

# El Juego como Estrategia Didáctica para el fortalecimiento de los valores morales en los niños y niñas de 8 a 9 años de Educación Básica

Karla, Game-Mendoza

## Resumen

*En este informe se divulga un trabajo de investigación descriptiva, de campo y transversal, cuyo objetivo fue establecer si el juego está presente como estrategia didáctica tanto en el contexto escolar como familiar, de niños y niñas, de 8 a 9 años, de Educación Básica, de la Unidad Educativa Huellas de Conocimiento, del cantón Milagro, provincia del Guayas, Ecuador. Se encontró que el 68% de los estudiantes respondió que en las actividades socio-culturales no se incluye el juego y 60% expresó que muy pocas veces y nunca se incluyen a los padres. Estos resultados fueron producto de la aplicación de encuestas a 25 padres de familia, 25 estudiantes y 15 docentes, también se conoció el grado de aceptación e interés de los docentes por aplicar el juego y con ello estimular en los niños y niñas una convivencia social sana. 87% de profesores están dispuestos a aplicarlo al igual que el 80% de los padres de familia, luego de una instrucción personalizada. La propuesta del Juego didáctico permitirá realizar de forma divertida y vivencial, acciones que orienten a la aplicación práctica de los valores morales entre los miembros de la comunidad educativa.*

**Palabras Clave:** estrategia didáctica, juegos, valores morales.

## The game as a teaching strategy for strengthening moral values in children of 8-9 years of basic education

### Abstract

*In this detailed research work, field and cross are disclosed whose objective was to establish whether the game is present as a teaching strategy in both the school and family context, children from 8-9 years of primary education, of the Education Unit of Knowledge Footprints, Canton Milagro, Guayas Province, Ecuador. It found that 68% of students do not include the games in their socio-cultural activities, and 60% said that rarely or never they include their parents. These findings were the result of the implementation of surveys 25 parents, 25 students and 15 teachers, the degree of acceptance and interest of teachers was also known to apply the game and thereby stimulate children a healthy social life. 87% of teachers are willing to implement it to 80% of parents, after a personalized instruction. The proposal will allow for Educational game fun and primary way, actions to guide the practical application of moral values among members of the educational community.*

**Keywords:** teaching strategy, games, moral values

**Recibido:** 24 de marzo de 2015  
**Aceptado:** 28 de octubre de 2015

<sup>1</sup>Docente de la Universidad Estatal de Milagro, Ecuador. Profesora por 15 años en la Unidad Educativa 17 de Septiembre, Milagro, Ecuador. Docente por 7 años de la Unidad Educativa FAE No.3 Taura. Coordinadora de Seguimiento a Graduados de la Facultad Ciencias de la Educación y la Comunicación. Coordinadora de Investigación en la actualidad. Docente y Tutora de estudiantes de Maestría de la Universidad Técnica de Babahoyo y de la Universidad Estatal de Milagro. karla.game@hotmail.es; kgamem@unemi.edu.ec

## I. INTRODUCCIÓN

La convivencia es el medio natural que tiene el ser humano para relacionarse con los de su especie; son los valores morales las normas que rigen el diario vivir de las personas, así como el respeto, la paciencia, la responsabilidad, el amor, la verdad, la tolerancia etc. Sin lugar a dudas estos preceptos son aprendidos en el seno familiar y reforzados en la escuela como menciona Rodríguez (1995) “El cambio educativo supone un cambio de valores, y una alternativa de los valores entraña inmediatamente una modificación en la educación” (p. 3) [1].

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

En función de lo antes expuesto la presente investigación adquiere una relevancia social, en la medida que los resultados obtenidos puedan repercutir de forma directa en la formación de sujetos capaces de convivir con base a valores, que formen parte de su modo natural de vida. De acuerdo a ello se destaca la importancia de crear en las aulas un ambiente favorable para la sana convivencia, el respeto, la tolerancia, la armonía etc., que el estudiante pueda interactuar en nuevas situaciones de aprendizajes y además le brinde la oportunidad de desarrollar su creatividad, con el propósito de fomentar la formación de actitudes.

Lo antes descrito conlleva al cumplimiento del fin de la investigación, fortalecer los valores morales utilizando el juego como estrategia didáctica en los niños y niñas de entre 8 a 9 años de Educación Básica, en el Ecuador. Rojas (2012) define al juego como “una actividad libre y voluntaria, fuente de energía y diversión, que si se efectuara de manera obligatoria, dejaría de ser juego en sentido estricto. La actividad lúdica también existe en el reino animal por lo que

se considera natural y espontánea, ya que no requiere de un aprendizaje previo, sino que brota de la vida misma” (p. 22) [2].

## II. DESARROLLO

### 1. Metodología

La metodología que se utilizó en este trabajo se inserta en una investigación de campo, descriptiva y transversal. Se diseñaron tres encuestas con escala de likert de 10 preguntas cada una; dirigidas a estudiantes, docentes y padres de familia, para establecer si el juego está presente como estrategia didáctica tanto en el contexto escolar como familiar.

La muestra estuvo constituida por 25 estudiantes de entre 8 a 9 años de edad que cursan el cuarto año de Educación Básica; 25 padres o representantes y 15 docentes de la Unidad Educativa Huellas de Conocimiento, ubicada en el cantón Milagro, provincia del Guayas, Ecuador. Para acceder a la planta docente y estudiantes se acudió al equipo directivo de la institución, a los cuales se les explicó el propósito del proyecto y la manera en que se iba a llevar a cabo. Los encuestados accedieron a ello de manera voluntaria.

### 2. Resultados

El rango de edades de los estudiantes encuestados fue de 8 a 9 años de Cuarto Año Educación Básica. Se encontró que dentro de las actividades socio-culturales que se realizan en el plantel, el 48% fue Muy pocas veces, 20% respondió que Nunca incluyen el juego; 40% de los estudiantes además expresó que Muy pocas veces en dichas prácticas se incluyen a los padres; seguido del 20% que dijo que Nunca se les incluía. Ver Tabla 1.

Según los resultados de las encuestas realizadas a docentes el 67% consideró Muy importante fortalecer los valores por medio del juego; 20% Importante. Además con respecto al involucramiento de los padres en tales actividades recreativas el 60% de los docentes considera que es Muy importante y el 20% considera que es Importante. Ver Tabla 2.

Por otro lado, desde el punto de vista de los padres de familia sobre si consideran la aplicación del juego para el fortalecimiento de los valores morales, el 56% respondió que están Muy de acuerdo y el 24% De acuerdo. Con respecto a que si ellos deberían estar involucrados en tales actividades el 48% opinó estar Muy de acuerdo y 28% De acuerdo. Ver Tabla 3.

**Tabla 1. Distribución Absoluta y porcentual de los estudiantes, sobre las actividades socio - culturales del plantel que incluyen al juego para el aprendizaje y práctica de los valores morales y si se involucra a los padres.**

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

Fuente: elaboración propia a partir de la encuesta.

**Tabla 2. Distribución Absoluta y porcentual de los docentes, sobre la práctica de juego para el fortalecimiento de los valores morales e involucramiento de los padres de familia.**

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

Fuente: elaboración propia a partir de la encuesta.

**Tabla 3. Distribución Absoluta y porcentual de los padres de familia, sobre la aplicación del juego para el fortalecimiento de los valores morales e involucramiento de los mismos en dichas actividades recreativas.**

	Aplicación del juego para el fortalecimiento de valores morales		Involucramiento de padres en actividades recreativas	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Muy en desacuerdo	1	4%	2	8%
En desacuerdo	2	8%	2	8%
Indeciso	2	8%	2	8%
De acuerdo	6	24%	7	28%
Muy de acuerdo	14	56%	12	48%
Total	25	100%	25	100%

Fuente: elaboración propia a partir de la encuesta.

Además, se les preguntó a los estudiantes encuestados en cuanto a las preferencias en el tipo de juego y el 40% manifestó preferir los video juegos y 34% juegos de mesa como lo demuestra la Figura 1.

Con respecto al tipo de juegos que los docentes más utilizan en la enseñanza con los estudiantes están: 40% juegos de computadora, y 33% juegos didácticos visuales, ver Figura 2.

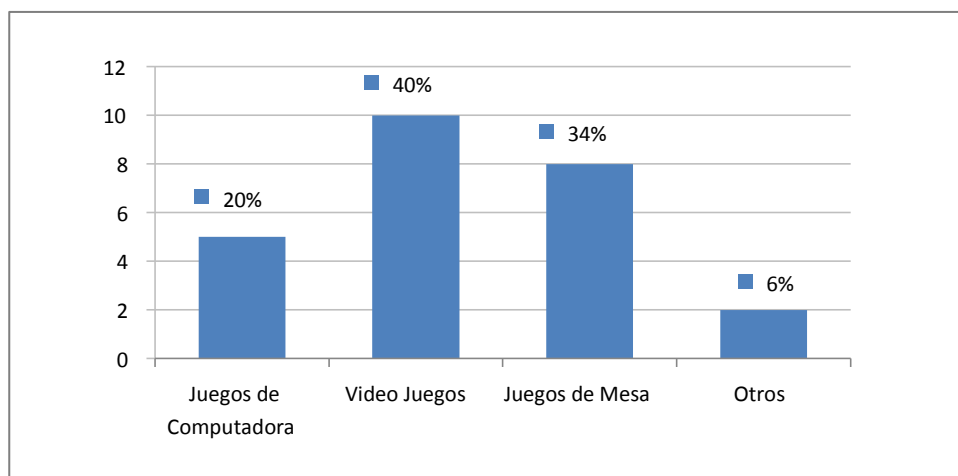


Figura 1. Tipos de juego que prefieren los estudiantes.

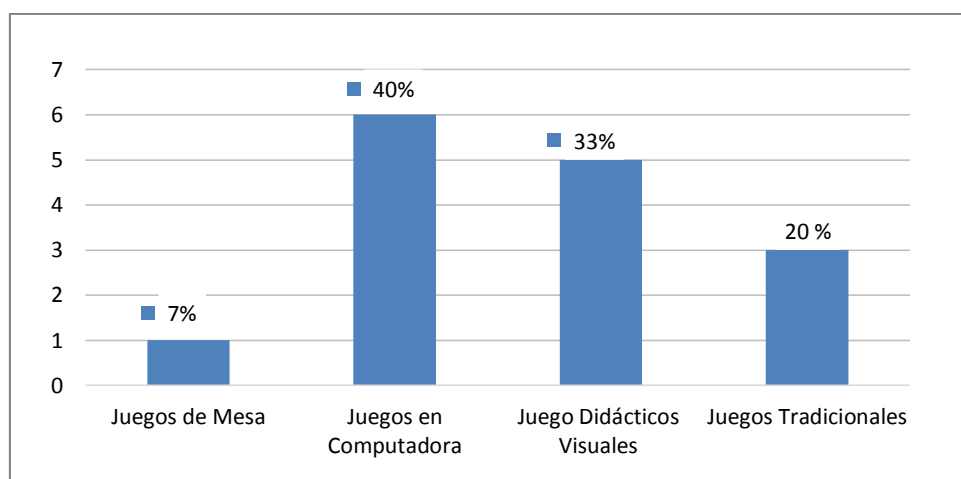


Figura 2. Tipos de juego que utilizan los docentes para la enseñanza con sus estudiantes.

### 3. Discusión de los resultados

Los resultados de la investigación prueban la importancia de la aplicación del juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento de los valores en los niños y niñas de entre 8 a 9 años de edad de Educación General Básica.

De los 25 estudiantes encuestados, un 48 % establece que muy pocas veces el plantel incluye en actividades socio-culturales a los juegos y el 40% admite que muy pocas veces los padres son involucrados en tales actividades. Los centros de educación deben generar espacios donde el juego se desarrolle como una actividad curricular tal cual lo menciona García (1909) “En los juegos muestran los niños, además de la robustez, la

agilidad y la lozanía de su cuerpo, los instintos, las inclinaciones, las ideas y los sentimientos (...) Por lo mismo que en los juegos se manifiestan los niños tales como son, pues que cuando se hallan entregados a ellos es cuando más libre y espontáneamente ejercitan su fogosa e incansable actividad, en los juegos es donde mejor puede estudiárseles y donde mejor puede conocerseles” (p.103) [3].

Además, de los 15 docentes encuestados, el 67% cree que es muy importante el fortalecimiento de los valores morales por medio del juego y un 60% está consciente que es muy importante involucrar a los padres en ello, a lo que García (1909) expresa “Son los juegos a manera de fotografías en que a la vez se retrata el exterior y el

interior de los niños. De aquí su capital importancia; porque; al revelar el interior del niño, se ha resuelto a la educación un problema interesantísimo, que ésta necesita conocer previamente” [3]. Así también de los 25 padres de familia encuestados; el 56% está muy de acuerdo que la aplicación del juego fortalece los valores morales en sus hijos, así como también el 48% mencionó estar muy de acuerdo con que se los involucre en tales actividades recreativas; certificando lo que menciona García (1882) “Si los educadores en general, y las madres particularmente, se tomaran la molestia de estudiar un poco en los juegos infantiles, harto más adelantarían en la educación de sus pupilos o hijos (...) al ser los juegos como una eflorescencia del carácter –por cuya formación deben trabajar con ahincó los educadores- son al propio tiempo indicaciones preciosas que anuncian la peculiar vocación de cada individuo, vocación que, lejos de contrariar, deben poner en claro y favorecer los encargados de dirigir a la niñez” [4].

Rafael María de Labra (1887) en una de sus conferencias pedagógicas recuerda las palabras de Fröebel: “los juegos de la infancia son las hojas germinales de toda la vida siguiente; pues en ellos se desenvuelve y revela el hombre todo en sus más delicadas aptitudes, en sus inclinaciones interiores. Cultivadlos madres; padres, vigiladlos” [5]. Esto implica que en el deber de formar integralmente a los niños y niñas es obligación de los directores, docentes y padres de familia, fortalecer sus valores morales por medio del juego, ya que es por medio de él que se siembra, se desarrolla las capacidades de seres humanos aptos para la buena convivencia y el buen vivir de todos quienes forman parte de la comunidad educativa y secular. Puede lograrse con la aplicación de los valores morales que van a guiar su accionar; asociadas al pensamiento expresado por Rubio (1894) en el Boletín de la Institución Libre de Enseñanza Año XVIII Número 407. “Los juegos corporales en la educación”: “en ninguna ocasión se presentan los niños con mayor espontaneidad en cuanto les es individualmente característico y nunca son más sinceros en sus manifestaciones, que al relacionarse entre sí en el juego” (p.41) [6].

#### 4. Propuesta

Se determina que la aplicación de los juegos didácticos crea un ambiente armonioso, cuando es utilizado como

estrategia didáctica por el docente. Sería importante privilegiar juegos en los cuales puedan compartir con compañeros, padres de familia y profesores.

El juego como estrategia didáctica potencia también en los niños y niñas la expresión de sentimientos, confianza en sí mismo, resolución de conflictos, imaginación, pensamiento creativo, seguimiento de instrucciones, entre otros. Por último, la implementación del juego didáctico de mesa El Pequeño Aprendiz (Figura 3), de Luisiana Pezo y Carlos Montoya, estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico y Publicidad, de la Facultad Ciencias de la Educación y la Comunicación, de la Universidad Estatal de Milagro, permitiría a los estudiantes disminuir el índice de violencia, maltrato y propender al buen vivir de todos y todas.



Figura 3. Logotipo del juego didáctico visual “El pequeño aprendiz”

#### 4.1 Descripción del Juego

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

##### *Primer escenario del Juego Didáctico Visual “Hogar”*

En este escenario, el niño puede asimilar que es su casa, por los objetos y colores convencionales, las huellas corresponden al niño que en ese momento del juego será la pieza que de manera activa realizará los movimientos que el juego ordene ya sea avanzar y retroceder. Los valores que se resaltan son: Puntualidad, Responsabilidad Académica y Obediencia a los Padres. Ver Figura 4.





Figura 4. Diseño del juego didáctico visual

*Segundo escenario del Juego Didáctico Visual “Parque”*

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

Los valores utilizados en esta parte del juego son: Honestidad, Tolerancia, Responsabilidad. Ver Figura 5.

*Tercer escenario del Juego Didáctico Visual “Calle”*

En este escenario se hace una descripción de la ciudad, se utilizó figuras como las calles, ilustraciones de

edificios, casas, semáforos, se esgrimió colores acorde a lo ilustrado como plomo, negro, celeste. Todo el diseño con figuras animadas para que pueda ser más entendible para el niño.

Los valores morales utilizados en esta parte del juego son: Obediencia, Honestidad, Respeto, Solidaridad, Puntualidad, Amistad. Ver Figura 6.

*Cuarto escenario del Juego Didáctico Visual “Escuela”*

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

Los valores representados son: Respeto, Puntualidad. Ver Figura 7.



Figura 5. Diseño del juego didáctico visual

#### 4.2 Instrucciones del Juego Didáctico Visual

Las instrucciones del Juego Didáctico se muestran a continuación en la Figura 8.

El Juego tiene dos tipos de tarjetas: ¿Qué Hago? y ¿Qué aprendo?

La tarjeta **¿Qué Hago?** (ver Figura 9) hace preguntas a los niños de razonamiento acerca de situaciones de su diario vivir, para analizar cuál es el comportamiento de los estudiantes frente a algunas situaciones. A continuación ejemplos de preguntas:

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

- La arreglas enseguida
- Dejas para mañana
- No la arreglas

La tarjeta **¿Qué Aprendo?** (Ver Figura 10) aconseja al niño a comportarse de una forma correcta, mencionándole los valores morales que deben ser puestos en práctica.

### III. CONCLUSIONES

Se establece que las escuelas deberían tener como principio la educación en valores, a fin de formar mejores individuos para la familia y sociedad, mediante la inclusión de los niños y niñas en actividades de recreación como el juego, que puede hacerse extensivo a los padres de familia. Para éstos y los docentes es muy importante fortalecer los valores por medio del juego. Se evidenció que las preferencias en el tipo de juegos son los video juegos y juegos de





Figura 6. Diseño del juego didáctico visual



Figura 7. Diseño del juego didáctico visual





Figura 8. Instrucciones del juego

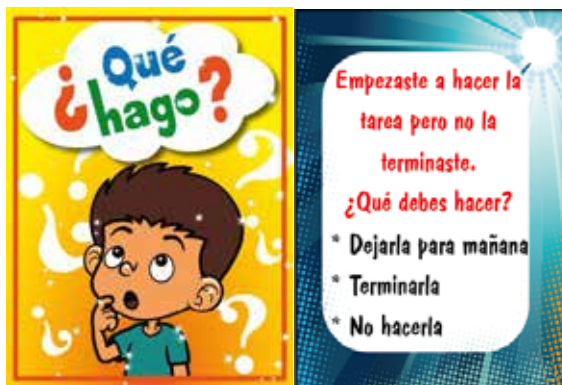


Figura 9. Diseño tarjeta ¿Qué hago?



Figura 10. Diseño tarjeta ¿Qué aprendo?

mesa. El tipo de juego puede afectar en gran manera su comportamiento y dificultar la buena convivencia social entre los miembros de la comunidad educativa y la familia.

#### IV. REFERENCIAS

- [1]. Rodríguez, T (1995). Modelos Axiológicos. *Revista Aula Abierta*. España 66, 3-27.
- [2]. Rojas, A. (2012). Estrategias para Afianzar los Valores Folklóricos a través de los Juegos Tradicionales en la Etapa Preescolar. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos71/afianzar-valores-folclóricos-preescolar/afianzar-valores-folclóricos-preescolar2.shrml>.
- [3]. García, P. de A. (1909). Compendio de pedagogía teórico práctica. Madrid: Sucesores de Hernando (4ª edición), p. 103.
- [4]. García, P. de A. (1882). Teoría y práctica de la educación y la enseñanza: curso completo y enciclopédico de pedagogía, expuesto conforme a un método rigurosamente didáctico. Tomo V. De la educación física. Madrid: Librería Hernando y Cía., pp. 109-110.
- [5]. Labra, R. M. de (1887) "Conferencias pedagógicas de la Institución Libre en el fomento de las Artes. Pestalozzi y Fröebel" en BILE nº 249, p. 179. Las mismas palabras las había recogido unos años antes, también en el Boletín, SCHRADER, Mme. (1884) "Pestalozzi y Froebel con relación a los jardines de la infancia" en BILE nº 173, p. 120.
- [6]. Rubio, R. Los juegos corporales en la educación. Boletín de la Institución Libre de Enseñanza Año XVIII Número 407 - 1894 Febrero 28. Recuperado de [http://prensahistorica.mcu.es/es/publicaciones/numeros\\_por\\_mes.cmd?anyo=1894&anyo=1894&idPublicacion=1000225](http://prensahistorica.mcu.es/es/publicaciones/numeros_por_mes.cmd?anyo=1894&anyo=1894&idPublicacion=1000225)