevas dentro del salón? .....	67
Figura 22¿Cree usted que a través de los juegos puede formular proyectos nuevas dentro del salón? .....	68
Figura 23¿Cree usted que a través de los juegos puede formular criterios de valor social dentro del salón? .....	69

## Resumen

La gran parte de los especialistas piensan que los métodos lúdicos incentivaron la apropiación de conocimientos de una manera más entretenida y festiva, creando una vivencia muy atractiva y positiva. De esta manera, se crearon los juegos de educación, que son actividades que favorecen al menores para aprender y aumentar su habilidad para aprender en varias áreas. Los Vales de la Humanidad son las características positivas que nos dejan convivir en armonía con el fin de obtener un provecho colectivo como comunidad. En otras palabras, son las características de la educación que valoramos como buenas y honestas para nosotros y los que nos rodean, como la empatía, el respeto, la Solidaridad o el optimismo. Nuevamente, el carácter de estos valores y su importancia pueden variar según el contexto, pero todos comparten cuatro puntos clave: su importancia cambia a lo largo de la vida de una persona, pueden cambiar según la experiencia y permanecen. **Objetivo:** Establecer como se relaciona el juego y transmisión de los valores morales a los estudiantes de la Institución Daniel Alomías Robles, Huacaybamba, Huánuco, 2023. **Material y método:** sellevó a cabo en la Institución Daniel Alomías Robles. Población conformada por 200 alumnos y la muestra por 133 alumnos. Nivel correlacional, tipo básico diseño no experimental. El instrumento para medir los juegos y los valores morales es la encuesta. **Resultados y conclusiones:** El juego se relaciona con la transmisión de los valores morales a los estudiantes de la Institución Daniel Alomías Robles, Huacaybamba, Huánuco, 2023

**Palabras claves:** juegos, valores, moral.

## Abstract

Most specialists think that recreational methods encouraged the appropriation of knowledge in a more entertaining and festive way, creating a very attractive and positive experience. In this way, educational games were created, which are activities that help children learn and increase their ability to learn in various areas. The Vouchers of Humanity are the positive characteristics that allow us to live in harmony in order to obtain collective benefit as a community. In other words, they are the characteristics of education that we value as good and honest for ourselves and those around us, such as empathy, respect, Solidarity or optimism. Again, the character of these values and their importance may vary depending on the context, but they all share four key points: their importance changes throughout a person's life, they can change with experience, and they can remain. **Objective:** Establish how the game is related to the transmission of moral values to the students of the Daniel Alomías Robles Institution, Huacaybamba, Huanuco, 2023. **Material and method:** it was carried out at the Daniel Alomías Robles Institution. Population made up of 200 students and the sample of 133 students. Correlational level, basic non-experimental design type. The instrument to measure games and moral values is the survey. **Results and conclusions:** The game is related to the transmission of moral values to the students of the Daniel Alomías Robles Institution, Huacaybamba, Huánuco, 2023

**Keywords:** games, values, morals.

# INTRODUCCIÓN

La investigación se origina a causa de que, en el momento en que el Institución Daniel Alomías Robles transita una decadencia de valoraciones fundamentales como la consideración, la responsabilidad, la honestidad, la Solidaridad, y otras, que son consecuencia no únicamente de los cambios sociales, culturales y económicos del planeta, sino también de las carencias del sistema educativo. Debido a eso es fundamental educar, desde la primera infancia, los conocimientos sobre los principios morales y humanos, ya que la primera edad es la más importante para el desarrollo de la humanidad y en ella se establecen las bases fundamentales para la formación de la personalidad, que se intensificará en las siguientes fases de la existencia.

Capítulo I: introducción, justificación de la investigación, alcances del estudio y el objetivo general y específicos.

Capítulo II: Marco teórico están las teorías y conceptos de los juegos recreativos y la motivación, que sustentan la investigación, variables, teorías para realizar la investigación de manera científica.

Capítulo III: Metodología, se encuentra el tipo, diseño, nivel y enfoque de la investigación, la población y muestra utilizada en la investigación, además de las técnicas e instrumentos empleados en la adquisición de datos de los juegos y los valores morales.

Capítulo IV: resultados, se presenta las tablas, las figuras con la interpretación y toma de decisiones.

Capítulo V: discusión, donde se discute los resultados obtenidos con otros autores.

Capítulo VI: conclusiones y recomendaciones, se da a conocer todas las conclusiones a las que se llegó y se realiza algunas recomendaciones acerca de los juegos y los valores morales.

# CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

## 1.1 Descripción de la realidad problemática

Los infantes brincan por recreación y es la misma infantes la que señala las normas y los objetivos para intentar sobrepasarla. Es importante entender los provechos que le dan los juguetes y juegos a la enseñanza de los infantes y verlos como herramientas de estudio distintas. Estos componentes didácticos nos muestran metas, normas, colaboración, resolución de dificultades, etc., todas ellas como narraciones. La gran parte de los especialistas piensan que los métodos lúdicos incentivaron la apropiación de conocimientos de una manera más entretenida y festiva, creando una vivencia muy atractiva y positiva. De esta manera, se crearon los juegos de educación, que son actividades que favorecen al menores para aprender y aumentar su habilidad para aprender en varias áreas.

Los Valores de la Humanidad son las características positivas que nos dejan convivir en armonía con el fin de obtener un provecho colectivo como comunidad. No los consideramos como una característica únicamente de nosotros, sino todo lo contrario: es una utilidad que tiene el valor para nosotros mismos y para los otros, y está en cada sociedad, sin importar la religión, la cultura o el país. En otras palabras, son las características de la educación que valoramos como buenas y honestas para nosotros y los que nos rodean, como la empatía, el respeto, la Solidaridad o el optimismo. Nuevamente, el carácter de estos valores y su importancia pueden variar según el contexto, pero todos comparten cuatro puntos clave: su importancia cambia a lo largo de la vida de una persona, pueden cambiar según la experiencia y permanecen. Hay una jerarquía ( hay quienes valoran el respeto más que la generosidad y viceversa), y se sienten realizados cuando practican estos respetos y viven según nuestras creencias.

Los principios éticos se encuentran dentro de una persona, sin embargo, se han transmitido a través del tiempo, a través de las vivencias y circunstancias que ha soportado una persona. En consecuencia, es la comunidad la que finalmente los propaga y establece como conjunto. Los principios éticos son fundamentales para poder distinguir lo que es sano de lo que no lo es o lo que es legal de lo que no lo es. En ciertas ocasiones, es posible que se confunda el espíritu de la moral y los principios éticos, sin embargo, son distintas. Los primeros son los que se adquieren por una persona y están vinculados a la comunidad en donde habita, mientras que los segundos están vinculados a su forma de pensar particular.

La investigación se origina a causa de que, en el momento en que el Instituto Daniel Alomías Robles transita una decadencia de valoraciones fundamentales como la consideración, la responsabilidad, la honestidad, la Solidaridad, y otras, que son consecuencia no únicamente de los cambios sociales, culturales y económicos del planeta, sino también de las carencias del sistema educativo. Debido a eso es fundamental educar, desde la primera infancia, los conocimientos sobre los principios morales y humanos, ya que la primera edad es la más importante para el desarrollo de la humanidad y en ella se establecen las bases fundamentales para la formación de la personalidad, que se intensificará en las siguientes fases de la existencia.

Sin embargo, el problema que enfrentan los educadores es que, si bien nadie discute que la educación en valores debe iniciarse desde edades tempranas, y que es importante tener esto en cuenta, existen muy pocas referencias pedagógicas y bibliografías sobre este tema, ya que Es en esta etapa que el material escrito sobre educación en valores es muy limitado.

## **1.2 Formulación del problema**

### **1.2.1 Problema general**

¿Cuál es la relación del juego y transmisión de los valores morales a los estudiantes de la Institución Daniel Alomías Robles, Huacaybamba, Huánuco, 2023?

### **1.2.2 Problemas específicos**

¿Cuál es la relación del desarrollo intelectual del juego y transmisión de los valores morales a los estudiantes de la Institución Daniel Alomías Robles, Huacaybamba, Huánuco, 2023?

¿Cuál es la relación del desarrollo psicomotor del juego y transmisión de los valores morales a los estudiantes de la Institución Daniel Alomías Robles, Huacaybamba, Huánuco, 2023?

¿Cuál es la relación del desarrollo afectivo del juego y transmisión de los valores morales a los estudiantes de la Institución Daniel Alomías Robles, Huacaybamba, Huánuco, 2023?

¿Cuál es la relación del desarrollo social del juego y transmisión de los valores morales a los estudiantes de la Institución Daniel Alomías Robles, Huacaybamba, Huánuco, 2023?

## **1.3 Objetivos de la investigación**

### **1.3.1 Objetivo general**

Establecer como se relaciona el juego y transmisión de los valores morales a los estudiantes de la Institución Daniel Alomías Robles, Huacaybamba, Huánuco, 2023.

### **1.3.2 Objetivos específicos**

Establecer como se relaciona el desarrollo intelectual del juego y transmisión de los valores morales a los estudiantes de la Institución Daniel Alomías Robles, Huacaybamba, Huánuco, 2023.

Establecer como se relaciona el desarrollo psicomotor del juego y transmisión de los valores morales a los estudiantes de la Institución Daniel Alomías Robles, Huacaybamba, Huánuco, 2023.

Establecer como se relaciona el desarrollo afectivo del juego y transmisión de los valores morales a los estudiantes de la Institución Daniel Alomías Robles, Huacaybamba, Huánuco, 2023.

Establecer como se relaciona el desarrollo social del juego y transmisión de los valores morales a los estudiantes de la Institución Daniel Alomías Robles, Huacaybamba, Huánuco, 2023.

### **1.4. Justificación de la investigación**

La investigación se justifica por el aporte social que tiene para los niños quienes son aquellos que están en pleno desarrollo y aprendizaje, los valores son importantes socialmente porque sirven para vivir en paz y armonía respetándose entre todos, la investigación cuenta con autores de alto rating los cuales hablan acerca de las variables, la investigación tiene todos los requisitos y apoyo del asesor para su realización.

### **1.5 Delimitaciones del estudio**

En cuanto a los alcances son los siguientes:

Alcance espacial: Huacaybamba.

Alcance temporal: Año 2023.

Alcance temático: Los juegos y los valores morales.

Alcance institucional: estudiantes de la Institución Daniel Alomías Robles, Huacaybamba, Huanuco.

## **1.6 Viabilidad del estudio**

La investigación se ejecutó debido a las facilidades que dió la docente de la Institución Daniel Alomías Robles, Huacaybamba, Huanuco.

### **Técnica**

La investigación tiene todos los requisitos que solicita la Universidad.

### **Ambiental**

Investigación académica, por el cual no perjudica el medio ambiente.

### **Financiera**

El costo que ocasionó el desarrollo de la tesis estuvo financiado por los investigadores.

### **Social**

Se formó un equipo para la investigación que participó de manera eficiente.

## CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

### 2. 1. Antecedentes de la investigación

#### 2.1.1. Investigaciones internacionales

Castillo (2022) en su tesis titulada *“El juego como competencia didáctica para la enseñanza de valores morales en niños y niñas de inicial en Otavalo”*, el objetivo es incrementar el conocimiento de las reglas de la moralidad en menores y mayores de iniciales 2 del Instituto Educativo Jacinto Collahuazo, en Otavalo, mediante el empleo de juegos como método didáctico, concluye que: Conforme a los resultados obtidos, se evidencia que el nivel de conocimiento que tienen las docentes de esta institución respecto a los juegos como herramienta didáctica para el enseñanza de los principios éticos está en una media de conocimiento, sin embargo se detecta que estas habilidades no son aplicadas, debido a los resultados que se han observado en los menores (p. 132).

Mamani (2021) en su tesis titulada *“Los juegos dinámicos y el fortalecimiento de los valores morales en niños de inicial, Ciudad de la Paz”*, su objetivo es envolver los principios éticos y humanos de los infantes del colegio de Nivel Inicial “Casita de Niños Guadalupe” de La Paz, a través de juegos estáticos, concluye que: En oposición a las carencias de conocimiento en el ámbito de la moral y las personas, es posible sostener que la utilización de los juegos basados en la dinámica, es considerada como eficaz en la medida en que ha conseguido aumentar el conocimiento y la práctica de los principios humanos como la Solidaridad, Responsabilidad, Tolerancia y Honestidad, en menores del curso Kinder de la Unidad Educativa de Nivel Inicial "Casita de Niños

Guadalupita" de la ciudad de La Paz. Esto se evidencia en la puntuación final, donde los infantes del grupo experimental lograron una augmentation de su promedio por grupo, ya que al terminar el programa basado en juegos estáticos, lograron conseguir una puntuación de 101 puntos, habiendo una notable diferencia en comparación con su condición inicial y con el grupo control.

Londoño (2021) en su tesis titulada "*Formación en valores morales en estudiantes de posgrado por medio de juegos*", su objetivo es ofrecer un instrumento para la formación de habilidades para la vida con el objetivo de educar a estudiantes de posgrado, a través de juegos con un objetivo específico, concluye que: Los juegos son herramientas que han producido un gran efecto y tienen un rol importante en la evolución de las sociedades y la cultura; además, posibilitan la evolución de diversas habilidades en personas de sexo femenino, masculino y adolescente. A través de la investigación literaria hecha se evidenció la existencia de diversas definiciones del término juego, a lo largo del tiempo se crearon conceptos relacionados como juegos serios, aprendizaje basado en juegos, juegos para el aprendizaje, simulación, gamificación, entre otros, sin embargo, no se evidencia una falta de claridad o distinciones entre estos conceptos, dado que algunos de ellos son, inclusive, utilizados como sinónimos. De esta manera, la identificación de las características y factores asociados a los juegos, los juegos serios, el aprendizaje basado en juegos y la gamificación, hizo que se creara un prototipo que define los límites de estos conceptos, exhibe sus particularidades y apoya en la definición de la area de conocimiento (p. 280).

### **2.1.2. Investigaciones nacionales**

Chambilla y Sotomayor (2023) en su tesis titulada *“Valores morales y la interacción escolar en niños de la I.E.I. Madre de Calcuta, 2023”*, su objetivo es detallar el impacto de los valores morales en las interacciones de los niños en la escuela. Madre Teresa de Calcuta 1759820 - OIT, 2023, concluye que: El producto generado a través del estudio de la relación por medio de Spearman, que da un valor de 0,742, insinúa una correlación positiva y importantes entre las cifras de la moral y la interrelación en los menores de la I.E.I. Madre Teresa de Calcuta. En efecto, supone que cuando los infantes mejoran sus costumbres morales, además aumentan su vínculo dentro del ámbito educativo. Este resultado es importante debido a que el valor p hallado fue de 0,001, que significa que la posibilidad de que esta correlación se deba a la casualidad es muy baja. De modo que, se puede llegar a la conclusión de que los principios éticos tienen una influencia positiva y significativamente en el vínculo entre los niños de ese colegio (p. 78).

Romero (2023) en su tesis titulada *“Valores morales y el juego libre de los niños de la I.E.I. N° 658 Fe y Alegría – Huacho, durante el año escolar 2022”*, su objetivo es establecer la manera en la que los principios morales están relacionados con la libertad de juego de los infantes de la I.E.I. 658 Fe y Alegría - Huacho, durante el ciclo lectivo 2022, concluye que: El dato final nos posibilita corroborar la hipótesis general, esto es, que, las características de la moralidad están significativamente asociadas con la libertad de juego de los infantes de la I.E.I. N° 658 Fe y Alegría (p. 62).

Huaman (2021) en su tesis titulada *“La educación en valores morales en las actividades de la plataforma Aprendo en Casa para cuarto grado de primaria”*, su objetivo es averiguar las intenciones éticas presentes en las acciones del programa Aprendo en Casa para el 4to grado de primaria asociadas a las aproximaciones transversales del currículum nacional, concluye que: La aplicación Aprendo en Casa tiene como propósito utilizar los principios éticos en el transcurso de sus actividades dirigadas a los estudiantes del cuarto grado de primaria, tanto en los documentos de las Guías Docentes para la Programación Semanal como en las actividades diarias, que corresponden a los periodos de abril y septiembre del presente año. Sin embargo, únicamente se educa en moralidad en nueve semanas de las veintiocho que corresponden a la fase ya mencionada, por lo cual se comparte las otras semanas con distintas manifestaciones de la moralidad, siendo únicamente el 34,6% del total de semanas, es decir, menos de la mitad (p. 64).

Miaraval y Ramos (2020) en su tesis titulada *“Los juegos dramáticos para promover la practica de valores morales en los estudiantes de sexto grado, Huanuco – 2019”*, su objetivo es describir el efecto que tuvo en la elaboración de los valores del sexto grado de primaria de la escuela “Javier Pulgar Vidal”, de Huánuco, en 2019, concluye que: Se estableció que la costumbre de los comportamientos éticos previamente a la utilización de los juegos dramáticos en los alumnos del sexto grado de primaria del colegio “Javier Pulgar Vidal”, se evidenció que los resultados se agruparon en las categorías bajas de puntuación, en inicio y en progresión; luego de la aplicación del programa, se evidenció que los estudiantes obtuvieron calificaciones aprobatorias, siendo

la escala de éxito esperada la que mayor porcentaje tuvo. Esta alteración en los resultados pone de relieve el efecto beneficioso que ha tenido la existencia de juegos con características dramáticas en el incremento de la moral, en particular del valor amabilidad (p. 70).

Morales (2019) en su tesis titulada *“Influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo del valor de respeto en los niños de la Institucion N° 33 – Ica”*, su objetivo es aportar evidencia de la influencia de los juegos de colaboración en el progreso del valor de respeto hacia los niños y niñas de la escuela inicial número 33 ubicada en el corazón de Jesús', ubicada en el district of La Tinguiña en Ica, concluye que: Sobre los resultados obtidos se consiguió determinar que los juegos en grupo tienen un gran efecto sobre el progreso del valor de respeto que tienen los niños y las niñas de la escuela inicial número 33 " coração del niño Jesús" del district of La Tinguiña in Ica. La información exhibida en la tabla 4, correspondiente al preest y postest del incremento del valor de respeto, denota una media geométrica en el postest (23,16) más grande que en el preest (12,16), esto se debe a los juegos en grupo (p. 71).

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1 Juegos**

Graus (2023) indica que el término juego se deriva del idioma latino Iocus, que quiere decir 'broma'. El juego es una actividad planificada por una o varias personas cuyo objetivo inicial es recrear y entretenerse. A pesar de ello,

adicionalmente a la función de recreación, otra utilidad de los juegos es la elaboración de habilidades y destrezas psicológicas, físicas y sociales. Esta actividad se realiza tanto por los homo sapiens como por los animales. A través del juego, los animales domesticados logran aprender maneras de relacionarse y obtener habilidades fundamentales para vivir en su hábitat natural.

Etecé (2022) define que los juegos funcionan como un incentivo para la actividad de la mente y también como un entrenamiento para la acción práctica, en la medida en que, en casi todos los casos, se presenta con el mismo patrón: el jugador se encuentra en una circunstancia y tiene que transformarse en otra mediante el diseño de una táctica mental, que luego se implementará. Esta táctica se encuentra limitada por los límites y normas presentes en la partida, que le otorgan una estructura.

Pérez y Merino (2021) dice que la actividad lúdica, donde se requiere la colaboración de 1 o más individuos, es denominada como juego. Su labor primordial es proveer entretenimiento y diversión, sin embargo, además es posible que tenga una función instructiva. Se afirma que los juegos brindan asistencia mental y física, además de apoyar el desarrollo de habilidades psicológicas y prácticas. El juego se puede describir de manera genérica ya que sus integrantes intentan conseguir una cosa específica o bien, establecen las reglas que determinan lo que es posible hacer por los integrantes.

Los juegos se encuentran junto al ser humano a lo largo de su existencia. Se utilizan a modo de mecanismo para integrarse en la sociedad, como medio para entretenerse y también como forma de instruir o ejercitar habilidades y

conocimientos nuevos. Sin embargo, son de suma importancia en la temprana edad, debido a que a través de ellas los infantes toman contacto con su cultura y se relacionan con los demás, además de aprender a socializar y comunicarse. Debido a eso, la Organización de las Naciones Unidas hace parte del juego como una de las necesidades de los menores (Etecé, Juego, 2024).

### **Características:**

Castro (2018) menciona que las características del juego son las siguientes:

- Es independiente y apolítico, la libertad de elección está ligada al concepto de juego. El menor tiene que elegir la actividad, aconsejado por sus incentivos e intenciones personales, sin interferencias de afuera.
- Se focaliza en una zona y un periodo específico: el espacio se relaciona con el lugar en donde se desarrolla la actividad lúdica, y la duración de la misma está determinada por la atracción y el interés que tiene el que juega.
- Es intrínseco: se realiza por la simpleza de realizarla, por la satisfacción de realizarla sin expectativa de resultados finales. Lo significativo es el procedimiento, deleite con el entretenimiento lúdico.
- Es común y natural: la diversión se encuentra en cada civilización y en todo tiempo. Los infantes no requieren ser entendidos sobre la manera de jugar.

- Es fuente de deleite: el juego es propia para reír y además es entretenida y gratificante. La percepción de cierre de ciclo hace que el menor tenga una alta atención al trabajo.
- Implica acción: la actividad lúdica implica moverse de manera física o mentalmente activa.
- Su naturaleza es ambigua: debido a que es una actividad improvisada y cautivante, la partida se transforma y se desarrolla en función de los requerimientos de los propios participantes.
- Se genera en una realidad alternativa: a través del juego, los infantes transforman la realidad en ficción, logrando así lo que deseaban.
- Es un pasatiempo que se encuentra entre los más tempranos de la humanidad: si bien se juega en todo el ciclo de la vida, es en la etapa de la infancia en donde el juego se transforma en la recreación por antonomasia.
- Deja que el niño se reafirme: en el contexto del juego es posible que den respuesta y hallen soluciones a los problemas, las dudas y las inquietudes, de esta forma ayuden a aumentar su valor propio y su carácter.
- Facilita la socialización: la actividad lúdica está entre las primordiales causas de vínculo con los otros seres humanos y el entorno que los cercan. El juego apoya la conversación y el desarrollo de relaciones amorosas.
- Potencia el desarrollo de todas las áreas: la actividad lúdica es la principal propulsora del desarrollo de los niños: apoya el desarrollo de su cuerpo, su psique, su afectividad y su inteligencia.

- Cumple una labor de compensación de desbalances, integración y rehabilitación: la actividad se transforma en una ocasión de conversación y aprendizaje, en un instrumento corrector de distinciones, brindando experiencias y recursos que, en ciertas ocasiones, no se encuentran en el ámbito habitual de los niños; en el momento en que los infantes juegan, las distinciones se desvanecen.
- Muestra la fase de evolución del niño: a través de la observación de los infantes en la acción, es posible determinar el progreso y la evolución en las diversas áreas de desarrollo del niño y notar posibles dificultades para un tratamiento temprano.
- El juego no se hace sin los juguetes, pero estos últimos no son necesarios para jugar: los juguetes son un complemento lúdico, sin embargo, no son estrictamente necesarios para jugar. Los infantes crean juegos y transforman las cosas de la realidad en función de sus requerimientos; de esta manera, un bolígrafo puede volverse en un avión.

**Tipos:**

Graus (2023) indica que los tipos de juego son:

- Populares: Son aquellos juegos que se jueguetean a menudo en la niñez. Las reglas de estos juegos acostumbran a ser consensuados por los integrantes previamente de empezar. Puede estar relacionado a una cosa o a una actividad de práctica. Para ilustrar, los juegos de pelota no competitivos, las vueltas de canto, las enigmáticas, los juegos de percepción, etc.

- Juegos de mesa: Se trata de juegos que se ejecutan sobre una superficie plana, un naipe o un conjunto de dados, por lo cual requiere de una mesa. La totalidad de estos juegos poseen un objetivo y además una serie de reglas determinadas.
- Juegos deportivos: Se trata de juegos que se basan en la lucha contra el tiempo. Es posible que sean luchas entre individuos o entre agrupaciones. Para ilustrar, habilidades de velocidad o juegos de béisbol.
- Juegos de rol: Son juegos en los que los participantes toman la figura y el papel que les corresponde en una determinada posición. Esta actividad se caracteriza por la creación de un relato por parte de los participantes en función del avance del mismo.
- Videojuegos: Se trata de la totalidad de juegos que se apoyan en herramientas visuales como son las televisiones, las PCs y las consolas de juegos, sean de uso familiar o personal. Los primeros ordenadores personales incorporaron esta posibilidad. Después, llegó el televisor Atari, el televisor Gambox, la consola Nintendo, la tableta Sega, la computadora de casa, el teléfono móvil y la videoconsola.
- Juegos formativos: Se trata de todos los juegos concebidos con el objetivo de educarse de manera específica. acostumbran ser utilizados como ayuda para complementar el conocimiento en el aula. Es posible que se centren en ideas o conceptos que únicamente pueden ser entendidos de manera clara.
- Juegos tradicionales: Se utiliza esta palabra para nombrar a la totalidad de juegos que se recibieron a través de la herencia de la

historia, y que se preservan y se cultivan como un tesoro cultural. Los ejemplos serán de la nación y el territorio.

- **Juegos Olímpicos:** Los juegos Olímpicos son juegos de lucha deportiva de elite en todo el mundo. Estos se realizan cada cuatro años.

### **El juego y su relación con la escuela:**

Hay que mencionar, por otro lado, que existe una área de la matemática que se llama teoría de juegos, la cual utiliza modelos para estudiar las maneras en que las estructuras formalizadas de incentivos interactúan con el objetivo de llevar a cabo procesos de decisión.

Para fin de la historia es necesario acrecentar que en los últimos tiempos ha triunfado ampliamente a nivel mundial una sucesión de literatura fantástica que lleva por nombre «Juego de tronos». El estadounidense George R.R. Martin creó la historia (Perez & Merino, 2021).

### **Dimensiones:**

Castro (2018) indica que las dimensiones son las siguientes:

- 1. Desarrollo intelectual:** Los juegos estimulan la habilidad de planeamiento, la ejecución de acciones complicadas y la comprensión de los eventos, esto genera un estímulo del pensamiento reflexivo y representativo. Además, estimulan la creación de ideas y la imaginación, y les ayudan a los menores a comprender la distinción entre la fantasía y la realidad pronto.

2. **Desarrollo psicomotor:** A través del juego, los asistentes pueden desarrollar y ampliar sus respuestas y habilidades motoras y sensitivas, además de mejorar su capacidad de atención y percepción del mundo que les rodea. Los infantes, por ejemplo, hallan a través del juego una nueva manera de observar su entorno, además de que controlan los movimientos de su cuerpo y conforman su estructura corporal.
3. **Desarrollo afectivo:** El juego posee una utilidad terapéutica, ya que sirve como un liberador de presiones y ansiedad, además de posibilitar y facilitar la comunicación con otros individuos. Los estados lúdicos brindan una atmósfera acogedora para exhibir y tantear las emociones, tanto para los menores como para los mayores.
4. **Desarrollo social:** El juego facilita la incorporación del individuo en su cultura y apoya el desarrollo de la psique por medio del símbolo. Además, le instruye en el vínculo con otros, en la creación y preservación de normas y en la búsqueda de metas. Estos componentes son importantes para una correcta evolución social.

### 2.2.2 Valores morales

Soca y López (2021) indica que es un conjunto de reglas y costumbres que son heredadas por la comunidad hacia el individuo y que representan la manera correcta o buena de actuar. Estos principios permiten distinguir lo que es bueno y lo que es malo, lo que es correctos y lo que es incorrectos, lo que es justo y lo que es injusto. La noción de justicia tiene que ver con la igualdad, la equidad, la rectitud y la imparcialidad, y juzgar de manera justa es hacer lo propio y, además, respetar la verdad y distribuir equitativamente las cosas. La

fiabilidad es una cualidad positiva de quienes tienen la capacidad de comprometerse y ejecutar acciones correctas; la fiabilidad se genera por una posición, un rol o una circunstancia y se comprende como una obligación o un trato.

Los principios morales son características o virtudes que sirven como parámetro para la conducta de los individuos y establecen lo que es considerado lícito o ilícito, sano o enfermo. Los principios son ideales que están definidos por las costumbres y creencias de cada cultura, y la ética es la parte de la filosofía que se encarga de estudiar los hábitos y legislaciones de una comunidad. Es decir, los principios se corresponden a una sociedad determinada que le da sentido, además, existen principios universales, como la honestidad, la bondad, la paz, la Solidaridad y la Humildad (Etecé E. e., 2024).

Los valores éticos son una agrupación de costumbres y normas que establecen lo bueno y lo malo, lo justo y lo injusto, y además transmiten maneras correctas de actuar.

Pérez Porto (2022) indica que, por tanto, los valores morales son los estándares que guían a los humanos a la hora de definir el buen y el mal comportamiento. El término también se refiere a reglas o prácticas que se consideran positivas. El desarrollo y adopción de estos valores depende de varias variables como la educación, la cultura y la experiencia. Hay que destacar que el papel de los valores morales es completar a cada individuo, haciéndolo mejor en muchos sentidos, tanto para su propio beneficio como

para sus relaciones con los demás. Por supuesto, cada uno es libre de decidir si lo pone en práctica.

Sanarai (2023) define que un valor con una moralidad mayor o menor dependiendo de la persona y la perspectiva que tenga. Para unos, la honestidad es una característica a tener en cuenta, otros prefieren el amor, mientras que algunos piensan que la libertad es lo más importante. Además, existen diversas clases de características en función de las zonas que tienen influencia en las áreas de nuestra existencia. Los principios éticos están basados en el credo y en las ideas de una deidad. Los principios éticos están vinculados con las reglas de conducta que son comunes, o con las que se originan de una habilidad, poder o conocimiento.

### **Principales valores morales:**

Etecé E. e. (2024) a continuación define los valores:

- Responsabilidad. Es la importancia de hacer responsable a las personas por las consecuencias de sus actos, y de hacerse cargo de los deberes y las obligaciones. Por ejemplo, aceptar la responsabilidad de la propia salud física, mental y emocional implica desarrollar hábitos sanos, como: hacer ejercicio de forma periódica, comer alimentos con nutrientes y respetar las ocho horas de sueño.
- Solidaridad. Es la magnitud de prestar ayuda a otros por decisión propia, sin aguardar una compensación. Por ejemplo, para asistir a un colega que tenga dificultades con un curso o una cuestión personal, podemos acompañarlo en su estudio y preparar un curso o

simplemente inquirirle cómo se encuentra y en caso de que necesite algo.

- Empatía. Es la medida en la que valoramos la importancia de admitir las emociones y sentimientos del otro además de identificarnos con éste, a pesar de que no se encuentre en la misma situación que nosotros. Por ejemplo, oír en forma activa a una compañera que está fastidiada, sin detenerla ni juzgarla, le proporciona a esta última un lugar de asistencia para que se compense y se sienta contenida.
- Gratitud. Es la magnitud de valorar y expresar gratitud —de manera voluntaria y consciente a través de acciones, palabras y gestos— los aspectos positivos que tiene nuestra existencia. Por ejemplo, es aconsejable detener un momento del día para pensar en la buena salud, los valiosos vínculos o el hogar confortable del que se tiene.
- Respeto. Es la potencia de comprender y validar a las personas sin juzgarlas por su modo de vestir, su credo o su cultura. Para ilustrar, el hecho de participar en un debate en el que hay diferentes visiones ayuda a aprender que la diversidad es apreciada y fundamental para entender una circunstancia desde diferentes enfoques.
- Amor. Es la fuerza superior, universal y manifestada hacia uno, hacia los otros y hacia el ambiente. Se relaciona con la obligación de admitir, respetar y cuidar de manera devotada. Por ejemplo, el amor propio se refiere a la costumbre de tener creencias positivas acerca de uno mismo y, específicamente, acerca de cuándo se equivoca, ya que es en ese momento en que generalmente se tiene pensamiento desmedido hacia uno mismo.

- Paciencia. Es la capacidad de aguardar sin lamentarse por las filas. Para ilustrar, el aprender a ejecutar un instrumento musical es una travesía por la que incluso las equivocaciones son parte fundamental para el progreso.
- Perdón. Es la cuenta de la compensación por dejar ir de manera voluntaria y con conciencia un conjunto de sentimientos desagradables ocasionados por una calumnia recibida. Por ejemplo, iniciar una conversación con una persona con la que siempre se previene, practicar la empatía y expresar tus sentimientos puede ser de utilidad para alcanzar la perdición.
- Compromiso. Es la magnitud de hacer un esfuerzo para hacer una entrega o promesa, a partir de la convicción personal. Para ilustrar, destinar un tiempo diariamente para estudiar, hacer tareas o buscar asistencia de un orientador puede colaborar a la hora de aprender y, además, practicar los conocimientos que se estudiaron en el colegio.
- Profesionalismo. Es la importancia de realizar un esfuerzo a partir de las habilidades y de la vivencia obtenida, que resaltan el producto del esfuerzo. Por ejemplo, un docente puede colaborar en la mediación de una disputa entre estudiantes, haciendo que las dos partes puedan expresarse y ser escuchadas. Lo cual tiene el objetivo de hallar una resolución o llegar a un consenso, además de que sirve para instruir en la mediación y la resolución de dificultades.

### **Importancia de los valores morales:**

Sanarai (2023) indica que el ser humano constantemente está en búsqueda de progreso y de una buena moral. Durante este procedimiento, adquiere aquellos entendimientos y maneras de comportarse que le posibilitan progresar como individuo, además de ser beneficioso para la comunidad que el acompaña. Los sentimientos actúan como orientador y propulsor a lo largo de nuestra evolución y progreso. Si siempre mantienes una conducta correcta, con una actitud equitativa y te das cuenta del respeto que se tiene que mostrar hacia los otros, sentirás un mayor bienestar con respecto a ti mismo y serás más aceptado por los otros.

Al contrario, si eres una persona que únicamente realiza acciones positivas, te transformas en una persona nociva y negativa, que detrae la paz del grupo. Ser desde la ruina, el individualismo extremo y desde la promoción de la ilegalidad generará la desaprobación y el rechazo de los compañeros tuyos debido a que no actuaran con una conducta moral.

### **Características:**

Padilla (2022) indica que las características son las siguientes:

- Son ordinarios: los aplicamos en nuestro cotidiano, pese a que a veces no nos percatamos. ¿En qué momento has sido sincero o cuidadoso en una jornada y no lo has reconocido?
- Son sostenibles y no se degeneran con el pasar de los años. Es muy complicado hallar una persona que los escape el uno del otro en un día. Si eres una persona con compasión, es menos fácil que dejes de

tenerla de golpe. Estos principios suelen ser sostenibles ya que están basados en una base firme de las relaciones que tenemos. Además de que le dan sentido a nuestra existencia.

- Los principios éticos generan comodidad, tanto personal como comunitaria. Realizar la labor correcta y con ética es gratificante y genera una percepción de haber alcanzado el objetivo.
- Disminuyen los problemas entre individuos, por esta razón se vuelven en garantes de una pacífica y armónica convivencia.
- Suelen contagiarse de generación en generación. Sin la transmisión en sí no sería posible preservar el objeto en el tiempo.

### **Dimensiones:**

Padilla (2022) indica que las dimensiones son las siguientes:

- 1. Habilidades sociales:** son una agrupación de comportamientos que nos posibilitan relacionarnos y comunicarse con los otros de manera exitosa y positiva. La cultura y las características sociodemográficas son fundamentales para instruir y examinar las habilidades de la sociedad, debido a que, en la región, los comportamientos varían.
- 2. Empatía y perspectiva social:** La empatía es la habilidad de comunicar los sentimientos de otros. A pesar de que la perspectiva desde la cual se observa es un procedimiento que se inicia primariamente con el cerebro, la empatía es una emoción que se activa con la misma.
- 3. Transformación del entorno:** La transformación del medioambiente o transformación del medio ambiente es la transformación que se

produce en el ecosistema cuando se hace una presencia humana y se desarrolla una actividad.

### **2.3. Definiciones conceptuales**

#### **Desarrollo intelectual:**

Los juegos estimulan la habilidad de planeamiento, la ejecución de acciones complicadas y la comprensión de los eventos, esto genera un estímulo del pensamiento reflexivo y representativo.

#### **Desarrollo psicomotor:**

A través del juego, los asistentes pueden desarrollar y ampliar sus respuestas y habilidades motoras y sensitivas, además de mejorar su capacidad de atención y percepción del mundo que les rodea. Los infantes, por ejemplo, hallan a través del juego una nueva manera de observar su entorno, además de que controlan los movimientos de su cuerpo y conforman su estructura corporal.

#### **Desarrollo afectivo:**

El juego posee una utilidad terapéutica, ya que sirve como un liberador de presiones y ansiedad, además de posibilitar y facilitar la comunicación con otros individuos.

#### **Empatía y perspectiva social:**

La empatía es la habilidad de comunicar los sentimientos de otros. A pesar de que la perspectiva desde la cual se observa es un procedimiento que se inicia primariamente con el cerebro, la empatía es una emoción que se activa con la misma.

**Habilidades sociales:**

Son una agrupación de comportamientos que nos posibilitan relacionarnos y comunicarse con los otros de manera exitosa y positiva. La cultura y las características sociodemográficas son fundamentales para instruir y examinar las habilidades de la sociedad, debido a que, en la región, los comportamientos varían.

**Juegos:**

Graus (2023) indica que el término juego se deriva del idioma latino Iocus, que quiere decir 'broma'. El juego es una actividad planificada por una o varias personas cuyo objetivo inicial es recrear y entretenerse. A pesar de ello, adicionalmente a la función de recreación, otra utilidad de los juegos es la elaboración de habilidades y destrezas psicológicas, físicas y sociales.

**Transformación del entorno:**

La transformación del medioambiente o transformación del medio ambiente es la transformación que se produce en el ecosistema cuando se hace una presencia humana y se desarrolla una actividad.

**Valores morales:**

Soca y López (2021) indica que es un conjunto de reglas y costumbres que son heredadas por la comunidad hacia el individuo y que representan la manera correcta o buena de actuar. Estos principios permiten distinguir lo que es bueno y lo que es malo, lo que es correctos y lo que es incorrectos, lo que es justo y lo que es injusto. La noción de justicia tiene que ver con la igualdad, la equidad, la rectitud y la imparcialidad, y juzgar de

manera justa es hacer lo propio y, además, respetar la verdad y distribuir equitativamente las cosas.

## **2.4. Formulación de la hipótesis**

### **2.4.1. Hipótesis general**

El juego se relaciona con la transmisión de los valores morales a los estudiantes de la Institución Daniel Alomías Robles, Huacaybamba, Huánuco, 2023.

### **2.4.2. Hipótesis específicas**

El desarrollo intelectual del juego se relaciona con la transmisión de los valores morales a los estudiantes de la Institución Daniel Alomías Robles, Huacaybamba, Huánuco, 2023.

El desarrollo psicomotor del juego se relaciona con la transmisión de los valores morales a los estudiantes de la Institución Daniel Alomías Robles, Huacaybamba, Huánuco, 2023.

El desarrollo afectivo del juego se relaciona con la transmisión de los valores morales a los estudiantes de la Institución Daniel Alomías Robles, Huacaybamba, Huánuco, 2023.

El desarrollo social del juego se relaciona con la transmisión de los valores morales a los estudiantes de la Institución Daniel Alomías Robles, Huacaybamba, Huánuco, 2023.

## **CAPÍTULO III: METODOLOGÍA**

### **3.1 Diseño metodológico**

#### **3.1.1 Tipo de Investigación**

La tesis en investigación es de tipo básico.

#### **3.1.2 Nivel de Investigación**

La tesis en investigación es de nivel correlacional.

#### **3.1.3 Diseño**

La tesis en investigación es de diseño no experimental.

#### **3.1.4 Enfoque**

La tesis en investigación es de enfoque cuantitativo.

### **3.2. Población y muestra**

#### **3.2.1 Población**

200 niños de la Institución Daniel Alomías Robles, Huacaybamba, Huánuco.

#### **3.2.2 Muestra**

133 niños de la Institución Daniel Alomías Robles, Huacaybamba, Huánuco.

### 3.3. Operacionalización de variable

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA
V1: Juegos	Desarrollo intelectual	Investigación	1, 2, 3, 4	Likert
		Creatividad		
	Desarrollo psicomotor	Lenguaje	5, 6	Likert
		Juego simbólico		
		Equilibrio mental		
	Desarrollo afectivo	Autoestima	7, 8, 9,	Likert
		Resuelve problemas	10	
	Desarrollo social	Equilibrio emocional	11, 12,	Likert
		Normas de convivencia		
		Costumbres		
		Valores	13, 14	
		Interacción		

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITE,MS	ESCALA
V2: Valores morales	Habilidades sociales	Comunicación eficiente	15, 16, 17	Likert
		Atención a los demás		
	Empatía y perspectiva social	Transmitir el valor Cognitiva	18, 19, 20	Likert
Afectiva				
	Transformación del entorno	Lucha contra el egocentrismo	21, 22, 23	Likert
		Formula normas		
		Formula proyectos		
		Criterios de valor social		

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

La técnica que se emplea en la presente investigación es la encuesta.

#### **3.3.2 Descripción de Instrumentos**

El instrumento empleado en la presente investigación es el cuestionario el cual consta de 14 preguntas para la primera variable y 09 preguntas para la segunda variable.

### **3.5. Técnicas para el procesamiento de la información**

#### **Instrumentos**

Encuesta

Guía de observación

Cuaderno de campo

## CAPÍTULO IV: RESULTADOS

### 4.1. Análisis de resultados

Tabla 1

*¿Cree usted que a través de los juegos puede investigar cosas nuevas?*

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	67	50%
A veces	50	38%
Siempre	16	12%
TOTAL	133	100%

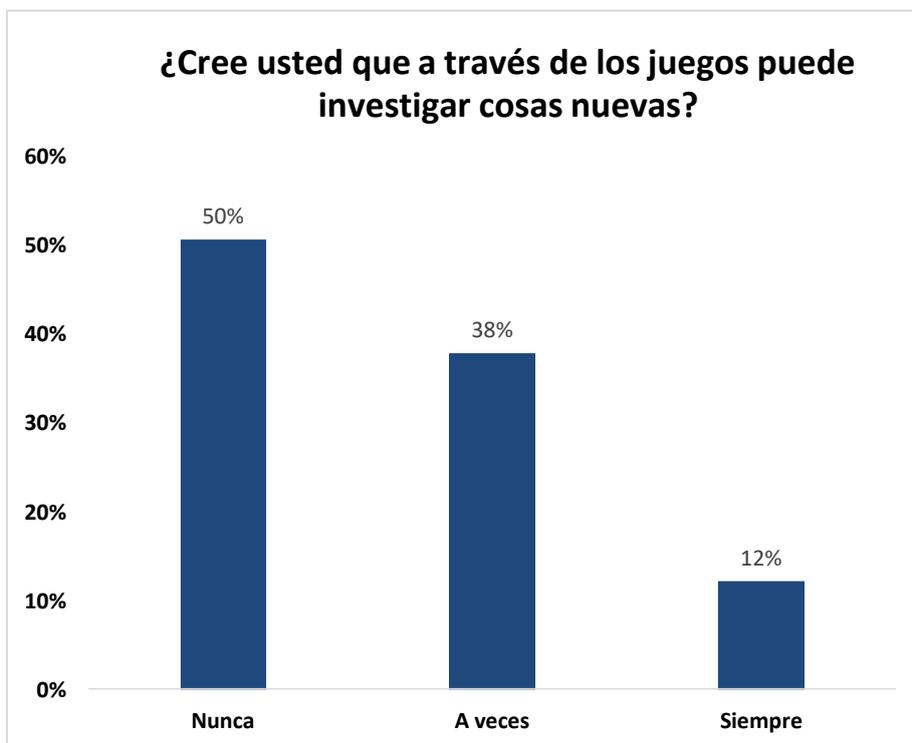


Figura 1 ¿Cree usted que a través de los juegos puede investigar cosas nuevas?

**INTEPRETACIÓN:** Se encuestó a los 133 alumnos de la Institución Daniel Alomías Robles quienes indicaron que; el 50% nunca cree que a través de los juegos puede investigar cosas nuevas, el 38% a veces cree que a través de los juegos puede investigar cosas nuevas y el 12% siempre cree que a través de los juegos puede investigar cosas nuevas.

Tabla

¿Cree usted que a través de los juegos puede desarrollar su creatividad creando juegos nuevos?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	72	54%
A veces	46	35%
Siempre	15	11%
TOTAL	133	100%

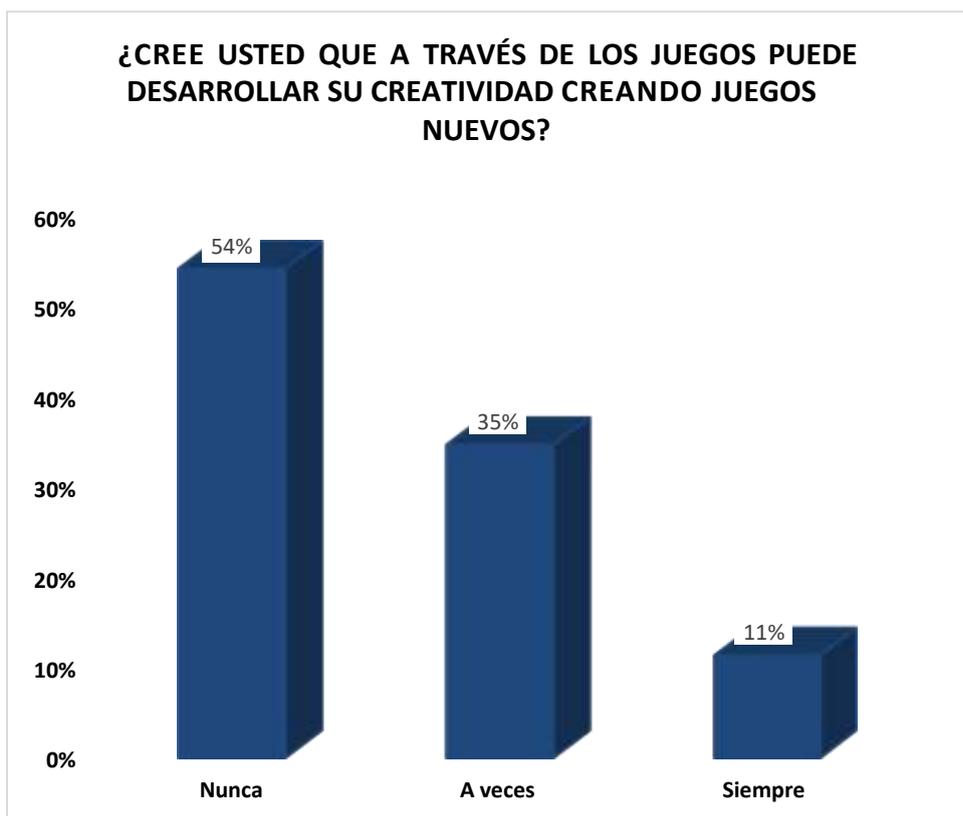


Figura 2 ¿Cree usted que a través de los juegos puede desarrollar su creatividad creando juegos nuevos?

**INTEPRETACIÓN:** Se encuestó a los 133 alumnos de la Institución Daniel Alomías Robles quienes indicaron que; el 54% nunca cree que a través de los juegos puede desarrollar su creatividad creando juegos nuevos, el 35% nunca cree que a través de los juegos puede desarrollar su creatividad creando juegos nuevos y el 11% siempre cree que a través de los juegos puede desarrollar su creatividad creando juegos nuevos.

Tabla

¿Cree usted que a través de los juegos se desarrolla efectivamente su lenguaje?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	57	43%
A veces	49	37%
Siempre	27	20%
TOTAL	133	100%

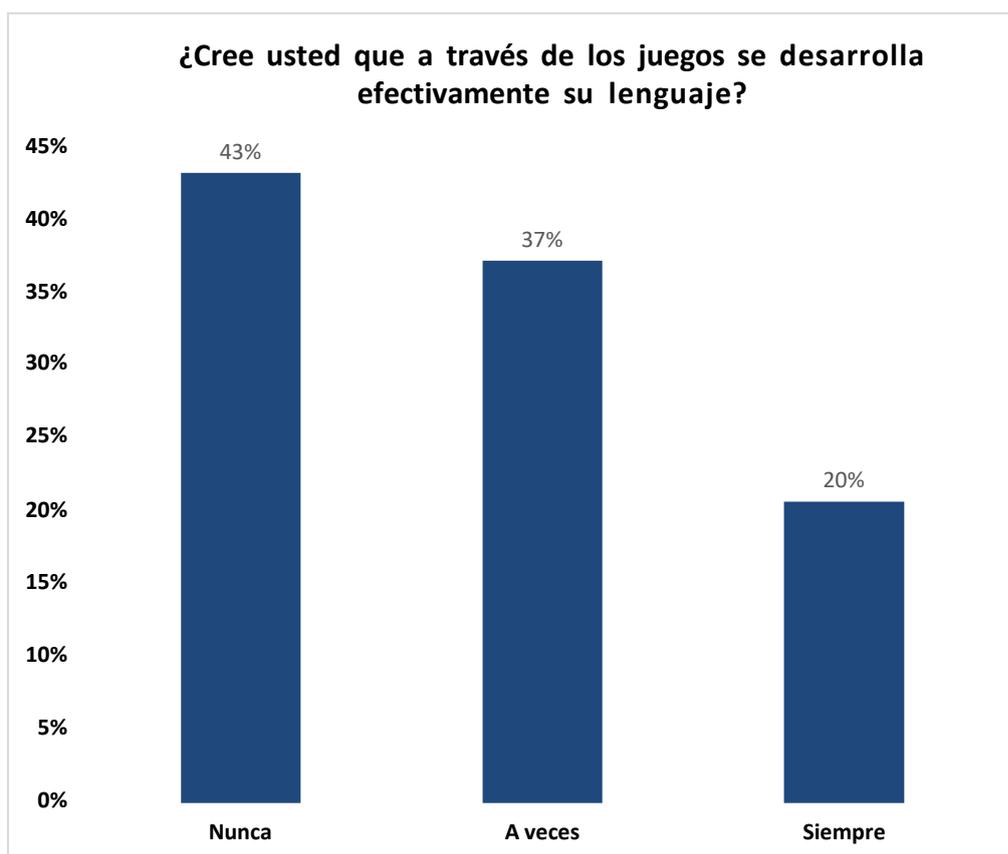


Figura 3 ¿Cree usted que a través de los juegos se desarrolla efectivamente su lenguaje?

**INTEPRETACIÓN:** Se encuestó a los 133 alumnos de la Institución Daniel Alomías Robles quienes indicaron que; el 43% nunca cree que a través de los juegos se desarrolla efectivamente su lenguaje, el 37% a veces cree que a través de los juegos se desarrolla efectivamente su lenguaje y el 20% siempre cree que a través de los juegos se desarrolla efectivamente su lenguaje.

Tabla

¿Cree usted que a través de los juegos simbólicos desarrolla su nivel intelectual?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	60	49%
A veces	42	34%
Siempre	21	17%
TOTAL	123	100%

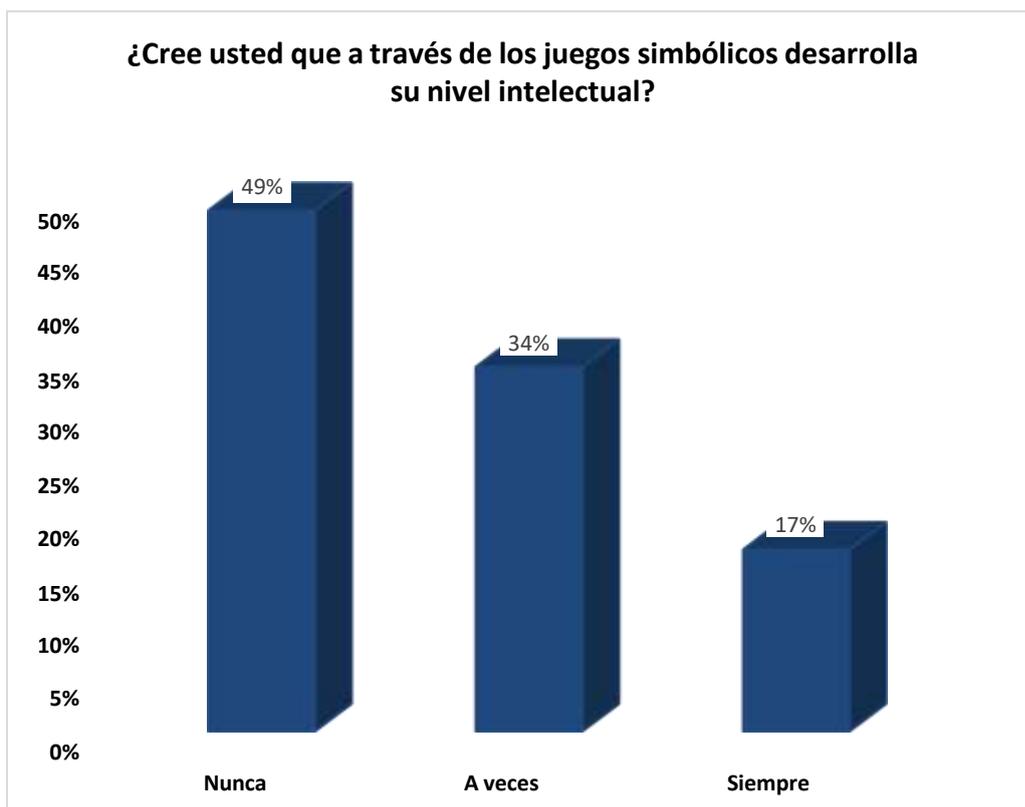


Figura 4 ¿Cree usted que a través de los juegos simbólicos desarrolla su nivel intelectual?

**INTEPRETACIÓN:** Se encuestó a los 133 alumnos de la Institución Daniel Alomías Robles quienes indicaron que; el 49% nunca cree que a través de los juegos simbólicos desarrolla su nivel intelectual, el 34% nunca cree que a través de los juegos simbólicos desarrolla su nivel intelectual y el 17% siempre cree que a través de los juegos simbólicos desarrolla su nivel intelectual.

Tabla

¿Cree usted que a través de los juegos tiene un buen desarrollo corporal?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	38	29%
A veces	56	42%
Siempre	39	29%
TOTAL	133	100%

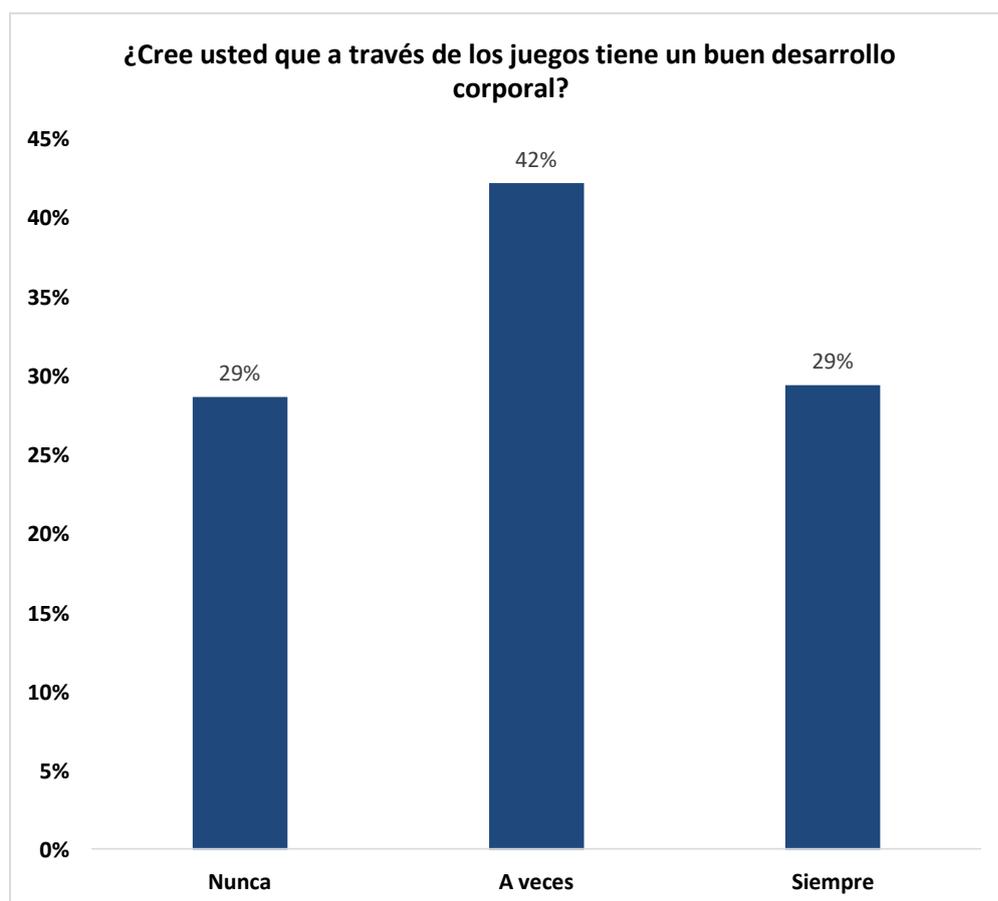


Figura 5; ¿Cree usted que a través de los juegos tiene un buen desarrollo corporal?

**INTEPRETACIÓN:** Se encuestó a los 133 alumnos de la Institución Daniel Alomías Robles quienes indicaron que; el 29% nunca cree que a través de los juegos tiene un buen desarrollo corporal, el 42% nunca cree que a través de los juegos tiene un buen desarrollo corporal y el 29% siempre cree que a través de los juegos tiene un buen desarrollo corporal.

Tabla

¿Cree usted que a través de los juegos tiene un buena coordinación motriz?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	27	20%
A veces	59	44%
Siempre	47	35%
TOTAL	133	100%

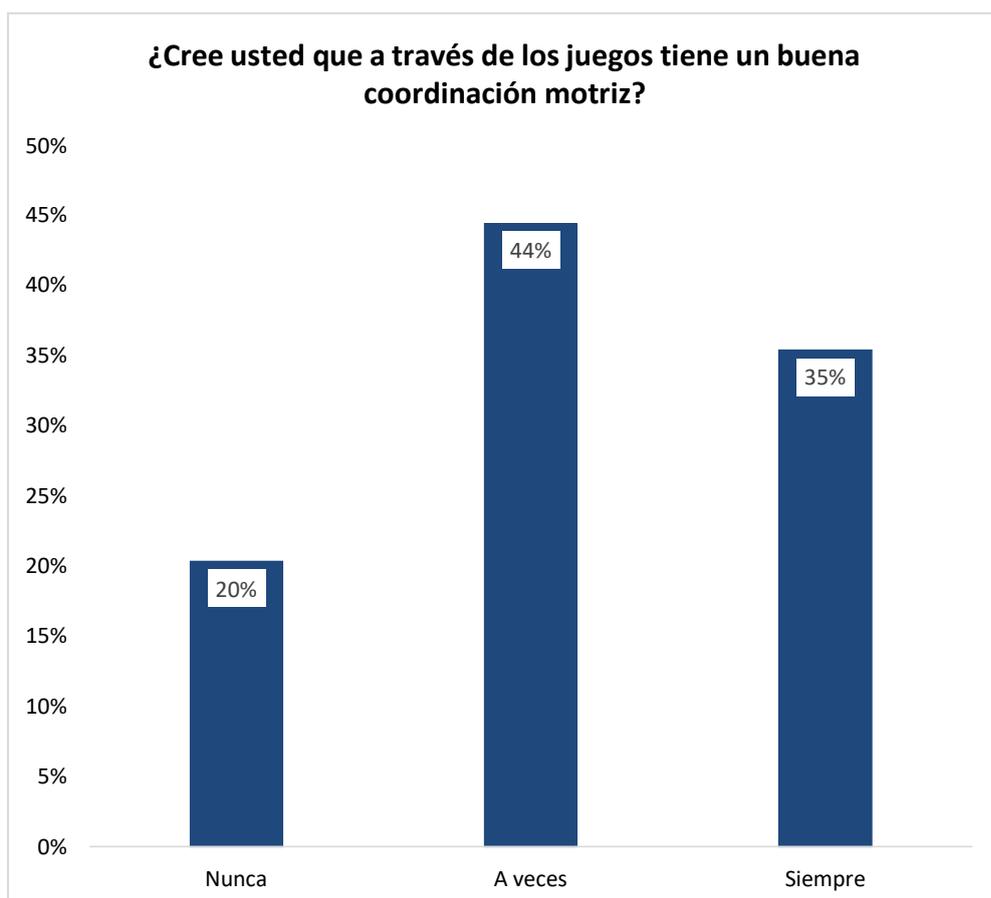


Figura 6 ¿Cree usted que a través de los juegos tiene un buena coordinación motriz?

**INTEPRETACIÓN:** Se encuestó a los 133 alumnos de la Institución Daniel Alomías Robles quienes indicaron que; el 20% nunca cree que a través de los juegos tiene un buena coordinación motriz, el 44% a veces cree que a través de los juegos tiene un buena coordinación motriz y el 35% siempre cree que a través de los juegos tiene un buena coordinación motriz.

Tabla

¿Cree usted que a través de los juegos desarrolla un buen equilibrio mental?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	67	50%
A veces	39	29%
Siempre	27	20%
TOTAL	133	100%

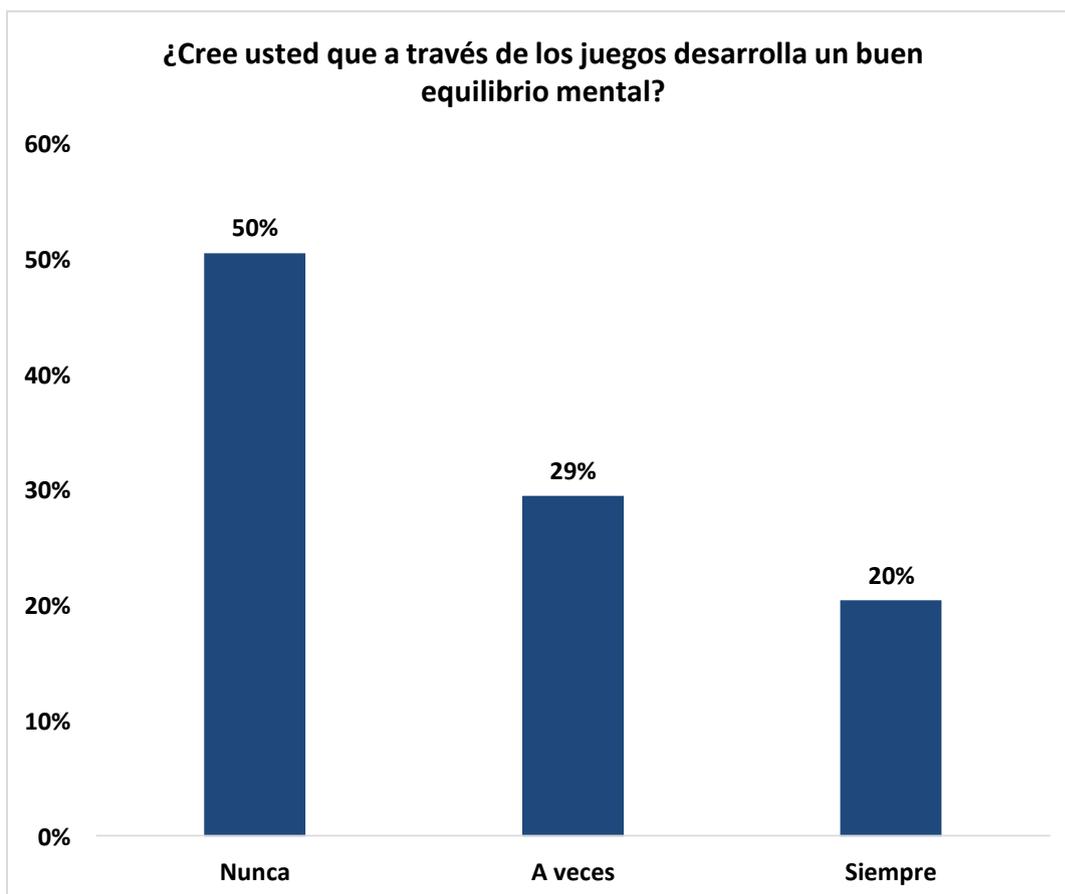


Figura 7 ¿Cree usted que a través de los juegos desarrolla un buen equilibrio mental?

**INTEPRETACIÓN:** Se encuestó a los 133 alumnos de la Institución Daniel Alomías Robles quienes indicaron que; el 50% nunca cree que a través de los juegos desarrolla un buen equilibrio mental, el 29% a veces cree que a través de los juegos desarrolla un buen equilibrio mental y el 20% siempre cree que a través de los juegos desarrolla un buen equilibrio mental.

Tabla

¿Cree usted que a través de los juegos aumenta su autoestima personal?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	67	50%
A veces	49	37%
Siempre	17	13%
TOTAL	133	100%

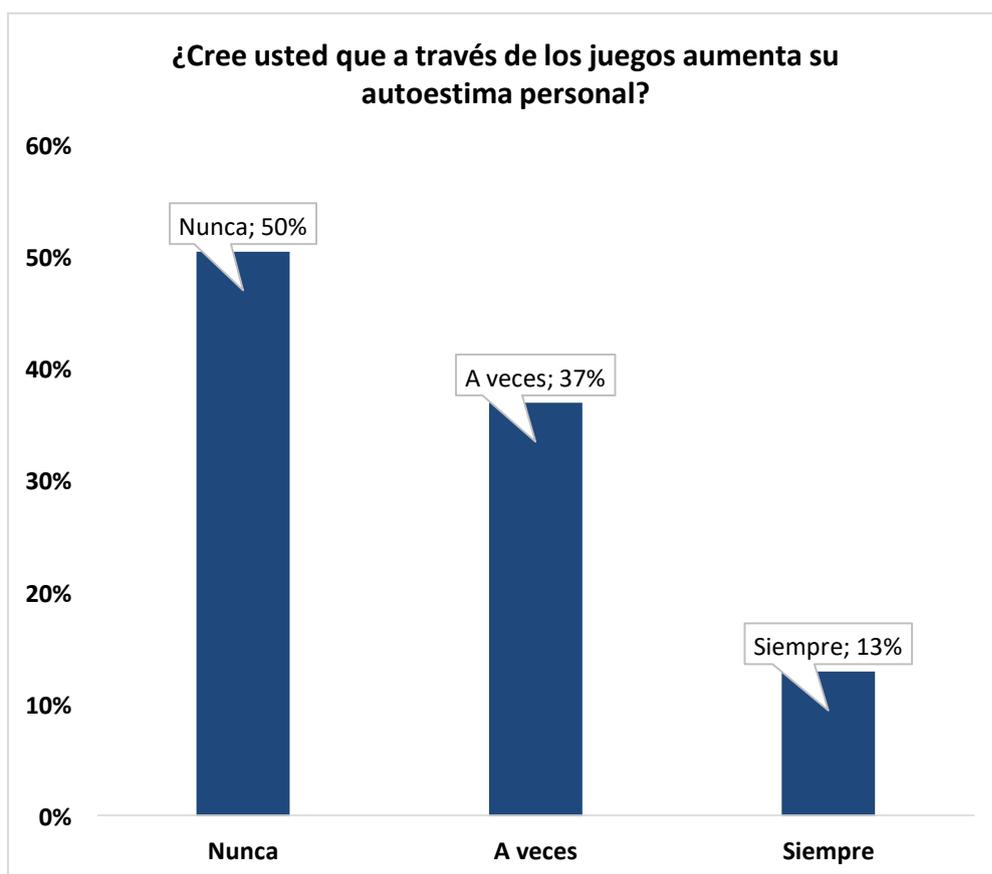


Figura 8 ¿Cree usted que a través de los juegos aumenta su autoestima personal?

**INTEPRETACIÓN:** Se encuestó a los 133 alumnos de la Institución Daniel Alomías Robles quienes indicaron que; el 50% nunca cree que a través de los juegos aumenta su autoestima personal, el 37% a veces cree que a través de los juegos aumenta su autoestima personal y el 13% siempre cree que a través de los juegos aumenta su autoestima personal.

Tabla

¿Cree usted que a través de los juegos aprende a resolver problemas?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	66	50%
A veces	40	30%
Siempre	27	20%
TOTAL	133	100%

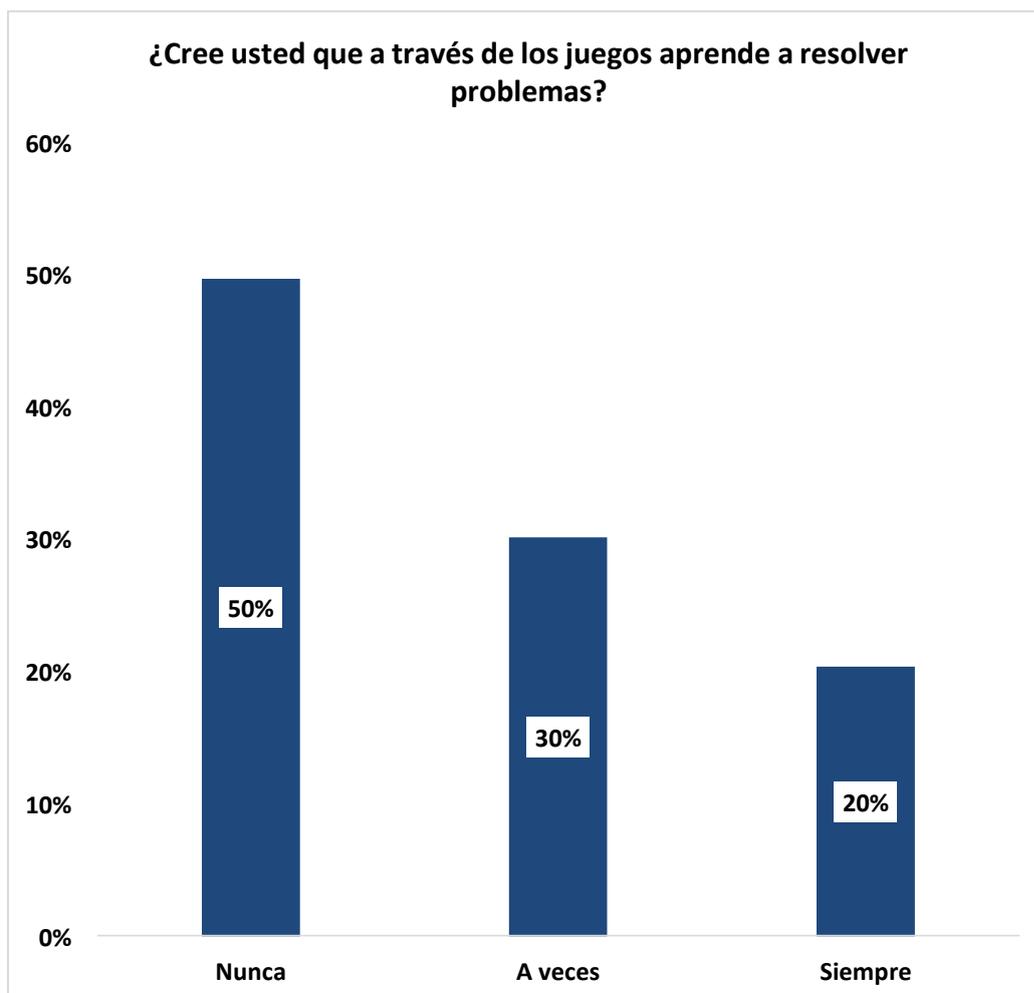


Figura 9 ¿Cree usted que a través de los juegos aprende a resolver problemas?

**INTEPRETACIÓN:** Se encuestó a los 133 alumnos de la Institución Daniel Alomías Robles quienes indicaron que; el 50% nunca cree que a través de los juegos aprende a resolver problemas, el 30% nunca cree que a través de los juegos aprende a resolver problemas y el 20% siempre cree que a través de los juegos aprende a resolver problemas.

Tabla 56

¿Cree usted que a través de los juegos desarrolla un correcto equilibrio emocional?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	54	41%
A veces	50	38%
Siempre	29	22%
TOTAL	133	100%

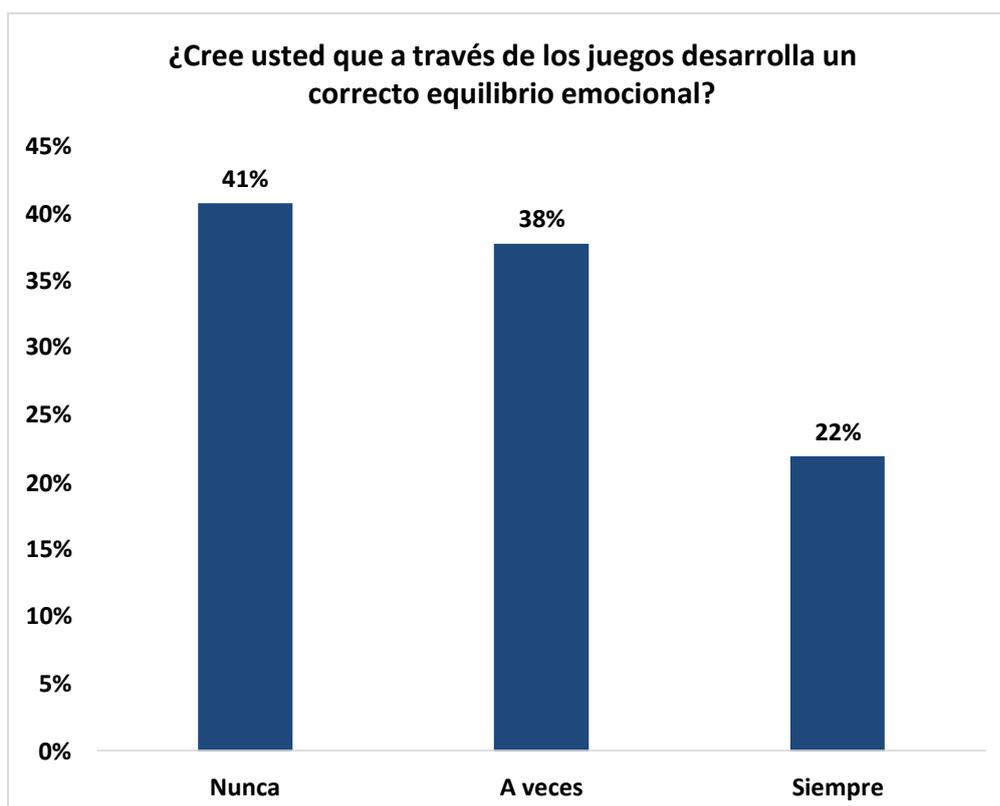


Figura 10 ¿Cree usted que a través de los juegos desarrolla un correcto equilibrio emocional?

**INTEPRETACIÓN:** Se encuestó a los 133 alumnos de la Institución Daniel Alomías Robles quienes indicaron que; el 41% nunca cree que a través de los juegos desarrolla un correcto equilibrio emocional, el 38% a veces cree que a través de los juegos desarrolla un correcto equilibrio emocional y el 22% siempre cree que a través de los juegos desarrolla un correcto equilibrio emocional.

Tabla 57

¿Cree usted que a través de los juegos aprende las normas de convivencia?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	24	18%
A veces	48	36%
Siempre	61	46%
TOTAL	133	100%

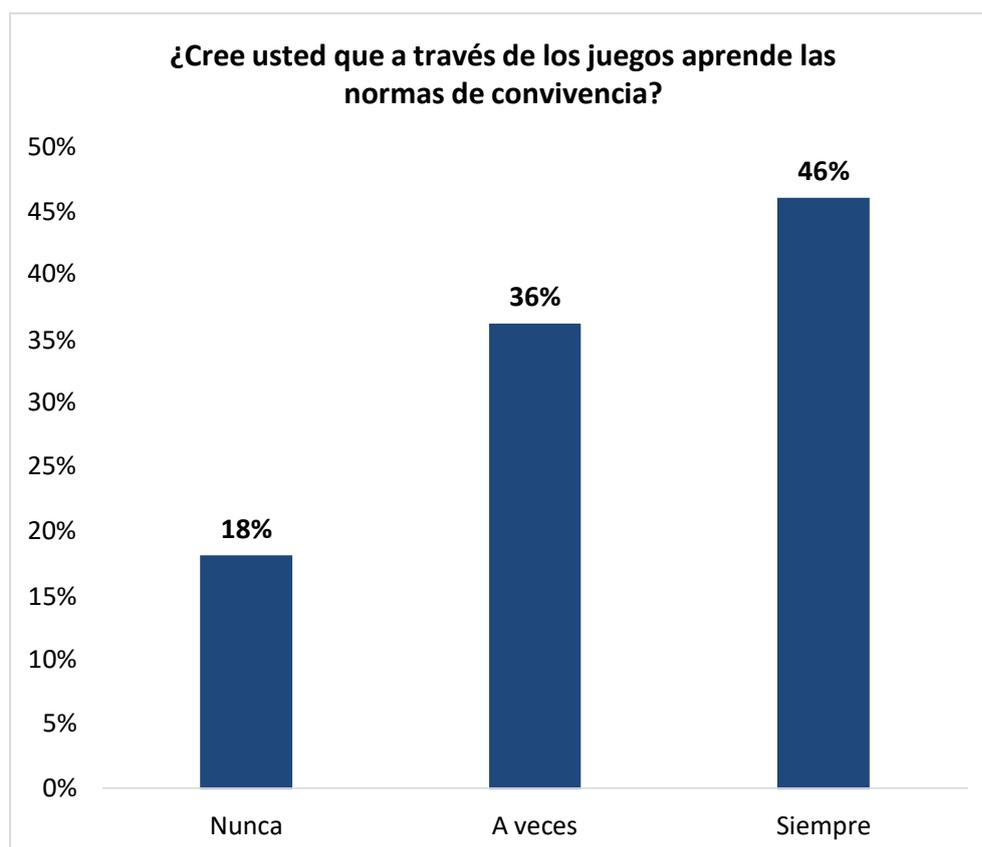


Figura 11 ¿Cree usted que a través de los juegos aprende las normas de convivencia?

**INTEPRETACIÓN:** Se encuestó a los 133 alumnos de la Institución Daniel Alomías Robles quienes indicaron que; el 18% nunca cree que a través de los juegos aprende las normas de convivencia, el 36% a veces cree que a través de los juegos aprende las normas de convivencia y el 46% siempre cree que a través de los juegos aprende las normas de convivencia.

Tabla 58

¿Cree usted que a través de los juegos aprende las costumbres de sus compañeros?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	37	28%
A veces	56	42%
Siempre	40	30%
TOTAL	133	100%

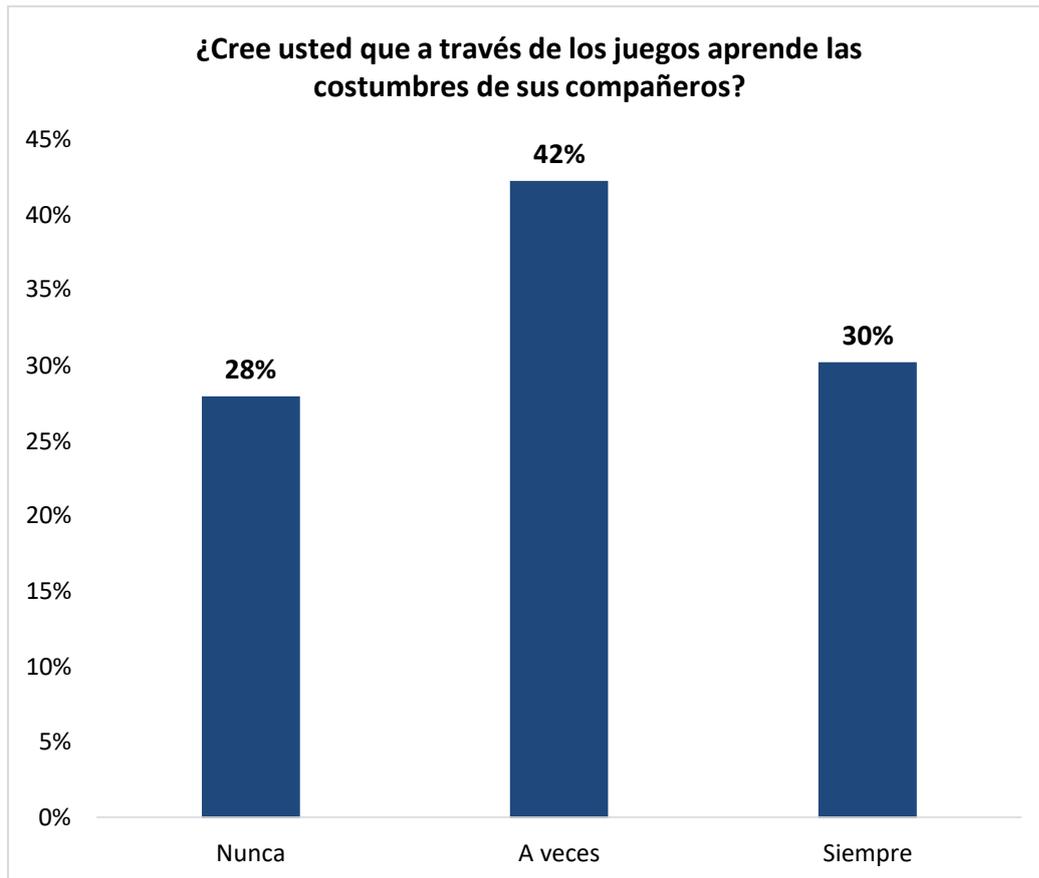


Figura 12 ¿Cree usted que a través de los juegos aprende las costumbres de sus compañeros?

**INTEPRETACIÓN:** Se encuestó a los 133 alumnos de la Institución Daniel Alomías Robles quienes indicaron que; el 28% nunca cree que a través de los juegos aprende las costumbres de sus compañeros, el 42% nunca cree que a través de los juegos aprende las costumbres de sus compañeros y el 30% siempre cree que a través de los juegos aprende las costumbres de sus compañeros.

Tabla 59

¿Cree usted que a través de los juegos aprende los valores?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	61	46%
A veces	43	32%
Siempre	29	22%
TOTAL	133	100%

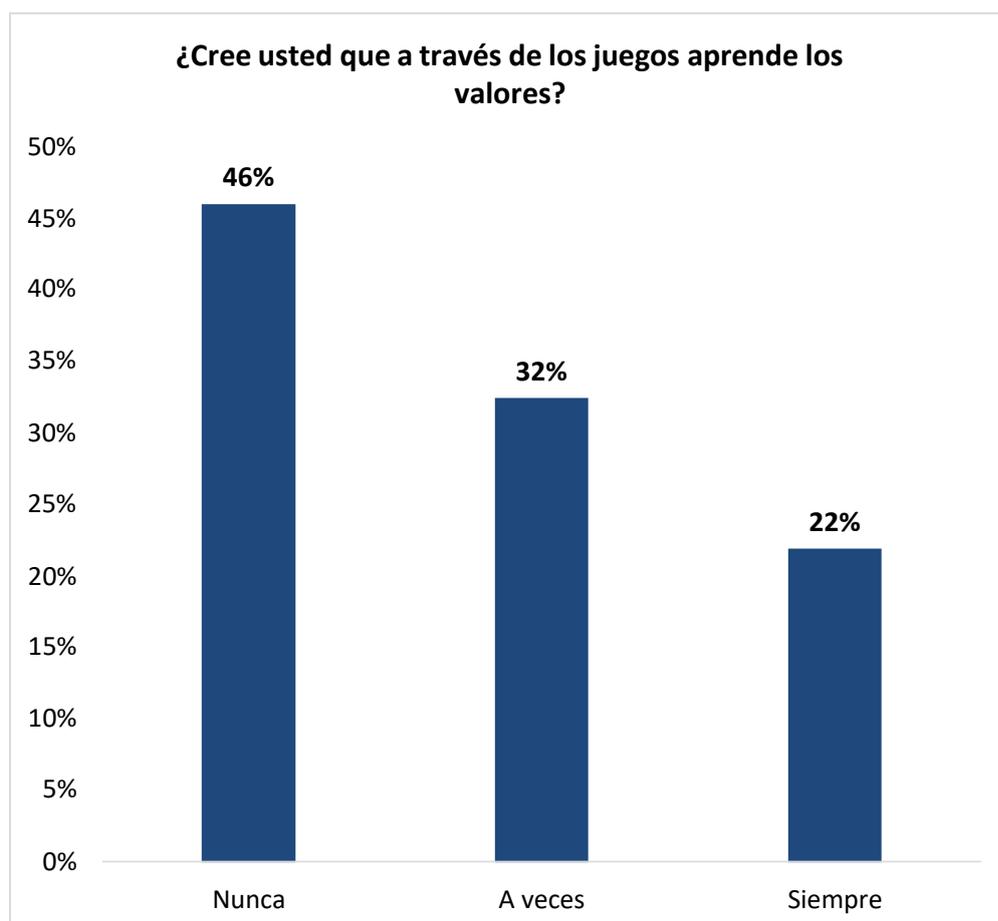


Figura 13 ¿Cree usted que a través de los juegos aprende los valores?

**INTEPRETACIÓN:** Se encuestó a los 133 alumnos de la Institución Daniel Alomías Robles quienes indicaron que; el 46% nunca cree que a través de los juegos aprende los valores, el 32% a veces cree que a través de los juegos aprende los valores y el 22% siempre cree que a través de los juegos aprende los valores.

Tabla 60

¿Cree usted que a través de los juegos desarrolla la interacción con sus compañeros?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	57	43%
A veces	60	45%
Siempre	16	12%
TOTAL	133	100%

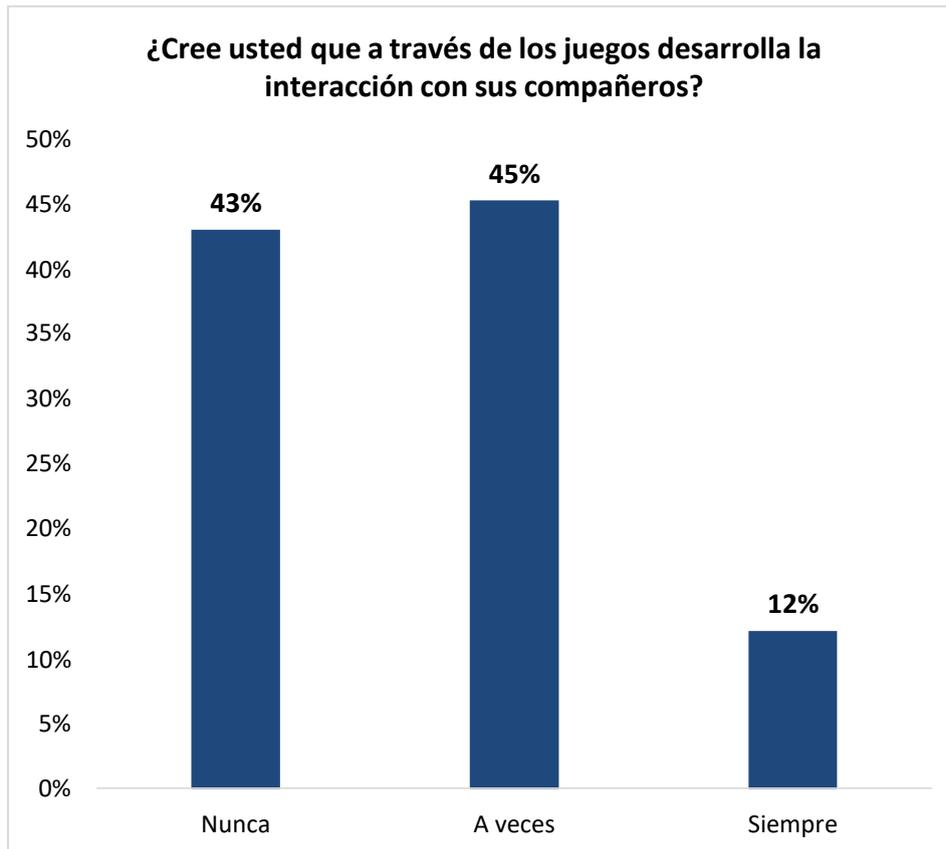


Figura 14 ¿Cree usted que a través de los juegos desarrolla la interacción con sus compañeros?

**INTEPRETACIÓN:** Se encuestó a los 133 alumnos de la Institución Daniel Alomías Robles quienes indicaron que; el 43% nunca cree que a través de los juegos desarrolla la interacción con sus compañeros, el 45% a veces cree que a través de los juegos desarrolla la interacción con sus compañeros y el 12% siempre cree que a través de los juegos desarrolla la interacción con sus compañeros.

Tabla 61

¿Cree usted que a través de los juegos aprende a comunicarse eficientemente?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	28	21%
A veces	46	35%
Siempre	59	44%
TOTAL	133	100%

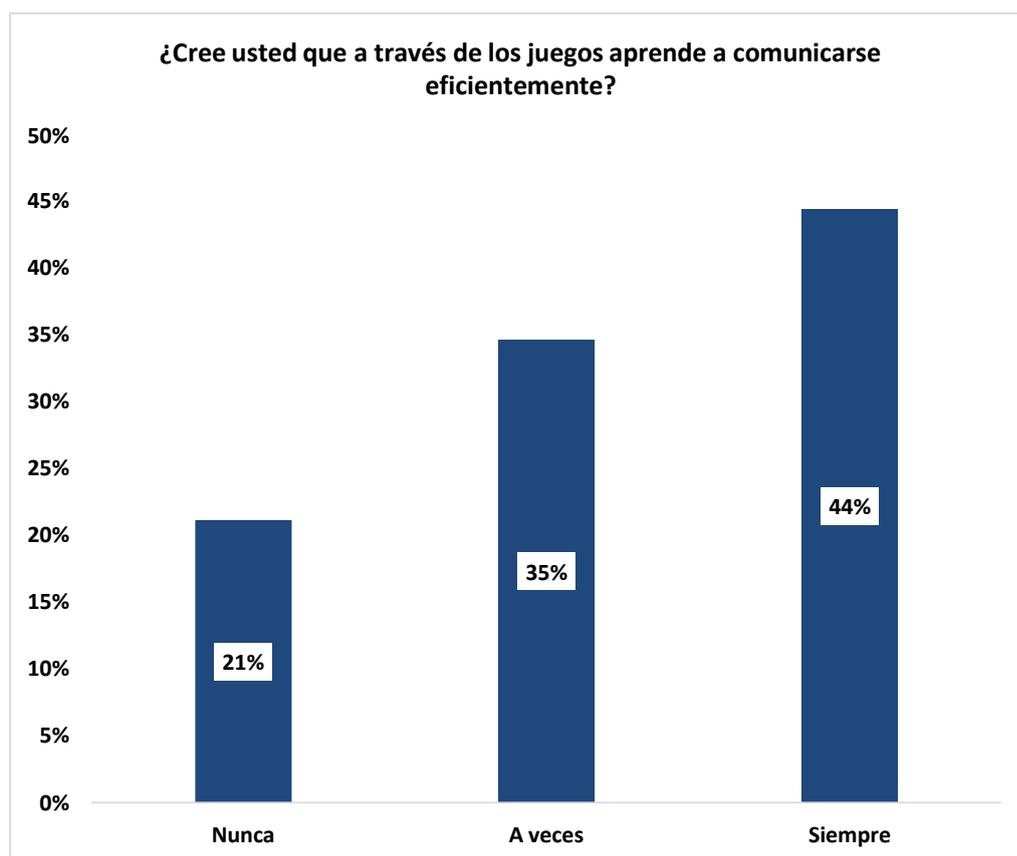


Figura 15 ¿Cree usted que a través de los juegos aprende a comunicarse eficientemente?

**INTEPRETACIÓN:** Se encuestó a los 133 alumnos de la Institución Daniel Alomías Robles quienes indicaron que; el 21% nunca cree que a través de los juegos aprende a comunicarse eficientemente, el 35% a veces cree que a través de los juegos aprende a comunicarse eficientemente y el 44% siempre cree que a través de los juegos aprende a comunicarse eficientemente.

Tabla 62

¿Cree usted que a través de los juegos presta la atención adecuada a los demás?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	47	35%
A veces	59	44%
Siempre	27	20%
TOTAL	133	100%

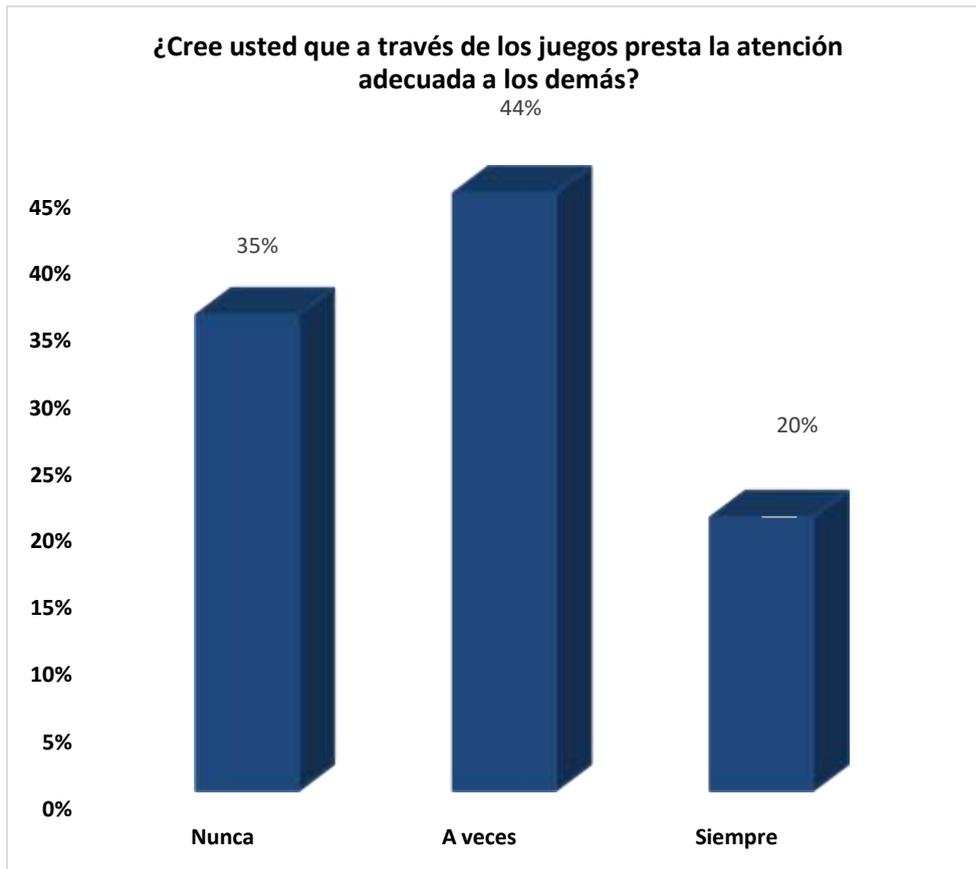


Figura 16 ¿Cree usted que a través de los juegos presta la atención adecuada a los demás?

**INTEPRETACIÓN:** Se encuestó a los 133 alumnos de la Institución Daniel Alomías Robles quienes indicaron que; el 35% nunca cree que a través de los juegos presta la atención adecuada a los demás, el 44% a veces cree que a través de los juegos presta la atención adecuada a los demás y el 20% siempre cree que a través de los juegos presta la atención adecuada a los demás.

Tabla 63

¿Cree usted que a través de los juegos aprende a transmitir los valores morales?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	18	14%
A veces	37	28%
Siempre	78	59%
TOTAL	133	100%

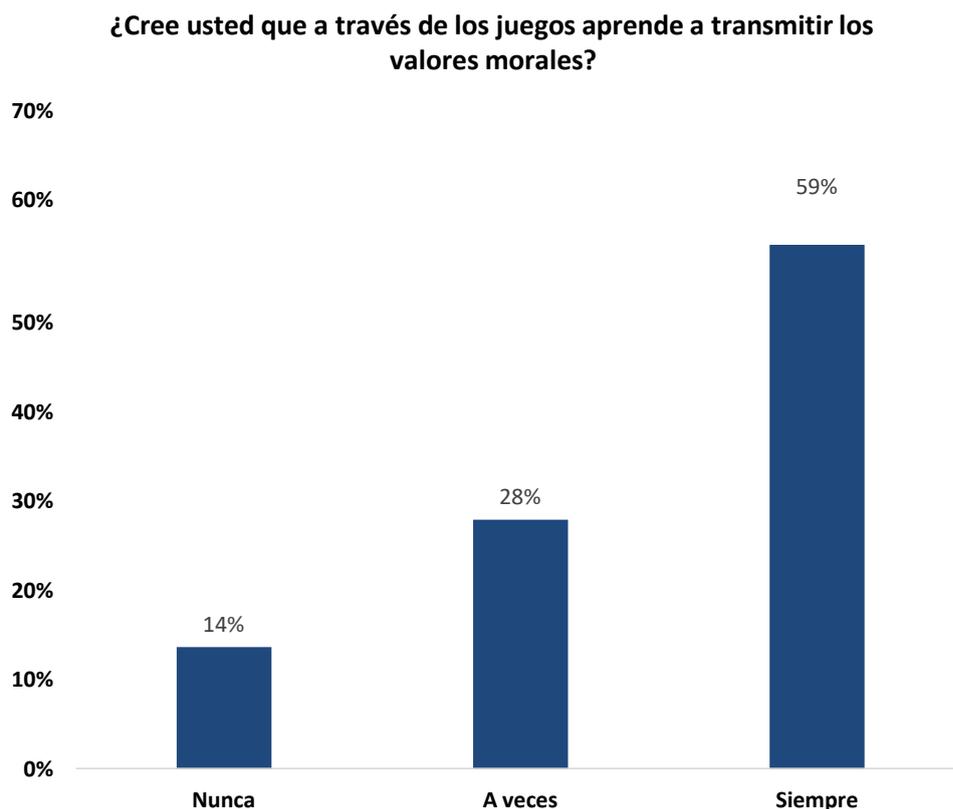


Figura 17: ¿Cree usted que a través de los juegos aprende a transmitir los valores morales?

**INTEPRETACIÓN:** Se encuestó a los 133 alumnos de la Institución Daniel Alomías Robles quienes indicaron que; el 14% nunca cree que a través de los juegos aprende a transmitir los valores morales, el 28% a veces cree que a través de los juegos aprende a transmitir los valores morales y el 59% siempre cree que a través de los juegos aprende a transmitir los valores morales.

Tabla 64

¿Cree usted que a través de los juegos desarrolla la cognición?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	57	43%
A veces	49	37%
Siempre	27	20%
TOTAL	133	100%

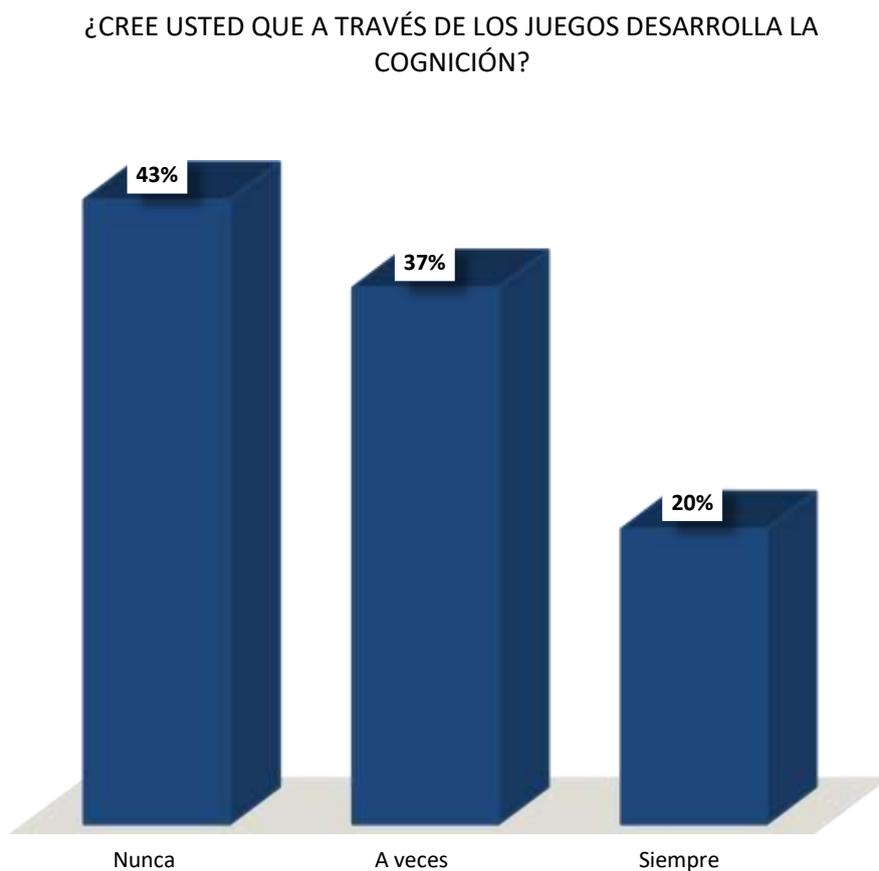


Figura 18 ¿Cree usted que a través de los juegos desarrolla la cognición?

**INTEPRETACIÓN:** Se encuestó a los 133 alumnos de la Institución Daniel Alomías Robles quienes indicaron que; el 43% nunca cree que a través de los juegos desarrolla la cognición, el 37% a veces cree que a través de los juegos desarrolla la cognición y el 20% siempre cree que a través de los juegos desarrolla la cognición.

Tabla 65

¿Cree usted que a través de los juegos desarrolla sus emociones?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	38	29%
A veces	42	32%
Siempre	53	40%
TOTAL	133	100%

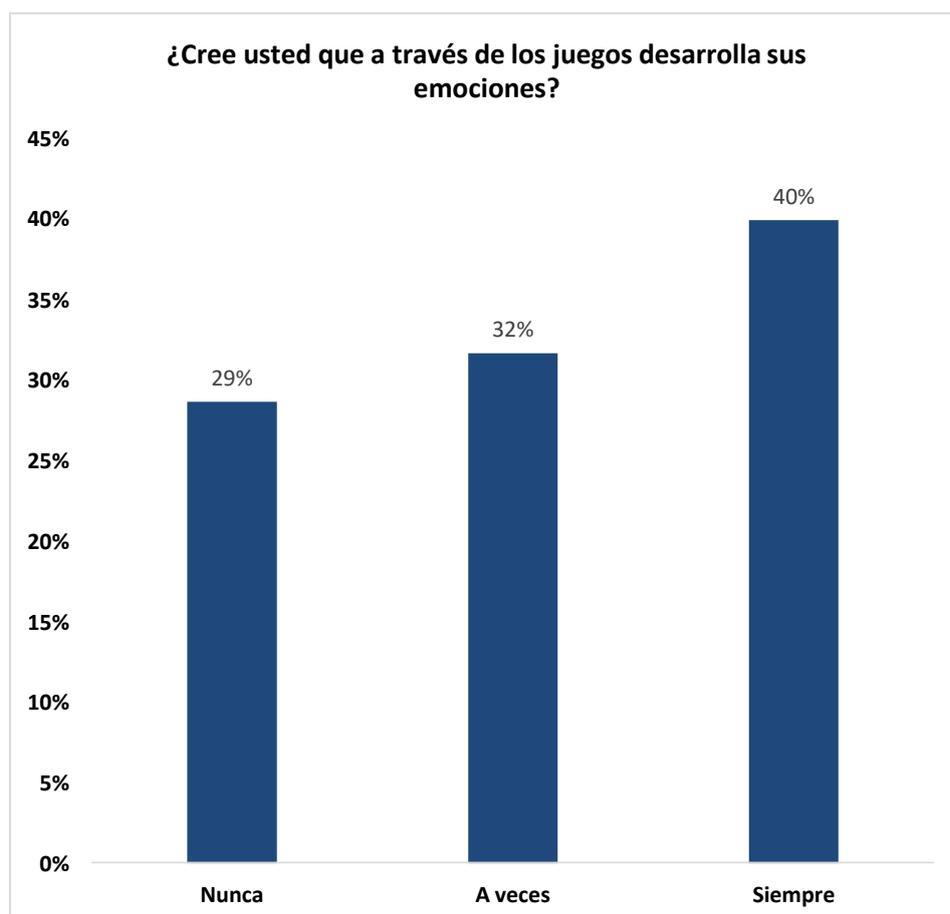


Figura 19 ¿Cree usted que a través de los juegos desarrolla sus emociones?

**INTEPRETACIÓN:** Se encuestó a los 133 alumnos de la Institución Daniel Alomías Robles quienes indicaron que; el 29% nunca cree que a través de los juegos desarrolla sus emociones, el 32% a veces cree que a través de los juegos desarrolla sus emociones y el 40% siempre cree que a través de los juegos desarrolla sus emociones.

Tabla 66

¿Cree usted que a través de los juegos se lucha con el egocentrismo de algunos compañeros?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	23	17%
A veces	37	28%
Siempre	73	55%
TOTAL	133	100%

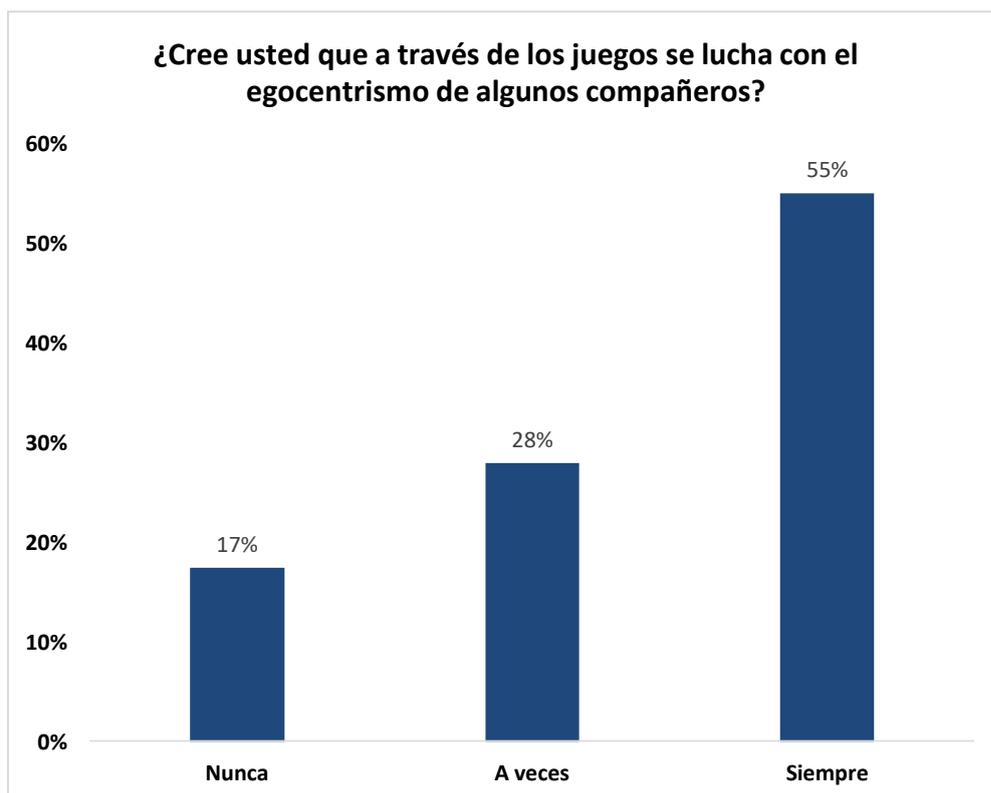


Figura 20 ¿Cree usted que a través de los juegos se lucha con el egocentrismo de algunos compañeros?

**INTEPRETACIÓN:** Se encuestó a los 133 alumnos de la Institución Daniel Alomías Robles quienes indicaron que; el 17% nunca cree que a través de los juegos se lucha con el egocentrismo de algunos compañeros, el 28% a veces cree que a través de los juegos se lucha con el egocentrismo de algunos compañeros y el 55% siempre cree que a través de los juegos se lucha con el egocentrismo de algunos compañeros.

Tabla 67

¿Cree usted que a través de los juegos puede formular normas nuevas dentro del salón?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	37	28%
A veces	52	39%
Siempre	44	33%
TOTAL	133	100%

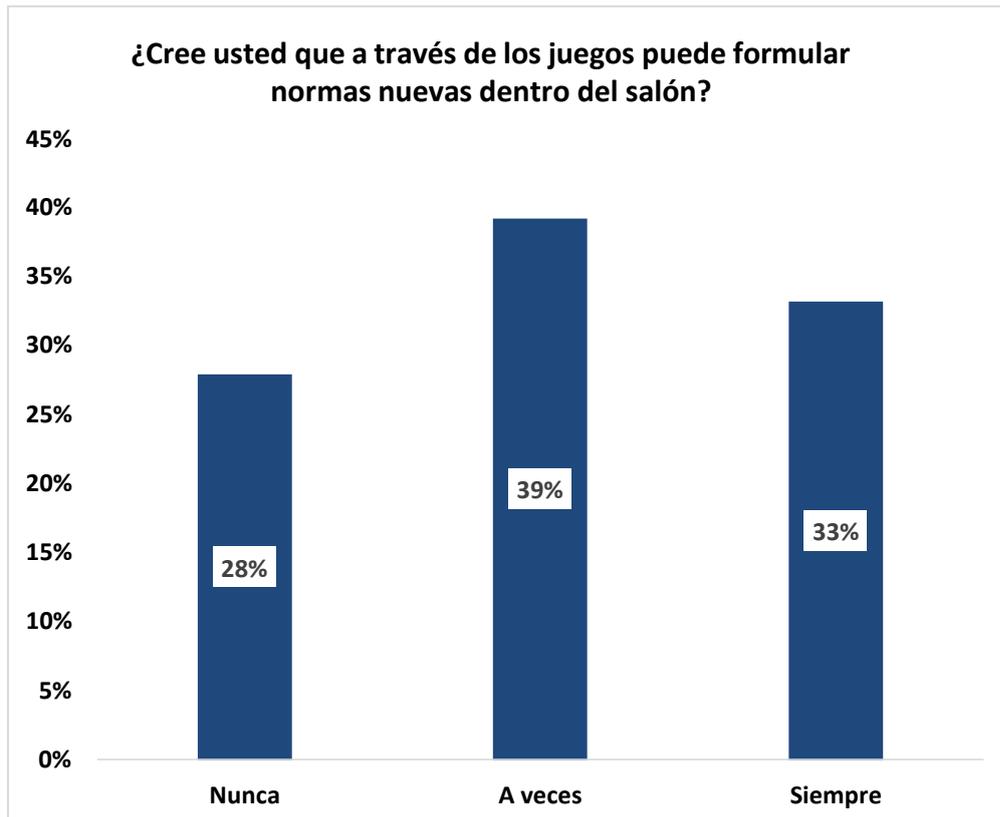


Figura 21 ¿Cree usted que a través de los juegos puede formular normas nuevas dentro del salón?

**INTEPRETACIÓN:** Se encuestó a los 133 alumnos de la Institución Daniel Alomías Robles quienes indicaron que; el 28% nunca cree que a través de los juegos puede formular normas nuevas dentro del salón, el 39% a veces cree que a través de los juegos puede formular normas nuevas dentro del salón y el 33% siempre cree que a través de los juegos puede formular normas nuevas dentro del salón.

Tabla 68

¿Cree usted que a través de los juegos puede formular proyectos nuevas dentro del salón?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	38	29%
A veces	52	39%
Siempre	43	32%
TOTAL	133	100%

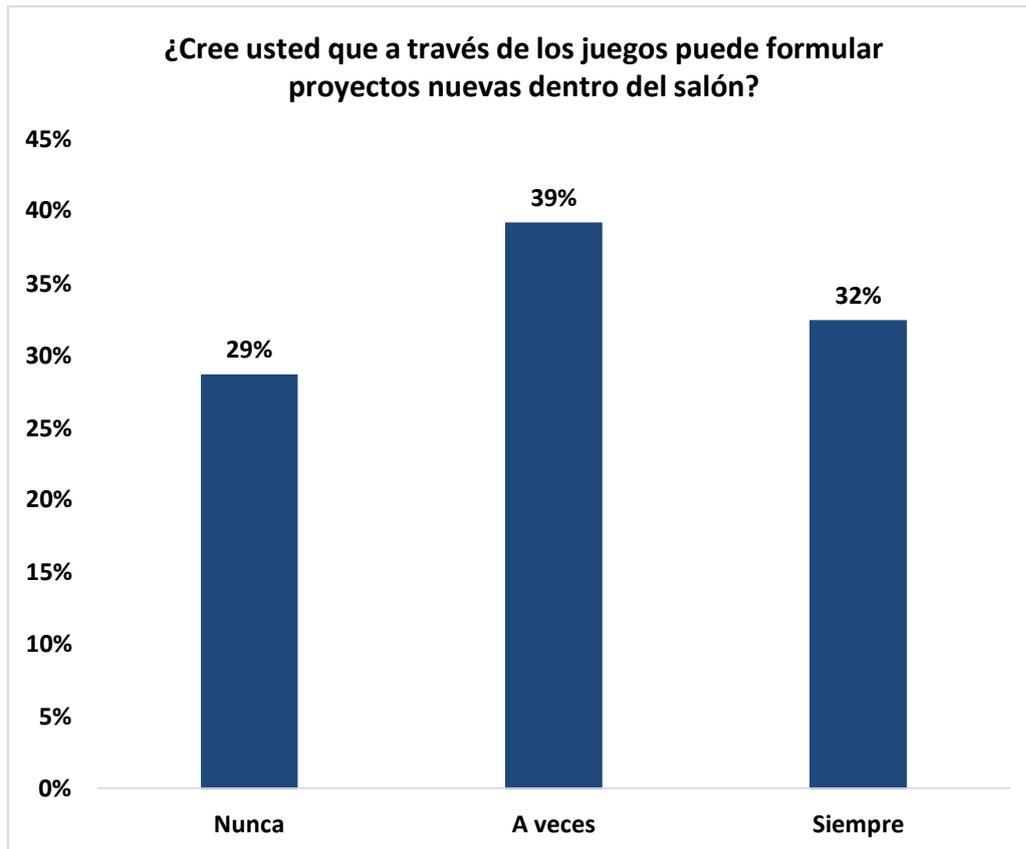


Figura 22 ¿Cree usted que a través de los juegos puede formular proyectos nuevas dentro del salón?

**INTEPRETACIÓN:** Se encuestó a los 133 alumnos de la Institución Daniel Alomías Robles quienes indicaron que; el 29% nunca cree que a través de los juegos puede formular proyectos nuevas dentro del salón, el 39% nunca cree que a través de los juegos puede formular proyectos nuevas dentro del salón y el 32% siempre cree que a través de los juegos puede formular proyectos nuevas dentro del salón.

Tabla 69

¿Cree usted que a través de los juegos puede formular criterios de valor social dentro del salón?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	16	12%
A veces	24	18%
Siempre	93	70%
TOTAL	133	100%

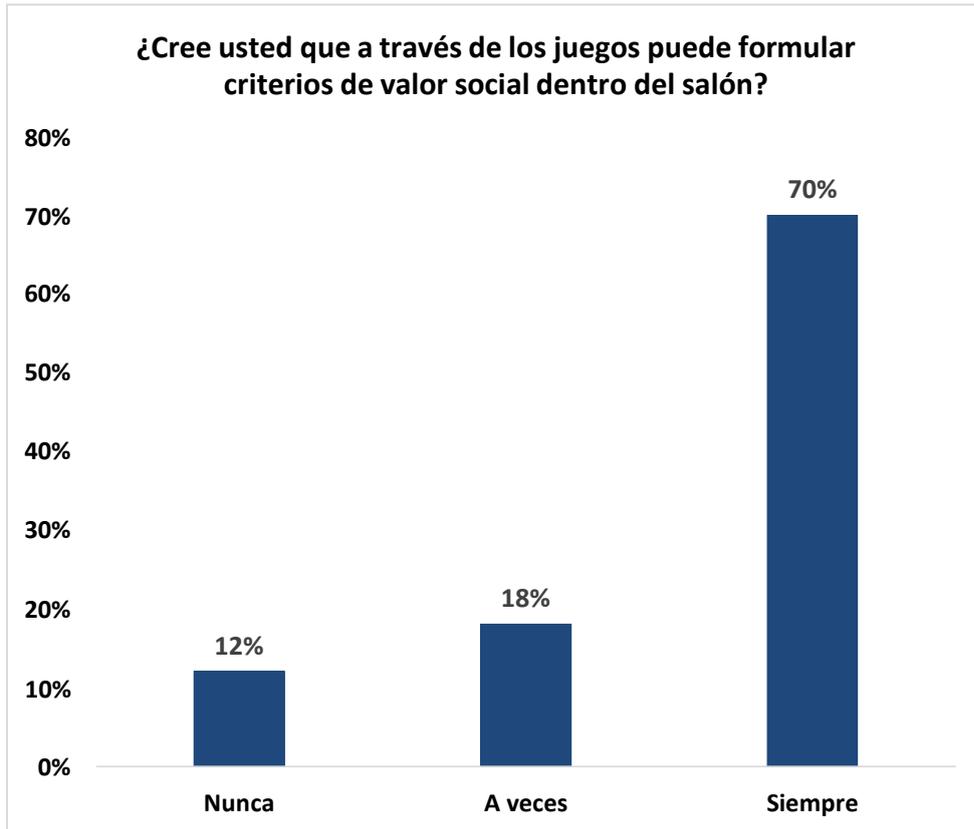


Figura 23 ¿Cree usted que a través de los juegos puede formular criterios de valor social dentro del salón?

**INTEPRETACIÓN:** Se encuestó a los 133 alumnos de la Institución Daniel Alomías Robles quienes indicaron que; el 12% nunca cree que a través de los juegos puede formular criterios de valor social dentro del salón, el 18% a veces cree que a través de los juegos puede formular criterios de valor social dentro del salón y el 70% siempre cree que a través de los juegos puede formular criterios de valor social dentro del salón.

# CAPÍTULO V: DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

## 5. 1. DISCUSIÓN

En cuanto a los resultados que se han obtenido se afirma que El juego se relaciona con la transmisión de los valores morales a los estudiantes de la Institución Daniel Alomías Robles, Huacaybamba, Huánuco, 2023.

Estos resultados tienen relación con Chambilla y Sotomayor (2023) en su tesis titulada “*Valores morales y la interacción escolar en niños de la I.E.I. Madre de Calcuta, 2023*”, concluye que: El producto generado a través del estudio de la relación por medio de Spearman, que da un valor de 0,742, insinúa una correlación positiva y importantes entre las cifras de la moral y la interrelación en los menores de la I.E.I. Madre Teresa de Calcuta. En efecto, supone que cuando los infantes mejoran sus costumbres morales, además aumentan su vínculo dentro del ámbito educativo. Este resultado es importante debido a que el valor p hallado fue de 0,001, que significa que la posibilidad de que esta correlación se deba a la casualidad es muy baja. De modo que, se puede llegar a la conclusión de que los principios éticos tienen una influencia positiva y significativamente en el vínculo entre los niños de esecolegio (p. 78). Además se relaciona con Romero (2023) en su tesis titulada “*Valoresmorales y el juego libre de los niños de la I.E.I. N° 658 Fe y Alegría – Huacho, durante el año escolar 2022*”, concluye que: El dato final nos posibilita corroborar la hipótesis general, esto es, que, las características de la moralidad están significativamente asociadas con la libertad de juego de los infantes de la I.E.I. N° 658 Fe y Alegría (p. 62).

## 5. 2. CONCLUSIONES

**Primera:** Se concluye que los juegos se relacionan con los valores morales de los alumnos de la institución que se tiene en investigación teniendo como resultados que cuando se practican los juegos también se pueden desarrollar los valores morales.

**Segunda:** Se concluye que a través de los juegos se tiene un desarrollo intelectual bajo por parte de los alumnos de la institución que se tiene en estudio, teniendo como consecuencia poca investigación, poca creatividad y poco lenguaje desarrollado para las distintas edades.

**Tercera:** Se concluye que a través de los juegos se tiene un desarrollo psicomotor bajo por lo que no tienen un adecuado desarrollo de su esquema corporal y su coordinación motriz de cada uno de los alumnos.

**Cuarta:** Se concluye que a través de los juegos se tiene un desarrollo afectivo bajo teniendo como consecuencia que no se tenga un equilibrio mental, baja autoestima, no resuelve problemas y su equilibrio emocional no existe.

**Quinta:** Se concluye que a través de los juegos se tiene un desarrollo social bajo por lo que se tiene deficiencias y bajo nivel en las normas de convivencia, desconocimiento de costumbres, falta de valores y poca interacción social entre los distintos componentes.

### 5. 3. RECOMENDACIONES

**Primera:** En relación a la posición de las educadoras, es fundamental que cada una de ellas y otras en colaboración con otras, deban empezar por definir los objetivos, la programación, la categorización de actividades, la motivación de nuevos tópicos, la aplicación, la consolidación y el aprendizaje de normas, entre otras, cuyo objetivo fundamental en la educación inicial es una formación completa que les asistirá a delinear su figura y desarrollar sus habilidades para participar en la edificación de la sociedad.

**Segunda:** Los educadores institucionales no deben limitarse a adherirse estrictamente a los planes curriculares, sino que deben centrarse en encontrar medios y estrategias innovadores que sean relevantes para las experiencias, hábitos y expectativas de los niños para promover mejor su crecimiento. El desarrollo se facilita a través del aprendizaje de valores humanos y éticos, que son la base fundamental de una formación integral.

**Tercera:** En el momento en que se tiene en consideración que los infantes y niñas de la institución están íntimamente familiarizados con las actividades dinámicas entre compañeros respecto a la creación de juegos, es necesario sacar partido de esta etapa para reorientar los juegos, que incentiven a los niños a la formación de valor, de esta manera se producirá un pensamiento constructivo, y por lo tanto la información que se recibe será de utilidad para la vida posterior que tienen como individuos sociales plenos y educados de manera integral

# CAPÍTULO V: FUENTES DE INFORMACIÓN

## 6. 1. Fuentes Bibliográficas

Castillo, L. (2022). el juego como competencia didáctica para la enseñanza de valores morales en niños y niñas de inicial en Otavalo. *Posgrado*. Universidad Técnica del Norte, Ibarra, Ecuador.

Castro, J. (10 de 2018). *El juego*. Obtenido de [https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego\\_infantil\\_libroalumno\\_unidad1muestra.pdf](https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego_infantil_libroalumno_unidad1muestra.pdf)

Chambilla, J., & Sotomayor, Y. (2023). valores morales y la interacción escolar en niños de la I.E.I. Madre de Calcuta, 2023. *Pregrado*. Universidad José Carlos Mariategui, Moquegua, Perú.

Etecé, E. E. (02 de 02 de 2022). *Juego*. Obtenido de <https://concepto.de/juego/> Etecé,

E. E. (17 de 05 de 2024). *Juego*. Obtenido de <https://humanidades.com/juego/>

Etecé, E. e. (12 de 04 de 2024). *Valores morales*. Obtenido de <https://concepto.de/valores-morales/>

Graus, J. (2023). *Qué es el Juego*. Obtenido de <https://www.significados.com/juego/>

Huaman, K. (2021). La educación en valores morales en las actividades de la plataforma Aprendo en Casa para cuarto grado de primaria. *Pregrado*. Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, Perú.

Julian, P. P. (23 de 11 de 2022). *Valores morales - Qué son, definición y concepto*. Obtenido de <https://definicion.de/valores-morales/>

- Londoño, L. (2021). Formación en valores morales en estudiantes de posgrado por medio de juegos. *Pregrado*. Universidad Nacional de Colombia, Medellín, Colombia.
- Mamani, Z. (2021). los juegos dinámicos y el fortalecimiento de los valores morales en niños de inicial, Ciudad de la Paz. *Pregrado*. Universidad Mayor de San Andrés, La Paz, Bolivia.
- Miaraval, D., & Ramos, R. (2020). los juegos dramáticos para promover la practica de valores morales en los estudiantes de sexto grado, Huanuco - 2019. *Pregrado*. Universidad Nacional Hermilio Valdizán, Huanuco, Perú.
- Morales, O. (2019). influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo del valor de respeto en los niños de la Institucion N° 33 - Ica. *Pregrado*. Universidad Nacional de Huancavelica, Huancavelica, Perú.
- Padilla, J. (07 de 04 de 2022). *¿Qué son los valores morales?* Obtenido de <https://lamenteesmaravillosa.com/valores-morales/>
- Perez, J., & Merino, M. (05 de 07 de 2021). *uego - Qué es, definición, tipos y en la literatura*. Obtenido de <https://definicion.de/juego/>
- Romero, H. (2023). Valores morales y el juego libre de los niños de la I.E.I. N° 658 Fe y Alegría – Huacho, durante el año escolar 2022. *Pregrado*. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, Huacho, Perú.
- Sanarai, E. E. (26 de 06 de 2023). *Los 8 valores morales más importantes para tu crecimiento personal*. Obtenido de <https://www.sanarai.com/blog/los-8-valores-morales-mas-importantes-para-tu-crecimiento-personal>

Soca, J., & Lopez, G. (2021). *Valores morales, humanos y socio-culturales*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5862/586269368007/html/#:~:text=Valores%20morales%3A%20conjunto%20de%20normas,lo%20justo%20y%20lo%20injusto.>

# **ANEXOS**





## ENCUESTA

A NIÑOS DE LA INSTITUCION DANIEL ALOMÍAS ROBLES, HUACAYBAMBA,  
HUANUCO.

### INSTRUCCIÓN

Para el efecto solicito su pleno apoyo respondiendo a las siguientes preguntas.

**1=Nunca; 2=A veces; 3=Siempre**

<b>JUEGOS</b>				
<b>I. Desarrollo intelectual</b>		<b>Calificación</b>		
		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
1.	¿Cree usted que a través de los juegos puede investigar cosas nuevas?			
2.	¿Cree usted que a través de los juegos puede desarrollar su creatividad creando juegos nuevos?			
3.	¿Cree usted que a través de los juegos se desarrolla efectivamente su lenguaje?			
4.	¿Cree usted que a través de los juegos simbólicos desarrolla su nivel intelectual?			
<b>II. Desarrollo psicomotor</b>		<b>Calificación</b>		
		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
5.	¿Cree usted que a través de los juegos tiene un buen desarrollo corporal?			
6.	¿Cree usted que a través de los juegos tiene un buena coordinación motriz?			

<b>III. Desarrollo afectivo</b>		<b>Calificación</b>		
		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
7.	¿Cree usted que a través de los juegos desarrolla un buen equilibrio mental?			
8.	¿Cree usted que a través de los juegos aumenta su autoestima personal?			
9.	¿Cree usted que a través de los juegos aprende a resolver problemas?			
10.	¿Cree usted que a través de los juegos desarrolla un correcto equilibrio emocional?			
<b>IV. Desarrollo social</b>		<b>Calificación</b>		
		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
11.	¿Cree usted que a través de los juegos aprende las normas de convivencia?			
12.	¿Cree usted que a través de los juegos aprende las costumbres de sus compañeros?			
13.	¿Cree usted que a través de los juegos aprende los valores?			
14.	¿Cree usted que a través de los juegos desarrolla la interacción con sus compañeros?			
<b>VALORES MORALES</b>				
<b>V. Habilidades sociales</b>		<b>Calificación</b>		
		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
15.	¿Cree usted que a través de los juegos aprende a comunicarse eficientemente?			
16.	¿Cree usted que a través de los juegos presta la atención adecuada a los demás?			
17.	¿Cree usted que a través de los juegos aprende a transmitir los valores morales?			
<b>VI. Empatía y perspectiva social</b>		<b>Calificación</b>		

		1	2	3
18.	¿Cree usted que a través de los juegos desarrolla la cognición?			
19.	¿Cree usted que a través de los juegos desarrolla sus emociones?			
20.	¿Cree usted que a través de los juegos se lucha con el egocentrismo de algunos compañeros?			
<b>VII. Transformación del entorno</b>		<b>Calificación</b>		
		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
21.	¿Cree usted que a través de los juegos puede formular normas nuevas dentro del salón?			
22.	¿Cree usted que a través de los juegos puede formular proyectos nuevas dentro del salón?			
23.	¿Cree usted que a través de los juegos puede formular criterios de valor social dentro del salón?			