



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

Facultad de Ciencias de la Educación

Trabajo de Titulación como requisito previo para la obtención del título
de Magíster en Innovación en Educación

**LA GAMIFICACION COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA
FORTALECER VALORES HUMANOS EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO
AÑO DE EDUCACION BASICA**

Autor (a): Miryan Alexandra Cuasapás Luna

Director (a) -Tutor (a): Mtr. Johanna Anabel Herrera Segarra

Quito, noviembre 2021

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, Miryan Alexandra Cuasapás Luna, con C.I. 0401109970 autor del trabajo de graduación titulado **“La Gamificación como Estrategia Didáctica para fortalecer Valores Humanos en estudiantes de segundo año de Educación Básica”**, previa a la obtención del grado académico de **MAGISTER EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN** en la **Facultad de Ciencias de la Educación**.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.
2. Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través del sitio web de la biblioteca de la PUCE el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de Universidad.

Quito, 29 de noviembre del 2021



Miryan A. Cuasapás
L. C.I. 0401109970

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi carácter de Director (a) – Tutor (a) del Trabajo de Posgrado Titulado: “*La Gamificación como Estrategia Didáctica para fortalecer Valores Humanos en estudiantes de segundo año de Educación Básica*”, presentado por la maestrante MIRYAN ALEXANDRA CUASAPÁS LUNA, titular de la Cédula de Identidad N° 0401109970, para optar al Grado de Magíster en Innovación en Educación, considero que dicho Trabajo de Investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación por parte de los Lectores – Evaluadores que se designen para tal fin por parte de las autoridades de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En la ciudad de Quito, a los treinta días del mes de noviembre de 2021.



Mtr. JOHANNA ANABEL HERRERA SEGARRA

C.I. 1714039029

jherrera228@puce.edu.ec

0998192843

C.I. 1714039029

NOTA:

Se comunica que en el servicio de análisis Turnitin, el referido trabajo de titulación alcanzó el siguiente resultado: 5% índice de similitud con otras fuentes.

Dirección Física
del Campus Apartado
postal 17-01-2184

Telf.: (+593) 0 000 0000 ext. 0000

Ciudad – País www.puce.edu.ec



Turnitin Informe de Originalidad

Procesado el: 05-oct.-2021 09:57 -05

Identificador: 1665936018

Número de palabras: 20687

Entregado: 1

Tercer borrador Por Miryan Cuasapas

Índice de similitud	Similitud según fuente
5%	Internet Sources: 3% Publicaciones: 0% Trabajos del estudiante: 4%

2% match (trabajos de los estudiantes desde 13-ago.-2021)

[Submitted to Pontificia Universidad Católica del Ecuador - PUCE on 2021-08-13](#)

1% match (Internet desde 10-dic.-2020)

<http://repositorio.utl.edu.ec/bitstream/123456789/1530/1/TFESIS%20umba%20Bald%C3%ADas%20Carmen%20Hortencia.>

1% match (trabajos de los estudiantes desde 17-sept.-2016)

[Submitted to Escuela Politecnica Nacional on 2016-09-17](#)

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR Facultad de Ciencias de la Educación Trabajo de Titulación como requisito previo para la obtención del título de: Magister en Innovación en Educación LA GAMIFICACION COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA FORTALECER VALORES HUMANOS EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACION BASICA Autor (a): Miryan Alexandra Cuasapás Luna Director (a) -Tutor (a): Mtr. Johanna Anabel Herrera Segarra Quito, septiembre 2021 PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN Yo, Miryan Alexandra Cuasapás Luna, con C.I. 0401109970 autor del trabajo de graduación titulado "La Gamificación como Estrategia Didáctica para fortalecer Valores Humanos en estudiantes de segundo año de Educación Básica", previa a la obtención del grado académico de MAGISTER EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN en la Facultad de Ciencias de la Educación. 1. Declamo tener pleno conocimiento de la obtención que tiene la Pontificia

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, MIRYAN ALEXANDRA CUASAPÁS LUNA, titular de la Cédula de Identidad N° 0401109970, declaro que los resultados obtenidos en la investigación, como requisito previo para la obtención del Grado Académico de Magíster en Innovación en Educación son absolutamente originales, auténticos y personales.

En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos, que se desprenden del trabajo de investigación, y luego de la redacción de este documento, son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

En la ciudad de Quito, a los treinta días del mes de noviembre de 2021.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'MIRYAN ALEXANDRA CUASAPÁS LUNA', enclosed in a circular scribble.

MIRYAN ALEXANDRA CUASAPÁS LUNA
C.I. 0401109970

INDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.1 Formulación del Problema	3
1.2 Objetivos de Investigación	7
1.2.1 Objetivo General	7
1.2.2 Objetivos Específicos	7
1.3 Justificación de la Investigación.....	8
CAPITULO II: FUNDAMENTACIÓN TEORICA	13
2.1 Antecedentes de la Investigación	13
2.2 Bases teóricas	15
2.2.1 Valores.....	15
2.2.2 La Gamificación.....	25
2.2.3 Estrategias Didácticas.....	28
2.3 Bases Legales	30
2.3.1 Constitución de la República del Ecuador.....	30
2.3.2 Ley Orgánica de Educación Intercultural Bilingüe	31
2.3.3 Currículo Priorizado Sierra- Amazonía.....	32
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	33
3.1 Tipo de Investigación	33
3.2 Diseño de la Investigación.....	34
3.3 Unidad de Estudio	34
3.4 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	35
3.5. Técnicas de Análisis de Datos	37
3.6 Operacionalización de variables.....	37
CAPÍTULO IV: PRESENTACION Y ANALISIS DE DATOS	39

4.1 Resultados encuesta aplicada a los docentes de segundo grado de educación general básica de la Unidad Educativa “María Angélica Idrobo”	39
4.2 Resultados de la encuesta dirigida a los padres de familia de segundo grado de educación general básica de la Unidad Educativa María Angélica Idrobo”	45
CAPÍTULO V: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA	57
5.1 Descripción de la Propuesta	57
5.2 Justificación de la Propuesta	57
5.3 Objetivos de la Propuesta	59
5.4 Temporización de la Propuesta	59
5.5 Beneficiarios de la Propuesta	60
5.6 Responsables con el uso adecuado de la Propuesta.....	60
5.7 Metodología de la Propuesta	61
5.8 Funcionamiento	61
5.9 Instrumento de Evaluación de la Propuesta.....	78
CONCLUSIONES	79
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	82

INDICE DE TABLAS

Tabla N° 1: Caracterización de la población	37
Tabla N° 2: Operacionalización de variables	39
Tabla N° 3: Buenas relaciones sociales en el entorno	47
Tabla N° 4: Diálogo sobre malas acciones en la escuela	48
Tabla N° 5: Realiza actividades para diferenciar actitudes	49
Tabla N° 6: Solución de conflictos	50
Tabla N° 7: Necesidad de implementar valores en el aula	51
Tabla N° 8: Practica juegos de sana convivencia	52
Tabla N° 9: Las buenas relaciones se originan en el hogar	53
Tabla N° 10: Necesidad de implementar herramientas	54
Tabla N° 11: Valores humanos necesarios para solución de conflictos	54
Tabla N° 12: Consecuencias negativas de la agresividad	55
Tabla N° 13: Caracterización de la población	56
Tabla N° 14: Cambio de actitud desde edad temprana	57
Tabla N° 15: Conductas para una buena relación	41
Tabla N° 16: Prácticas de convivencia	41
Tabla N° 17: Agresividad	42
Tabla N° 18: Estrategias didácticas	42
Tabla N° 19: Actitudes negativas	43
Tabla N° 20: El entorno y conducta agresiva	43
Tabla N° 21: Estrategias para fomento de valores	44
Tabla N° 22: Estrategias como herramienta	44
Tabla N° 23: Actividades lúdicas	45
Tabla N° 24: Gamificación en educación	45
Tabla N° 25: Gamificar en la planificación	46

INDICE DE GRAFICOS

Gráfico N° 1: Buenas relaciones sociales en el entorno	47
Gráfico N° 2: Diálogo sobre malas acciones en la escuela	48
Gráfico N° 3: Realiza actividades para diferenciar actitudes	49
Gráfico N° 4: Solución de conflictos	50
Gráfico N° 5: Necesidad de implementar valores en el aula	51
Gráfico N° 6: Practica juegos de sana convivencia	52
Gráfico N° 7: Las buenas relaciones se originan en el hogar	53
Gráfico N° 8: Necesidad de implementar herramientas	54
Gráfico N° 9: Valores humanos necesarios para solución de conflictos	55
Gráfico N° 10: Consecuencias negativas de la agresividad	56
Gráfico N° 11: Caracterización de la población	57
Gráfico N° 12: Cambio de actitud desde edad temprana	58
Gráfico N° 13: Presentación de la Propuesta	65
Gráfico N° 14: Cuento sobre el Respeto	66
Gráfico N° 15: Ingreso a Kahoot	67
Gráfico N° 16: Monstruo de los premios	68
Gráfico N° 17: Ingreso a Classs Dojo	68
Gráfico N° 18: Premios y Recompensas	69
Gráfico N° 19: Cuento sobre el Compañerismo	70
Gráfico N° 20: Ingreso a Sócrative	71
Gráfico N° 21: Cortometraje sobre la Empatía	72
Gráfico N° 22: Ingreso a Quizizz	73
Gráfico N° 23: Cuento sobre la Tolerancia	74
Gráfico N° 24: Ingreso a Educandy	75
Gráfico N° 24: Cuento sobre la amistad	76

Gráfico N° 25: Ingreso a Educaplay	77
Gráfico N° 26: Cuento sobre la Solidaridad	78
Gráfico N° 27: Ingreso a Genial ly	79

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL
ECUADOR FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN MAESTRIA EN INNOVACION EN
EDUCACIÓN
Innovación e Intervención Educativa

**LA GAMIFICACION COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA
FORTALECER VALORES HUMANOS EN ESTUDIANTES DE
SEGUNDO AÑO DE EDUCACION BASICA**

Autor:

Miryan Alexandra Cuasapás Luna

Director -Tutor:

Mtr. Johanna Anabel Herrera Segarra

Fecha:

Noviembre, 2021

RESUMEN

El presente trabajo propone una propuesta innovadora de estrategias didácticas para fortalecer valores mediante la Gamificación en niños de segundo año de educación general básica de la Unidad Educativa “María Angélica Idrobo”. La investigación es de tipo proyectiva ya que se propone mejorar relaciones sociales dentro y fuera de la institución, siendo las estrategias un soporte para las docentes de este nivel. Al ser niños de edades entre seis y siete años es necesario la aplicación de encuestas a las 12 docentes de segundos años quienes refieren las estrategias utilizadas actualmente y a 33 padres de familia quienes como responsables y orientadores directos en la formación de sus representados ayudan al diagnóstico para determinar las causas que provocan la falta de buenas relaciones sociales en el entorno. Los resultados obtenidos permitieron conocer las razones por las cuales los niños adoptan actitudes que afectan el desarrollo social y educativo. El desarrollo de esta propuesta basada en la Gamificación propone aplicar estrategias útiles, innovadoras y atractivas que favorecen el trabajo en cuanto a normas, actitudes y valores humanos que permiten al niño integrarse como individuo social que fomenta su autonomía en cuanto a la resolución de problemas dentro del contexto social.

Palabras Clave: Actitudes, Gamificación, Integración, Relaciones sociales, Valores.

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRIA EN INNOVACION EN EDUCACIÓN
Innovación e Intervención Educativa

**GAMIFICATION AS A TEACHING STRATEGY TO STRENGTHEN
HUMAN VALUES IN SECOND YEAR OF BASIC EDUCATION
STUDENTS**

Author:

Miryan Alexandra Cuasapás Luna

Director -Tutor:

Mtr. Johanna Anabel Herrera Segarra

Date:

November, 2021

ABSTRACT

This work proposes an innovative proposal of didactic strategies to strengthen values through Gamification in children in the second year of general basic education at the "María Angélica Idrobo" Educational Unit. The research is of a projective type since it proposes to improve social relations inside and outside the institution, being the strategies a support for the teachers of this level. As the children are between six and seven years old, it is necessary to apply surveys to the 12 second grade teachers who refer to the strategies currently used and to 33 parents who, as responsible and direct orientors in the formation of their children, help in the diagnosis to determine the causes that provoke the lack of good social relations in the environment. The results obtained made it possible to know the reasons why children adopt attitudes that affect social and educational development. The development of this proposal based on Gamification proposes to apply useful, innovative and attractive strategies that favor the work in terms of norms, attitudes and human values that allow the child to integrate as a social individual that fosters his autonomy in terms of problem solving within the social context.

Keywords: Attitudes, Gamification, Integration, Social relations, Values.

INTRODUCCIÓN

El entorno escolar se integra con diversos tipos de niños con características diferentes y particulares determinando así la personalidad de cada uno. Educar en valores es esencial en el entorno educativo en los primeros años de vida por lo que es parte del desarrollo de habilidades y competencias sociales entre la familia, la escuela y la sociedad. En la escuela se pretende fomentar valores humanos a través de estrategias lúdicas, cuentos, rimas, canciones, diálogo reflexivo, y otras acciones que la docente tiene que llevar a cabo para lograr la armonía entre los integrantes del grupo, pero si no hay el debido refuerzo de los padres de familia en casa, muy poco se puede avanzar. Es por eso, que esta propuesta pretende fomentar valores humanos que permitan formar al niño como un ser reflexivo, íntegro, respetuoso, responsable, crítico, solidario, justo, sincero, agradecido, empático, equitativo; comprometido con la sociedad y transmitiendo en ella la prevalencia de estos valores.

El presente trabajo consta de cinco capítulos distribuidos de la siguiente manera: En el Capítulo I se detalla el Planteamiento del Problema, las preguntas de investigación que son el referente para iniciar el presente trabajo, y la justificación de la investigación en donde se detallan los motivos que como docente se ha evidenciado y por los cuales se realiza esta labor. El Capítulo II comprende la Fundamentación Teórica en el cual se enmarcan los antecedentes que en este caso fueron cinco tesis de maestría que mencionan aspectos acerca de investigaciones de formación en valores en niños de Educación General Básica; se encuentran además las Bases Legales como lo que menciona en La Constitución de la República del Ecuador quien propende a la educación de calidad y de inclusión, el Currículo de Educación General Básica, Currículo priorizado Sierra Amazonía del Ministerio de Educación del Ecuador (2020-2021) que menciona trabajar los valores de una forma interdisciplinaria, La Ley Orgánica De Educación Intercultural, LOEI (2011), Citando al Código de la Niñez y la Adolescencia (2009) que menciona el derecho a la inclusión y la igualdad y además potencian capacidades que fomentan valores fundamentales en el desarrollo del niño, en el Currículo de Educación Inicial (2014) ya que propone un acompañamiento sistemático e intencionado en donde el niño empieza a formar valores, actitudes que fortalecen su formación integral.

Conforme a las Bases Teóricas se aborda el tema de los valores desde la perspectiva de diferentes autores, definición, características, factores que influyen en la formación de valores, clasificación; de igual manera se menciona a la Gamificación como una estrategia innovadora que hoy en día presenta alternativas para ser utilizadas de forma sincrónica o asincrónica y que permite cumplir con los objetivos planteados; así mismo se presentan los diferentes programas que por ser atractivos, interactivos, intuitivos, y de fácil comprensión y manejo para los niños, se utilizan en la realización del conjunto de Estrategias Didácticas como Power Point, Kahoot, Wix, ClassDojo, EducaPlay, Genially, Educandy, You Tube; igualmente se presentarán las diferentes estrategias utilizadas en el desarrollo de la propuesta.

En el Capítulo III se encuentra la Metodología de la Investigación en donde se analiza el tipo de investigación, la propuesta que es de carácter proyectiva y propone buscar alternativas de cambio a la falta de fomento de valores evidenciado en la convivencia social diaria, y está dirigida a niños de seis a siete años de edad en donde la técnica es la observación. En el Capítulo IV se encuentra la presentación y análisis de datos en donde se revisan los resultados obtenidos luego de haber aplicado la encuesta a padres de familia quienes mencionan aspectos trabajados desde casa y se considera además el tiempo y el espacio dedicado para inculcar valores y los factores que influyen dentro de familia, Así también se obtuvo resultados de las docentes de segundo año quienes aportan con información acerca de las estrategias utilizadas actualmente y si creen conveniente el uso de estrategias innovadoras para fomentar la convivencia armónica dentro del aula.

En el Capítulo V se encuentra el desarrollo de la propuesta: “Cuentos para cambiar el Mundo” en donde se detalla paso a paso la utilización de la misma, es importante también mencionar que por la edad de los niños, el desconocimiento aún de la mayoría de fonemas y por el alcance a las herramientas tecnológicas como teléfonos celulares, tablets o computadoras, los niños deben estar acompañados de una persona adulta quien le guíe en el proceso de la evaluación de la actividad luego de haber desarrollado el cuento con la docente; ya que deberá leer y entender las instrucciones que se adjunten en el programa interactivo y pueda realizar el juego.

CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Formulación del Problema

Uno de los principales intereses del docente es que los niños fortalezcan sus propios valores dentro de las actividades educativas y como responsable de su desarrollo está llamado con sus acciones y actitudes a orientar y formar personas respetuosas, justas, solidarias, críticas y altruistas que se interesen por el bien común y contribuyan a la construcción de una mejor sociedad. Educar en valores no es tarea únicamente del docente a través de la acción pedagógica, se refiere a la formación cultural y armónica en el desarrollo de la personalidad del niño cimentando actitudes que permiten la formación intelectual vinculado con las decisiones positivas y acertadas que pueda tomar en el futuro, las mismas que servirán para tratar de dar una solución en situaciones de conflicto y que permitan la formación integral del niño.

Se intenta implementar y reforzar los valores en los niños de segundo año mediante el diálogo reflexivo, de acuerdo a las prácticas de las normas de convivencia en el aula, y actividades lúdicas, pero esto muchas veces no es aceptado por los niños que prefieren expresar su inconformidad mediante actitudes negativas. Se pretende entonces, presentar estrategias didácticas acorde a la edad del niño y la necesidad de la docente y que además permita hacer un seguimiento y evaluación durante el proceso, así como también sean de gran ayuda para tratar tipos de conductas inadecuadas que van en contra de lo que estipula en el Código de Convivencia de la institución.

En ocasiones los niños no demuestran hábitos de buena educación y respeto por los otros compañeros ni por los docentes, esto genera malestar y un clima que no es agradable dentro del aula. Para Cresencio (2016), los hijos de padres permisivos tienden a ser inmaduros. Presentan dificultad para controlar impulsos, prima la desobediencia y rebeldía, en especial al pedirles algo que entre en conflicto con sus deseos en ese momento. Las consecuencias de los actos suscitados por falta de valores dentro de la escuela tienen repercusiones luego con los padres y madres de familia quienes en muchas ocasiones no escuchan o no quieren entender el mal proceder de su representado, esto

conlleve muchas veces a denuncias dentro de la institución y algunas veces se presentan en estamentos superiores como el Distrito provocando en la docente sanciones o la destitución. Además, este comportamiento repercute en la adolescencia pues los padres no serán capaces de controlar a sus hijos. Por otra parte, se encuentran los padres de los niños ofendidos o agredidos los que reclaman y con mucha razón, pues no se da paso a la discusión razonada o razonable y en su lugar se presenta violencia verbal y física, todo esto a causa de no tener límites.

El ser humano desde su inicio ha tratado de estudiar y comprender las características del desarrollo cognitivo y social que le han permitido adaptarse a una mejor convivencia diaria perfeccionando sus aspectos positivos y tratando de disminuir los negativos, muchas veces se ha aprendido con la imitación o ejemplo de los antecesores o guías. En la actualidad se puede evidenciar que el niño es el reflejo de quienes lo rodean y esto se evidencia en la escuela al momento de la coexistencia entre iguales o con la docente, se puede comprobar que el adulto trata de imponer deberes que él no logra cumplir, es así que al niño le da igual su comportamiento. Es aquí en donde se debe intervenir con acciones motivacionales para que el niño entienda y pueda discernir los actos buenos de los malos. “La construcción de valores responde a una serie de procedimientos propios de un aprendizaje transgeneracional, patrones familiares y sociales transmitidos entre generaciones que muchas veces producen dilemas intrapersonales entre lo aprehendido, lo asumido y lo propio” (Vargas, 2004, p. 100).

Como docentes muchas veces nos enfocamos solamente en realizar actividades académicas y lamentablemente no consideramos un tiempo para dedicar a la formación en relaciones morales y humanas de los niños como seres que sienten, es importante tomar en cuenta que cada niño es un ser único e irrepetible y cada uno es un mundo lleno de inquietudes, intereses y emociones, con diferente manera de pensar, actuar, aprender y de interrelacionarse, con diferentes capacidades, diferentes en su forma de enfrentarse ante alguna adversidad para poder solucionar de la mejor manera y formado de manera distinta dentro de la familia.

Como parte fundamental dentro de la formación del niño debe existir la educación en valores humanos, morales y que permitan el actuar de manera positiva dentro de su entorno al cual se deben, estas acciones determinarán su forma de actuar responsablemente y reflexionando en lo que hacen, a la vez que establecerán la conducta asertiva desde sus primeros años de vida escolar; es así como las docentes al tener la oportunidad de acercamiento y compartir tiempo en el aula las aulas de clase son las llamadas a ser modelos, formadoras y guías o acompañantes de los niños pueden incluir en el proceso de enseñanza aprendizaje los valores como temas interdisciplinarios que permitan la adquisición de buenas prácticas de convivencia humana.

Los valores han existido desde hace mucho tiempo, pero en varias ocasiones no se han logrado trascender en las generaciones actuales, de pronto porque se cree que no tiene importancia o porque las personas encargadas en la formación del niño emplean su tiempo en otras ocupaciones como trabajo o diversión haciendo que no exista comunicación o preocupación de las actividades inherentes al desarrollo del niño. La familia es el primer referente en educación en valores y debe estar preparada para transmitir y practicar modelos ejemplares para que sean adoptados por los niños y logren replicarlos en cualquier circunstancia; “La familia es el primer escenario para el desarrollo humano, para el crecimiento y la formación en los diversos ámbitos de vida” (Meza y Páez, 2016, p.19). A la llegada a las aulas se puede apreciar que ciertos niños poseen valores que han sido establecidos en casa y se reflejan inmediatamente en la interrelación personal con los compañeros y las docentes.

El niño adopta actitudes aprendidas de las personas que lo acompañan; de acuerdo al siguiente autor:

La indisciplina se da debido que algunos padres en sus hogares son demasiados permisivos o por el contrario son demasiado exigentes, poco tolerantes, poco afectivos, no practican normas de comportamiento social como el respeto mutuo, ni practican valores que permitan que sus hijos aprendan por imitación o persuasión, al no practicar valores ni cumplir normas en el aula se genera conflictos sociales que afectan las relaciones entre docentes y estudiantes,

provocando un bajo rendimiento escolar.(García, 2008, citado en Zhinin, 2018, p.8)

La falta de afecto y preocupación por parte de los padres de familia, y responsables de la formación del niño, así como de la ausencia de normas y reglas dentro del hogar pueden crear conductas y actitudes negativas en los niños tornándose habituales en el desarrollo del mismo; modificando habilidades sociales en su relación y convivencia que afectarán en su estado de ánimo, conducta y aprendizaje. El fomento de valores dentro del aula requiere de una gran acción pedagógica que se convierte en un reto para las docentes, el hacer que los niños practiquen los valores humanos como algo que está establecido como norma es fundamental a la hora de su formación, debería existir el compromiso de las familias de los niños en ayudar a establecer comportamientos que aporten positivamente en el diario convivir entre pares, hacia maestras, y a toda la comunidad educativa, de esta forma se logrará que el niño tome responsabilidad y sea consciente de sus actuaciones cuando se trate de resolver conflictos.

Por todas las acciones antes mencionadas, se recurre a la búsqueda de estrategias innovadoras que permitan de alguna manera solventar la ausencia de valores humanos con herramientas actualizadas, interactivas, lúdicas, de fácil manejo y que atraigan la atención del niño, haciéndole partícipe de la actividad y construyendo su espacio de reflexión y con ello poder controlar emociones, cambios de conducta y lograr la convivencia armónica. El sistema tradicional de la educación debe mostrarse innovador, motivador y transformador, que permita desarrollar las actividades asignadas razonando, reflexionando y aplicando el conocimiento adquirido en todas las instancias de su desarrollo personal.

Este problema nos invita a reflexionar sobre las diferentes prácticas pedagógicas utilizadas actualmente por las docentes y que han venido siendo parte de la educación tradicional; se hace necesario entonces formular preguntas explícitas que servirán para dar una respuesta asertiva en el transcurso del desarrollo de esta propuesta innovadora de investigación:

Preguntas de investigación

1. ¿Cómo estaría diseñado una propuesta de estrategias didácticas basada en la Gamificación para fortalecer valores humanos entre niños y niñas de segundo año de EGB durante el año 2020-2021 en la Unidad Educativa María Angélica Idrobo?
2. ¿Cuáles son las dificultades en el ámbito de convivencia que presentan los niños de segundo año de EGB durante el año 2020-2021 en la Unidad Educativa María Angélica Idrobo?
3. ¿Cuáles son las metodologías más comunes aplicadas por las docentes para fortalecer valores humanos en niños y niñas de segundo año de EGB durante el año 2020-2021 en la Unidad Educativa María Angélica Idrobo?
4. ¿Cuáles son los factores socioculturales asociados al fomento de valores humanos en niños y niñas de segundo año de EGB durante el año 2020-2021 en la Unidad Educativa María Angélica Idrobo?
5. ¿Qué características tendría la propuesta de estrategias didácticas basada en la gamificación, para fomentar valores humanos en niños y niñas de segundo año de educación general básica durante el año 2020-2021 en la Unidad Educativa María Angélica Idrobo?

1.2 Objetivos de Investigación

1.2.1 Objetivo General

Diseñar una propuesta de estrategias didácticas basada en la gamificación para fomentar valores entre niños y niñas de segundo año de educación general básica durante el año 2020-2021 en la Unidad Educativa María Angélica Idrobo.

1.2.2 Objetivos Específicos

- 1) Diagnosticar la situación actual en las relaciones sociales en cuanto a los valores de los estudiantes de segundo año de educación general básica durante el año 2020-2021 en la Unidad Educativa María Angélica Idrobo.

- 1) Describir las estrategias que emplean las docentes para promover el fomento de los valores entre los estudiantes de segundo año de educación general básica durante el año 2020-2021 en la Unidad Educativa María Angélica Idrobo.

- 2) Explicar los factores socio culturales asociados al desarrollo de los valores entre estudiantes de segundo año de educación general básica durante el año 2020-2021 en la Unidad Educativa María Angélica Idrobo.

- 3) Elaborar una propuesta de estrategias didácticas basadas en la gamificación para fortalecer los valores entre estudiantes de segundo año de educación general básica durante el año 2020- 2021 en la Unidad Educativa María Angélica Idrobo.

1.3 Justificación de la Investigación

La presente propuesta aspira solventar una necesidad personal y profesional que permita fomentar valores en los niños de seis años, ya que como docente se ha evidenciado la ausencia de valores desde el hogar; es así que se reconoce como primer ámbito social a la familia y hace falta insistir en valores como el respeto, la empatía, la amistad, la solidaridad, la responsabilidad, la paciencia, la gratitud, la generosidad, la tolerancia, que derivan de los valores universales; el diario convivir con los niños reflejan actitudes que requieren atención por parte principalmente de los padres de familia como responsables directos en el desarrollo integral y formal del niño, y que se pretende analizar a través de este estudio.

Las estrategias didácticas innovadoras basadas en la mecánica de los juegos aportarán significativamente a mejorar las relaciones sociales y procesos cognitivos así:

El juego será básicamente el escenario práctico a través del cual el desarrollo social, afectivo e intelectual del niño y la niña se ven comprometidos con las

dimensiones cognitivas superiores como: la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento, la memoria, la percepción, la atención, entre otras. (Vigotsky, 1984, citado en, Sánchez et al, 2020, p.4)

La gamificación como estrategia metodológica permitirá intensificar en la rutina diaria, hábitos, normas de comportamiento, creación de experiencias, sentimiento de autocontrol en sus emociones, y autonomía y que puedan realizar sus tareas cotidianas responsablemente y de manera oportuna. Por la situación actual que se atraviesa en cuanto a la pandemia y la implementación de clases virtuales, se hace necesario el uso de dispositivos tecnológicos como computadora, tablet o teléfono que utilizados de manera responsable y adecuada ayudarán al fortalecimiento de valores que motiven a los estudiantes a ser participativos en las actividades que permitan la reflexión y la integración en el grupo, es necesario mencionar que la gamificación es una herramienta didáctica en la que intervienen los elementos del juego como la diversión, el entretenimiento, las puntuaciones, desafíos, que permiten a los jugadores un aprendizaje; lo que no ocurre con los video juegos en donde además se incluyen la fantasía, la creación de situaciones mágicas y muchas otras que no permiten el aprendizaje propuesto.

Es pertinente desarrollar la propuesta en esta edad porque según el Libro de Políticas Públicas del MIES (2013) menciona que los niños experimentan cambios profundos y más significativos ya que es en esta fase en donde se desarrollan las funciones mentales que influyen en la salud, educación, cambios comportamentales durante su desarrollo; además señalan los autores que “ambientes afectivos y estimulantes favorecen la creación y el fortalecimiento de conexiones nerviosas que permiten potenciar las diferentes capacidades de los infantes; en tanto que, ambientes hostiles o carentes de afecto y estimulación, provocan una disminución de sus capacidades”(p. 25).

Es determinante entonces asegurar el desarrollo físico, emocional, cognitivo y social que mejore su calidad de vida.

El estudiante de segundo año en la escuela recibe la educación esencial y fundamental para poder adquirir cualquier otro aprendizaje a lo largo de la vida, ya que se nutre de elementos necesarios para poder desenvolverse en sociedad y apegado a su

cultura. Si bien es cierto el niño pasa casi toda la jornada escolar dentro del aula con la docente tutora y se ausenta solamente a cumplir las clases de educación física y a jugar en el receso, y de acuerdo a su naturaleza, edad, preferencia, necesariamente debe compartir y cumplir con lazos de comunicación, participación, comprensión y afectividad hacia las personas que conviven a diario con él.

La ausencia de valores se relaciona muchas veces con la indisciplina, la desobediencia, la intolerancia, la violencia física y psicológica entre pares, todo esto reflejado en golpes, arañones, empujones, egoísmo, pellizcos, palabras ofensivas, el menosprecio a los compañeros y a ellos mismo; se ha evidenciado además que los estudiantes no escuchan llamados de atención por parte de la docente, imitan acciones negativas que realizan los compañeros, no respetan el turno para hablar y participar, muestran poco interés en mejorar su conducta; como ente regulador de formación a ciudadanos la escuela es la encargada de transmitir acciones intencionadas a fin de lograr actitudes positivas que fomenten la paz en beneficio de toda la comunidad educativa.

La Unidad Educativa María Angélica Idrobo requiere implementar y trabajar de manera interdisciplinaria y transversal el fortalecimiento de la mayoría de los valores que constan en el Plan Educativo Institucional y en el Código de Convivencia, el cual tiene como objetivo principal lograr una convivencia sana y armónica entre los miembros de la Comunidad Educativa mediante el cumplimiento de acuerdos y compromisos para una cultura de paz y buen vivir. De acuerdo a lo que menciona el siguiente autor en cuanto al desarrollo e implementación de estos valores requieren:

Una educación para el cambio no requiere solamente la formación de unos valores determinados relacionados con lo político. Es necesario pensar en nuevos sistemas educativos en los que los valores de la persona y de la comunidad sean finalidades y objetivos realmente alcanzables; sistemas que tengan en cuenta los valores que se generan en la misma organización escolar; que establezcan principios metodológicos coherentes con las disposiciones, habilidades y actitudes que se desean conseguir; y que en la formación de maestros atiendan los

aspectos de desarrollo de la personalidad. (Pascual, 1995, citado en, Gómez y García, 2018, p.57)

Educar en valores humanos es fundamental para que los niños logren un buen desempeño de sus actividades, realizando actividades positivas que contribuyan al desarrollo integral de su personalidad, ya que el ser humano estará siempre en contacto con la sociedad y necesita de las buenas actitudes para llevar a cabo las relaciones interpersonales y sociales que por costumbre o cultura están inmersas en su formación. Lo sustancial es crear un entorno comunicativo, de respeto, justicia, equidad y que conlleve acciones de afecto y calidez, por lo que es en la etapa de educación general básica escolar en donde el niño imita, se adapta, aprende, construye, descubre, fortalece actitudes positivas y se forma con bases que le permitan la participación activa en la sociedad actual.

Dicho en palabras de López (2011) al referirse a la importancia de educar en valores:

Lo importante de la educación es el ser de cada niño. La educación ha de proporcionarles una formación que les permita conformar su propia identidad. Para ello se hace necesario potenciar actitudes y valores que configuren y modelen las ideas, los sentimientos y las actuaciones de los niños. Los valores ayudan a crecer y hacen posible el desarrollo armonioso de todas las cualidades del ser humano. (pp. 8-9)

Como parte del desarrollo del niño es obligación de la docente y derecho inquebrantable del niño, que sea educado en aquellos valores que derivan principalmente de los derechos humanos y morales y son considerados universales, se consideran indispensables en el diario convivir ya que están íntimamente relacionados con nuestro actuar y lo demostramos en las acciones que afectarán o no a los demás. Los valores humanos son elementos que propician armonía y moderación en los niños que al ser adaptados se expresan en cualidades que ayudan a comprender, respetar, y actuar de manera adecuada y propositiva en el entorno social, influir en estos aspectos en edades tempranas como es el caso de niños de seis años mejora el proceso de enseñanza

aprendizaje y genera normas y reglas que serán adaptadas por los estudiantes; para que esto se cumpla deben existir lineamientos derivados del Currículo que al ser flexible permite no solamente integrar aprendizajes de contenido intelectual , sino también de carácter humano y moral, menciona Parra (2003) aduciendo a la educación que es por medio de ésta que todo grupo humano tiende a immortalizarse, siendo los valores el medio que une al grupo al incluir en los integrantes determinados estándares de vida, es la escuela entonces quien ha contribuido a la socialización de los valores comunes con las nuevas generaciones a fin de garantizar la continuidad y el orden de la vida social.

Los valores se reconocen como parte fundamental del accionar humano que promueven condiciones y estilos de convivencia que intervienen en la forma de expresar sus sentimientos, emociones, actitudes y pensamientos propios de su identidad como pueden ser los principios morales y éticos, reglas de urbanidad, normas de comportamiento dentro y fuera de la institución y que permitan el oportuno desarrollo social y ético en cuanto al sentido de respeto, creando conciencia de sus acciones. El comportamiento adecuado es de suma importancia en la educación como es el razonamiento, las emociones y las motivaciones que los niños poseen, por esto la escuela busca generar conductas provistas de una base reflexiva, pero fundamentalmente encontrar las justificaciones que están detrás de las acciones.

Este trabajo surge por la necesidad que existe de fomentar acciones positivas encaminadas a formar niños y niñas como seres eminentemente sociales poseedores de cualidades sanas y productivas enfocadas a forjarse como personas reflexivas, críticas, consientes y comprometidas con la sociedad a forjar lazos que permitan la armonía y el desarrollo productivo de sus semejantes. La docente deberá generar experiencias que provengan de los estudiantes y no inferir como si se tratara de algo programado, ya que el niño es un sujeto que aprende mientras construye y en este caso se abordará el tema de acuerdo con las experiencias suscitadas y en el instante preciso que surjan los inconvenientes. La disciplina, el respetar normas y reglas es esencial al momento de interactuar en clase sea de forma individual o en grupos, puesto que se desea lograr que los niños participen de manera armoniosa manteniendo el auto control para sentirse bien consigo mismo y con los demás.

CAPITULO II: FUNDAMENTACIÓN TEORICA

2.1 Antecedentes de la Investigación

Tomamos el trabajo de investigación de Ortega (2016) en su trabajo de grado presentado para obtener el grado de magister en educación especial; “La terapia de juego para modificar conductas disruptivas en niños” menciona que el niño al momento de estar jugando tiene la oportunidad de explorar, descubrir, experimentar, a la vez que genera la descarga de energía de su cuerpo al liberar tensiones. A través del juego el niño inconscientemente expresa sus deseos, emociones, sentimientos o problemas que recaen en cambios emocionales. Además, hace referencia a que los juegos están enfocados en la adquisición de valores como la tolerancia, el respeto, la colaboración entre otros. Su objetivo es ayudar a mejorar el clima escolar y cambiando el concepto que tienen los docentes o los padres de familia de los niños problemáticos y les brinden más atención y cuidado volviéndolos amables y solidarios.

La investigación que la autora ha realizado ha sido de tipo experimental para determinar las conductas disruptivas más frecuentes en el aula para poder establecer el tipo de terapia de juego más idónea para los niños. Los resultados evidenciaron que los conflictos son generados en el contexto familiar y el medio social en el que se desenvuelve el niño. Además, se considera en la investigación que el juego contribuye a mejorar la integración y comunicación, y con la aplicación de esta terapia se puede comprender las causas del comportamiento para poder modificarlo.

Para Gómez (2017) en su publicación denominada: “Educación en Valores” cuyo objetivo fue analizar la factibilidad implementación del Modelo Formación en valores en Educación Básica; basado en la teoría de del desarrollo moral de Kohlberg y Dewey con el cual se construye un modelo didáctico de educación moral y ética en la formación de valores con el cual se pretende: Incitar al niño para alcanzar un estadio moral superior al que se encuentra y también, encaminarse hacia un equilibrio entre juicio y actuación moral. Esta investigación es un trabajo no experimental, explicativa y cuantitativa; aplicada a 18 niños de educación básica a quienes se someten a análisis de comparación

en cuanto a los avances, reflexiones y cambios de ideas que tenían los docentes, antes y después de implementar el modelo. Se concluye que la formación en valores debe iniciar desde el nivel inicial hasta llegar a la universidad fortaleciendo los mismos a lo largo de la vida y evidenciando en el actuar en la sociedad.

Para Martínez (2018) en la tesis “Los valores sociales en niños y niñas de preescolar: una propuesta desde la cultura del emprendimiento” el objetivo principal fue fortalecer los valores sociales a través de una unidad didáctica orientada desde los principios de la cultura del emprendimiento en niños y niñas de preescolar en donde a partir de la investigación de campo con enfoque mixto es decir que realiza la recolección de datos de diversas fuentes y se ha permitido además analizar datos cuantitativos y cualitativos. Se realizan actividades enfocadas en la cultura empresarial y con esto lograr fortalecer los valores sociales en los niños; las actividades se las realiza en horas clase utilizando diferentes materiales que permiten estimular la creatividad y el desarrollo integral de los niños. Se concluye que la adquisición de valores no son las actividades resultado de premiación o castigo por conductas negativas; si no es una acción ética y moral de la persona y la sociedad en su desarrollo formativo integral.

Citando a Zumba (2019) en su tesis de maestría “Estrategias didácticas para fomentar la práctica de valores humanos en los estudiantes del segundo año de educación general básica de la unidad educativa Teresa Flor”; refiere que la sociedad evoluciona y con ella debería encaminar a las personas a practicar la moral y las buenas costumbres para poder vivir en armonía y con respeto. La investigación es prospectiva de tipo descriptiva ya que busca utilizar conocimientos existentes para aplicar nuevas estrategias a partir de la investigación teórica y conocer la situación actual de la aplicación de acciones para el promover los valores. Entre las estrategias presentadas en la investigación constan el juego de razonamiento, los cuentos, juegos motores, dramatización, rompecabezas, entre otros. Con este estudio se ha podido conocer las falencias existentes en el grupo, la forma que los docentes trabajan en el desarrollo del fomento de los valores y las causas que originan la ausencia de los mismos.

A partir de la lectura de las investigaciones citadas anteriormente se puede comprender la necesidad de establecer estrategias didácticas que permitan el fomento de valores humanos que permitan a los niños y niñas desde temprana edad adquirir y comprender la importancia de relacionarse con sus semejantes de una manera íntegra y armónica.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Valores

Según Noguera (2018) el vocablo “valor” viene del latín *valere*; al mencionar que un objeto o situación tiene valor, se deduce que es bueno y que es merecedor de interés por parte de muchos. El valor es una actitud ante las circunstancias presentadas, es el sistema de acciones morales que orientan y regulan la conducta de los individuos, es el punto de partida de la persona en su actuar frente a la sociedad. Para el presente trabajo se hace necesario referirse al concepto de valores para poder discernir interpretaciones y profundizar sobre el punto de vista de varios autores, considerando la posibilidad de llegar a una definición que provocará una guía sobre el tema de interés.

Desde un punto de vista socio-educativo, los valores son considerados referentes, pautas o abstracciones que orientan el comportamiento humano hacia la transformación social y la realización de la persona. Se definen también como guías que dan determinada orientación a la conducta y a la vida de cada individuo y de cada grupo social. (Fresno, 2017, p. 12)

El ser humano como ente principal en la educación dentro de la sociedad es responsable del actuar y su buen comportamiento en su entorno, es por ello que se debe regir por la base fundamental del respeto, la tolerancia, la no violencia, la consideración, la cortesía, la tolerancia, la prudencia pero de pronto se encuentran con actitudes que imperan en cuanto al egoísmo, el liderazgo, la ambición desmedida e incluso el racismo y la violencia que son acciones que pueden ser aceptadas o despreciadas por quienes las presencian y las practican.

Los valores son la adhesión a un modelo de conducta que se declara superior y se sustenta como norma, donde determinadas maneras de apreciar ciertas cosas

importantes en la vida por parte de los ciudadanos que pertenecen a un determinado grupo social o cultural (Pinto et al, 2015, p. 14).

Los valores son las actitudes del individuo y que se presentan al momento de actuar frente a las circunstancias que se desarrollan en determinados grupos sociales los cuales aceptan o rechazan dichas acciones. De acuerdo con los intereses y sentimientos más importantes los valores corresponden a ambiciones personales; “Los valores son principios que permiten orientar el comportamiento en función de la realización como personas. Son creencias fundamentales que ayudan a preferir, apreciar, elegir unas cosas en lugar de otras, o un comportamiento en lugar de otro” (Cadenas, 2017, p. 350).

Los valores se enmarcan como creencias que conducen a las personas a seleccionar entre diferentes alternativas para tomar las decisiones correctas para que no generen insatisfacciones o conflictos, siempre queriendo discernir lo malo de lo bueno; “conjunto de creencias o ideales que guían la conducta en la toma de decisiones e indican lo que es bueno o malo, siendo estos individuales, propios de cada persona y partícipes de un contexto socio-cultural determinado” (Pastor, 2015, p. 13). Entonces se puede decir que la toma de decisiones exitosa marca puntos importantes que se pueden aplicar en acciones que permitan dar solución a problemas presentados.

Los valores se reflejan en la personalidad y la construcción de éstos es gracias a su cultura, ya que poseen un carácter histórico determinado, de tal manera que pueden cambiar con el desarrollo de la sociedad; sujeto a condiciones económicas, morales, religiosas y sociales de cada época, se puede evidenciar entonces que cada clase social se preocupa de su ética, su moral y sus convicciones en correspondencia con lo socialmente aceptado entre sus semejantes, o los denominados comúnmente de su misma clase. Al ser la familia célula esencial en la sociedad debe instituir en ella principios y reglas que permitan la educación y formación de todos y cada uno de sus integrantes. El ser humano se fortalece cada vez más desarrollando su sentido humanista;

define que los valores siendo una imagen del individuo están reflejados en la postura del ser como persona, ya que la cultura en el ser humano es un pilar

fundamental en la formación de valores, lo que le permite construir la personalidad de sí mismo. (Iglesias, 2009, como se citó en Sinchi, 2018, p. 15)

A pesar de la importancia de los valores aún la mayoría de las personas no logra distinguir el trabajar el valor como un medio o como un fin; ya que al no ser conseguido el primero surge la consecuencia de experimentar en muchos casos resultados negativos que no permiten la consecución del objetivo, Los valores interpretados como fines y no como medios son los que llevan a sentirse más realizados, y son los que enriquecen y complementan la vida motivando a la persona a repetir con frecuencia esta acción que le llena de satisfacción; “son ideales que actúan al modo de causas finales esto es: por una parte, el motor que pone en marcha nuestra acción y, a la vez la meta que queremos alcanzar, una vez puestos los medios adecuados” (Acosta, 1992, citado en Medina 2007, p. 371).

Se puede decir entonces que valores son todos aquellos elementos, procederes, actitudes y acciones que se destacan en una persona dentro del proceso socializador y la caracterizan por ser una persona íntegra y que actúa de manera positiva, siendo firme en sus creencias, determinando una buena conducta y expresando sus sentimientos de bien hacia sí mismo y con los demás. Los valores son necesarios en una cultura ya que constituyen la base de comportamientos que dirigen el estilo de vida orientado a dar importancia a ciertos modelos de conducta propios del entorno en el cual se desarrollan las personas.

Educación y Valores

La escuela como principal actora en el proceso de adquisición de conocimientos y aprendizajes, será responsable de la formación de seres humanos reflexivos, respetuosos, equitativos, empáticos, pacientes, honestos que adquieran una verdadera educación humanística integral ya que los valores no se presentan de forma aislada sino relacionados entre sí. Luego la escuela tratará de identificar las características de cada valor trabajado. Se hace necesario citar a diferentes autores para poder desarrollar el tema.

Esta educación en valores tendrá que estar fundamentada desde una moral heterónoma, en la cual los individuos se ven como iguales y establecen reglas de cooperación, no dejando a un lado la moral autónoma que es producto de la reflexión de la práctica propia y no de la cohesión. (García, 2019, p.51)

La educación en valores está muy ligada a la moral siendo el hogar el primer ejemplo para el referente para el desarrollo de actos que se consideren más adecuados para satisfacer las necesidades sociales, siendo la familia la encargada de la transmisión y perfeccionamiento por medio de conductas positivas que se desarrolla en su seno. La educación es la actividad cultural que se lleva a cabo en un contexto organizado para la transmisión de conocimientos, desarrollo de habilidades y los valores que demanda la sociedad; es así que el proceso educativo está vinculado con los valores ya que es por este medio que existe la socialización de las generaciones en cuanto a valores compartidos con la finalidad de garantizar la armonía en la vida social y su continuidad.

La educación en valores compone la personalidad de las personas, regulan la conducta y las actuaciones de las personas, que se corresponderá con lo social. Además, trabajar la educación en valores hace que los alumnos se acerquen a la vida, se formalicen como personas y se integren a la vez que contextualizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos valores deben estar presentes a lo largo de toda la vida, desde que nacemos, asumiendo los cambios sociales que se producen a lo largo de la vida. (Domínguez,2010, citado en Floría,2015, p. 6)

La educación en valores como hace referencia el autor influye sobre el ser humano para enfrentar las circunstancias de la vida siendo entes críticos, pensantes y racionales; desde el punto de vista pedagógico los valores se encuentran en el Currículo oficial emitido por el Ministerio, trabajados en los proyectos educativos y en el Ideario construido en la Institución es entonces que los estudiantes van adquiriendo valores y los interioriza para traducirlo en un proyecto personal de vida que le sirva como guía de sus obras dentro de la colectividad.

Educar en valores significa encontrar espacios para que el alumnado sea capaz de elaborar de forma racional y autónoma los principios de valor, principios

que le van a permitir enfrentarse de forma crítica a la realidad. (Valseca, 2009, citado en Floría, 2015, p.6)

Valores desde Educación Inicial

El Estado Ecuatoriano prioriza la atención y desarrollo apropiado de la personalidad de los niños de educación inicial, ya que siendo ésta la primera etapa en la cual el niño tiende a socializar entre pares es necesario que quienes sean responsables de su actuar en el centro educativo propicien buen trato y convivencia armónica; es por ello que dentro de los enfoques del Currículo de Educación Inicial (2014) se menciona que: “El bienestar del niño durante la primera etapa de su vida no sólo facilitará sus procesos de aprendizaje, sino que también favorecerá la construcción de una trayectoria saludable de su desarrollo (p. 16).

Además, plantea la formación integral del niño en cuanto a lo actitudinal, cognitivo y psicomotriz: “es fundamental el fomento de la práctica de buenos hábitos y actitudes como base para la construcción de principios y valores que les permitirán desenvolverse como verdaderos seres humanos y configurar adecuadamente el desarrollo de su personalidad, identidad y confianza” (p.17).

De acuerdo a los objetivos planteados en el ámbito de convivencia que se encuentran en el Currículo de Educación Inicial (2014) se encuentran los siguientes:

- Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales;
- Demostrar actitudes de colaboración en la realización de actividades dentro y fuera de la clase para el cultivo de la formación de valores como la solidaridad;
- Identificar a las diferentes personas de su entorno familiar y comunitario y comprender el rol que cumple cada uno de ellos valorando su importancia;
- Adquirir normas de convivencia social para relacionarse activamente con las personas de su entorno (p.34)

La escuela hace énfasis en el fomento de la práctica de buenos hábitos, construye principios, actitudes, valores que le permitirán establecer el desarrollo de su personalidad, autonomía, autoestima, identidad, factores que le permitirán desenvolverse como verdaderos seres humanos. Es la necesidad del docente para educar en valores la que le lleva a buscar nuevas técnicas y herramientas para poder afrontar el reto de poder educar en el aspecto actitudinal. Dicho en palabras de varios autores se menciona que:

los valores se forman durante los primeros años de vida, se desarrollan lentamente, en un proceso que se da a lo largo de la vida y que tiene que ver con la formación del carácter, entendiéndose este último como aquello que regula el comportamiento moral de la persona (López y Araujo, 2000, citado en, Fernández, 2020, p. 20)

La falta de implementación de valores dentro del hogar repercute en el entorno escolar, todos los impulsos y sentimientos y la adquisición de nuevos hábitos pueden hacer que el niño pierda sentido de obediencia a las normas, no acepte las responsabilidades y se niegue a tener buenos comportamientos con sus pares y docentes. En muchas ocasiones existe contrariedad de lo que el niño aprendió en el hogar y lo que se trata de implementar en la escuela, tan es así que el niño se vuelve un ser individual que no comparte sus experiencias y se mantiene alejado del grupo. Los valores son cualidades que están disponibles en todos los ámbitos de desarrollo, iniciándose desde lo particular que es la persona y actuando en la sociedad; se evidencian de acuerdo con cada circunstancia y lugar, permitirán las relaciones del buen vivir y sana convivencia entre ciudadanos.

Valores Humanos.

Los valores humanos son el conjunto de actitudes o cualidades que rigen a gran parte de la sociedad, guían en el desempeño social ya que están integrados en la vida del ser humano regulando su comportamiento, son trascendentales e imperecederos. Generan bienestar propio de la comunidad; se relacionan con la buena y sana convivencia dentro del entorno. Para algunos autores los valores se inician antes de que existiese la axiología “los valores eran comprendidos en forma aislada. Los valores no se enseñan dando a conocer la vivencia o experiencia personal, se busca enseñar y aprender para una adecuada conducta” (Según Fernández et al.2014, citado en Zumba,2019, p. 29).

Valores Morales.

Son aquellos que precisan las reglas y normas presentes en el actuar de una persona, apegado a los principios y conductas favorables, se enmarcan dentro de estos, la equidad, la tolerancia, empatía, responsabilidad, respeto, honestidad, bondad, humildad, solidaridad, gratitud, lealtad, entre otros. Los valores morales colaboran con el crecimiento personal de cada niño por lo que se identifican muchas veces con el ejemplo de quienes viven en su entorno, “los valores morales velan por la convivencia sana, la práctica del respeto, obediencia, justicia, responsabilidad y empatía. Pueden ser desarrolladas desde edades tempranas, a través de la estimulación adecuada, la atención, el cuidado y el contacto social positivo” (Calero,2018, p.17).

Para objeto del presente estudio se va a tomar en cuenta los siguientes valores:

El respeto es valorar a nuestros semejantes demostrando obediencia y aceptando con agrado sus opiniones, prestando atención voluntaria y digna con amabilidad y cortesía. “Es reconocer los derechos iguales de todos los individuos, así como de la sociedad en que vivimos” (Martínez, 2016, p. 59)

La tolerancia es la capacidad de considerar las opiniones, decisiones, opiniones y prácticas de las personas a pesar de que no coincida con nuestro propio criterio. “Respeto y consideración hacia las opiniones o prácticas de los demás, aunque repugnen a las nuestras”. (Zumba, 2019, p. 28)

La responsabilidad es asumir compromisos aceptando las consecuencias de un hecho libremente realizado, se relaciona con el compromiso y el deber. “Valor moral que permite a una persona administrar, reflexionar, orientar y valorar las consecuencias de sus actos” (Martínez, 2016, p. 60).

La empatía es la habilidad de comprensión profunda de pensamientos, sentimientos y emociones de una persona. Para tener en cuenta el sentir de la otra persona se denomina a la empatía como: “sensibilidad hacia los sentimientos y preocupaciones de los demás, como la capacidad de “ponerse en su lugar”, de entender su punto de vista. Permite apreciar cuán diferente puede ser la forma de sentir de la gente sobre las cosas” (Martín y Martín, 2020, p.15).

La solidaridad es la disposición de ánimo para actuar siempre con sentido de comunidad. “Es la predisposición para trabajar en sentido de comunidad, mostrando afecto y acciones de servicio a las personas necesitadas”. (Zumba, 2019, p. 26)

El compañerismo es la actitud de unidad permanente entre los integrantes de un grupo para concretar un objetivo en común que beneficie a todos. “Actitud permanente a dar la mano al otro y no a retirársela hasta lograr una meta común, el bienestar de todos”. (Zumba, 2019, p. 26)

La cordialidad es tratar a los demás de buena manera demostrando la buena educación para enriquecer las relaciones sociales. “Es el valor que más enriquece las relaciones humanas; se origina en la sencillez del espíritu, en la grandeza del alma y en la nobleza de los sentimientos”. (Zumba, 2019, p. 26)

La cooperación es el resultado de la colaboración entre un grupo de personas que tienen el mismo interés para lograr un fin común. “Supone sujetos múltiples que colaboran entre sí para lograr fines comunes”. (Martínez, 2016, p. 59)

La generosidad es el desprendimiento de objetos propios, es decir compartir o dar sin esperar recibir nada a cambio. “La generosidad del ser humano es el hábito de dar o compartir con los demás sin recibir nada a cambio. Comparado a menudo con la caridad como virtud, la generosidad se acepta extensamente en la sociedad como un hábito deseable”. (Pancca y Vásquez, 2019, p. 36)

La amistad es un acto de afectividad asociado con el respeto y el amor, se puede evidenciar desde los diferentes contextos y surge por las diferentes relaciones interpersonales.” La amistad es una relación de hermandad elegida que se caracteriza por una admiración recíproca en la cual se conjugan varias cualidades como confianza, lealtad, honestidad, compasión, solidaridad, compromiso, empatía recíproca, ternura y alegría”. (Greco, 2018, p. 70)

El amor se refiere a la acción de afecto universal hacia las personas del entorno, se relaciona con la atracción emocional o sexual. El amor es demostrado de diferentes maneras y en contextos distintos.” es querer el bien, sea para uno mismo, sea para los demás”. (Febrer, 2003, p. 65)

Factores que influyen en el fomento de valores

El niño de acuerdo con su naturaleza nace con instintos que los desarrolla sin ser aprendidos previamente, se presenta con necesidades y capacidades que se van desarrollando a lo largo de la vida mientras crece; existen factores que influyen en el desarrollo cognitivo, conductual, afectivo, motriz, pero que muchos de ellos son adquiridos por los factores del entorno.

Factores familiares

El núcleo de toda sociedad es la familia es desde este punto de donde el niño debe partir para ser una persona que posea buenas actitudes y comportamientos con sus semejantes. Son los padres de familia los llamados a brindar afecto, amor, cariño, cuidados, comprensión, creando un clima armónico en donde el niño pueda sentirse importante y realice sus actividades con independencia.

Los padres cumplen un rol importante en el hogar, pero no siempre las interrelaciones son saludables, muchas veces estas relaciones son violentas, con cierto uso del castigo, ya que crían a sus hijos con amenazas y castigos, lo que va haciendo de los niños, seres tímidos, poco comunicativos, y a veces hasta agresivos. (Aguilar, 2020, p. 13)

Factores personales

Estos factores son los que a diario se construye y se vinculan con los sentidos que se le otorgue a la propia vida, se originan de los hábitos o por experiencias buenas o malas, que hayan surgido, si las experiencias fueron agradables se tomará como inspiración, en su defecto si lo que se vivió fue desagradable se tomará como desfavorable y nos ayudará a tener más cuidado en nuestro actuar. El niño es capaz de ser formado con valores desde temprana edad y con la reiteración de estos sea por imitación o por haber inculcado hábitos en él desde el ambiente familiar y social.” Se forma con el ejemplo, por lo que debe revisarse qué clase de modelo constituimos para los hijos. Las palabras enseñan, pero lo que los padres hacen y son queda grabado a fuego en los futuros adultos”. (Valdemoros et al, 2012, p. 50).

Factores socio culturales

Estos se refieren a la influencia del medio que nos rodea, es decir las costumbres, hábitos, costumbres religiosas, el medio ambiente, reglas sociales y demás comportamientos dentro de nuestra cultura; infiere la formación educativa del niño, aquí mucho tienen que ver los factores familiares y personales ya que desde el hogar se debe procurar en la formación digna para que el niño a futuro pueda cumplir con las requisiciones que demande la sociedad. “Gracias a la socialización el niño aprende los modales y las costumbres de la familia, los vecinos, la comunidad y todo el grupo social en el que se desarrolla” (Watson, 1977, citado en Cortez, 2016, p. 28)

La sociedad exige la incorporación de personas con valores éticos y morales bien consolidados, para la correcta inclusión de los individuos en la misma, fomentando un ambiente empático y armónico además del bien servir a la sociedad, para esto se debe empezar proponiendo bases sólidas que conduzcan a mantener buenas relaciones afectivas. Los medios de comunicación y las redes sociales tienen gran influencia sobre los niños y adolescentes de nuestro medio, estos entornos no se preocupan de fortalecer las buenas costumbres y valores que se tratan de instituir o hacerlos prevalecer.

La familia y los valores

La conducción de la formación del niño como un ser social depende mucho de los padres quienes de alguna manera se preocupan por la formación adecuada en el desarrollo de maduración dentro del contexto social. Así los autores refieren que:

La familia tiene una posición respecto a la educación y por medio de su dinámica interna opta por lo que cree más conveniente para su hijo. A través de la familia, el menor no solo recibe la herencia genética sino la cultural que los padres transmiten a sus hijos, también la fe, ideologías, tradiciones, costumbres, afinidades, aversiones, etc., lo que permitirá al menor integrarse paulatinamente a la sociedad y comenzará a manifestar su comportamiento (Mendive, 2008, citado en Pinto, 2016, p.275)

La familia es el principal referente en educación en donde el niño aprende a reflexionar y toma conciencia de su formación social; es esencial consolidar los valores y preparar niños felices para contribuir al contexto socio –cultural, para ello se debe trabajar en normas y reglas que permitan al niño integrarse de manera adecuada en

cualquier situación ;”son actitudes muy importantes para que sea un adulto feliz que se sepa relacionar con los demás de forma sana y positiva” (Caraballo , 2018, citado en Alcoser et. al, 2019, p.107).

2.2.2 La Gamificación

Innovar en el aula de clase es estar a la vanguardia de las necesidades, recursos , demandas y ofertas que la sociedad arroja sobre el sistema educativo; es así que el docente precisa utilizar metodologías que permitan la participación del estudiante durante el aprendizaje sean estos trabajados de manera sincrónica o asincrónica mediante programas interactivos que hagan atractiva la vida en el aula, implementando la era digital en aulas tradicionales, cuyo objetivo principal es el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo al momento que permite la motivación para aprender, misma que hace referencia Jean Piaget al mencionar que la motivación es la voluntad de aprender entendido como un interés del niño para absorber y conocer todo lo relacionado con su ambiente.

El presente trabajo se lo realiza tomando en cuenta la necesidad de utilizar la tecnología como herramienta principal, ya que la conectividad remota juega un papel importante por la situación sanitaria actual; es por ello por lo que se implementa programas llamativos para los niños que nos permita interactuar y fomentar valores a través de la participación activa que conlleva la gamificación, entendida como la aplicación de principios y elementos propios del juego en un ambiente de aprendizaje con el propósito de influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes (Kapp, 2012).

Se recoge el pensamiento de algunos autores para entender el concepto, el uso y sus componentes; muchas veces la gamificación es entendida como un juego lo cual crea confusión ya que el juego pretende crear situaciones de recreación y diversión, no así la Gamificación.

La gamificación orienta para que los niños socialicen, utilizan los juegos para mejorar de forma positiva el comportamiento y rediseñar los contenidos para adquirir saberes nuevos, aprovechando el potencial de los infantes, el docente

debe fomentar aprendizajes cooperativos generando confort en las clases (Liberio, 2019, p.394)

Esta técnica es muy útil para trabajar en todas las disciplinas dentro del contexto educativo y también en el entorno laboral porque permite la interrelación de todos los individuos con quienes se quiere lograr el cambio positivo de actitud y forjar en las personas un comportamiento positivo, involucrándolos y motivándolos a lograr diferentes desafíos.

La gamificación es una técnica, un método y una estrategia a la vez. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de NO-juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas. Todo ello para conseguir una vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido. Es decir, crear una experiencia significativa y motivadora (Marín y Hierro, 2013, en Gallego et al. 2014, p.1).

La gamificación es usar estrategias y técnicas que contengan características similares a la de los juegos de una manera divertida, entretenida y espontánea provocando en los niños el aprendizaje y cambios de comportamiento. Las actividades de gamificación deben ser adecuadas a las necesidades, edad de los niños y enfocadas a los objetivos que se desea lograr; para el caso de la presente investigación se hace necesario recurrir a videos de cuentos, enlaces, juegos interactivos.

La Gamificación en el aula

Es importante incluir los juegos digitales en el desarrollo de la educación actual toda vez que se utilice para lograr un aprendizaje creativo que incluya en su dinámica el uso de la imaginación, la reflexión y la crítica para alcanzar objetivos.” Utilizar gamificación en las aulas es eficaz siempre y cuando se utilice para animar a los estudiantes a progresar a través de los contenidos de aprendizaje, para influir en su comportamiento o acciones y para generar motivación” (Contreras y Eguia, 2017, p. 16)

Para este proceso los docentes suelen utilizar una serie de técnicas mecánicas y dinámicas así:

Acumulación de puntos: Se puede asignar un valor cuantitativo a acciones acertadas Escalado de nivel: Los niveles que el niño debe ir superando para pasar a la siguiente etapa.

Clasificación: Pasar a la final dependiendo de los puntos que obtenga.

Obtención de premios: Se entregan premio al conseguir el objetivo de cada etapa.

Desafíos: Son torneos entre los participantes ganadores de cada etapa para que al final haya un solo ganador para ser premiado.

La finalidad de la gamificación en el aula es la adquisición de conocimientos a base de actividades motivadoras que llamen la atención y provoquen la integración permanente de los estudiantes, además se puede implementar en niños de segundo año de básica como es el objetivo del presente caso para de alguna manera estimular actitudes positivas que permitan la interrelación social dentro y fuera de la comunidad educativa. En la presente propuesta se ha incluido programas que han permitido realizar presentaciones, videos y valoraciones presentes en la Gamificación:

Educaplay. -Esta plataforma permite la creación de actividades educativas multimedia, que permiten la evaluación de los estudiantes, el manejo de la misma es intuitivo y permite creaciones atractivas que permiten la diversión y el aprendizaje simultáneamente. Socrative.- Es una herramienta para poder valorar el aprendizaje en los niños a través de actividades lúdicas, estos ejercicios los puede realizar mediante el uso del dispositivos móviles como celular o Tablet, en donde se le permitirá solucionar problemas que el docente proponga.

Power Point.-Software que facilita la difusión del contenido audio visual ya que permite la creación de presentaciones y animaciones de imágenes, posee una gran variedad de estilos, diseños y herramientas que son de gran ayuda para crear juegos interactivos.

Kahoot.-Es un programa que invita a crear juegos de preguntas y respuestas.

ClassDojo.-Plataforma atractiva para actividades de gamificación ya que permite ver el avance de cada estudiante en las actividades realizadas.

2.2.3 Estrategias Didácticas

Para lograr que los estudiantes adquieran aprendizajes para la vida es necesario utilizar estrategias didácticas que permitan promover, adquirir y fortalecer y evaluar actitudes positivas de manera adecuada tomando en cuenta la atención, la sensibilización, edad, y el entorno en el cual se desarrollan los estudiantes.

Las estrategias permiten al docente una correcta organización de las actividades tomando en cuenta el espacio y el tiempo que le toma desarrollar su clase; “las estrategias didácticas como elemento de reflexión para la propia actividad docente, ofrecen grandes posibilidades y expectativas de mejorar la práctica educativa. El docente para comunicar conocimientos utiliza estrategias encaminadas a promover la adquisición, elaboración y comprensión de estos” (González & Robles, 2016, p.108).

Para el desarrollo de las destrezas y habilidades es necesario aplicar todas las técnicas preparadas por el docente de acuerdo a las condiciones dentro del proceso educativo; por lo que las estrategias didácticas son: ”procedimientos (métodos, técnicas, actividades) por los cuales el docente y los estudiantes, organizan las acciones de manera consciente para construir y lograr metas previstas e imprevistas en el proceso enseñanza-aprendizaje, adaptándose significativamente a las necesidades de los participantes” (Feo ,2010,citado en Aguilar , 2016, p.171).

Teniendo en cuenta que las estrategias didácticas cumplen con despertar la curiosidad, la motivación y se adaptan a los contenidos curriculares se puede mencionar que son;

“procedimientos y recursos que utiliza el docente para promover aprendizajes significativos, facilitando intencionalmente un procesamiento del contenido nuevo de manera más profunda y consciente” (Díaz ,1998, citado en Rodríguez,2020, p.26)

Por lo anteriormente expuesto se puede decir que las estrategias didácticas son las tácticas y habilidades que permiten crear, producir, reconocer actividades que desarrollen el pensamiento crítico y creativo y con esto le permite al docente estimular positivamente la formación integral, posibilitando la reflexión que permite a los estudiantes la interacción social. Estas estrategias didácticas se pueden ver como simples habilidades, pero son de gran ayuda para lograr conocimientos e implementar aprendizajes significativos, ya que lo adquirido en sus primeros años de escolaridad influirá para que se conviertan en personas íntegras y respetuosas con sus seres cercanos. En definitiva, las estrategias didácticas deben partir desde el Currículo, la inteligencia emocional y la comunicación, siendo esta última esencial para que los niños y niñas adquieran conocimiento, y a la vez incrementen su capacidad para resolver problemas de una forma adecuada.

Materiales y recursos para trabajar valores en niños

Los recursos utilizados en niños de segundo año de básica deben propender a la interacción del niño para que se sienta protagonista de su propio aprendizaje y de los objetivos que se esperan alcanzar; necesita sentirse motivado para participar. Para el desarrollo de la presente investigación tomaremos principalmente los recursos que atraigan su atención, de fácil comprensión y manejo, que permitan una adecuada evaluación del contenido.

Cuentos Infantiles

Los cuentos infantiles son recursos que permiten al niño, imaginar, desarrollar el lenguaje, aumento del léxico, capacidad de retención y memoria, así como también gracias al contenido se puede incentivar al fortalecimiento de capacidades y actitudes positivas que motiven a la sana convivencia. Desde el punto de vista de Román (2012) "El cuento es una narración breve de hechos imaginarios o reales, protagonizada por un grupo reducido de personajes y con un argumento sencillo" (p.1)

Empleando las palabras de Payá (2018) que refiere al cuento como parte importante de la convivencia:

la acción socializadora procedente de los cuentos responde a una necesidad de convivencia social, interacción, comunicación y contacto, necesario para el desarrollo de la socialización entre iguales o de los pares. Los cuentos infantiles son un medio de transmisión de valores subyacentes en los usos y costumbres de una comunidad concreta, considerando la lectura como medio de transmisión cultural (p.261)

Canciones infantiles

El niño siempre está rodeado de sonidos que le permiten adquirir conocimientos dentro del entorno; la música y las canciones infantiles son utilizadas en los niños de segundo año de básica para provocar en él aprendizajes a través del contenido de las canciones y con la frecuencia reiterada puede desarrollar el lenguaje, coordinación adecuada de la letra y movimientos corporales y memoria; es un recurso muy valioso si se desea implementar en los niños actitudes positivas de comportamiento. “Esta herramienta expone un valor educativo referente a los principales aspectos de la facultad humana, la inteligencia, emociones, sentimientos, autonomía, otorgando un gran potencial en el proceso de enseñanza aprendizaje” (Estrada, 2016, citado en Zumba, 2019 p. 34)

Videos infantiles

Uno de los importantes recursos utilizados en segundo año de educación básica y por el momento que se vive a raíz del confinamiento se recurre al video como elemento interactivo de aprendizaje “el video es una fuente inagotable de recursos que ejemplifica o ilustra datos, acontecimientos o explicaciones de todo tipo” (Medina y Salvador, 1989, en Chalán, 2016 p. 6). El niño se siente atraído y motivado al mirar videos, se centra en el contenido es por ello por lo que se debe aprovechar la atención puesta en el recurso para que luego reforzar el contenido.

2.3 Bases Legales

2.3.1 Constitución de la República del Ecuador

La presente investigación se sustenta en La Constitución de la República del Ecuador del (2008) en su sección quinta de Educación:

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar(p.27).

El Estado ecuatoriano avala el desarrollo integral tomando en cuenta el desarrollo intelectual, físico, emocional de todos sus habitantes, fomentando relaciones sociales desde el inicio de la etapa escolar para que una vez cimentadas las bases concernientes a los valores gozar de una vida con igualdad de derechos y oportunidades, y crear a la vez una sociedad con buenas costumbres en donde prime la cultura de la paz y la armonía.

El niño dentro de su crecimiento y formación desarrolla potencialidades que le permitirán cumplir con su proceso de crecimiento dentro del sistema educativo, El Estado ofrecerá atención prioritaria a los niños, niñas y adolescentes en el entorno escolar, familiar y social como derecho para obtener una mejor calidad de vida.

2.3.2 Ley Orgánica de Educación Intercultural Bilingüe

La Ley Orgánica De Educación Intercultural, LOEI (2011) en su Título I de los Principios generales, Capítulo Único, Del ambiente, Principios y Fines en su Art. 2, Principios en sus literales menciona:

i.- Educación en valores. - La educación debe basarse en la transmisión y práctica de valores que promuevan la libertad personal, la democracia, el respeto a los derechos, la responsabilidad, la solidaridad, la tolerancia, el respeto a la diversidad de género, generacional, étnica, social, por identidad de género,

condición de migración y creencia religiosa, la equidad, la igualdad y la justicia y la eliminación de toda forma de discriminación;(p.9)

El sistema educativo es el ente rector para orientar a los niños que inician su formación no solamente en el ámbito del aprendizaje, sino que además estarán encaminados a promover acciones de sana convivencia que permitan el desarrollo armónico dentro del contexto educativo y formal del ser humano, y que rechazan actos de violencia que generen mal estar entre pares, más aún si estos se encuentran en edades de adaptación y en muchas ocasiones de vulnerabilidad; el sistema permitirá llevar a cabo habilidades que al final permitan formar seres críticos y reflexivos, que se sientan en paz y libertad y que contribuyan a la resolución de conflictos desde su entorno, cuiden y respeten la naturaleza y el medio ambiente.

2.3.3 Currículo Priorizado Sierra- Amazonía

Mencionando al Currículo priorizado Sierra Amazonía del Ministerio de Educación del Ecuador (2020-2021): De acuerdo con el perfil de salida del bachillerato ecuatoriano se consideran tres valores fundamentales que son: la justicia, la innovación y la solidaridad y que durante su permanencia en las instituciones educativas se establece que los estudiantes irán adquiriendo capacidades y responsabilidades.

S1. Asumimos responsabilidad social y tenemos capacidad de interactuar con grupos heterogéneos, procediendo con comprensión, empatía y tolerancia. S2. Construimos nuestra identidad nacional en busca de un mundo pacífico y valoramos nuestra multiculturalidad y multiétnicidad, respetando las identidades de otras personas y pueblos.

S3. Armonizamos lo físico e intelectual, usamos nuestra inteligencia emocional para ser positivos, flexibles, cordiales y autocríticos.

S4. Nos adaptamos a las exigencias de un trabajo en equipo en el que comprendemos la realidad circundante y respetamos las ideas y aportes de las demás personas. (p.5)

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipo de Investigación

El desarrollo de la investigación obedece a la aplicación de la investigación proyectiva de nivel descriptivo:

Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Es decir, únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren, esto es, su objetivo no es indicar cómo se relacionan éstas. (Hernández, Fernández y Baptista, 2010, p. 80)

La propuesta de investigación basada en la Gamificación aportará en el área de convivencia social en los niños de la Unidad Educativa “María Angélica Idrobo” permitiéndole el fortalecimiento de valores humanos. “Este tipo de investigación propone soluciones a una situación determinada a partir de un proceso de indagación. Implica explorar, describir, explicar y proponer alternativas de cambio, mas no necesariamente ejecutar la propuesta” (Hurtado, 2010, p. 117).

Se preocupa además de cómo encontrar solución a los problemas prácticos, acogiéndose a las palabras de Córdova y Monsalve 2008;

Consiste en la elaboración de una propuesta o de un modelo, para solucionar problemas o necesidades de tipo práctico, ya sea de un grupo social, institución, un área en particular del conocimiento, partiendo de un diagnóstico preciso de las necesidades del momento, los procesos explicativos o generadores involucrados y las tendencias futuras (p.3).

Enfoque

La presente investigación tendrá un enfoque cualitativo ya que se pretende comprender la posición de los individuos en relación con los fenómenos que lo rodean. Según mencionan Hernández, Fernández y Baptista (2014):

todo individuo, grupo o sistema social tiene una manera única de ver el mundo y entender situaciones y eventos, la cual se construye por el inconsciente, lo transmitido por otros y por la experiencia, y mediante la investigación, debemos tratar de comprenderla en su contexto (p.9).

Este enfoque refiere a que el investigador utilizará la recolección de datos para probar una hipótesis y con ellos obtener conclusiones.

El paradigma cualitativo permite describir, comprender e interpretar el fenómeno de estudio que trata sobre el problema existente en la práctica de valores humanos de los estudiantes de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa “María Angélica Idrobo” permitiendo a través de la observación tener un conocimiento más claro de los hechos.

3.2 Diseño de la Investigación

La presente investigación es de campo, no experimental ya que permite que los datos sean recopilados de forma directa, a través de la aplicación de los instrumentos como la encuesta que está dirigida a docentes y padres de familia; y la observación dirigida a los estudiantes; así lo propone Hurtado (2012) “El "dónde" del diseño alude a las fuentes: si son vivas, y la información se recoge en su ambiente natural, el diseño se denomina de campo”(p.155) mediante estos datos se puede dar respuesta a la pregunta de investigación de la forma más adecuada posible.

3.3 Unidad de Estudio

La unidad de estudio para la investigación es el grupo de niños de segundo grado de educación básica de la Unidad Educativa María Angélica Idrobo en donde se determina la población a ser estudiada; misma que se compone de 33 estudiantes entre niños y niñas, además se hace necesario la opinión de las tres docentes y los 33 representantes de cada

estudiante. “La población de estudio es un conjunto de casos, definido, limitado y accesible, que formará el referente para la elección de la muestra, y que cumple con una serie de criterios predeterminados” (Arias-Gómez et al., 2016, p.202). A partir de la muestra de dicha población se generaliza los resultados obtenidos hacia el resto de población.

La muestra de la presente investigación serán los individuos que conforman la población, para López (2004);

Es un subconjunto o parte del universo o población en que se llevará a cabo la investigación. Hay procedimientos para obtener la cantidad de los componentes de la muestra como fórmulas, lógica y otros que se verá más adelante. La muestra es una parte representativa de la población. (p.69)

Tabla N° 1: Caracterización de la población

<i>Población</i>	<i>Características</i>	<i>Número</i>	<i>Instrumento</i>
Estudiantes de segundo año EGB	6-7 años	33	Ficha de Observación
Docentes	Docentes de segundo	3	Encuesta
Padres de familia	Representantes	33	Encuesta
TOTAL		69	

Elaborado por: Miryan Cuasapás (2021)

3.4 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Técnicas

Para la recolección de datos en la presente investigación se utiliza la técnica de la encuesta, de la cual se obtendrán datos de una manera indirecta por parte de las docentes

de la institución para tener una visión más clara acerca de las estrategias metodológicas utilizadas para fomentar actitudes positivas en los niños, y conocer además si conocen el proceso de la gamificación. “La técnica de encuesta corresponde a un ejercicio de búsqueda de información acerca del evento de estudio, mediante preguntas directas, a varias unidades, o fuentes” (Hurtado, 2010, p.874).

Así también se requiere la técnica de la observación, la cual se lleva a cabo a través de los encuentros virtuales ya que este proceso requiere de atención, comprensión y registro de información.

La observación es un procedimiento que ayuda a la recolección de datos e información y que consiste en utilizar los sentidos y la lógica para tener un análisis más detallado en cuanto a los hechos y las realidades que conforman el objeto de estudio; es decir, se refiere regularmente a las acciones cotidianas que arrojan los datos para el observador (Campos y Lula, 2012, p.52).

Instrumentos

Para el presente estudio se aplicará el cuestionario y la guía de observación como instrumentos para la recolección de datos. El cuestionario será estructurado en base a doce preguntas tipo cerradas sin intervención del investigador, y estará dirigida a docentes y padres de familia.

En la investigación social, la encuesta se considera en primera instancia como una técnica de recogida de datos a través de la interrogación de los sujetos cuya finalidad es la de obtener de manera sistemática medidas sobre los conceptos que se derivan de una problemática de investigación previamente construida. (López, 2015, p.8)

La guía de observación será el registro en donde nos permita analizar el desarrollo de las actividades propuestas de una manera más directa para poder evaluar actitudes dentro del horario escolar; se define a la observación como:

Un formato en el cual se pueden recolectar los datos en sistemática y se pueden registrar en forma uniforme, su utilidad consiste en ofrecer una revisión clara y objetiva de los hechos, agrupa los datos según necesidades específicas, se hace respondiendo a la estructura de las variables o elementos del problema (Tamayo, 2004, citado en, Campos y Lule, 2012, p.56).

3.5. Técnicas de Análisis de Datos

Luego de recopilar los datos mediante los instrumentos diseñados se recurre a la técnica del análisis estadístico así: “obtenidos los datos, será necesario analizarlos a fin de descubrir su significado en términos de los objetivos planteados al principio de la investigación” (Hurtado, 2012, p. 165). Dicho análisis es el “procesamiento de datos que se realiza en las investigaciones” (Hurtado, 2012, p. 107). Es estadístico porque en base a las encuestas realizadas se genera un gráfico estadístico que permite mirar el porcentaje obtenido en cada opción de respuesta.

3.6 Operacionalización de variables

Tabla N° 2: Operacionalización de variables

Objetivos Específicos	Variables	Definiciones nominales	Dimensiones	Indicadores
Diagnosticar la situación actual en las relaciones sociales de los estudiantes de segundo año de educación general básica durante el año 2020-2021 en la unidad educativa María Angélica Idrobo.	Situación actual referida en las relaciones sociales para promover el compañerismo.	Modificación de conducta son las diferentes formas de intervención por parte de la docente para eliminar o disminuir conductas inadecuadas.	1.-Dimensión emocional 2.-Dimensión interpersonal 3.-Dimensión cognitiva.	Interés, motivación Socializar entre pares, mediante retos y premios en las actividades gamificadas. Mejorar el razonamiento atención concentración e interacción. Desarrollo de

			4.-Dimensión pedagógica.	destrezas.
Describir las Estrategias que emplean las docentes para promover el fomento de los valores entre los estudiantes de segundo año de educación general básica durante el año 2020-2021 en la unidad educativa María Angélica Idrobo.	Estrategias que emplean las docentes para promover el desarrollo de valores.	Son las medidas que se adoptan en torno a la situación a través del diálogo, el razonamiento, el cumplimiento de normas y reglas para afianzar comportamientos adecuados entre pares y con las docentes.	1.-Tipos de estrategias 2.- Criterios de selección.	Cuentos, canciones, videos, dinámicas, convivencia Factibilidad didáctica al integrar la gamificación como estrategia para fomentar los valores.
Explicar los factores socio culturales asociados al desarrollo de los valores entre estudiantes de segundo año de educación general básica durante el año 2020-2021 en la unidad educativa María Angélica Idrobo.	Factores asociados al desarrollo de las estrategias para promover el compañerismo.	Son las actitudes que facilitan o dificultan el fomento del compañerismo entre estudiantes.	1.-Desarrollo evolutivo del niño. 2.-Entorno familiar 3.-Entorno social	Edad, gustos Normas y reglas dentro de la familia. Ambiente inadecuado para su convivencia. Actividades de convivencia en la comunidad.
Elaborar una propuesta de estrategias didácticas basadas en la gamificación para fortalecer los valores entre estudiantes de segundo año de educación general básica durante el año 2020- 2021 en la unidad educativa María Angélica Idrobo.	Propuesta de estrategias didácticas asadas en la gamificación.	Conjunto de procedimientos pedagógicos seleccionados y direccionados a modificar la conducta para fortalecer el compañerismo y crear un ambiente armónico en el entorno educativo.	1-Planificación 2.-Proceso 3.-Evaluación	Justificación, objetivos, componentes y temáticas. Desarrollo de actividades y recursos digitales. Instrumentos de evaluación

Elaborado por: Miryan Cuasapás (2021)

CAPÍTULO IV: PRESENTACION Y ANALISIS DE DATOS

Una vez aplicado el instrumento de recolección de la información se procede con el análisis correspondiente de los datos; dicha información aportará de manera significativa a interpretar los resultados y emitir las correspondientes conclusiones de la presente investigación.

4.1 Resultados encuesta aplicada a los docentes de segundo grado de educación general básica de la Unidad Educativa “María Angélica Idrobo”

1.-¿Ha observado conductas que aporten significativamente al desarrollo de las buenas relaciones sociales por parte de los niños y niñas dentro del aula?

Tabla N° 15: Conductas para una buena relación

	DOCENTE 1	DOCENTE 2	DOCENTE 3
RESPUESTA	Casi siempre	Casi siempre	A veces

Elaborado por: Miryan Cuasapás (2021)

Análisis

Las dos docentes mencionan que no siempre se observa conductas positivas en los niños para persuadir a las buenas prácticas sociales en el entorno educativo; ya que al provenir de distintos lugares y tipos de formación se evidencia diferentes tipos de actitudes negativas que afectan a la normal convivencia de los niños, causando malestar en el ambiente.

2.-¿El niño y la niña reconocen y practican normas de convivencia armónica en el aula?

Tabla N° 16: Prácticas de convivencia

	DOCENTE 1	DOCENTE 2	DOCENTE 3
RESPUESTA	Casi siempre	Casi siempre	A veces

Elaborado por: Miryan Cuasapás (2021)

Análisis

De acuerdo con el resultado obtenido las docentes opinan que no siempre los niños practican y cumplen con normas de convivencia que mejore las relaciones entre iguales, existe una gran diversidad de pensamientos entre los niños ya que, como seres únicos e irrepetibles, conciben diferentes opiniones y comportamientos, muchos por imitación o porque en casa no se trabaja en cuanto a normas y reglas de comportamiento, así como también no existen buenas costumbres de cordialidad y respeto hacia los compañeros y a las docentes.

3.-Considera Ud. ¿Que la agresividad influye de manera negativa en el aprendizaje de los estudiantes?

Tabla N° 17: Agresividad

	DOCENTE 1	DOCENTE 2	DOCENTE 3
RESPUESTA	Siempre	Siempre	Casi siempre

Elaborado por: Miryan Cuasapás (2021)

Análisis

Según las respuestas se obtiene que para las docentes la agresividad entre niños y con la docente es un problema que abarca el aprendizaje del contenido; se menciona que la agresividad y los gritos entorpecen y que los niños viven en un ambiente agresivo no logran desarrollar aprendizajes significativos; al estar en un ambiente que carece de tratos cordiales entre pares el aprendizaje no se logra consumir ya que por este mismo motivo los niños se quedan enojados y por tanto se evidencia actitudes en contra también de la docente.

4.-¿Cuenta con estrategias didácticas apropiadas para modificar la conducta en los niños y niñas dentro del aula?

Tabla N° 18: Estrategias didácticas

	DOCENTE 1	DOCENTE 2	DOCENTE 3
RESPUESTA	Casi siempre	Casi siempre	Siempre

Elaborado por: Miryan Cuasapás (2021)

Análisis

De acuerdo con los datos se rescata que solamente una docente menciona que cuenta con estrategias didácticas apropiadas para modificar la conducta en niños dentro del aula; en tanto que las otras docentes no cuentan siempre con dichas estrategias. Cabe mencionar que las estrategias utilizadas por la docente no son actuales y tampoco consideran el tiempo que se vive por pandemia, son recursos que se vienen utilizando desde el aprendizaje conductual.

5.-¿Ha observado en sus estudiantes actitudes que no permiten el desarrollo de la sana convivencia entre pares?

Tabla N° 19: Actitudes negativas

	DOCENTE 1	DOCENTE 2	DOCENTE 3
RESPUESTA	A veces	A veces	A veces

Elaborado por: Miryan Cuasapás (2021)

Análisis

Las docentes coinciden en que las actitudes negativas en los estudiantes no permiten la sana convivencia dentro del aula y fuera de ella, en el momento de receso el niño debe mostrar buenas actitudes que le permiten una sana convivencia, y más aún si los niños deciden compartir los mismos juegos, pero se evidencia el egoísmo y la falta de respeto por esperar el turno para utilizar dicho juego, es así como surgen los conflictos nuevamente en el área de juego.

6.-¿Piensa que el entorno social influye para que el niño refiera conductas agresivas?

Tabla N° 20: El entorno y conducta agresiva

	DOCENTE 1	DOCENTE 2	DOCENTE 3
RESPUESTA	Casi siempre	Casi siempre	A veces

Elaborado por: Miryan Cuasapás (2021)

Análisis

De acuerdo con los resultados las docentes opinan que en gran parte los niños adoptan conductas que observan en el entorno en que viven, muchas veces existen ofensas o maltrato entre los integrantes de la familia o con ellos mismo; estas conductas son replicadas a diario y se han convertido en algo tan natural para los niños, como es el uso de palabras inadecuadas al referirse a los compañeros, o de gestos que no están acorde a la formación íntegra del niño, esto provoca aislamiento por parte de los pares.

7.-¿Con que frecuencia aplica estrategias metodológicas para propender al fomento de valores en sus estudiantes?

Tabla N° 21: Estrategias para fomento de valores

	DOCENTE 1	DOCENTE 2	DOCENTE 3
RESPUESTA	Casi siempre	Casi siempre	Siempre

Elaborado por: Miryan Cuasapás (2021)

Análisis

Las docentes consideran que con frecuencia recurren a diversas estrategias metodológicas para conseguir que los niños se apoderen de valores y los promuevan en cada una de sus actividades, pero no se puede hacer mucho ya que, si se trabaja en la escuela y no hay el correspondiente refuerzo y motivación dentro del hogar, no se puede inducir al niño que muestre valores y los replique en todo momento.

8.-¿Considera usted que las estrategias metodológicas son útiles para mejorar la formación integral de sus estudiantes?

Tabla N° 22: Estrategias como herramienta

	DOCENTE 1	DOCENTE 2	DOCENTE 3
RESPUESTA	Siempre	Casi siempre	A veces

Elaborado por: Miryan Cuasapás (2021)

Análisis

Se menciona que debe existir una cuidadosa planificación al momento de incluir actividades que permitan el cambio de actitud en el niño, se sugiere que por su edad sea a base de actividades lúdicas ya que utilizando elementos del juego permitirá interiorizar, asumir roles y permitir que el niño se forme de una manera integral, con actitudes encaminadas a mejorar su desempeño social dentro de la comunidad.

9.-¿Le gustaría implementar actividades lúdicas para el fomento de los valores humanos?

Tabla N° 23: Actividades lúdicas

	DOCENTE 1	DOCENTE 2	DOCENTE 3
RESPUESTA	Siempre	Siempre	Siempre

Elaborado por: Miryan Cuasapás (2021)

Análisis

De acuerdo a las respuestas emitidas por las docentes refieren que si fuese de utilidad implementar actividades lúdicas que ayuden al fomento de valores en niños de segundo año ya que por la edad les llama mucho la atención actividades que refieran juegos o recreación dentro del espacio de la enseñanza aprendizaje, y además porque en ocasiones las estrategias utilizadas de manera repetitiva ya no arrojan los resultados esperados en cuanto a comportamiento.

10.-¿Ha escuchado o conoce del proceso de la Gamificación dentro del que hacer educativo?

Tabla N° 24: Gamificación en educación

	DOCENTE 1	DOCENTE 2	DOCENTE 3
RESPUESTA	Siempre	Casi siempre	Nunca

Elaborado por: Miryan Cuasapás (2021)

Análisis

Según el cuestionario solamente una docente conoce el manejo de Gamificación la otra compañera conoce o ha escuchado un poco de esta herramienta digital y la tercera

docente desconoce totalmente el proceso para realizar actividades gamificadas; sería de gran ayuda para las docentes hacerles partícipes de la implementación de esta herramienta ya que es útil por el avance de la tecnología que todas las docentes se capaciten en cuanto a innovación tecnológica se refiere.

11.-¿Estaría dispuesta a implementar procesos de Gamificación como parte de su planificación?

Tabla N° 25: Gamificar en la planificación

	DOCENTE 1	DOCENTE 2	DOCENTE 3
RESPUESTA	Siempre	Siempre	Casi siempre

Elaborado por: Miryan Cuasapás (2021)

Análisis

Según manifiestan las dos docentes están dispuestas a incluir el proceso de la gamificación dentro de su planificación por lo que es un tema nuevo y muestran su deseo de prepararse y preparar sus actividades que sean del agrado de los niños y la tercera docente en cierta forma también desea aplicar la gamificación en su planificación.

12.-¿Considera Ud. ¿Que una Guía de estrategias didácticas basadas en la Gamificación aportaría en el fomento de valores humanos?

Tabla N° 26: Estrategias para fomentar valores

	DOCENTE 1	DOCENTE 2	DOCENTE 3
RESPUESTA	Siempre	Siempre	Siempre

Elaborado por: Miryan Cuasapás (2021)

Análisis

Según los resultados obtenidos de la encuesta realizada a las docentes se puede mencionar que las tres sugieren trabajar con una Guía que contenga estrategias didácticas innovadoras basadas en actividades que sean atractivas de fácil implementación y que permitan la interactividad para adquirir, fomentar y practicar valores.

4.2 Resultados de la encuesta dirigida a los padres de familia de segundo grado de educación general básica de la Unidad Educativa María Angélica Idrobo”

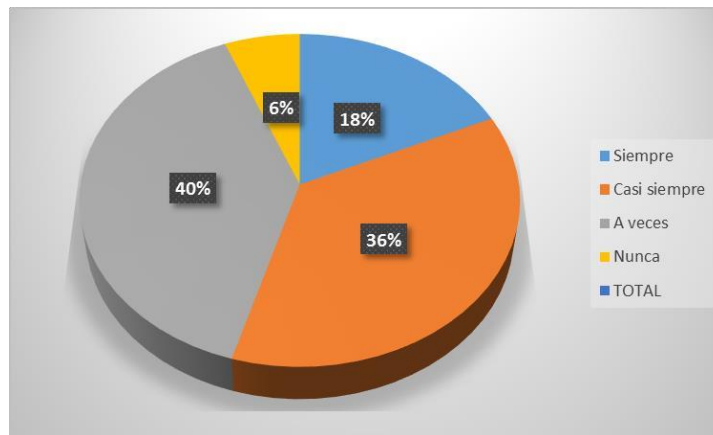
1.-En su entorno familiar ¿Existen momentos de conversación que generen discusión positiva sobre algún tema que implique las buenas relaciones sociales?

Tabla N° 3: Buenas relaciones sociales en el entorno

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	6	18%
Casi siempre	12	36%
A veces	13	40%
Nunca	2	6%
TOTAL	33	100%

Elaborado por: Miryan Cuasapás (2021)

Gráfico N° 1: Buenas relaciones sociales en el entorno



Elaborado por: Miryan Cuasapás (2021)

Análisis

De acuerdo con los resultados se puede apreciar que existe cierto desinterés en los representantes o cuidadores al tratar acerca de tomar acciones que puedan persuadir las buenas relaciones en sus representados en las actividades cotidianas. Las buenas relaciones interpersonales deben empezar cimentando sus bases desde el hogar como principal núcleo de la sociedad. Lastimosamente en el entorno en donde se ubica la

institución existen problemas sociales o familiares que no siempre permiten espacios de diálogo.

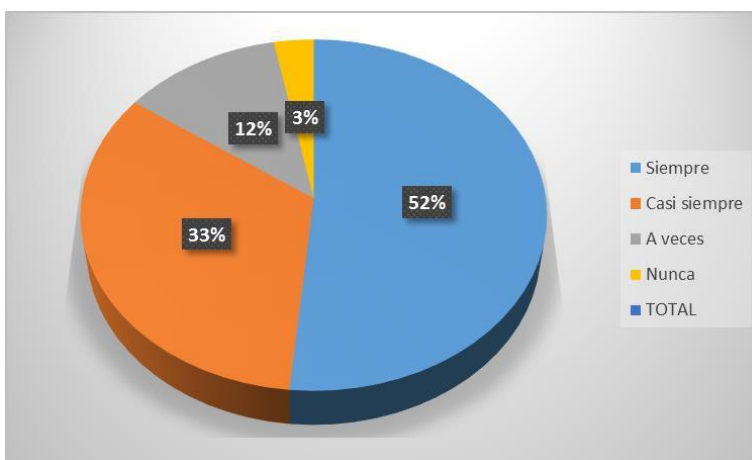
2.- ¿Comenta con su hijo los temas sobre malas acciones que se suscitan en el aula por parte de los compañeros?

Tabla N° 4: Diálogo sobre malas acciones en la escuela

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	17	52%
Casi siempre	11	33%
A veces	4	12%
Nunca	1	3%
TOTAL	33	100%

Elaborado por: Miryan Cuasapás (2021)

Gráfico N° 2: Diálogo sobre malas acciones en la escuela



Elaborado por: Miryan Cuasapás (2021)

Análisis

De acuerdo a los datos se evidencia que un poco más de la mitad de los representantes se preocupan de sus hijos y de los posibles problemas que puedan suceder en la escuela; entonces se puede mencionar que no todas las personas que tienen a cargo a los niños se interesan por saber cómo actúa su representado en la institución y en relación a los compañeros; la tercera parte de los encuestados lo realiza esporádicamente dejando

entrever el poco interés que tienen por saber cómo es el actuar de los compañeros con quienes comparten gran parte de la jornada escolar.

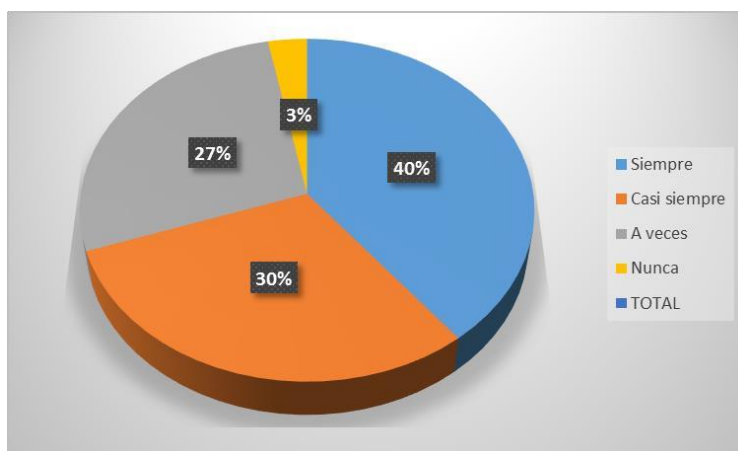
3.-¿Ha realizado actividades con su hijo en donde pueda diferenciar entre actitudes negativas y positivas?

Tabla N° 5: Realiza actividades para diferenciar actitudes

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	13	40%
Casi siempre	10	30%
A veces	9	27%
Nunca	1	3%
TOTAL	33	100%

Elaborado por: Miryan Cuasapás (2021)

Gráfico N° 3: Realiza actividades para diferenciar actitudes



Elaborado por: Miryan Cuasapás (2021)

Análisis

Se considera que los padres de familia que realizan actividades que tienden a reflexionar sobre cosas buenas o que no estén acorde a lo que se ha dado como norma para crecer de una forma íntegra no alcanza ni siquiera la mitad de las personas del grupo; quienes admiten realizar estas actividades diferencian estas condiciones con el diálogo o ejemplificando con situaciones cotidianas. Si no se le hace notar al niño que existen

situaciones que hacen sentir mal a otro asumirá que su actuar está bien y no hará diferencias de sus palabras o acciones.

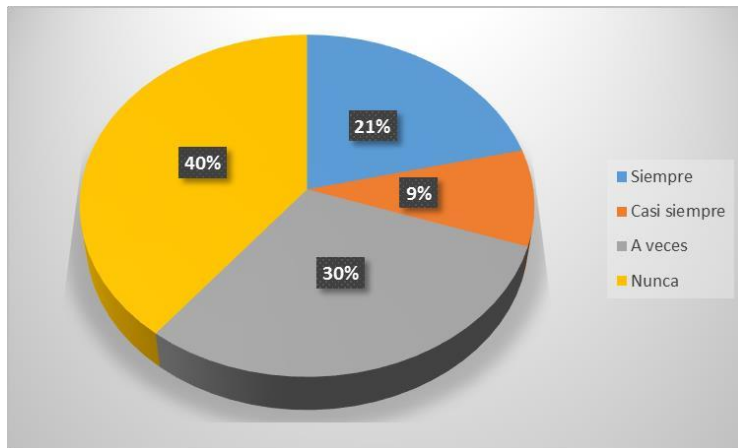
4.-¿Considera que las situaciones conflictivas dentro del entorno escolar deben ser tratadas solamente dentro del mismo?

Tabla N° 6: Solución de conflictos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	7	21%
Casi siempre	3	9%
A veces	10	30%
Nunca	13	40%
TOTAL	33	100%

Elaborado por: Miryan Cuasapás (2021)

Gráfico N° 4: Solución de conflictos



Elaborado por: Miryan Cuasapás (2021)

Análisis

De acuerdo con los datos proporcionados el porcentaje mayoritario de los padres de familia mencionan que los conflictos escolares deben ser tratados en otras instancias también no solamente dentro del contexto escolar ya que el conflicto se verá reflejado en la actitud del niño en casa; seguidamente los resultados permiten observar que los

representantes miran como una buena opción tratarlos solamente dentro del aula ya que los niños puedan asimilar el problema y buscar una solución.

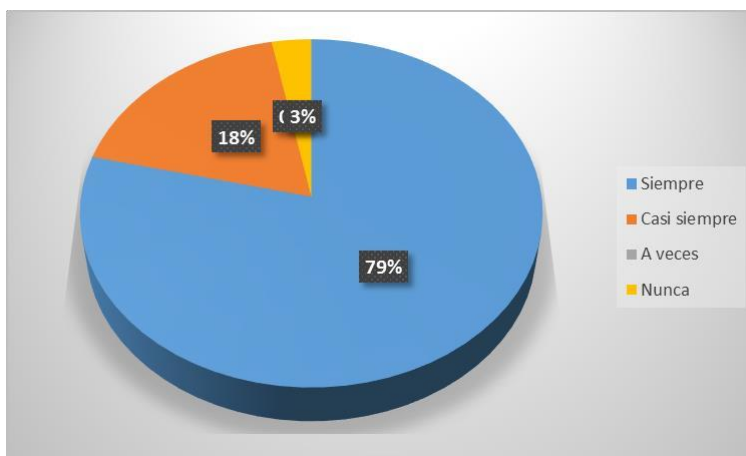
5.-¿Cree usted necesaria que la docente implemente actividades para fomentar valores humanos en el aula?

Tabla N° 7: Necesidad de implementar valores en el aula

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	26	79%
Casi siempre	6	18%
A veces	0	0%
Nunca	1	3%
TOTAL	33	100%

Elaborado por: Miryan Cuasapás (2021)

Gráfico N° 5: Necesidad de implementar valores en el aula



Elaborado por: Miryan Cuasapás (2021)

Análisis

Luego de la presentación de los resultados se evidencia que los representantes aspiran en gran parte que los docentes como acompañantes del diario convivir sean quienes implementen estrategias que permitan el cambio de actitud y con ellas conseguir que los niños conozcan, asimilen y promuevan valores. Es en un menor porcentaje de padres de familia quienes mencionan que en muy pocas ocasiones es necesario que la

docente implemente actividades para fortalecer valores. Al referirse al refuerzo de las actividades que se realizan en la escuela requieren la práctica dentro del hogar.

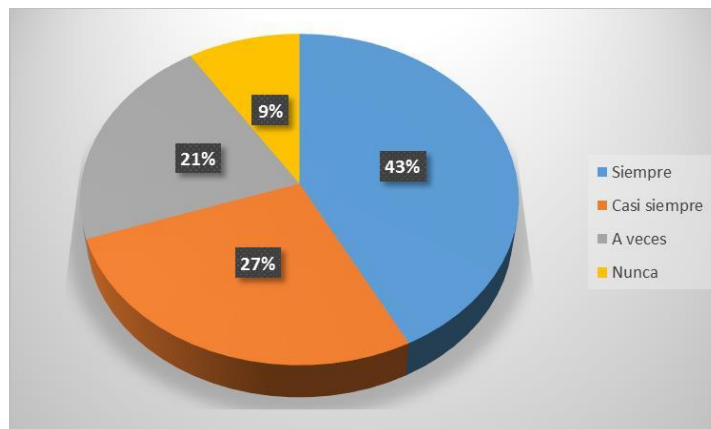
6.-¿Realiza actividades o juegos que impliquen la sana convivencia con sus hijos en el tiempo libre?

Tabla N° 8: Practica juegos de sana convivencia

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	14	43%
Casi siempre	9	27%
A veces	7	21%
Nunca	3	9%
TOTAL	33	100%

Elaborado por: Miryan Cuasapás (2021)

Gráfico N° 6: Practica juegos de sana convivencia



Elaborado por: Miryan Cuasapás (2021)

Análisis

Es importante destacar que el grupo de padres de familia que se preocupa por realizar actividades lúdicas que fomenten la sana convivencia dentro del hogar no alcanza ni la media del porcentaje total; es decir que por varias razones no existe el momento de compartir y saber cómo su hijo toma decisiones al momento de resolver dificultades o para solucionar inconvenientes que pueden suceder mientras juega.

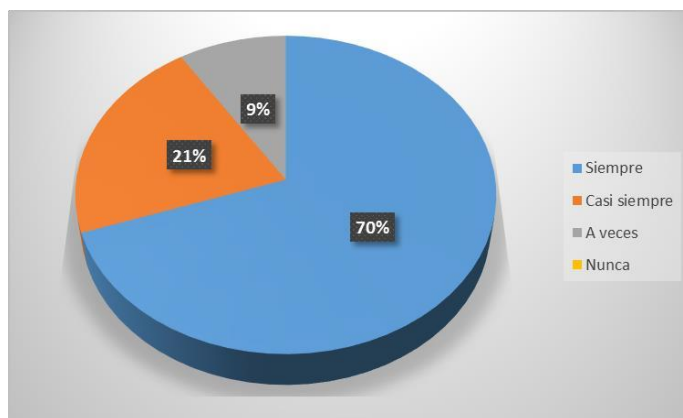
7.- ¿Considera que las bases de las buenas relaciones sociales se originan dentro del hogar?

Tabla N° 9: Las buenas relaciones se originan en el hogar

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	23	70%
Casi siempre	7	21%
A veces	3	9%
Nunca	0	0%
TOTAL	33	100%

Elaborado por: Miryan Cuasapás (2021)

Gráfico N° 7: Las buenas relaciones se originan en el hogar



Elaborado por: Miryan Cuasapás (2021)

Análisis

En concordancia con los datos extraídos se deduce que en gran cantidad los padres de familia opinan que las buenas relaciones sociales se deben sedimentar en primera instancia dentro del hogar y están conscientes que son ellos quienes con su ejemplo deben inculcar los primeros valores morales en cada niño desde sus primeros años de existencia para que a futuro no presente dificultades en su convivencia con sus semejantes.

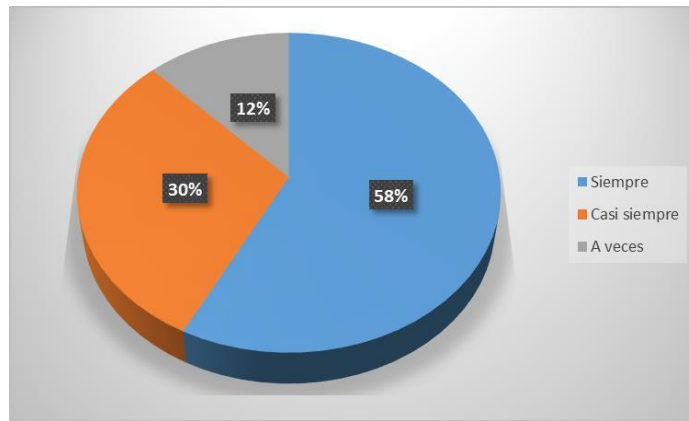
8.-¿Considera necesario la implementación de herramientas innovadoras para trabajar en el fomento de valores?

Tabla N° 10: Necesidad de implementar herramientas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	19	58%
Casi siempre	10	30%
A veces	4	12%
Nunca	0	0%
TOTAL	33	100%

Elaborado por: Miryan Cuasapás (2021)

Gráfico N° 8: Necesidad de implementar herramientas



Elaborado por: Miryan Cuasapás (2021)

Análisis

Por lo que muestran los resultados, el porcentaje de más del cincuenta por ciento sugieren que las docentes deben implementar herramientas innovadoras que permitan fomentar valores en los niños dentro de la escuela ya que el aprendizaje y fomento de valores requiere que los niños sean partícipes de este aprendizaje y muestren sus capacidades como personas críticas y responsables de sus conceptos.

9.-¿Propicia oportunidades para que su hijo utilice valores humanos en la solución de conflictos con una actitud reflexiva y crítica?

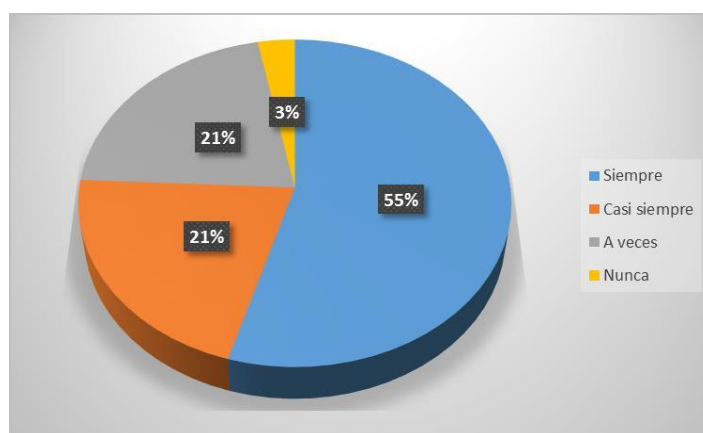
Tabla N° 11: Valores humanos necesarios para solución de conflictos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
--------------	------------	------------

Siempre	18	51%
Casi siempre	7	21%
A veces	7	21%
Nunca	1	3%
TOTAL	33	100%

Elaborado por: Miryan Cuasapás (2021)

Gráfico N° 9: Valores humanos necesarios para solución de conflictos



Elaborado por: Miryan Cuasapás (2021)

Análisis

Según los datos obtenidos los representantes en su gran mayoría aducen que para solucionar problemas se ayudan de valores humanos para tratar de crear conciencia que les permita reflexionar acerca de situaciones de conflicto que sucedan en el hogar; la reflexión va más allá de un simple consejo al salir de casa, es importante hacer conciencia en el niño que toda acción traerá consecuencias.

10.-¿Considera Ud. que la agresividad influye de manera negativa en el aprendizaje de su hijo?

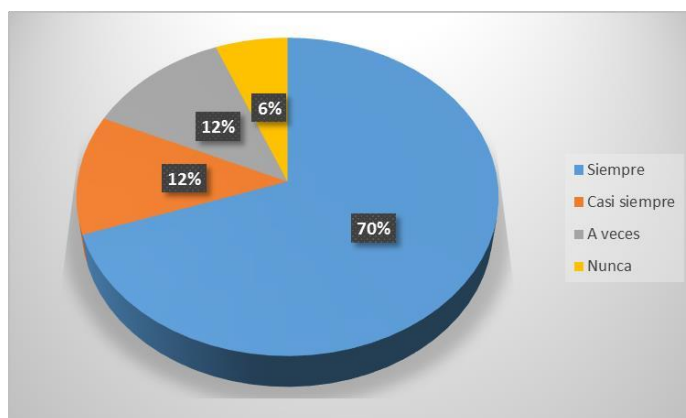
Tabla N° 12: Consecuencias negativas de la agresividad

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	23	70%
Casi siempre	4	12%

A veces	4	12%
Nunca	2	6%
TOTAL	33	100%

Elaborado por: Miryan Cuasapás (2021)

Gráfico N° 10: Consecuencias negativas de la agresividad



Elaborado por: Miryan Cuasapás (2021)

Análisis

Los resultados en torno a la influencia del aprendizaje con hechos de agresividad los padres de familia refieren que, si afecta en sus hijos porque el hecho de tener un conflicto no le permite desarrollar su aprendizaje, se desestabiliza emocionalmente, puede tener afectaciones pedagógicas; son entre otras las respuestas obtenidas.

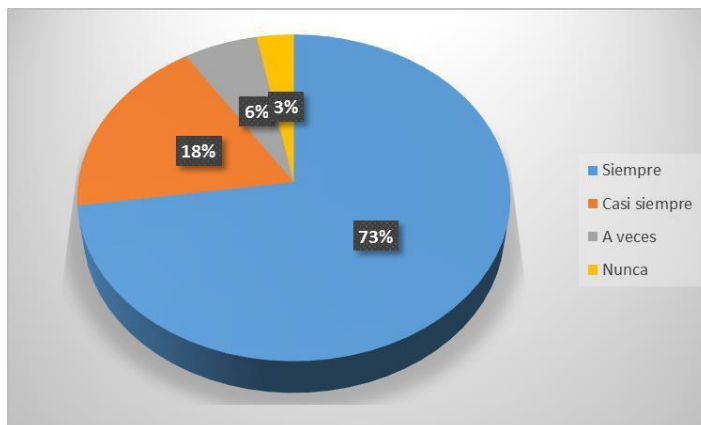
11.-¿Cree conveniente que su hijo refuerce valores humanos dentro del horario de clases?

Tabla N° 13: Caracterización de la población

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	24	73%
Casi siempre	6	18%
A veces	2	6%
Nunca	1	3%
TOTAL	33	100%

Elaborado por: Miryan Cuasapás (2021)

Gráfico N° 11: Caracterización de la población



Elaborado por: Miryan Cuasapás (2021)

Análisis

De acuerdo con los resultados se puede observar que los padres de familia sugieren que dentro del horario de clases se consolide el aprendizaje y aplicación de valores necesarios en las actividades desarrolladas entre pares y con todos los actores de la comunidad educativa ya que lo que se aprende en la escuela puede ser replicado por el estudiante en el hogar y en todo lugar en donde se desarrolle.

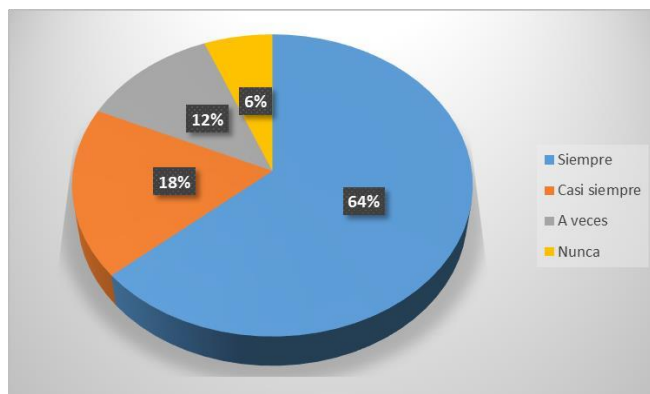
12.-¿Considera que al cambiar actitudes positivas desde temprana edad se puede cambiar el entorno social?

Tabla N° 14: Cambio de actitud desde edad temprana

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	21	64%
Casi siempre	6	18%
A veces	4	12%
Nunca	2	6%
TOTAL	33	100%

Elaborado por: Miryan Cuasapás (2021)

Gráfico N° 12: Cambio de actitud desde edad temprana



Elaborado por: Miryan Cuasapás (2021)

Análisis

Conforme a los resultados obtenidos se opina que las actitudes positivas deben forjarse desde los primeros años de vida ya que es en esta edad que los niños se adaptan a formas de vida y adoptan actitudes concernientes a formar personas íntegras capaces de solucionar problemas dentro del entorno social en donde deberá desarrollar diferentes habilidades y construir espacios de reflexión y concordancia en las actividades que surjan a partir de problemas o conflictos suscitados en su entorno.

De acuerdo a los datos obtenidos del cuestionario se obtiene que la gran mayoría de representantes de los niños trabaja esporádicamente en el fomento de valores, no es el diálogo el único camino para cambiar de actitud, hace falta la reflexión diaria para comprender, entender y mejorar las relaciones sociales que son el vínculo para vivir en armonía dentro de la sociedad si los niños no viven dentro de un ambiente afectivo, respetuoso, cálido en donde primen valores humanos y morales que le hagan sentir motivado y respetado como un ser único capaz de convivir en armonía en sociedad, este niño no podrá alcanzar el sentido de independencia, y se encuentre emocionalmente activo; así también se evidencia que los padres de familia pretender delegar la educación moral de sus hijos a los docentes, aduciendo la falta de tiempo por las múltiples obligaciones o por problemas familiares o laborales que tienen como consecuencia el alejamiento de los niños; la apatía, resentimiento, agresividad, enojo, rebeldía. Este trabajo y responsabilidad que debe recaer en toda la comunidad educativa principalmente en la familia como principal elemento de la sociedad.

CAPÍTULO V: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

5.1 Descripción de la Propuesta

La siguiente propuesta denominada “Cuentos para cambiar el Mundo” tiene como propósito implementar la gamificación como una estrategia para incentivar a los estudiantes a reflexionar sobre comportamientos inadecuados observados dentro del aula de clase y motivar a los mismos en el fortalecimiento de valores trabajados como eje transversal durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. El propósito de la propuesta innovadora mediante la gamificación es hacer que el estudiante sea constructor de su propio aprendizaje ya que al existir un ambiente armónico es más fácil la consecución de los objetivos planteados. Las estrategias didácticas permiten además la interactividad entre compañeros a la vez que les permite momentos de esparcimiento y adaptarse a la tecnología de una manera divertida, atractiva y de fácil utilización para construir personas altruistas, asertivas, críticos y capaces de razonar ante las situaciones presentadas.

5.2 Justificación de la Propuesta

La forma de aprender de los estudiantes actualmente es muy distinta en cuanto al escenario y entorno en donde se desarrollan los aprendizajes ya que se habla del aprendizaje constructivista en donde el niño es el creador y actor fundamental de su propio conocimiento y enfocado en tareas auténticas que tienen relevancia y son de gran utilidad en una sociedad real en la cual se desenvuelve, el niño adquiere nuevos conocimientos y actitudes a partir de lo que tiene como base y lo que ha venido aprendiendo por imitación o porque son conductas que se imponen, en este caso la enseñanza de valores dentro del hogar.

La implementación de estrategias didácticas como los cuentos contenidos en el presente trabajo captan la atención de los estudiantes ya que debido a la edad y madurez de los mismos se deben presentar actividades atractivas, que se desarrollen en escenarios con mucho movimiento y color , el diálogo de los personajes es con un vocabulario entendible y de fácil asimilación; estos promueven las actitudes positivas y tienen un

espacio de reflexión para que los estudiantes con ayuda de la docente puedan realizar sus aportes significativos.

Este proyecto tiene como propósito brindar a las docentes de segundos años de educación básica estrategias didácticas a partir de la gamificación, como base para fomentar la práctica de valores humanos en los estudiantes de la Unidad Educativa “María Angélica Idrobo”; ya que dichas estrategias contienen un enfoque pedagógico y además podrán potenciar el razonamiento lógico, crítico, reflexivo, su manifestación con la moral y las buenas relaciones socio educativas que se verán reflejadas en las acciones positivas y prácticas que demuestre el niño al dirigirse a los compañeros y docente dentro del aula de clase.

Las estrategias didácticas que se presentan en “Cuentos para cambiar el Mundo” permiten a los niños y niñas pensar en las acciones que se han tomado en cuanto a su actuar social dentro y fuera de la institución. Se propone la inclusión de los valores en cada una de las actividades dentro de las canciones y cuentos presentados, para dialogar y recapacitar en lo que se puede lograr para tener un ambiente armónico con los compañeros de aula, así como también con la familia y conocidos. Como deber primordial dentro de la formación integral de los estudiantes, la docente debe propiciar espacios para que los niños y niñas experimenten las actitudes positivas de una forma dinámica, incluyente y propositiva.

Incluir el avance de la tecnología mediante la gamificación como una estrategia innovadora es favorable dentro y fuera del aula de clase por lo que las actividades llaman la atención y motivan a los estudiantes a ser protagonistas de las acciones planteadas; las plataformas utilizadas permiten acceder de manera sincrónica en tiempo real lo que posibilita identificar los avances en cuanto al aprendizaje de valores ya que mientras los estudiantes participan en la actividad tomándolo como un juego divertido la docente puede observar el progreso de cada uno de ellos, al momento que analizará las falencias y en que debe reforzar o retomar el tema.

La implementación de la propuesta en cuanto al desarrollo de valores humanos en el niño, es de fácil aplicación y comprensión, permitirá que el estudiante mejore sus

relaciones interpersonales y se muestre motivado con las recompensas que puede obtener al mostrar su participación en los juegos digitales presentados, estas compensaciones harán que se sienta capaz de asumir retos y se mostrará como líder, a la vez que asimila el contenido y mediante la participación ágil y oportuna demuestre sus acciones positivas.

5.3 Objetivos de la Propuesta

5.3.1 Objetivo General

Elaborar una propuesta de estrategias didácticas basada en la gamificación que permita fomentar la práctica de los valores humanos en los estudiantes de segundo Año de educación básica del paralelo “K” de la Unidad Educativa “María Angélica Idrobo”.

5.3.2 Objetivos Específicos

- Seleccionar las estrategias didácticas que van a ser utilizadas por las docentes mediante actividades interactivas para el desarrollo de valores.
- Estructurar los diferentes períodos de trabajo mediante la planificación para implementar los valores como una actividad interdisciplinaria.
- Aplicar las estrategias didácticas que constan en la Propuesta, basada en actividades de la gamificación.

5.4 Temporización de la Propuesta

La propuesta de desarrollará en el primer parcial, por lo que se hace necesario formar un espacio agradable dentro del aula de clase y que todos los estudiantes se sientan aceptados y seguros de participar en toda la jornada de clase, ya que se cuenta con un Currículo flexible se incluirá en la asignatura de Desarrollo Humano Integral o al momento que la docente considere necesario incluir estas actividades, por lo que se ha

evidenciado que aún estado en virtualidad se presentan actitudes negativas que no favorecen el aprendizaje y las relaciones sociales entre pares.

5.5 Beneficiarios de la Propuesta

Esta propuesta está dirigida a los beneficiarios directos que serán los niños y niñas de segundo año de educación general básica del paralelo” K”, de la Unidad Educativa “María Angélica Idrobo”. Las actividades planteadas permiten adquirir habilidades sociales encaminadas a formar mejores seres humanos. Es importante la formación humanística de los estudiantes desde temprana edad ya que al dominar los valores como fortaleza dentro de su personalidad permitirá su mejor aceptación en la sociedad.

Así mismo los padres de familia constan en el grupo de destinatarios ya que se beneficiarán de los aprendizajes adquiridos dentro de lo que compete a la formación del niño como un ser respetuoso, tolerante, colaborador, justo, responsable, amigable, prudente, participativo, empático y sociable, como cualidades fundamentales dentro de su desarrollo integral.

Las docentes de segundos años de educación general básica también se beneficiarán del uso de esta propuesta por lo que son ellas quienes evidencian las actitudes y relaciones sociales que existe dentro del aula de clase. La propuesta contribuye a mejorar el clima armónico, manteniendo el equilibrio entre el aprendizaje y las actitudes positivas entre actores de la comunidad educativa.

5.6 Responsables con el uso adecuado de la Propuesta

La responsable directa será la docente tutora encargada del grupo de segundo año de educación general básica, que luego de haber conocido el funcionamiento de esta herramienta tecnológica lo hará motivando a los estudiantes a la integración durante sus horas de clase; la coordinadora como responsable de vigilar el cumplimiento de los valores establecidos en el Manual de Convivencia, y la autora de esta propuesta, ya que es quien toma la iniciativa para la construcción de esta herramienta.

5.7 Metodología de la Propuesta

La presente propuesta presenta una metodología que se basa en estrategias de la gamificación que están diseñadas a base de momentos de reflexión, que ayudarán al estudiante a comprender hechos que pueden suscitarse en la vida diaria a través de la participación en las actividades el niño logra un reconocimiento por la acertada participación, las recompensas serán asignadas inmediatamente luego de conocer el resultado en cada clase, la acumulación de puntos le servirán para que pueda hacerse acreedor a los premios con mayor valoración y le permitirá motivarse para ser más competitivo, en cuanto a las evaluaciones se realizarán mediante programas de fácil aplicación y manejo, ya que dadas las circunstancias por el momento de pandemia los niños aprendieron a hacer uso correcto y adecuado de los equipos tecnológicos.

Se aplicará la estrategia didáctica mediante tres momentos que permitirán la presentación del valor, el desarrollo del valor comprendido en el mensaje que presente el cuento y la evaluación que comprenderán las buenas acciones como ejemplo y replicarlas dentro del aula de clase y con los integrantes de la familia; se tomarán en cuenta los valores humanos que ayuden en la formación moral del estudiante.

5.8 Funcionamiento

La propuesta se fundamenta en actividades interactivas que serán presentadas por la docente y adaptadas a la planificación de la clase, éstas serán distribuidas en tres instantes:

✓ Inicio:

La introducción se la realiza con una canción motivadora acorde al valor que se va a mencionar en donde también se incluirán los conocimientos previos.

✓ Desarrollo:

Se presenta lecturas, videos de cuentos, historias, fábulas, para que el niño escuche, observe y reflexione acerca del contenido, los niños al final de la

presentación analizarán el mensaje mediante lluvia de ideas y diálogo con la docente de todos los aspectos positivos que deja el mensaje y la forma de aplicarlo con los compañeros en el aula de clase, con la familia al momento de compartir experiencias; y los aspectos negativos que se deben eliminar o no tomarlos en cuenta, para ser aceptado en la sociedad.

✓ Evaluación:

Ahora el niño puede demostrar lo aprendido en clase mediante técnicas de juego digital, en donde demostrará sus habilidades utilizando los equipos tecnológicos como celular, Tablet, computadora.

Este tercer momento generará en el niño curiosidad por entender las indicaciones y reglas del juego; a la vez que se verá motivado al momento de finalizar la evaluación ya que cada juego mostrará el puntaje que lo hará acreedor a un premio; la dificultad de la actividad interactiva en un inicio debe ser mínima y con el cambio de una actividad a otra se incrementará su dificultad. Si el estudiante obtiene el puntaje más alto dentro del juego o se toma el menor tiempo en realizar las actividades finales, obtendrá una medalla que es el ítem con más valor dentro de las asignaciones de puntaje, y cada estudiante también ganará un punto dependiendo de las indicaciones de la docente. Al final de la semana se verificará el puntaje total el que permitirá canjear sus puntos por premios como: recibir clases virtuales con la cámara apagada, ingresar a clase con la ropa de su preferencia, servirse un snack dentro de la hora de clase, recibir clase con pijama.

Los estudiantes que por una u otra razón no alcancen los puntos requeridos para obtener los premios, realizarán desafíos de acuerdo a las consignas de la maestra. Se realizarán actividades como rompecabezas, sopa de letras, juegos de memoria, entre otros que ayudarán a consolidar el aprendizaje de los valores; además como incentivo se proporcionarán puntos por puntualidad a clase, por cumplir con las normas de respeto y cordialidad dentro de la misma, apagar el micrófono mientras no lo esté utilizando, encender la cámara para poder comunicarse de mejor manera, así mismo se adicionará puntaje extra en forma aleatoria entre todos los participantes de la clase dependiendo del comportamiento durante la clase.

CUENTOS PARA CAMBIAR EL MUNDO

En la presentación de las Estrategias Didácticas se incluye en primer lugar la pantalla de bienvenida con un corto video de POWTOON.

Gráfico N° 13: Presentación de la Propuesta



Elaborado por: Miryan Cuasapás (2021)

En este primer apartado se encuentra el botón de ingreso al Manual; en donde se detalla paso a paso el funcionamiento de las Estrategias Didácticas “*Cuentos para cambiar el Mundo*”

En cada presentación la ayuda de la docente será de suma importancia, ya que será ella quien generará las preguntas de reflexión en cada una de las actividades, logrando la participación de todos los estudiantes de manera simultánea. Se hará referencia a otros valores incluidos dentro de los cuentos mencionados ya que todos los valores guardan relación entre sí; siempre motivar al estudiante a participar de las actividades gamificadas ya que todas las actividades generarán premios para los primeros lugares de acuerdo a la dificultad.

Valor: Respeto

Inicio

Empieza con el video de la canción infantil “Todo mi respeto” https://www.youtube.com/watch?v=NxvLT_HAEyo

Desarrollo

En esta etapa se fomentará el valor del RESPETO, mediante la presentación del video en POWER POINT “Bernardo” ; aquí el estudiante analizará la importancia de este valor dentro de la escuela y con las personas que socializa en su entorno familiar, al terminar de leer el cuento se realizará una retroalimentación de lo sucedido identificando los personajes y las decisiones que tomaron frente a Bernardo, comprometiéndose a imitar las acciones positivas y enunciando las negativas para no seguirlas.

Valores adicionales:

Empatía, Gratitud, Solidaridad.

Gráfico N° 14: Cuento sobre el Respeto



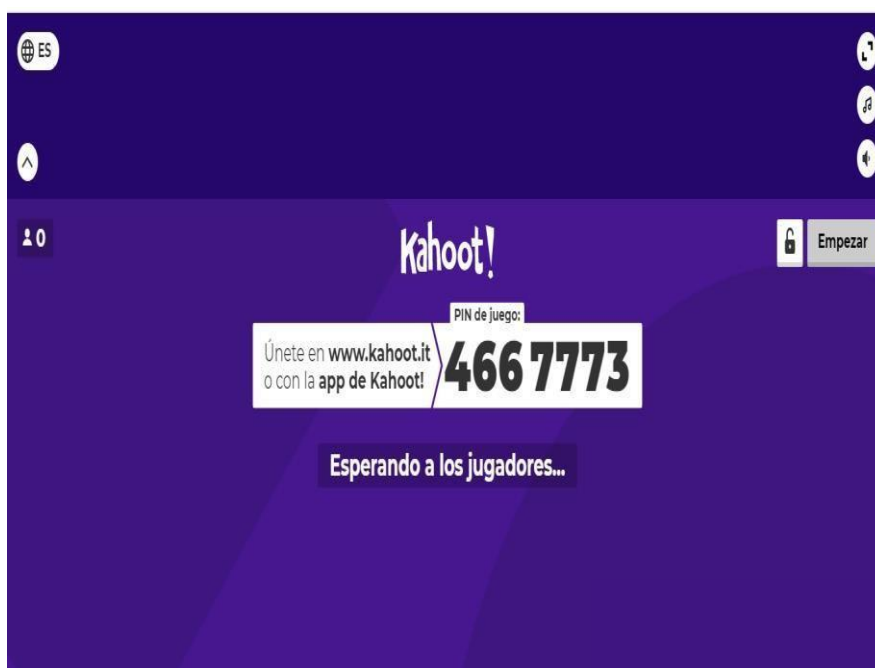
<https://www.guiainfantil.com/1079/cuento-infantil-el-elefante-bernardo.html>

Adaptado por: Miryan Cuasapás (2021)

Evaluación

A continuación, se presenta el juego gamificado de KAHOOT en donde se mostrarán preguntas relacionadas al contenido del video y a las buenas acciones que debieron tener los compañeros, la docente deberá enviar el código del enlace que se genera previamente para que el ingreso de los estudiantes sea directo; ganará el estudiante que conteste las preguntas en el menor tiempo posible y lo haya hecho de manera acertada, todos los participantes se mostrarán en pantalla ya que es un juego de habilidad en tiempo real.

Gráfico N° 15: Ingreso a Kahoot



Elaborado por: Miryan Cuasapás (2021)

En cada página se mostrará un monstruo animado denominado *Monstruito Amigo* quien será el encargado de llevar al estudiante a recoger sus puntos por ser el ganador del juego al programa de Class Dojo; aquí se encontrará con otros personajes que estarán nominados con los nombres de sus compañeros de clase.

El Monstruito Amigo siempre tendrá un mensaje de motivación para cada estudiante de acuerdo a cada valor estudiado

Gráfico N° 16: Monstruo de los premios

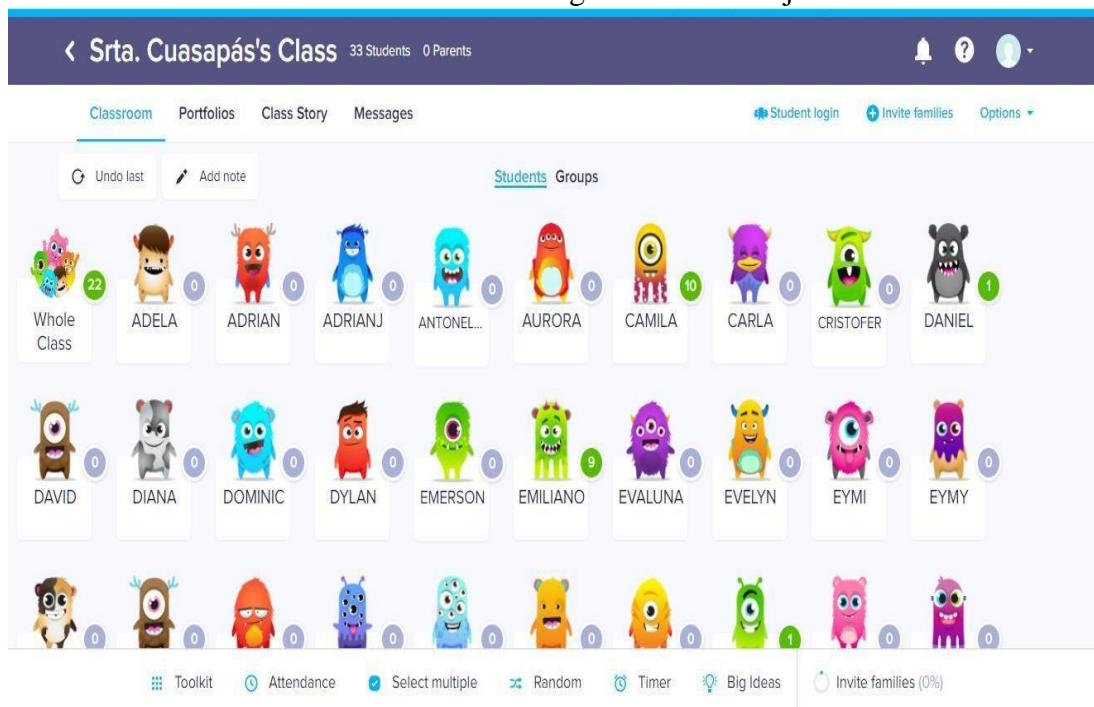
*Es importante trabajar en equipo,
recuerda que el compañerismo es la
mejor estrategia a la hora de ganar.*



<https://www.istockphoto.com/es/vector/monstruo-de-la-historieta-contento-feliz-emoci%C3%B3n-de-monstruo-satisfecho-ilustraci%C3%B3n-gm1018711178-273829053>

Adaptado por: Miryan Cuasapás (2021)

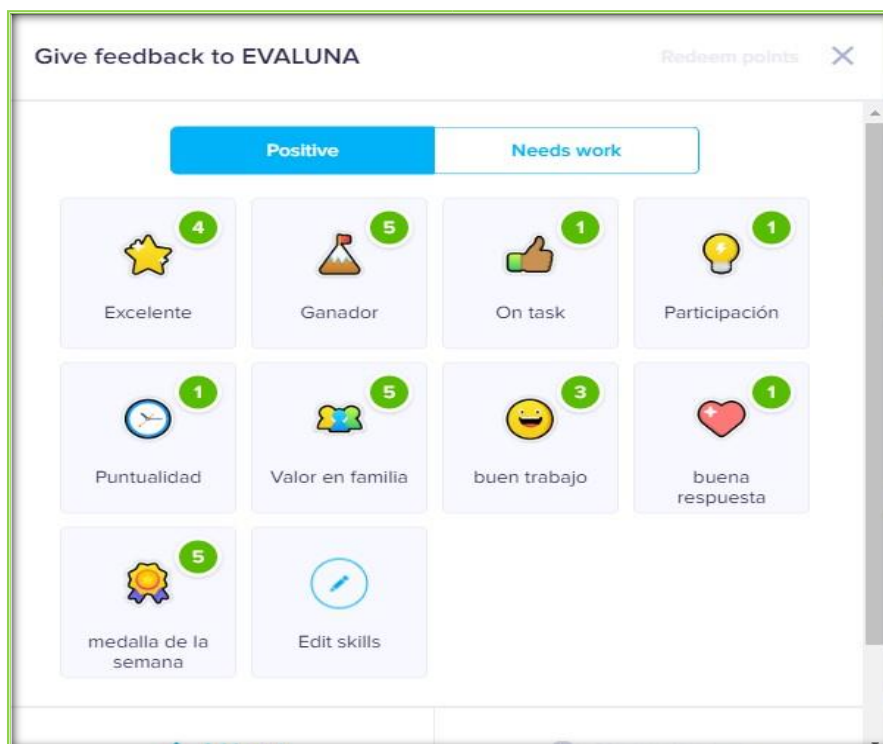
Gráfico N° 17: Ingreso a Class Dojo



Adaptado por: Miryan Cuasapás (2021)

Dentro de la misma plataforma Class Dojo se programa con anterioridad el puntaje a cada insignia esto lo puede realizar la docente de acuerdo a la necesidad; aquí se puede verificar la participación de todos y cada uno de los estudiantes, ya que cada personaje tendrá asignado el nombre del participante y junto a él se observará el puntaje asignado desde el inicio del juego, éste cambiará cada vez que el estudiante realice la actividad; existirán momentos que se pueda asignar puntaje extra a todo el grupo, puede ser por ingresar saludando, por cumplir con las normas establecidas para cada clase. Así también este puntaje puede variar al tener comportamientos no adecuados que generen mal estar al grupo de compañeros, con esto se logrará ir incentivando al buen comportamiento entre pares y con la docente; existirá también la posibilidad de sumar puntos aleatoriamente para poder diferenciar en caso de que exista empate entre jugadores y designar al ganador de la semana. Cabe recalcar que el puntaje parcial de cada juego digital recae en este programa que será manejado por la docente y de manera asincrónica para que el estudiante pueda verificar su participación, y de esta manera generar interés, expectativa y motivación al mostrarse como un líder.

Gráfico N° 18: Premios y Recompensas



Elaborado por: Miryan Cuasapás

Valor: Compañerismo

Inicio

Empieza con el video de la canción infantil “Compañerismo 03 canción del buen compañero” <https://www.youtube.com/watch?v=uP4tLfGu3Po>

Desarrollo

En esta etapa se fomentará el valor del COMPAÑERISMO, mediante la presentación del video realizado en Genial ly denominado “La Gran Tormenta” ; el estudiante analizará las características y cualidades que poseen las personas para demostrar este valor; en especial dentro de la escuela ya que es el lugar en donde pasan compartiendo con sus compañeros, Una vez narrado el cuento se realizará una retroalimentación de lo sucedido identificando los personajes y las acciones que cada uno de ellos tomaron para fomentar este importante valor, concientizando sobre lo que se puede hacer para lograr el compañerismo dentro del aula.

Valores adicionales:

Trabajo en equipo, Equidad, Respeto.

Gráfico N° 19: Cuento sobre el Compañerismo



Elaborado por: Miryan Cuasapás (2021)

Evaluación

Se presenta el juego gamificado de SOCRATIVE que consiste en una competencia de cohetes en donde a base de un cuestionario interactivo relacionado al cuento y al valor que se encuentra en el mismo, el estudiante podrá participar dentro de equipos formados al azar y se distinguirán por colores y de la misma forma se visualizará en la pantalla, no podrá saber cuáles son los compañeros integrantes del equipo, generando gran expectativa por saber quien participa para lograr llegar a la meta esto permitirá ir visualizando en la pantalla al equipo ganador; las preguntas serán visualizadas individualmente en cada medio tecnológico que posea el estudiante; al ser un trabajo en equipo se fomentará la unión y el compañerismo aún sin saber quiénes le acompañan.

Gráfico N° 20: Ingreso a Sócrative



Elaborado por: Miryan Cuasapás (2021)

En esta etapa el equipo ganador será recompensado con puntos de acuerdo a la insignia designada para el trabajo en equipo en el programa Class Dojo; los participantes no podrán saber quiénes fueron los participantes dentro del equipo si o hasta el momento de la premiación, aquí se puede mostrar en pantalla quienes son los integrantes de cada equipo y cuáles fueron las preguntas acertadas y cuáles fueron las preguntas contestadas erróneamente.

Valor: Empatía

Inicio

Empieza con el video de la canción infantil “El Tip Tap de Trapillo”
<https://www.youtube.com/watch?v=4YXvgPgkKGk>

Desarrollo

En esta etapa se fomentará el valor de la EMPATÍA, mediante la presentación del cortometraje denominado “Cuerdas” ;con esta presentación se pretende que el estudiante se sensibilice con las personas que necesitan de nuestra atención e interés, comprendiendo la situación por la que atraviesan los otros compañeros y que cada uno desconocemos; luego de observar el cortometraje se realizará una retroalimentación de lo sucedido identificando las acciones positivas que la niña hizo y tomarlas como ejemplo para integrar a los compañeros de aula que muchas veces son excluidos.

Valores adicionales:

Ternura, Equidad, Amistad.

Gráfico N° 21: Cortometraje sobre la Empatía



https://www.youtube.com/watch?v=4INwx_tmTKw

Evaluación

Se presenta el juego gamificado de QUIZIZZ en donde a base de un cuestionario interactivo que consta de varias alternativas que se ayudan con imágenes relacionadas a la Empatía, por lo que los estudiantes de esta edad aún no tienen conocimiento de todos los fonemas y se podrá elegir la respuesta correcta para posteriormente el mismo programa le asigna un puntaje que irá sumado al total de la semana para poderlo canjear por premios dentro del programa Class Dojo.

En este apartado se visualizará la pregunta en la pantalla será la docente quien le ayudará a leer y comprender, este programa además permite relacionar las respuestas con los colores de las opciones para la respuesta; las imágenes se presentan en un formato fácil de comprender y de interpretar en caso de no contar con la ayuda de un adulto en casa. Al final podrá visualizar en la pantalla el nombre y el puntaje de cada estudiante, permitiendo saber en ese instante quien resultó ganador del juego.

Gráfico N° 22: Ingreso a Quizizz



Elaborado por: Miryan Cuasapás (2021)

En esta etapa el equipo ganador será recompensado con puntos de acuerdo a la insignia designada para el trabajo en equipo en el programa Class Dojo.

Valor: Tolerancia

Inicio

Empieza con el video de la canción infantil “Tolerancia”
<https://www.youtube.com/watch?v=dY2H3X9DcXw>

Desarrollo

En esta etapa se fomentará el valor de la TOLERANCIA, mediante la presentación del video obtenido de YOTUBE denominado “La Tortuga”; el estudiante podrá apreciar las acciones y los motivos que le llevan a la tortuga a aislarse de los amigos y lo que puede hacer para tener autocontrol sobre sus conductas, se retroalimentará el valor de la Tolerancia y sobre lo que se puede realizar para poder tener el auto control dentro y fuera de la escuela.

Valores adicionales:

Paciencia, Prudencia, Empatía.

Gráfico N° 23: Cuento sobre la Tolerancia

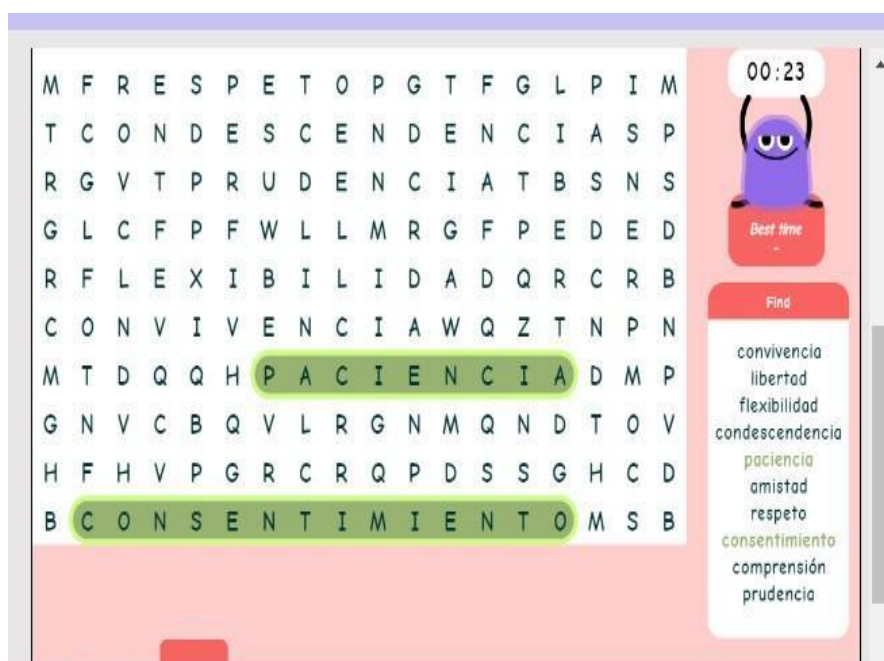


<https://youtu.be/riwGSIUkXR8>

Evaluación

Se presenta el juego gamificado de EDUCANDY en donde a base de actividades como Sopa de letras, Ordenar y descubrir la palabra y un Juego de memoria, el estudiante podrá descubrir palabras relacionadas al valor de la Tolerancia, al momento que lo esté haciendo bien el monstruito se pondrá feliz y si surge una equivocación se pondrá triste, además si puede visualizar el tiempo que nos lleva encontrar cada palabra; este juego genera interés en el estudiante ya que son tres juegos relacionados entre sí.

Gráfico N° 24: Ingreso a Educandy



Elaborado por: Miryan Cuasapás (2021)

En esta etapa el estudiante ganador será recompensado con puntos de acuerdo con la insignia designada para el trabajo en equipo en el programa Class Dojo.

Valor: Amistad

Inicio

Empieza con el video de la canción infantil “Se llama Amistad”
<https://www.youtube.com/watch?v=SwPNDeTSYjg>

Desarrollo

En esta etapa se fomentará el valor de la AMISTAD, mediante la presentación del video obtenido de YOUTUBE denominado “Cuento del erizo”; el estudiante observará con atención todas las dificultades que tenía Erizo para poder integrarse con sus amigos y lo que la actitud que demostraron buscando una solución que hiciera sentirse bien al buen Erizo demostrando así la Amistad con todos y cada uno de los que le rodeaban, con este mensaje se pretende fomentar en los estudiantes acciones positivas que ayuden a fomentar los lazos de amistad y de unión dentro del grupo de compañeros en el aula.

Valores adicionales:

Cordialidad, Amabilidad, Bondad.

Gráfico N° 24: Cuento sobre la amistad



<https://youtu.be/wU2PXit6ixQ>

Evaluación

Se presenta el juego gamificado de EDUCAPLAY en donde a base de la actividad de Sopa de letras, se pretende descubrir otros valores relacionados a la Amistad, esta plataforma permite ubicar el primer lugar dentro del juego ya que al ingresar el nombre queda registrado para poderlo situar conforme sea el puntaje y el tiempo mínimo que le

tome desarrollar la actividad; así como también estarán registrados los compañeros que realicen la actividad igualmente con su puntuación arrojada por el programa, cabe mencionar que esta actividad la puede realizar con la ayuda de un adulto acompañante o con guía de la docente.

Gráfico N° 25: Ingreso a Educaplay



Elaborado por: Miryan Cuasapás (2021)

En esta etapa el ganador será recompensado con puntos de acuerdo con la insignia designada para el trabajo en equipo en el programa CLASSDOJO.

Valor: Solidaridad

Inicio

Empieza con el video de la canción infantil “Musical-solidaridad”
<https://youtu.be/2TPEivGcTJI>

Desarrollo

En esta etapa se fomentará el valor de la SOLIDARIDAD, mediante la presentación del video realizado en POWER POINT denominado “La Granja del MAI”;

en esta parte el estudiante se sensibilizará y se sentirá identificado como parte de la Institución, ya que lo que se relata está basado en la Granja que existía antes de la pandemia, y que al no existir una persona encargada de cuidar y alimentarlos tuvieron que ser dados en adopción, así también se tratará de lo que se puede lograr si unimos esfuerzos y colaboramos con el cuidado y protección de los animalitos y el medio ambiente.

Valores adicionales:

Generosidad, Responsabilidad, Amor.

Gráfico N° 26: Cuento sobre la Solidaridad



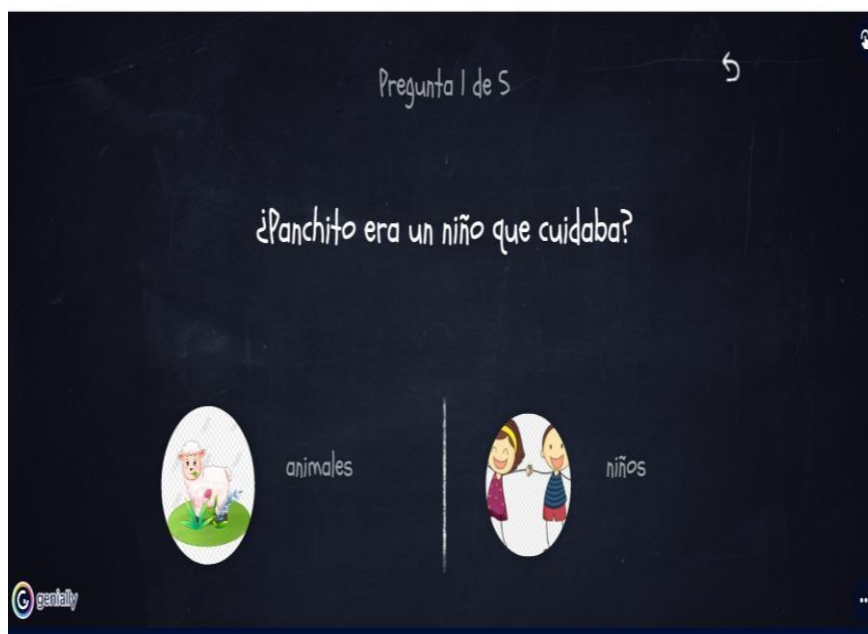
Elaborado por: Miryan Cuasapás (2021)

Evaluación

Se presenta el juego gamificado de GENIALLY en donde a base de preguntas expresadas de forma clara y comprensible, además se ayuda con gráficos que están relacionados con el tema ya que al no poder leer los estudiantes se podrán guiar por las

imágenes, se interactúa con los estudiantes según la intención del mensaje del video presentado; el niño que haya acertado con las respuestas será incentivado con acumulación de puntos en el programa correspondiente para ello, se trata de persuadir en el fomento de valores que son necesarios de asimilar y comprender luego de haber pasado una situación que requería del apoyo y solidaridad por parte de nuestros semejantes, el programa Genial ly permite realizar evaluaciones sincrónicas ya que es intuitivo.

Gráfico N° 27: Ingreso a Genial ly



Elaborado por: Miryan Cuasapás (2021)

La evaluación como parte importante de la presente Propuesta promueve a generar interés por parte de los estudiantes, se ha desarrollado las actividades interactivas que promueven al fomento de valores con un lenguaje claro y sencillo acorde a la edad de los estudiantes, el mostrarse líder dentro de una competencia demanda de concentración y dedicación, en esta propuesta se involucra la participación de estudiantes y docentes comprometidos en el hacer de los estudiantes personas de buenas acciones y que reflejen las mismas con los integrantes de la Comunidad Educativa.

5.9 Instrumento de Evaluación de la Propuesta

CRITERIO	EXCELENTE	ADECUADO	NO ADECUADO
MOTIVACIÓN	Existe motivación en los estudiantes por aprender mientras utilizan la actividad gamificada.	Un grupo de estudiantes muestran motivación por utilizar la actividad gamificada.	Ningún estudiante se muestra motivado por utilizar la actividad gamificada.
UTILIDAD DE LA TECNOLOGÍA	Causa mucho interés de los estudiantes usar la tecnología para participar en actividades de clase.	Causa poco interés de los estudiantes usar la tecnología para participar en actividades de clase.	El uso de la tecnología no genera interés para participar en actividades de clase.
CALIDAD DE LA INTERACCIÓN	Los estudiantes muestran habilidades de liderazgo y siguen las indicaciones acordadas para desarrollar la actividad.	Un grupo de estudiantes muestran habilidades de liderazgo y siguen las indicaciones acordadas para desarrollar la actividad.	Los estudiantes no muestran habilidades de liderazgo y no respetan las indicaciones acordadas para desarrollar la actividad.
CONSOLIDADACIÓN DE VALORES	Se muestra un cambio de actitud en los estudiantes mientras interactúan con el grupo.	Se muestra un cambio de actitud en los estudiantes mientras interactúan con el grupo.	No existe cambio de actitud en los estudiantes mientras interactúan con el grupo.

CONCLUSIONES

- Del diagnóstico realizado pese a haber estado en tiempo de pandemia en donde pudo evidenciar que existe una brecha por cubrir en aspectos de desarrollo social y que un gran porcentaje de estudiantes poseen malos hábitos de educación como son el uso de palabras inapropiadas para dirigirse a los compañeros de aula y a la docente, el irrespeto al tomar el turno de la palabra, el presentarse a clases con ropa no adecuada, el no seguir normas y reglas establecidas para mantener un diálogo que permita la mejor interrelación entre otras situaciones que no permitían la convivencia armónica, aparentemente por la falta de apoyo de los padres de familia y representantes que no se encuentran pendientes de los niños, por situaciones laborales, académicas, familiares o circunstancias ajenas a su voluntad.
- Luego de haber analizado las estrategias didácticas tradicionales utilizadas por parte de las docentes para tratar el tema de fomento de valores, no se obtuvo los resultados esperados ya que no existen actividades que le llamen la atención al estudiante, por lo tanto, se hace necesario implementar herramientas innovadoras e interactivas que permitan la práctica positiva de valores. Por estar dentro de la era digital se puede aseverar que en la mayoría de los casos se conoce el uso y manejo de los medios digitales tecnológicos y que además el fomento de valores es indispensable en el desarrollo personal y social de los niños de edad escolar puesto que es en esta etapa en donde aprenden y tienen más oportunidad de relacionarse entre pares. El uso de la Gamificación tal y como se puede observar en el capítulo III donde se hace énfasis en la mejora de socialización y comportamiento bajo el uso de la misma, permite a los estudiantes la integración en el grupo, y brinda la oportunidad de utilizar los elementos del juego en las actividades propuestas, al tiempo que va superando retos que le permitirán fortalecer los valores como objetivo principal propuesto.
- De los resultados obtenidos en el trabajo realizado a representantes se pudo conocer los valores practicados cotidianamente por los cuidadores y padres de

familia que están encargados del bienestar social y afectivo del niño, que en muchas ocasiones por el hecho de no permanecer con una familia estable propende a no estar bien emocionalmente y requiere llamar la atención de alguna manera, teniendo entonces un cambio de actitud que luego se verá reflejada en el mal comportamiento en el aula de clase. Los niños adoptan comportamientos que observan desde el hogar, generando mal estar entre quienes lo rodean. Depende mucho la cultura y las costumbres que los niños tengan desde sus hogares para mirar en ellos actitudes que promuevan la armonía y desarrollo de habilidades concernientes al desarrollo de las interrelaciones sociales, en muchos de los casos no se cuenta con el apoyo de los padres de familia para poder fomentar valores y que garanticen la adecuada implementación de los mismos en las actividades cotidianas, más bien se reúsan a colaborar y a asistir al llamado de la docente.

- El fortalecimiento de valores en los niños es completamente factible de conseguir por medio de estrategias didácticas empleando la gamificación como un recurso innovador y que se puede aplicar en las actividades cotidianas de los niños, es por ello que se ha diseñado actividades que los estudiantes puedan cumplir dentro del proceso de enseñanza aprendizaje dentro del aula y conseguir en los niños prácticas y acciones adecuadas y pertinentes que permitan la convivencia armónica.
- Se elaboran las Estrategias Didácticas basadas en la Gamificación que consta de varias actividades interactivas que permiten al estudiante tener un espacio de reflexión, para poder comprender el mensaje que cada actividad tiene y poderla asimilar conforme a su necesidad, de acuerdo a la situación actual y a los avances de la tecnología se hace necesario el uso de celulares, computadoras o tablets de una manera ágil y con fines formativos mediante actividades programadas que utilizan como recurso importante la gamificación, así también se puede mencionar que ayuda significativamente a las docentes para corregir sus prácticas habituales y tradicionales y conseguir la atención con actividades entretenidas, divertidas y lúdicas que permitan el protagonismo del estudiante. La Estrategias Didácticas promueven a la autorregulación en cuanto al comportamiento de los estudiantes.

RECOMENDACIONES

- Una educación basada en valores es esencial incluir en los diferentes contenidos curriculares y trabajarlos como eje transversal dentro de la planificación. La práctica diaria de valores humanos y morales dentro y fuera de la institución educativa; el generar actitudes para para regulación y el autocontrol de las actitudes debe ser responsabilidad de todos quienes formamos la sociedad desde el punto donde nos encontremos, es derecho del niño desarrollarse en un ambiente armónico en donde pueda sentirse aceptado, como docentes acompañantes de niños y comprometidos con su formación integral debemos buscar estrategias que permitan una actitud positiva, se debe propiciar la participación activa del niño en todos los aspectos sociales y culturales.
- Motivar a los estudiantes a desarrollar el hábito de la reflexión en situaciones de resolución de conflictos dentro del entorno, brindar el acompañamiento constante a las acciones y al resultado de los objetivos planteados que mejoren su autoestima, confianza, identidad y relaciones con sus semejantes, promoviendo una cultura de paz y respeto por los demás. Hacer de la práctica de valores una norma de comportamiento significativa en el niño dentro y fuera del aula; exhortar a realizar conductas positivas aun sin intervención de un acompañante que le permita crear un ambiente en donde presente sus opiniones para la toma de decisiones en su entorno.
- Utilizar de manera apropiada la Propuesta de Estrategias Didácticas y aplicarla en el tiempo establecido para ello, brindar el debido refuerzo en cada actividad planteada, ya que surgirán inquietudes por parte de los estudiantes, concluir las actividades propuestas en las estrategias ya que, si no se llega hasta la finalización y entrega de premios, no existirá la motivación hacia el estudiante, hacer uso del presente trabajo cuando la ocasión lo amerite.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ángeles, M., & San, V. (2020). *CAPÍTULO 2 Educación en valores*. 2012.
- Arias-gómez, J., Villasís-keever, M. Á., & Miranda-, M. G. (2016). *El protocolo de investigación III : la población de estudio The research protocol III . Study*.
- Barrera, J. H. De. (n.d.). *El proyecto*.
- Chávez, F. (n.d.). *La Formación de Valores Reto del Siglo XXI*.
- Ciencia y Sociedad Volumen XXXII , Número 3 Estudio de la conceptualización de valor y las estrategias de transmisión y / o construcción de valores utilizadas por los maestros en centros públicos y privados del primer ciclo del Nivel Básico . Santo Doming. (2007)*.
- Constitución del ecuador. (n.d.)*.
- Cressencio, E. (2016). *Educación permisiva, Centros de psicología y terapia integrada*.
- Currículo de Educación Inicial, M. (2014). Currículo Educación Inicial 2014. In *Currículo Educación Inicial 2014*. www.educacion.gob.ec
- Educación en Valores en la Educación Infantil El juego de reglas como recurso didáctico. (2015)*.
- Educativos, F. (2021). *Currículo Priorizado*. 0–251.
- Educativos, L. O. S. V., Incidencia, Y. S. U., El, E. N., Niñas, D. E. L. O. S. N. Y., Inicial, D. E. E., Cen-, N. I. I. D. E. L., Cantón, D. E. L., Loja, Y. P. D. E., & Lec-, P. (2016). *Universidad nacional de loja*.
- Emigdio, L. G. (2015). Educación en valores: propuesta de una estrategia. *Medisan*, 19(11), 5018–5026.
- Experiencias de gamificación en aulas I. (n.d.)*.
- Fachelli, S. (n.d.). *Metodología de la investigación social cuantitativa*.

- Filosofía, F. D. E., Letras, Y., Educación, C. D. E. L. A., María, E., & Salazar, H. (2016). *UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR Agresividad continua y espontánea en el Desarrollo Social de niños y niñas de 2 a 3 años de edad de la.*
- Foring, A. M., Estudy, T. H. E., & Reality, O. F. (2012). *México Guillermo Campos y Covarrubias Nallely Emma Lule Martínez “ L A OBSERVACIÓN , UN MÉTODO PARA EL ESTUDIO DE LA REALIDAD ”. VII(13), 45–60.*
- Fundamentales, P. (2016). *Código de la niñez y adolescencia. 2002.*
- Gallego, F., Molina, R., & Llorens, F. (2013). Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje. *XX Jornadas Sobre La Enseñanza Universitaria de La Informática, 2.* <http://www.gartner.com/it->
- García-ordaz, M. I. (2019). *Los valores como fin último de la educación Values As the ultimate goal of education. 12(3), 50–52.*
- Gil, L. P. (2015). *TESIS DOCTORAL Inclusividad y valores en educación.*
- Hugo, I. N. G., Del, E., & Barrezuela, P. (2011). *Ley orgánica de educación intercultural.*
- Hurtado, J., No, V. E. R. A., & Barrera, H. (1998). *Informe TIPOS DE INVESTIGACIÓN: Predictiva, proyectiva, interactiva, confirmatoria y evaluativa Elaborado por: Martha Nelly Córdoba Carolina Mon. 139–140.*
- Ibáñez, I. L. (2018). *Propuesta de intervención para la agresividad infantil mediante estrategias de educación emocional.*
- Kancyper, L. (2014). Amistad: una hermandad elegida. Estudio Psicoanalítico. *Las conductas problemáticas en el aula : propuesta de actuación. (2007). 19(2008), 447–457.*
- Los Cuentos.* (n.d.).
- Luis, P. (1997). *MUESTREO. 69–74.*

- Naranjo, I., & Karina, E. (2018). *La gamificación y su aplicación pedagógica en el área de matemáticas para el cuarto año de EGB, de la Unidad Educativa CEBCI, sección matutina, año lectivo 2017-2018.*
- Ortiz, S., & Esperanza, M. (2018). *Factores que inciden en la formación en valores de los estudiantes del sexto año de Educación General Básica de la escuela Jesús Vázquez Ochoa, año lectivo 2017-2018.*
- Pedagógico, I., Alberto, R., & Lara, E. (n.d.). *Los valores de la familia en la educación inicial.* 4–27.
- Peñas-moreno, M. C., Garcia-herrera, D. G., Guevara-vizcaíno, C. F., & Erazo-álvarez, J. C. (2020). <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i1.798>. V, 570–588.
- PILLALAZA, W. D. (2018). Universidad tecnológica indoamérica. *Elsaiver*, 1(134244), 32. file:///C:/Users/Vicky/Downloads/TESIS WAGNER DAVID PILLALAZA QUILACHAMIN.pdf
- Pinto, R. (2016). La importancia de la familia en la comunidad y los valores del hogar en las escuelas. [The importance of the family in the community and the values of the home in the schools.]. *Universidad Autónoma Indígena de México*, 12, 271–283. <https://n9.cl/13eqp>
- Revista, L. A., & Mundo, E. L. (2018). *El cuento infantil como elemento pedagógico.*
La revista El Mundo de los Niños (1887-1891). 257–284.
- Rodríguez, L. (2020). Estrategias didácticas para la estimulación de la creatividad en los niños de los centros de educación inicial. *Revista Del Ciegc*, 11(3), 23–42. <http://ciegc.org.ve/2015/wp-content/uploads/2020/06/11.2.pdf>
- Roldan, M. F. (2020). *Universidad nacional de tumbes.*
- Unemi, R. C. (2019). *La educación emocional y su incidencia en el aprendizaje de la convivencia en inicial 2* *Emotional education and its impact on learning of coexistence in initial 2.* 12, 102–115.

Zumba, C. H. (2019). *Estrategias didácticas para fomentar la práctica de valores humanos en los estudiantes del segundo año de educación general básica de la unidad educativa Teresa Flor.*

WEBGRAFIA

https://www.youtube.com/watch?v=NxvLT_HAEyo
<https://www.guiainfantil.com/1079/cuento-infantil-el-elefante-bernardo.html>
<https://www.youtube.com/watch?v=uP4tLfGu3Po>
<https://www.youtube.com/watch?v=4YXvgPggKGk>
https://www.youtube.com/watch?v=4INwx_tmTKw
<https://www.youtube.com/watch?v=dY2H3X9DcXw>
<https://youtu.be/riwGSIUkXR8> <https://www.youtube.com/watch?v=SwPNDeTSYjg>
<https://youtu.be/wU2PXit6ixQ> <https://youtu.be/2TPEivGcTJI>
<https://www.istockphoto.com/es/vector/monstruo-de-la-historieta-contento-feliz-emoci%C3%B3n-de-monstruo-satisfecho-ilustraci%C3%B3n-gm1018711178-273829053>

ANEXOS

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS CUESTIONARIO PARA APLICACIÓN DE LA ENCUESTA A LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MARÍA ANGÉLICA IDROBO”.

El presente cuestionario está orientado para las docentes de segundo de básica Unidad Educativa “María Angélica Idrobo” que tiene como finalidad recoger la suficiente información para plantear una propuesta de estrategias didácticas basadas en la gamificación para el fomento de valores humanos.

Indicaciones generales:

- En la presente encuesta no es necesario incluir el nombre, pero si los datos que se solicita.
- Debe seleccionar una sola respuesta en cada uno de los ítems; motivo por lo cual solicitamos leer detenidamente la pregunta antes de contestar -
La presente encuesta consta de 12 preguntas.
- La información proporcionada será de carácter privado y con fines educativos.

PERTINENCIA	El contenido corresponde al objetivo planteado para el instrumento.
1	Muy desacuerdo
2	Desacuerdo
3	De acuerdo
4	Muy de acuerdo
RELEVANCIA	El ítem es apropiado para el objetivo planteado para el instrumento.
1	Muy bajo

2	Bajo
3	Alto
4	Muy alto
CLARIDAD	Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.
1	No es claro y debe ser totalmente modificado
2	Poco claro y requiere pocas modificaciones
3	Claro
4	Muy claro

INSTRUMENTO


N°	ÍTEM	CRITERIO DE VALIDACIÓN		
		PERTINENCIA	RELEVANCIA	CLARIDAD
1	¿Ha observado conductas que aporten significativamente al desarrollo de las buenas relaciones sociales por parte de los niños y niñas dentro del aula?	4	4	3
2	¿El niño y la niña reconocen y practican normas de convivencia armónica en el aula?	4	4	4

3	¿Considera Ud. Que la agresividad influye de manera negativa en el aprendizaje de los estudiantes? Explique brevemente cómo	4	4	4
4	¿Cuenta con estrategias didácticas apropiadas para modificar la conducta en los niños y niñas dentro del aula?	4	4	4
5	¿Ha observado en sus estudiantes actitudes que no permiten el desarrollo de la sana convivencia entre pares?	4	4	4
6	¿Piensa que el entorno social influye para que	4	4	4

	el niño refiera conductas agresivas? Explique brevemente cómo			
7	¿Con que frecuencia aplica estrategias metodológicas para propender al fomento de valores en sus estudiantes?	4	4	4

8	¿Considera usted que las estrategias metodológicas son útiles para mejorar la formación integral de sus estudiantes? Cuáles considera Ud. Son las mejores	4	4	4
9	¿Le gustaría implementar actividades lúdicas para el fomento de los valores humanos?	4	4	4
10	¿A escuchado o conoce del proceso de la Gamificación dentro del que hacer educativo?	4	4	4
11	¿Estaría dispuesta a implementar procesos de Gamificación como parte de su planificación?	4	4	4
12	¿Considera Ud. que una Guía de estrategias didácticas basadas en la Gamificación aportaría en el fomento de valores humanos?	4	4	4

OBSERVACIONES GENERALES:

Elaborado por: Miryan Alexandra Cuasapás Luna Fecha: 02 de diciembre del 2020.	 Aprobado por: Mtr. Carlos Corrales Fecha: 2 de diciembre de 2020
---	---

ENCUESTA DIRIGIDA A LAS DOCENTES DE SEGUNDO DE BÁSICA DE LA

UNIDAD EDUCATIVA “MARÍA ANGÉLICA IDROBO”

- 1. ¿Ha observado conductas que no aporten significativamente al desarrollo de las buenas relaciones sociales por parte de los niños y niñas dentro del aula?**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre		
Casi siempre		
A veces		
Nunca		
TOTAL		

2. **¿El niño y la niña reconocen y practican normas de convivencia armónica en el aula?**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre		
Casi siempre		
A veces		
Nunca		
TOTAL		

3. **Considera Ud. ¿Que la agresividad influye de manera negativa en el aprendizaje de los estudiantes?**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre		
Casi siempre		
A veces		
Nunca		
TOTAL		

Explique brevemente cómo

-
-
4. **¿Cuenta con estrategias didácticas apropiadas para modificar la conducta en los niños y niñas dentro del aula?**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre		
Casi siempre		
A veces		
Nunca		
TOTAL		

5. **¿Ha observado en sus estudiantes actitudes que no permiten el desarrollo de la sana convivencia entre pares?**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre		
Casi siempre		
A veces		

Nunca		
TOTAL		

6. ¿Piensa que el entorno social influye para que el niño refiera conductas agresivas?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre		
Casi siempre		
A veces		
Nunca		
TOTAL		

Explique brevemente cómo

7. ¿Con que frecuencia aplica estrategias metodológicas para propender al fomento de valores en sus estudiantes?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre		
Casi siempre		
A veces		
Nunca		
TOTAL		

8. **¿Considera usted que las estrategias metodológicas son útiles para mejorar la formación integral de sus estudiantes?**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre		
Casi siempre		
A veces		
Nunca		
TOTAL		

Cuáles considera Ud. Son las mejores

9. ¿Le gustaría implementar actividades lúdicas para el fomento de los valores humanos?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre		
Casi siempre		
A veces		
Nunca		
TOTAL		

10. ¿A escuchado o conoce del proceso de la Gamificación dentro del que hacer educativo?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre		
Casi siempre		
A veces		
Nunca		
TOTAL		

11. ¿Estaría dispuesta a implementar procesos de Gamificación como parte de su planificación?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE

Siempre		
Casi siempre		
A veces		
Nunca		
TOTAL		

12. ¿Considera Ud. ¿Que una Guía de estrategias didácticas basadas en la Gamificación aportaría en el fomento de valores humanos?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre		
Casi siempre		
A veces		
Nunca		
TOTAL		

**VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS
CUESTIONARIO PARA APLICACIÓN DE LA ENCUESTA A LOS PADRES DE
FAMILIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MARÍA ANGÉLICA
IDROBO”.**

El presente cuestionario está orientado para los padres de familia de segundo de básica Unidad Educativa “María Angélica Idrobo” que tiene como finalidad recoger la suficiente información para plantear una propuesta de estrategias didácticas basadas en la gamificación para el fomento de valores humanos.

Indicaciones generales:

- En la presente encuesta no es necesario incluir el nombre, pero si los datos que se solicita.
- Debe seleccionar una sola respuesta en cada uno de los ítems; motivo por lo cual solicitamos leer detenidamente la pregunta antes de contestar -
La presente encuesta consta de 12 preguntas.
- La información proporcionada será de carácter privado y con fines educativos.

PERTINENCIA	El contenido corresponde al objetivo planteado para el instrumento.
1	Muy desacuerdo
2	Desacuerdo
3	De acuerdo
4	Muy de acuerdo
RELEVANCIA	El ítem es apropiado para el objetivo planteado para el instrumento.
1	Muy bajo
2	Bajo
3	Alto

4	Muy alto
CLARIDAD	Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.
1	No es claro y debe ser totalmente modificado
2	Poco claro y requiere pocas modificaciones
3	Claro
4	Muy claro

INSTRUMENTO


N°	ÍTEM	CRITERIO DE VALIDACIÓN		
		PERTINENCIA	RELEVANCIA	CLARIDAD
1	En su entorno familiar ¿Existen momentos de conversación que generen discusión positiva sobre algún tema que implique las buenas relaciones sociales?	4	4	4
2	¿Comenta con su hijo los temas sobre malas acciones que se suscitan en el aula por parte de los compañeros?	4	4	4

3	¿Ha realizado actividades con su hijo en donde pueda diferenciar entre actitudes negativas y positivas? Explique cuáles.	4	4	4
---	--	---	---	---

4	¿Considera que las situaciones conflictivas dentro del entorno escolar deben ser tratadas solamente dentro del mismo? ¿Por qué?	4	4	4
5	¿Cree usted necesaria que la docente implemente actividades para fomentar valores humanos en el aula?	4	4	4
6	¿Realiza actividades o juegos que impliquen la sana convivencia con sus hijos en el tiempo libre?	4	4	4
7	¿Considera que la base de las buenas relaciones sociales se origina dentro del hogar?	4	4	4

8	¿Considera necesario la implementación de herramientas innovadoras para trabajar en el fomento de valores?	4	4	4
9	¿Propicia oportunidades para que su hijo utilice valores humanos en la solución de conflictos con una actitud reflexiva y crítica?	4	4	4
10	¿Considera Ud. ¿Que la agresividad influye de manera negativa en el aprendizaje de su hijo? Explique	4	4	4
11	¿Cree conveniente que su hijo refuerce valores humanos dentro del horario de clases?	4	4	4
12	¿Considera que al cambiar actitudes positivas desde temprana edad se puede cambiar el entorno social?	4	4	4

OBSERVACIONES GENERALES:

Elaborado por: Miryán Alexandra Cuasapás Luna Fecha: 02 de diciembre del 2020.	 Aprobado por: Mtr. Carlos Corrales
	Fecha: 2 de diciembre de 2020

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA DE SEGUNDO DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MARÍA ANGÉLICA IDROBO”

- 1. En su entorno familiar ¿Existen momentos de conversación que generen discusión positiva sobre algún tema que implique las buenas relaciones sociales?**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre		
Casi siempre		
A veces		
Nunca		
TOTAL		

2. ¿Comenta con su hijo los temas sobre malas acciones que se suscitan en el aula por parte de los compañeros?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre		
Casi siempre		
A veces		
Nunca		
TOTAL		

3. ¿Ha realizado actividades con su hijo en donde pueda diferenciar entre actitudes negativas y positivas?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre		
Casi siempre		
A veces		
Nunca		
TOTAL		

Explique cuáles

4. **¿Considera que las situaciones conflictivas dentro del entorno escolar deben ser tratadas solamente dentro del mismo?**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre		
Casi siempre		
A veces		
Nunca		
TOTAL		

¿Por qué?

5. **¿Cree usted necesaria que la docente implemente actividades para fomentar valores humanos en el aula?**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre		
Casi siempre		
A veces		
Nunca		
TOTAL		

6. **¿Realiza actividades o juegos que impliquen la sana convivencia con sus hijos en el tiempo libre?**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre		
Casi siempre		
A veces		
Nunca		
TOTAL		

7. **¿Considera que las bases de las buenas relaciones sociales se originan dentro del hogar?**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre		
Casi siempre		
A veces		
Nunca		
TOTAL		

8. **¿Considera necesario la implementación de herramientas innovadoras para trabajar en el fomento de valores?**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre		

Casi siempre		
A veces		
Nunca		
TOTAL		

9. **¿Propicia oportunidades para que su hijo utilice valores humanos en la solución de conflictos con una actitud reflexiva y crítica?**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre		
Casi siempre		
A veces		
Nunca		
TOTAL		

10. **¿Considera Ud. ¿Que la agresividad influye de manera negativa en el aprendizaje de su hijo?**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre		
Casi siempre		
A veces		
Nunca		
TOTAL		

Explique

11. ¿Cree conveniente que su hijo refuerce valores humanos dentro del horario de clases?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre		
Casi siempre		
A veces		
Nunca		
TOTAL		

12. ¿Considera que al cambiar actitudes positivas desde temprana edad se puede cambiar el entorno social?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre		
Casi siempre		
A veces		
Nunca		
TOTAL		