UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE LOS ANDES

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS CONTABLES Y SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

Tesis

Juegos y desarrollo de valores en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 065 Huancabamba, 2023

Asesor:

Dr. Solano Gutiérrez, Juan

Autores:

Quispe Ruiz, Sandra Rocio

Poma Atao, Estefa

Para optar el Título Profesional de:

Licenciada en Educación - Nivel Inicial

Andahuaylas - Apurímac - Perú

2024

Acta de Sustentación

ACTA 003-2024-UTEA-FCJCS-EPE-A

Sustentación de tesis de la escuela profesional de Educación Inicial - filial Andahuaylas.

Acta de sustentación de tesis profesional, denominado "JUEGOS Y DESARROLLO DE VALORES EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N O 065 HUANCABAMBA, 2023" a cargo de los bachilleres: Estefa Poma Atao y Sandra Rocio Quispe Ruiz. Siendo las 10:am del día miércoles 17 de marzo del 2024 en el auditorio de la Universidad Tecnológica de los Andes filial Andahuaylas, estando presentes el jurado evaluador designado mediante resolución N O 035-2014-UTEA-FCJCS-EPE-A donde se autoriza la programación de fecha y hora de sustentación de tesis a favor de los bachilleres en mención.

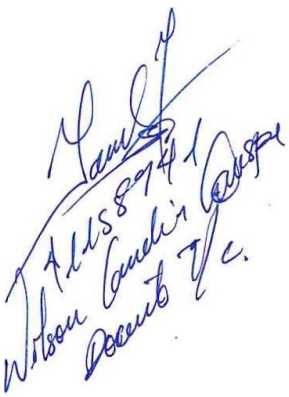
El jurado evaluador conformados por los siguientes docentes:

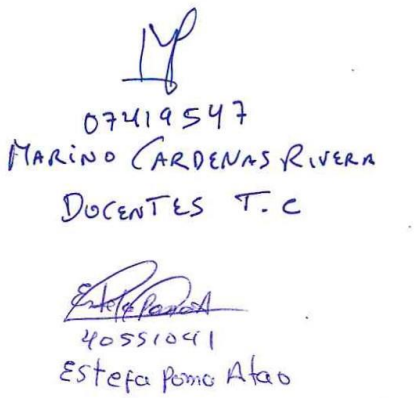
Dr. Filomón Palomino Román	Presidente
Mg.- Marino Cárdenas Rivera	Dictaminante
Ing. Wilson Wilmar Candia Quispe	Replicante

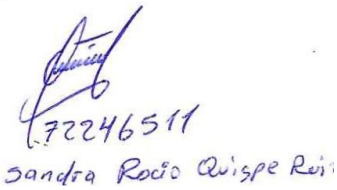
El presidente del juicio da inicio al acto de sustentación de tesis previa lectura de la resolución correspondiente; seguidamente se les presenta a las tesistas el plazo de minutos de tiempo para la exposición de la tesis respectiva conforme lo establecido en el reglamento correspondiente habiendo cumplido con el plazo del tiempo de la sustentación. Se da inicio a la primera y segunda ronda de preguntas a cargo del jurado evaluador, para lo cual los bachilleres proceden a responder las preguntas a cada jurado. Posterior a ello el presidente del jurado invita a los aspirantes y público en general abandonar el ambiente, para la deliberación de la nota correspondiente, llegando al siguiente acuerdo:

Nota: Estefa Poma Atao	14
Sandra Rocio Quispe Ruiz	14

-Aprobado por -unanimidad -y en -señal de conformidad "firman todos los presentes.







Reporte de Similitud

Revision-con deposito- Rev3

INFORME DE ORIGINALIDAD

24%	22%	6%	17%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Tecnologica de los Andes Trabajo del estudiante	5%
2	repositorio.utea.edu.pe Fuente de Internet	5%
3	repositorio.ujcm.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad de Guayaquil Trabajo del estudiante	1%
7	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	apirepositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	1%
9	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	

Metadatos

Datos del Autor		
Apellidos y nombres	:	Quispe Ruiz Sandra Rocío Poma Atao Estefa
Tipo de Documento de Identidad	:	**DNI**
Número de Documento de Identidad	:	72246511 40551041
URL ORCID	:	
Datos del Asesor		
Apellidos y nombres	:	Dr. Solano Gutiérrez, Juan
Tipo de Documento de Identidad	:	**DNI**
Número de Documento de Identidad	:	31148273
URL ORCID	:	https://orcid.org/0000-0003-1747-9815
Datos de la Investigación		
Facultad	:	Ciencias Jurídicas Contables y Sociales
Escuela Profesional	:	Educación
Línea de Investigación	:	Innovación, Pedagogía e Interculturalidad
Rango de años en que se realizó la investigación	:	Abril 2022- noviembre 2023
Fuentes de financiamiento	:	Autofinanciado
Porcentaje de similitud	:	24 % con depósito
URL de OCDE	:	**https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01**

Dedicatoria

A mi preciado hijo Ángel Dylan, quien ha sido motor y motivo para poder seguir adelante a pesar de tantas dificultades. A mis queridos padres y mis hermanos por estar siempre ahí conmigo.

Rocio

Al regalo más importante que Dios me dio, mis hijos Dayana Cielo y Lionel Anthony, las personitas más importantes de mi vida, los que me dieron fuerzas y motivación para seguir esta trayectoria, sobrellevar problemas.
Para ellos y por ellos todo mi esfuerzo, admiración y dedicación.

Estefa

Agradecimiento

Primeramente, agradecemos a nuestro Señor Creador por guiarnos día a día, a nuestros padres y familiares por su apoyo incondicional.

A nuestra Universidad Tecnológica de los Andes “Casa del Saber” por acogernos durante 5 años de nuestro estudio.

A nuestros docentes de la Facultad de Educación que a diario nos compartían sus conocimientos a nuestra formación como profesional.

A la directora de la IEI. 065 Huancabamba, por permitirnos realizar nuestra investigación.

A nuestro asesor: Dr. Juan Solano Gutiérrez por el apoyo brindado durante nuestra investigación.

Rocío y Estefa

Resumen

Para el presente estudio, se planteó como objetivo general evaluar la relación entre los juegos y la formación de valores en los niños y niñas de 5 años que asisten a la Institución Educativa Inicial N° 065 Huancabamba en el año 2023. Se utilizó una metodología de investigación que se basó en un enfoque cuantitativo de nivel correlacional, específicamente un diseño no experimental de tipo transversal. El estudio se llevó a cabo con una población y muestra de 31 niños y niñas de cinco años y se empleó una encuesta como técnica de recopilación de datos, utilizando un cuestionario específico para cada variable investigada. Las conclusiones más destacadas derivadas de esta investigación incluyeron lo siguiente: El desarrollo de los valores se encuentra en un nivel alto 71,0% y el 22,6% muestran valores bajos.

Por lo tanto, se llegó a la conclusión descriptiva de que existe una relación positiva y significativa entre el juego y el desarrollo de valores en niños y niñas de Institución Educativa Inicial N° 065 Huancabamba en el año 2023 con el estadístico de RHO de Spearman.

Palabras claves: Juegos, desarrollo, valores, motivación y niños.

Abstract

For this study, the general objective was to evaluate the relationship between games and the formation of values in 5-year-old children who attend the Initial Educational Institution No. 065 Huancabamba in the year 2023. A research methodology was used. Which was based on a quantitative approach at a correlational level, specifically a non-experimental cross-sectional design. The study was carried out with a population and sample of 31 five-year-old children and a survey was used as a data collection technique, using a specific questionnaire for each variable investigated. The most notable conclusions derived from this research included the following: the development of values is at a high level 71.0% and 22.6% show low values.

Therefore, the conclusion was reached that there is a positive and significant relationship between play and the development of values in boys and girls of Institución Educative Inicial N° 065 Huancabamba in the year 2023.

Keywords: Games, development, values, motivation and children.

Índice

Portada i
Acta de sustentación ii
Reporte de similitud iii
Metadatos iv
Dedicatoria v
Agradecimiento vi
Resumen vii
Abctrac viii
Índice general viii
Índice de tablas xi
Índice de figuras xii
Introducción xiii
Capitulo I 14
Planteamiento del problema 14
1.1. Descripción y formulación del problema 14
1.2. Identificación y específicos formulación del problema 17
1.2.2. Problemas 17
1.3. Justificación 17
1.4. Objetivos de la investigación 18
1.4.2. Objetivos Específicos 18
1.5. Delimitación de la investigación 19
1.6. Viabilidad de la investigación 19
1.7. Limitación de la investigación 19
Capitulo II 21
Marco teorico 21
2.1. Antecedentes 21
2.1.1. A nivel internacional 21
2.1.2 A nivel nacional 23
2.2.3. A nivel regional y local 26

2.2. Bases teóricas 27
2.2.1. El juego 27
2.2.4. Los valores 36
2.3. Definición de términos 42
Capitulo III 43
Metodología de la investigación 43
3.1. Hipótesis 43
3.1.1. Hipótesis general 43
3.1.2. Hipótesis específicas 43
3.2. Método 43
3.3. Tipo de investigación 44
3.4. Nivel o alcance de investigación 44
3.5. Diseño de investigación 45
3.6. Operacionalización de variables 46
3.7. Población, muestra y muestreo 48
3.8. Técnicas e Instrumentos 48
3.9. Consideraciones éticas 49
3.10. Procesamiento de datos estadísticos 49
Capitulo IV 51
Resultados y discusión 51
4.1. Resultados 51
4..2. Discusión de resultados 65
4.3. Prueba de hipótesis 67
Hipótesis general 67
Hipótesis especifica 1 68
Hipótesis especifica 2 69
Conclusiones 70
Recomendaciones 71
Referencias 72
Anexos 77
Anexo 1. Matriz de consistencia
Anexo 2. Ficha de observacion
Anexo 3. Lista de cotejo
Anexo 4. Juicio de expertos
Anexo 5. Evidencias fotográficas

Índice de tablas

Tabla 1. Operacionalización de la variable juego..... 46

Tabla 2. Operacionalización de la variable valores..... 47

Tabla 3. Niños y niñas que juegan la gallinita ciega. 51

Tabla 4. Niños y niñas que juegan al carrito. 52

Tabla 5. Niños y niñas que juegan al escondite..... 53

Tabla 6. Niños y niñas que juegan al tejo tejo..... 54

Tabla 7. Niños y niñas que juegan a la pelota. 55

Tabla 8. Niños y niñas que juegan con diversos juguetes. 56

Tabla 9. Niños y niñas que juegan con arte 57

Tabla 10. Niños y niñas que juegan en el sector de construccion. 58

Tabla 11. Niños y niñas que juegan con la tienda..... 59

Tabla 12. Niños y niñas que juegan con la cocina..... 60

Tabla 13. Valores en los niños y niñas de 5 años..... 61

Tabla 14. Dimensión respeto. 62

Tabla 15. Dimensión solidaridad..... 63

Tabla 16. Dimensión tolerancia..... 64

Tabla 17. Contrastación de hipótesis general..... 67

Tabla 18. Contrastación de hipótesis especifica 1..... 68

Tabla 19. Contrastación de hipótesis especifica 2..... 69

Índice de figuras

Figura 1: diseño de investigacion.....32

Figura 2: Niños que juegan la Gallinita..... 52

Figura 3:Niños que juegan al carrito 53

Figura 4: Niños que juegan al escondite 54

Figura 5: Niños que juegan al Tejo tejo..... 55

Figura 6: Niños que juegan a la pelota..... 56

Figura 7: Niños que juegan con diversos juguetes..... 56

Figura 8: Niños que juegan con arte 58

Figura 9: Niños que juegan en sector de construcción..... 59

Figura 10: Niños que juegan con la tienda 60

Figura 11: Niños que juegan en la cocina 61

Figura 12: Valores en los niños de 5 años 62

Figura 13: Dimensión respeto 63

Figura 14: Dimensión solidaridad 63

Figura 15: Dimensión tolerancia..... 65

Introducción

El juego es una actividad fundamental en la vida de los niños, ya que les proporciona no solo entretenimiento, sino también oportunidades para aprender, explorar y desarrollarse. En los primeros años de vida, especialmente en la etapa preescolar, el juego desempeña un papel crucial en la formación de valores y habilidades sociales. En este contexto, el presente estudio se centra en determinar la relación entre los juegos y la formación de valores en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 065 Huancabamba en el año 2023.

La investigación se estructura en siete secciones de la siguiente forma:

En el primer capítulo, se aborda la situación problemática del estudio, incluyendo la formulación de preguntas, objetivos, alcances y limitaciones.

El segundo capítulo comprende el marco teórico, donde se exponen los antecedentes de la investigación, los fundamentos teóricos y el marco conceptual.

En el tercer capítulo se detalla la metodología de la investigación, incluyendo las hipótesis planteadas.

El cuarto capítulo presenta los hallazgos y las discusiones resultantes del estudio. Las secciones quinta, sexta y séptima, respectivamente, contienen las conclusiones, recomendaciones y aspectos administrativos del informe.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción y formulación del problema

Teniendo en cuenta a UNICEF Chile (2021), en la pandemia, la atención se centró principalmente en los adultos mayores, mientras que los niños se vieron obligados a modificar significativamente sus rutinas, lo que incluyó la pérdida de espacios cruciales para su crecimiento, como los jardines infantiles. Esta situación no solo impactó su proceso de aprendizaje, sino también su desarrollo socioemocional, que depende en gran medida de las interacciones con otros, especialmente con sus compañeros. Los niños han experimentado un fuerte impacto a raíz de la pandemia, ya que se les ha privado de la oportunidad de participar en juegos interactivos.

Desde el punto de vista de Organizaron Mundial de la Salud ([OMS], 2019). Hoy en día, es evidente los niños varones y mujeres como las niñas, en sus momentos de tiempo libre, suelen a mirar programas de televisión, uso de videojuegos, computadoras u otros dispositivos electrónicos que les resultan muy atractivas y entretenidas. No obstante, esta situación conduce a que los niños tengan menos oportunidades de relacionarse con sus pares,

lo que, a su vez, restringe el desarrollo de sus habilidades como interacción social.

Los trabajos de investigadores como Piaget (1998) señalan explica el juego simbólico por la génesis del símbolo lúdico y lo interpreta por la estructura intelectual que, participando de esa génesis, lo posibilita. Esa estructura es el pensamiento preconceptual. Por su lado Freud (1998) afirma que se explica el juego en su aspecto simbólico en función de su concepción de la repetición lúdica como forma de tramitación psíquica. La interpretación será, pues, posible en la singularidad de cada caso.

Del mismo modo, el autor Vygotsky (1976) destacó el valor de la cultura y el contexto social, que veía crecer el niño a la hora de hacerles de guía y ayudarles en el proceso de aprendizaje. El autor asumía que el niño tiene la necesidad de actuar de manera eficaz y con independencia y de tener la capacidad para desarrollar un estado mental de funcionamiento superior cuando interacciona con la cultura (igual que cuando interacciona con otras personas). El niño tiene un papel activo en el proceso de aprendizaje, pero no actúa solo.

Finalmente, Bruner (1960) define la teoría de aprendizaje por descubrimiento en el que considera El juego en los niños(as) es su actividad principal, su medio de conocerse y de descubrir su entorno, establecer conductas y relaciones con él. En esta etapa el niño comienza a aprender jugando. El aprendizaje es para él una especie de juegos de roles con determinadas reglas.

Se evidencia que el juego se convierte en un recurso sumamente eficaz para promover el desarrollo de habilidades sociales en los niños. Esto

se debe a que el juego ofrece a los niños una forma divertida y agradable de relacionarse con sus compañeros y con la sociedad en general. A través del juego, el niño experimenta un crecimiento integral, adquiere conocimiento y se integra en su entorno social (Vigotsky,1924).

Es evidente que, en nivel inicial, la incorporación del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje es limitada. Además, son pocos los docentes que realmente utilizan el juego de manera efectiva para promover la interacción social de los alumnos. Por lo general los docentes priorizan el aspecto cognitivo de manera tradicional.

En la Institución Educativa Inicial N° 065 Huancabamba. Se observa a diario el maltrato entre niños y niñas básicamente a los estudiantes migrantes que se trasladan de otras escuelas. El problema de los valores ha sido siempre una preocupación permanente en la historia de la humanidad, tanto en el pasado como en el presente.

Esta problemática puede conllevar a los niños a la deserción escolar, baja autoestima, limitado desarrollo de aprendizaje y como también pueden fortalecer actitudes negativas a los niños agresores.

Los valores éticos y morales deben ser desarrollados desde las etapas iniciales, incluso desde los hogares. Está comprobado que los niños y niñas absorben y adoptan de manera consciente y real el cultivo de los valores, por lo tanto, la educación juega un rol fundamental en este tema, es fundamental que las indagaciones y esfuerzos se enfoquen en el progreso y bienestar de las personas en relación con su entorno social de vivir en armonía.

Es absolutamente necesario abordar esta problemática, en

consecuencia, a través de la investigación se implementó diferentes juegos interactivos para cooperar a desarrollar los valores que contribuye a la formación de personas éticos y futuros ciudadanos responsables en una sociedad.

1.2. Identificación y formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cuál es la relación que existe entre los juegos y el desarrollo de valores en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 065 Huancabamba, 2023?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Cuál es la relación de los juegos realizados dentro del aula y el desarrollo de valores en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 065 Huancabamba en el año 2023?
- ¿Cuál es la relación de los juegos realizados fuera del aula y el desarrollo de valores en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 065 Huancabamba en el año 2023?

1.3. Justificación

En la actualidad, la sociedad muestra la pérdida de valores. En consecuencia, surge la interrogante frente al ¿por qué tanto crimen?, ¿por qué tanta corrupción? entre otras consultas referidos a los valores. Es por este motivo, que se ejecutará esta indagación para dar respuesta a una problemática la pérdida de valores en educación inicial N° 065 Huancabamba.

A través de la recopilación de información y su posterior análisis, se

pretende obtener resultados que permitan determinar el efecto de los juegos en la formación de valores de los estudiantes de educación inicial N° 065 Huancabamba, 2023" provincia de Andahuaylas. Esto proporcionará información valiosa para comprender la relevancia de los juegos como herramienta educativa en la formación integral de los niños y niñas, así como para identificar posibles áreas de mejora en la promoción de valores en el contexto educativo.

Por los argumentos precisados, que los resultados de este estudio permitirán ayudar a la colectividad forman integralmente mejores habitantes; estudiantes competentes que desarrollan juegos distintos con demostración de valores, con una planificación pedagógica contextualizada. De esta manera, se formen integralmente estudiantes responsables, compasivos, tolerantes y pacíficos, que contribuyan en la construcción de una mejor comunidad humana.

1.4. Objetivos de la investigación

1.4.1. Objetivos General

¿Determinar la relación entre los juegos y la formación de valores en los estudiantes de 5 años que asisten a la Institución Educativa Inicial N° 065 Huancabamba en el año 2023?

1.4.2. Objetivos Específicos

- Determinar la relación de los juegos realizados dentro del aula y el desarrollo de valores de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 065 Huancabamba.
- Determinar la relación de los juegos realizados fuera del aula y el desarrollo de valores de los estudiantes de 5 años de la Institución

Educativa Inicial N° 065 Huancabamba.

1.5. Delimitación de la investigación

1.5.1. Espacial.

Este estudio se llevó a cabo en la Institución Educativa Inicial N° 065 Huancabamba de la ciudad de Andahuaylas.

1.5.2. Temporal

Este estudio se desarrolló en el año 2023.

1.5.3. social

A nivel social, se involucraron los alumnos de la escuela en cuestión, así como la profesora, los padres y las madres de familia

1.5.4. conceptual

Se intensificó la profundización en el juego y el fomento de valores en los niños y niñas de 5 años.

1.6. Viabilidad de la investigación

La investigación pudo llevarse a cabo gracias a la factibilidad de acceder a los actores educativos y establecer contacto con la directora, los maestros y los niños de la institución. Además, se disponía de los recursos económicos necesarios para realizar y mantener el estudio.

1.7. Limitación

Se encontró pocas limitaciones en la investigación como la falta de participación total de todos los niños de la institución. Aunque esta investigación proporciona una visión significativa sobre el papel de los juegos en el desarrollo de valores en estudiantes de 5 años en la Institución Educativa Nº 065, Huamcabanba, 2023, es importante reconocer sus limitaciones. En primer lugar, el estudio se limita geográficamente a una sola

institución educativa, lo que puede afectar la generalización de los resultados a otras escuelas., la muestra utilizada en este estudio fue limitada en tamaño, lo que podría haber afectado la representatividad de los hallazgos, factores externos no controlados, como cambios en el entorno escolar o eventos inesperados, podrían haber influido en los resultados., los instrumentos de medición utilizados pueden presentar limitaciones en términos de validez y fiabilidad. Por último, es importante tener en cuenta el posible sesgo del investigador en la interpretación de los datos recopilados. Estas limitaciones deben ser consideradas al interpretar los resultados y al aplicar las conclusiones de este estudio.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. A nivel internacional

Yanez (2023), en su investigación sobre la relación entre los juegos lúdicos y el rendimiento académico en estudiantes de quinto grado en una institución educativa en Santo Domingo, Ecuador, encontró que existe una asociación directa y significativa entre ambos. Utilizando una metodología cuantitativa de enfoque aplicado y un diseño correlacional-causal, los resultados indicaron que un mayor puntaje en los juegos lúdicos se relaciona con un mayor rendimiento académico, mientras que un menor puntaje en los juegos lúdicos se asocia con un rendimiento académico más bajo.

Carbajal (2022), tesis “El juego de roles como estrategia didáctica en el desarrollo de valores en el nivel inicial” El propósito del estudio es analizar la relación entre los juegos y desarrollo de los valores, enmarcado en un diseño de investigación, método descriptivo, utilizó técnicas de observación, encuesta y cuestionario en

consecuencia, arribó a resultados favorables, la adquisición de valores humanos y el desarrollo de habilidades creativas, mediante representaciones mentales de la realidad, a través de los juegos llegó a una conclusión que, el uso del juego de roles permite el desarrollo de habilidades de convivencia en las que el niño aprende a socializar y aprende a integrarse con sus compañeros. Por tanto, aplicando esta estrategia se establece una aproximación a la realidad social de cada niño a través de la simulación de situaciones reales.

Cantillo (2020), tesis La lúdica como estrategia para fomentar valores en estudiantes. El propósito del estudio es analizar el juego como estrategia para desarrollar valores en escolares. Tipo de investigación es cualitativa, gracias a la estrategia pedagógica implementada, se logró reducir tanto las agresiones físicas como las verbales entre los estudiantes. Esto les permitió poner en práctica sus principios fundamentales y, como resultado, mejorar su percepción sobre la convivencia escolar. Este cambio positivo en la dinámica estudiantil contribuyó a generar un impacto social significativo en la institución educativa.

Navarro (2018), tesis “El tren de los valores como estrategias lúdicas para mejorar la convivencia de los estudiantes de pre-jardín del hogar infantil Mickey mouse del barrio la María – Cartagena” el objetivo del estudio es fortalecer los valores de los alumnos de pre jardín para mejorar su convivencia escolar. Usó la metodología paradigma cualitativo, investigación-acción, descriptiva No experimental, en una muestra de 22 niños de pre escolar. concluye que el Tren de los Valores

una habilidad pedagógica, se logró fortalecer convivencia armónica entre la comunidad educativa.

Rodriguez (2019), tesis “El juego cooperativo como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de los valores en estudiantes de grado noveno de la institución educativa instituto técnico de sabana de torres”. El objetivo de la investigación es fomentar los principios éticos en los estudiantes mediante la incorporación de juegos cooperativos como herramienta educativa. Utilizó la metodología paradigma cuantitativo, descriptiva – correlacional, No experimental, en una muestra de 22 niños de pre escolar. 11 profesores 6 padres de familia 31 alumnos con una técnica observación directa, los involucrados en la investigación concordaron que, el juego, juega un rol primordial en el desarrollo de los valores como responsabilidad, tolerancia, respeto, responsabilidad y trabajo cooperativo. 2.1.2. A nivel nacional.

2.1.2 A nivel nacional

Quispe et al. (2019), investigaron la relación entre los juegos colectivos y el desarrollo de valores sociales en estudiantes de tercer grado de educación secundaria en la Institución Educativa Fortunato Herrera del Cusco en 2018. Su tesis se estructura en cuatro secciones: planteamiento del problema, marco teórico conceptual, metodología y resultados/discusión. Concluyeron que la falta de práctica de juegos colectivos afecta negativamente el desarrollo de valores sociales en los estudiantes. Para abordar este problema, diseñaron cuestionarios para evaluar las variables e indicadores, destacando la importancia de su investigación para encontrar soluciones que promuevan la práctica de

valores a través de la educación física.

Casavilca (2018), tesis “el juego y desarrollo de valores”. El Objetivo del estudio es evaluar el impacto de los juegos tradicionales en la formación de valores en niños de cinco años empleó el método básico, es de tipo correlacional. El estudio implicó a diez niños y niñas de edad y se basó en la observación como principal técnica, utilizando una lista de verificación para evaluar los valores morales. Los hallazgos revelaron que el 60% mostró un nivel bajo, el 30% un nivel medio y el 10% un nivel alto de desarrollo de valores. En términos de resultados, el 20% se ubicó en un nivel medio, mientras que el 80% obtuvo un nivel alto. concluye que la utilización de juegos tradicionales tiene un impacto significativo en el desarrollo de valores morales.

Lezama (2023), en su investigación titulada "El uso de juegos educativos para promover valores morales en niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 230 Huayobamba, San Marcos – Cajamarca", busca establecer una conexión entre el juego y los valores, utilizando un enfoque metodológico cuantitativo de tipo correlacional. Los resultados del estudio muestran de manera concluyente que los juegos educativos tuvieron un efecto positivo en la promoción de valores morales como la solidaridad, la tolerancia, la autoestima y la responsabilidad.

Morales (2019), tesis “Influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo del valor de respeto en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 33 “corazón del niño Jesús” de la Tinguiña – Ica” El propósito del estudio fue analizar cómo los juegos cooperativos influyen

en el desarrollo del valor. Este estudio se enmarcó en la categoría de investigación aplicada, con un nivel explicativo y un diseño experimental. La población de estudio constó de 50 estudiantes, y los resultados revelaron que los juegos cooperativos condujeron a una mejora significativa en la práctica del valor del respeto. Esta mejora se reflejó en la tabla 4, donde se observó un puntaje más alto en el postest (23.16) en comparación con el pretest (12.16).

Flores (2019), en su investigación titulada "Programa de estrategias lúdicas 'Me divierto jugando' para potenciar las habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I. cuna jardín UNSA del distrito de cercado – Arequipa 2019" tiene como objetivo principal la presentación de un programa de estrategias lúdicas enfocado en el juego y las habilidades sociales. La metodología adoptada es de naturaleza cuantitativa y se clasifica como investigación aplicada. Se utilizó una ficha de observación como herramienta para analizar la relación entre el juego y aspectos como la autoestima, la autonomía, las relaciones sociales y la comunicación. Los resultados revelaron que, al inicio del estudio, el 88.5% de los participantes se encontraba en una etapa inicial, mientras que el 11.5% estaba en una etapa de proceso. Al concluir, el 80.8% alcanzó la etapa de logro, y el 11.5% permaneció en la etapa de proceso. Estos hallazgos sugieren que el programa diseñado, denominado "Me divierto jugando", tuvo un impacto positivo en el desarrollo de las habilidades sociales y los valores asociados al juego.

2.2.3. A nivel regional y local

Alarcón (2019), tesis “el juego y desarrollo de motricidad gruesa en niños de 3 años de la institución educativa N° 08 Nuestra Señora de Loreto, distrito de Andahuaylas-2018”. El propósito del estudio es establecer la influencia del juego en el desarrollo de motricidad gruesa de los estudiantes de 3 años, el estudio es descriptivo correlacional. La población y muestra constituida de 50 niños de 03 años de edad. Los resultados indican, que el juego tiene un efecto beneficioso en el progreso de la habilidad motora gruesa, con un coeficiente obtenido de 0.606 en la escala de Pearson, lo que sugiere una influencia moderada. En otras palabras, cuanto más satisfactoria sea la experiencia de juego, mayor será el avance en el desarrollo de la motricidad. Además, el valor p obtenido es de 0.000, que es inferior al margen de error de 0.05, lo que confirma de manera concluyente la existencia de una influencia positiva y respalda la hipótesis planteada.

Palomino (2018), La investigación titulada "Impacto de los juegos sociales infantiles en el desarrollo de valores en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-22 'Divino Niño Jesús' en el barrio de Cuncataca, Andahuaylas – 2016" empleó una metodología descriptiva con un diseño no experimental y transversal. Se utilizó un enfoque correlacional, con una muestra de 25 niños. Tras el análisis estadístico de los datos recolectados, se determinó que existe una fuerte asociación entre los juegos sociales infantiles y el desarrollo de valores en los estudiantes de esta institución. Esto indica que los juegos sociales tienen un impacto positivo en el nivel de valores de los niños

de educación inicial. Además, se encontró una relación estadísticamente significativa ($p<0.05$) entre los juegos sociales infantiles y el desarrollo de valores en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-22 en Cuncataca, Andahuaylas.

Zamora (2019), tesis “Juegos tradicionales para desarrollar valores en estudiantes de la IE N° 821515 - Sol Naciente, 2018”. El objetivo de este estudio es analizar los impactos resultantes de la introducción de juegos tradicionales en el fomento de valores entre los estudiantes, se trata de un estudio explicativo, diseño preexperimental. La investigación fue efectuada con 25 estudiantes de 4 años. Los resultados fueron significativos el desarrollo de juegos interactivos si desarrolla valores en la formación integral de los estudiantes.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. El juego

Según el Ministerio Educación (2019) señala que “El juego es la manera que tienen los niños de expresar, y en la que sienten seguros de mostrarse como son. Es una actividad natural que les permite aprender” (p. 9).

Cuando los niños juegan expresan sus sentimientos, deseos, emociones, sentimientos, así mismo expresan la creatividad y la innovación, desarrolla el aprendizaje, apoya a desarrollar el lenguaje.

UNICEF (2018) El juego es una actividad fundamental para el desarrollo de los niños pequeños, admite adquirir conocimientos y habilidades de manera natural y significativa. A través del juego, los niños, experimentan con diferentes materiales, interactúan con otros

niños y adultos, y desarrollan habilidades cognitivas, sociales, emocionales y físicas.

El aprendizaje basado en el juego se refiere a la utilización del juego como una estrategia educativa para fomentar el aprendizaje. En lugar de enseñarles de forma directa conceptos o habilidades, se les proporciona un entorno propicio para el juego y la exploración, donde puedan aprender de forma activa y autónoma.

A través del juego, los niños adquieren una variedad de competencias y conocimientos. Por ejemplo:

Desarrollo físico: Se trata de una actividad física que involucra correr, saltar y trepar, la cual contribuye a mejorar la coordinación, el equilibrio, la fuerza muscular y las habilidades motoras gruesas en los niños.

Desarrollo cognitivo: Los juegos fomentan el pensamiento creativo, la resolución de problemas, el razonamiento lógico y el desarrollo del lenguaje en los participantes. Los estudiantes pueden jugar a roles, representar situaciones cotidianas, construir estructuras con bloques o resolver acertijos y rompecabezas.

Desarrollo social y emocional: Con este juego, los estudiantes aprenden a cooperar, compartir, tomar turnos y desarrollar habilidades sociales. También exploran y expresan sus emociones, aprenden a regular su comportamiento y a relacionarse con otros.

Desarrollo del lenguaje: El juego simbólico, como jugar a ser maestros, médicos o padres, los juegos promueven el desarrollo del lenguaje, la comunicación y la comprensión de roles sociales.

Desarrollo sensorial y perceptivo: Los juegos que involucran los sentidos, como experimentar con diferentes texturas, olores, sabores, sonidos y colores, el desarrollo sensorial y perceptivo de los niños.

Es importante destacar que el juego no solo es útil para el aprendizaje, sino que también les brinda alegría, diversión y la oportunidad de ser creativos. Por lo tanto, los programas de educación preescolar efectivos deben integrar el juego como parte central de las actividades y entornos de aprendizaje.

En opinión de Marín (2018), afirma sobre el juego “Estoy convencida de que el juego como metodología y estrategia, esencia de lo lúdico, puede transformar de forma radical y disruptiva el proceso de la enseñanza y del aprendizaje”.

Puede desempeñar un papel importante en la generación de innovación y el impulso del cambio, incluso en el contexto real. A medida que enfrentamos diversos desafíos y dificultades, el juego puede ofrecer un enfoque creativo y lúdico para abordarlos.

El juego es una herramienta poderosa para impulsar la innovación y superar dificultades. Al fomentar el pensamiento creativo, el aprendizaje experimental, la colaboración y la resolución de problemas, el juego nos permite abordar los desafíos de manera innovadora y encontrar soluciones efectivas.

Según López (2018), el juego desempeña un rol importante en el desarrollo intelectual de los estudiantes. Les brinda oportunidades para resolver problemas, tomar decisiones, planificar estrategias y aprender conceptos abstractos de manera práctica y significativa. A

través del juego, los niños exploran su entorno, experimentan con diferentes materiales y manipulan objetos, lo que estimula su desarrollo psicomotor y sensorial, contribuye al desarrollo de la personalidad, habilidades sociales, capacidades intelectuales y psicomotoras. Proporciona a los niños experiencias valiosas que les ayudan a crecer, madurar e integrarse en la sociedad de manera saludable. Por lo tanto, es importante fomentar y valorar el juego en la educación y crianza de los niños.

2.2.2. Juegos dentro del aula

En el aula de educación inicial, se pueden encontrar varios sectores diseñados con el fin de promover un aprendizaje más efectivo. A continuación, se menciona algunos de los sectores comunes que suelen estar presentes en un aula de educación inicial:

Área de juego libre

Este sector está destinado a proporcionar a los niños la oportunidad de jugar y explorar libremente. Puede incluir diferentes tipos de juegos, como bloques, rompecabezas, juegos de mesa, peluches y juguetes manipulativos.

Área de arte y creatividad

Aquí se proporcionan materiales artísticos como crayones, pinturas, papel, tijeras y pegamento para que los niños exploren su creatividad y realicen actividades artísticas. Puede incluir una mesa grande donde los niños puedan trabajar y exhibir sus creaciones.

Área de construcción

El juego con material de construcción apoya el desarrollo del pensamiento y las competencias matemáticas. En Construcción deben encontrarse bloques de madera de diversos anchos y largos, cubos, latas forradas y pintadas, soguilla, cuerda, tubos PVC para encajar, tablitas de madera de diversos tamaños, bloques de construcción tipo “Lego”, etc. (Minedu, 2009).

Área del hogar

Aquí los niños recrean, por lo general, dos espacios de la experiencia en casa: la cocina/comedor y el dormitorio. Los niños representan roles de su hogar como el padre, la madre y los hijos. Preparan alimentos, hacen dormir a los niños, reproducen conversaciones y conflictos vividos en la familia. El sector o caja temática Hogar debe contar con muñecas tipo bebé, menaje de cocina y comedor, camita, mesita, telas para tapar, vestir, envolver, cocinita y otros accesorios propios de las casas. Los accesorios deben tener las características culturales de la zona (Minedu, 2009).

Área de la tiendita

Espacio que ayuda a desarrollar las habilidades matemáticas se puede equipar con cajas y canastas de diversos tamaños, monedas y billetes,, balanzas , frutas y verduras en juguete (MINEDU, 2019).

Es importante destacar que estos sectores pueden variar según la organización y los recursos disponibles en el salón. El objetivo principal de estos sectores es brindar un ambiente enriquecedor que fomente el juego, la exploración imaginación de los niños.

2.2.3. Juegos fuera del aula

Tejo, tejo

Este juego ayuda a desarrollar la puntería, el equilibrio, la coordinación motora y la concentración. Puedes realizar competencias entre los jugadores para ver quién completa el recorrido en menos intentos o en el menor tiempo posible. Se requiere de una tiza u otro material para dibujar los cuadrados, un espacio abierto en el suelo donde se puedan dibujar los cuadrados y una piedra o un objeto pequeño que se pueda lanzar.

Las Instrucciones a seguir son:

- ✓ Dibuja los ocho cuadrados en el suelo, siguiendo el patrón descrito: dos cuadrados próximos, dos cuadrados adyacentes, un cuadrado, dos cuadrados contiguos y un cuadrado. Asegúrate de numerar los cuadrados en orden ascendente, del 1 al 8.
- ✓ Coloca la piedra en uno de los cuadrados, pero no en el número 1, ya que será el punto de inicio del recorrido.
- ✓ El jugador se coloca en el cuadrado número 1, al inicio del recorrido.
- ✓ El jugador lanza la piedra hacia uno de los cuadrados, evitando el cuadrado donde se encuentra la piedra.
- ✓ El jugador debe seguir el recorrido a la pata coja, saltando sobre cada cuadrado numerado en orden ascendente. Por ejemplo, si el jugador lanza la piedra al cuadrado número 4, comenzará saltando sobre el cuadrado número 1, luego el cuadrado número 2, luego el cuadrado número 3 y, finalmente, aterrizará en el cuadrado número 4.
- ✓ Si el jugador completa con éxito el salto en un cuadrado, continúa con el siguiente cuadrado en orden ascendente. Si el jugador pierde el

equilibrio, toca un cuadrado incorrecto o no completa el salto correctamente, su turno termina.

- ✓ El juego continúa con los demás jugadores, quienes intentarán hacer el recorrido completo a la pata coja.

Juego gallinita ciega.

Se trata de un juego interactivo en el cual un niño/a, con los ojos vendados, escucha una serie de palabras o frases mientras da tres vueltas para desorientarse. Luego, debe encontrar a otro participante en el espacio y, mediante el sentido del tacto, identificar quién es.

Para jugar a la gallinita ciega, necesitaremos un pañuelo o una venda para tapar los ojos de la persona que será la "gallinita ciega". Aquí tienes los pasos para jugar:

- ✓ Nomina a una persona para que sea la "gallinita ciega". Esta persona será quien tenga los ojos vendados.
- ✓ Una vez que la "gallinita ciega" tenga los ojos vendados, los demás jugadores deberán moverse alrededor de ella para evitar ser atrapados.
- ✓ La "gallinita ciega" deberá dar vueltas sobre sí misma unas cuantas veces para perder la orientación.
- ✓ Mientras la "gallinita ciega" está girando, los otros jugadores deberán moverse en silencio y cambiar de posición para confundirla.
- ✓ La "gallinita ciega" deberá intentar agarrar a uno de los jugadores, deberá acercarse a ellos y tocarlos.
- ✓ Los demás jugadores podrán evitar ser atrapados esquivando los movimientos de la "gallinita ciega" y evitando que los toque.

- ✓ Si la "gallinita ciega" logra tocar a uno de los jugadores, ese jugador se convertirá en la nueva "gallinita ciega" y el juego continuará.
- ✓ El juego continúa hasta que todos los jugadores hayan tenido la oportunidad de ser la "gallinita ciega" o hasta que decidan finalizar el juego.

Recuerda que es importante jugar en un área segura, sin objetos peligrosos que puedan causar accidentes. También es esencial tener cuidado al moverse y evitar correr o empujar a los demás jugadores para prevenir lesiones.

Jugando con carrito

Es un juego entretenido, interactivo, creativo que despierta interés en los niños que consiste en organizar una pista de carreras en tu patio o en un espacio amplio. Se marca una línea de salida y una línea de meta. Luego, se compite para ver quién puede llegar primero a la meta empujando su carrito.

El juego de escondite.

- ✓ Es muy divertido, que necesita bastante concentración, recuerda que es importante jugar en un área segura y respetar las reglas del juego, los pasos para jugar son:
- ✓ Elige a una persona para ser "el buscador" y a los demás jugadores para ser "los escondidos".
- ✓ Establece los límites del área de juego, asegurándote de que sea seguro y esté acorde con las reglas del juego.
- ✓ Los escondidos tienen un tiempo determinado para encontrar un lugar para esconderse antes de que el buscador comience a buscar. Este

tiempo puede ser establecido previamente o decidido en el momento.

- ✓ Una vez que se haya terminado el tiempo, el buscador comenzará a buscar a los escondidos.
- ✓ Los escondidos deben tratar de encontrar lugares creativos y seguros para ocultarse, teniendo en cuenta los límites establecidos. Pueden esconderse detrás de árboles, debajo de bancos o cualquier otro lugar que consideren adecuado.
- ✓ El buscador debe contar hasta un número determinado con los ojos cerrados antes de comenzar a buscar a los escondidos. Este número puede ser acordado por todos los jugadores o establecido por las reglas del juego.
- ✓ Una vez que el buscador ha terminado de contar, debe comenzar a buscar a los escondidos. Puede moverse libremente dentro de los límites del área de juego para tratar de encontrar a los escondidos.
- ✓ Si el buscador encuentra a un escondido, debe llamar su nombre y decir que lo ha encontrado.
- ✓ El juego continúa hasta que todos los escondidos hayan sido encontrados o hasta que decidan terminarlo.

Juego con la pelota

Es una actividad múltiple que desarrolla la concentración, la disciplina, trabajo en equipo, desarrollo de valores por, cada juego tiene sus reglas, existe varios juegos con el uso de la pelota:

Fútbol: Organiza un partido de fútbol con tus amigos o simplemente juega a hacer pases y tiros al arco. Puedes crear un campo improvisado en un parque o jardín.

Baloncesto: Busca una canasta y juega un partido de baloncesto. Practica tus tiros y habilidades de dribbling. Si no tienes una canasta, puedes improvisar una usando un cesto o un objeto similar.

Voleibol: Reúne a un grupo de personas y juega voleibol. Solo necesitas una red improvisada y una pelota para comenzar. Puedes jugar en la playa, en un patio trasero o incluso en un pasillo espacioso.

Tenis: Si tienes una raqueta y un espacio adecuado, puedes jugar tenis. Busca una cancha de tenis pública o improvisa una en un lugar amplio. Si no tienes una raqueta, también puedes jugar al tenis de mesa.

Malabarismo: Si te gustan los desafíos, puedes intentar aprender malabarismo con pelotas. Comienza con una pelota y practica lanzándola y atrapándola con una mano. Luego, intenta añadir más pelotas y practica el malabarismo con varias a la vez.

Juegos de lanzamiento: Crea diferentes desafíos de lanzamiento con la pelota. Puedes tratar de lanzarla a un objetivo específico, como un aro o un agujero en el suelo. También puedes establecer diferentes distancias y puntos según qué tan cerca llegues al objetivo.

2.2.4. Los valores

Machado (2020) señala que los valores constituyen los pilares de nuestros actos, elecciones y preferencias en la existencia, reflejando nuestra ética individual. Aunque pueden diferir entre individuos y culturas, en esencia representan aquello que valoramos y consideramos relevante en nuestra vida.

Los valores pueden abarcar una amplia gama de áreas, como la honestidad, la responsabilidad, la igualdad, la solidaridad, la justicia, respeto, tolerancia, libertad, la compasión y muchos otros. Estos valores nos ayudan a

discernir entre lo correcto y lo incorrecto, a tomar decisiones éticas y a establecer nuestras prioridades.

A nivel individual, los valores pueden influir en nuestras elecciones de carrera, en nuestras relaciones personales, en cómo tratamos a los demás y en cómo vivimos nuestras vidas en general. También pueden proporcionar un sentido de propósito y dirección, ayudándonos a establecer metas y a trabajar hacia ellas.

A nivel colectivo, los valores compartidos en una sociedad son fundamentales para su funcionamiento y progreso. Estos valores influyen en las leyes y normas sociales importantes para construir una sociedad inclusiva y sostenible.

En resumen, los valores son guías internas que nos ayudan a tomar decisiones y a establecer prioridades en nuestra vida diaria. A nivel colectivo, los valores compartidos nos permiten avanzar como sociedad, fomentando la cooperación, el respeto y la equidad.

2.2.3. Valor humano.

Según Pacheco (2022), afirma que el valor humano es la cualidad fundamental del ser humano que se expresa a través de su comportamiento y respuestas personales ante las situaciones y desafíos que presenta el mundo, incluyendo los problemas que a veces son generados por las propias personas, son principios o ideales que guían el comportamiento humano y que son considerados deseables o importantes en una sociedad, compartidos por una determinada cultura o grupo de personas, y pueden variar de una cultura a otra. Estos valores pueden incluir aspectos como la moral, la ética, las creencias religiosas, las normas sociales, entre otros.

Por otro lado, son atributos personales que pueden tener diferentes interpretaciones y significados según el contexto cultural y social. Estas cualidades pueden incluir características como la honestidad, la generosidad, la empatía, entre otras, y su apreciación y relevancia.

Los valores también están relacionados con las normas y reglas que rigen las interacciones humanas en una sociedad. Estos valores pueden incluir el respeto por los demás, la tolerancia, la justicia, la solidaridad, entre otros, que son fundamentales para mantener una convivencia armoniosa y equitativa.

Los valores culturales son aquellos que están arraigados en la identidad y la tradición de una determinada cultura. Estos valores pueden incluir aspectos como el respeto por las costumbres y tradiciones, la preservación del patrimonio cultural, el orgullo nacional, entre otros.

En conclusión, los valores son fundamentales en la sociedad humana y están influenciados por los aspectos culturales, espaciales y temporales. Su significado y relevancia pueden variar según el tiempo, el espacio y las interpretaciones individuales, pero en general, Estos valores reflejan las creencias y normas que guían la conducta de las personas en sociedad y están arraigados en aspectos tanto naturales como culturales de la experiencia humana.

De acuerdo a Martínez (2018), los valores se refieren a los principios o creencias fundamentales que guían el comportamiento humano y se consideran deseables. Estos valores pueden basarse en diferentes fundamentos, como la cultura, la religión, la filosofía personal y la interacción social. Es cierto que los valores éticos a menudo se desarrollan a lo largo del

tiempo a través de la interacción social y la experiencia personal. A medida que una persona crece y se desarrolla, interactúa con diferentes personas y culturas, y va adquiriendo conocimientos y experiencias, construye sus propias preferencias sobre lo que considera un comportamiento deseable y moralmente correcto.

Los usos y costumbres de una sociedad o comunidad pueden tener una influencia significativa de las personas. Estos patrones culturales y normas sociales pueden transmitirse a través de generaciones y moldear las creencias y preferencias de una persona sobre lo que se considera correcto o incorrecto. Las decisiones y acciones de un individuo son una expresión de sus valores éticos. Las elecciones que hacemos en nuestra vida cotidiana, ya sea en nuestras relaciones personales, en el trabajo o en situaciones más amplias, reflejan nuestras prioridades y las creencias que sostenemos. Nuestros valores éticos nos ayudan a tomar decisiones informadas y a actuar de acuerdo con lo que consideramos correcto y moralmente aceptable.

Es importante tener en cuenta que los valores éticos pueden variar entre diferentes individuos y culturas. Lo que una persona considera deseable y ético puede no ser lo mismo para otra persona. Los valores éticos son subjetivos y están influenciados por una variedad de factores. Sin embargo, la reflexión ética y el diálogo constructivo pueden ayudar a encontrar puntos en común y a promover una convivencia respetuosa en la sociedad.

2.2.4. Tipos de valores

Respeto

El respeto es un valor que permite que el hombre pueda reconocer, aceptar, apreciar y valorar las cualidades del prójimo y sus derechos. Es decir, el respeto es el reconocimiento del valor propio y de los derechos de los individuos y de la sociedad. El respeto no sólo se manifiesta hacia la actuación de las personas o hacia las leyes. También se expresa hacia la autoridad, como sucede con los alumnos y sus maestros o los hijos y sus padres. El respeto permite que la sociedad viva en paz, en una sana convivencia en base a normas e instituciones. Implica reconocer en sí y en los demás los derechos y las obligaciones (Cepeda & Rodrigez, 2012). Todos los valores existentes son muy importantes y necesarios, pero evidenciamos que se han perdido muchos de ellos en el tiempo. Una de las pérdidas más significativas es el valor del Respeto, nos referimos a la falta de respeto a la naturaleza, al prójimo, a uno mismo, a las reglas o normas establecidas, etc. El valor del respeto debería ser inculcado y reforzado desde nuestros hogares, ya que desde que uno es niño observa el tipo de comunicación que tienen nuestros padres, la manera como se expresan, cómo marcan sus espacios, como se colocan las normas o reglas y la forma como éstas se hacen cumplir, de esta forma uno puede garantizar que a lo largo de nuestro crecimiento podamos desarrollar y poner en práctica el valor del respeto tanto en la escuela, en la vida universitaria, con la pareja, en las relaciones interpersonales, etc (Bontempo, 2021).

La solidaridad

Significa el compartir y asumir las necesidades del otro como propias.

Constituye un valor que permite pensar en el otro, en cómo ayudar, colaborar y dar lo mejor de sí para aportar al otro, contribuyendo de este modo al desarrollo del hombre y por tanto, de la humanidad. La solidaridad es altruismo, eleva al hombre y lo dignifica, por encima de todos los seres de la tierra; el hecho de sentirse solidario, eleva su humanidad. El valor de la solidaridad es una virtud aprendida que se va formando en el ser humano en sus etapas de crecimiento. Este valor se aprende, pero en los procesos educativos se va formando, en la medida en que se enseñe, se reflexione y se cree una convicción intima que se traduzca en acciones responsables hacia los demás, la solidaridad es una virtud que se puede formar en los seres humanos y que experiencias concretas de interacción social generan un aprendizaje significativo (Páez, 2013).

Tolerancia

La tolerancia significa el respeto a las ideas, creencias o prácticas de los demás cuando son diferentes o contrarias a las propias, así como el reconocimiento, la aceptación y el aprecio al pluralismo cultural, a las formas de expresión, a los derechos humanos de los demás y a la diversidad del aspecto, situación, comportamiento y valores de todas las personas una conducta tolerante implica un discernimiento individual para respetar y aceptar las diferencias raciales, políticas, sexuales y sociales de los demás. Asimismo, la tolerancia se encuentra estrechamente ligada al deber que tiene toda persona de respetar los derechos humanos de las otras personas. La educación es el medio más eficaz para fomentar la tolerancia (CNDH, 2018).

2.3. Definición de términos

2.3.1. El juego

El juego constituye un modo peculiar de interacción del niño con su medio, aporta descanso y recreación al estudiante y permiten orientar el interés del participante hacia el área que se involucren en la actividad lúdica(Andrade, 2020).

2.3.2. Valores

Los valores son la guía de las acciones humanas que permiten la consecución de metas, de formas de vida o principios humanizadores, así como captar entre lo bueno, lo malo y lo esencial para determinar el estilo de comportamiento de las personas (Salazar y Herrera, 2007)

2.3.3. Respeto

El respeto es un valor que permite al ser humano reconocer, aceptar, apreciar y valorar las cualidades del prójimo y sus derechos (Oliveros , 2019).

2.3.4. Solidaridad

La solidaridad se define como la posibilidad que tienen los seres humanos de colaborar con los otros y además crear sentimientos de pertenencia (Páez, 2013).

2.3.5. Tolerancia

La tolerancia implica el reconocimiento de las diferencias del otro, sin desdibujar las propias, reconocer y aceptar la existencia de diversas y opuestas formas de pensar, creer, ver y entender el mundo (Parra, 2012)**.**

CAPITULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Hipótesis

3.1.1. Hipótesis general

Existe una correlación significativa entre los juegos y el desarrollo de valores en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 065 Huancabamba

3.1.2. Hipótesis específicas

- Existe una correlación significativa entre los juegos dentro del aula y el desarrollo de valores en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 065 Huancabamba.
- Existe una correlación significativa entre los juegos fuera del aula y el desarrollo de valores en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 065 Huancabamba.

3.2. Método

La presente investigación se realizó bajo el método deductivo.

Según Gómez (2004), El método deductivo engloba el conjunto completo de reglas y procedimientos que permiten inferir conclusiones finales a partir de

supuestos enunciados denominados premisas. Si una hipótesis implica una consecuencia y esa hipótesis se verifica, entonces es inevitable que también ocurra la consecuencia.

Según Sampieri R. et al (2004), El enfoque cuantitativo se basa en un esquema lógico y deductivo que tiene como objetivo plantear preguntas de investigación e hipótesis, con el propósito de posteriormente ponerlas a prueba

3.3. Tipo de investigación

Según, Sampiere y Mendoza (2018) Este estudio es “básica” La razón de esta clasificación es que la investigación que se presenta tiene un enfoque de hipótesis de tipo básica, ya que su propósito no radica en la solución de problemas dentro del ámbito educativo en el que se desarrolla, sino en la expansión del conocimiento existente en relación a las variables de estudio.

Según Hernández et. al (2014), el presente trabajo de investigación se clasifica como un estudio descriptivo porque se centra en describir los juegos y su relación con el desarrollo de valores.

3.4. Nivel o alcance de investigación

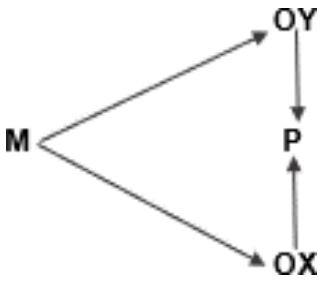
se enmarca en un nivel descriptivo, ya que busca conocer en detalle las características de las variables estudiadas “juegos y desarrollo de valores en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 065 Huancabamba”, implica la recolección de datos sistemática y estructurada, el análisis estadístico y la presentación de los resultados en forma de tablas, gráficos y medidas descriptivas**.**

3.5. Diseño de investigación

Según la descripción proporcionada, el estudio en cuestión se clasifica como de segundo nivel en términos de su alcance descriptivo y correlacional. El objetivo principal del estudio es comprender en detalle las características de cada variable, así como describir la relación entre los juegos y el desarrollo de valores en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 065 Huancabamba, Andahuaylas.

Esta investigación se realizó dentro de un diseño no experimental de corte transversal-correlacional, con el fin de investigar la relación entre dos variables. En este tipo de estudio, no hay una variable independiente controlada por los investigadores; en cambio, estos observan cómo se desarrollan las variables y realizan análisis en base a esas observaciones. Los diseños de estudios transversales se caracterizan por ser observacionales, donde se miden una o más características o enfermedades

Figura 1. Diseño de investigación



(variables) en un momento específico y de manera individual.

Donde:

M: Muestra

OY: Observación de la variable 1: Juegos

OX: observación de la variable 2: Valores

3.6. Operacionalización de variables

3.6.1. Operacionalización de la variable juego

En la siguiente tabla 1 se muestra la operacionalización de la variable juego.

Tabla 1

Operacionalización de la variable juego.

Variable	Dimensión	Indicadores	Escala
Juego. Marín (2018), afirma "Estoy convencida de que el juego como metodología y estrategia, esencia de lo lúdico, puede transformar de forma radical el proceso de la enseñanza y del aprendizaje	En el aula	- Ejecuta juegos en varios sectores de su salón. -Juega con diversos Juguetes - Demuestra a través del dibujo el Arte. - Realiza construcción con bloques - Simula compra y venta en la tiendita - Simula preparar alimentos en la cocina	Nominal
	En el exterior del aula	- Realiza juegos de Gallinita ciega. -Juegan con carrito. -Realizan juegos de escondite. - Realizan juegos de tejo, tejo. - Juegan con la pelota.	

Nota. En la siguiente tabla 1 se muestra la operacionalización de la variable juego

3.6.2. Operacionalización de la variable valores

En la siguiente tabla 2 se muestra la operacionalización de la variable valores.

Tabla 2

Operacionalización de la variable valores.

Variable	Dimensión	Indicadores	Escala
Valores Machado (2020), Los valores son principios y creencias fundamentales que guían nuestras acciones, decisiones y prioridades en la vida.	Respeto	- Utiliza la frase “por favor” - Cumple con las reglas	Nominal
	Solidaridad	- Respeta el turno para ejecutar juego - Comparte juguetes con sus compañeros	
	Tolerancia	- Colabora con la distribución de los materiales. - Consuela a su compañero que está triste. - Respeta los acuerdos tomados - controla su carácter en el desarrollo del juego. - Escucha activa - Reconoce sus actos negativos y positivos orientándose entre compañeros. -Incluye a sus compañeros en los juegos	

Nota. En la siguiente tabla 2 se muestra la operacionalización de la variable valores

3.7. Población, muestra y muestreo

3.7.1. Población

La población de estudio estuvo constituida por 31 estudiantes, tanto niños como niñas.

3.7.2. Muestra

Muestra 31 estudiantes. Por la cantidad mínima de estudiantes en este estudio se considera 31 estudiantes para la población y muestra por las características de la investigación no se aplica fórmulas.

3.7.3. Muestreo

Es no probabilístico.

3.8. técnicas e Instrumentos

3.8.1. Técnica

Se empleó la observación

3.8.2. Instrumentos

Se aplicó la lista de cotejo para cada variable del estudio**.**

3.8.3. Validación

Tres expertos en metodología con grado de magister llevaron a cabo la validación de los instrumentos, lo que posibilitó su aplicación en la muestra específica.

3.8.4. Confiabilidad

La confiabilidad del instrumento utilizado en el estudio se evaluó mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, obteniendo un valor de 0.707 para la variable "Los juegos" y 0.712 para la variable "desarrollo de valores". Dado que ambos valores superan 0.700, esto

indica que los instrumentos son confiables y han arrojado resultados favorables.

3.9. Consideraciones éticas

La tesis ha sido elaborada siguiendo el formato establecido por la universidad, tal como se aprueba en la Resolución de Consejo Universitario N° 1870-2023-UTEA-CU, que especifica en su Artículo 10. Con un sólido marco teórico respaldado por una metodología rigurosa, utilizando recursos bibliográficos pertinentes y culminando con una conclusión coherente. Es importante destacar que esta tesis es completamente original y es obra del autor. En el proceso de investigación, se han respetado los principios éticos de justicia, lo que incluye obtener el consentimiento informado tanto de la dirección de la institución educativa como de los participantes de la encuesta. Además, se ha puesto un énfasis especial en la precisión de la recopilación de datos, lo cual se puede corroborar a través de las fotografías tomadas durante la implementación del instrumento de investigación. Finalmente, se ha llevado a cabo una adecuada citación y referencia de acuerdo con las normas APA, incluyendo la debida atribución a los autores mencionados en el trabajo.

3.10. Procedimiento estadístico

3.10.1. Procedimientos

Este estudio tuvo como objetivo principal describir los comportamientos, habilidades, actitudes, etc., de los estudiantes de 5 años que asisten a la Institución Educativa Inicial N° 065 Huancabamba. Implicó la observación libre y espontánea de los diferentes juegos en los que participan los estudiantes. Se llevó a

cabo una observación exhaustiva tanto de los juegos dentro del salón de clases como de los juegos al aire libre, con el propósito de evaluar la relación entre los juegos y el desarrollo de valores en los niños y niñas de cinco años.

Una vez completada la observación, se procedió a recopilar, analizar e interpretar los datos recabados con el objetivo de obtener resultados precisos y veraces para la investigación, se utilizó el paquete estadístico SPSS versión 25.0 (español).

3.10.2. Análisis de datos

Presentación de datos: Los datos se presentaron de manera clara y organizada para que los resultados sean comprensibles.

Elaboración de cuadros estadísticos: Se elaboraron cuadros estadísticos que presentan los hallazgos de la observación, lo que permite visualizar patrones y tendencias.

Interpretación de cuadros y gráficos estadísticos: Se analizaron los datos que muestra interpretaciones de los cuadros y gráficos estadísticos para identificar relaciones o tendencias significativas entre los juegos y el desarrollo de valores.

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados

4.1.1. Resultados descriptivos de la variable juegos

En la tabla 3 se detallan los resultados de los niños y niñas que juegan la gallinita ciega.

Tabla 3

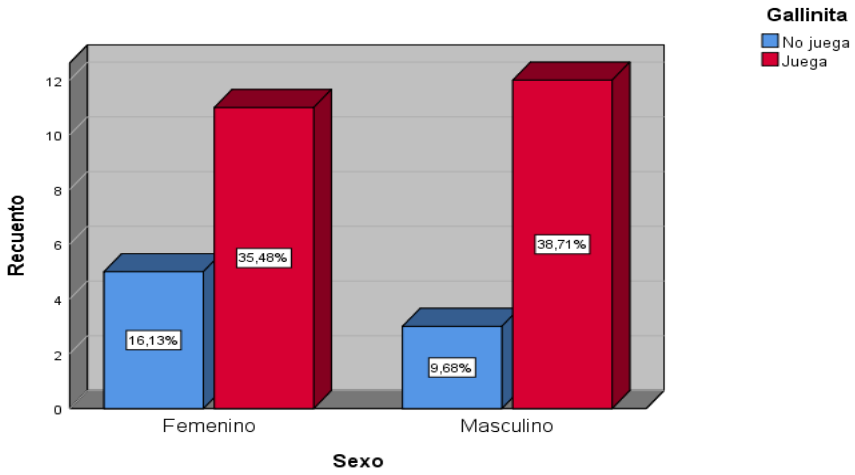
Niños y niñas que juegan la gallinita ciega.

			Gallinita		
			No juega	Juega	Total
Sexo	Femenino	Recuento esperado	4,1	11,9	16,0
		% del total	16,1%	35,5%	51,6%
	Masculino	Recuento esperado	3,9	11,1	15,0
		% del total	9,7%	38,7%	48,4%
Total		Recuento esperado	8,0	23,0	31,0
		% del total	25,8%	74,2%	100,0%

Nota. La tabla 3 muestra el porcentaje de niños y niñas que juegan la gallinita ciega.

Figura 2

Niños y niñas que juegan la Gallinita



Nota. La figura 2 muestra los resultados en porcentajes de los niños y niñas que juegan gallinita ciega.

De acuerdo a la tabla 3 y la figura 1, de las actividades recreativas fuera del aula, el 35.48% de las niñas participan en el juego de la gallinita ciega, mientras que un 16.13% no lo juegan. Del mismo modo, un 38.71% de los niños varones juegan este juego, y un 9.68% no lo practican.

Tabla 4

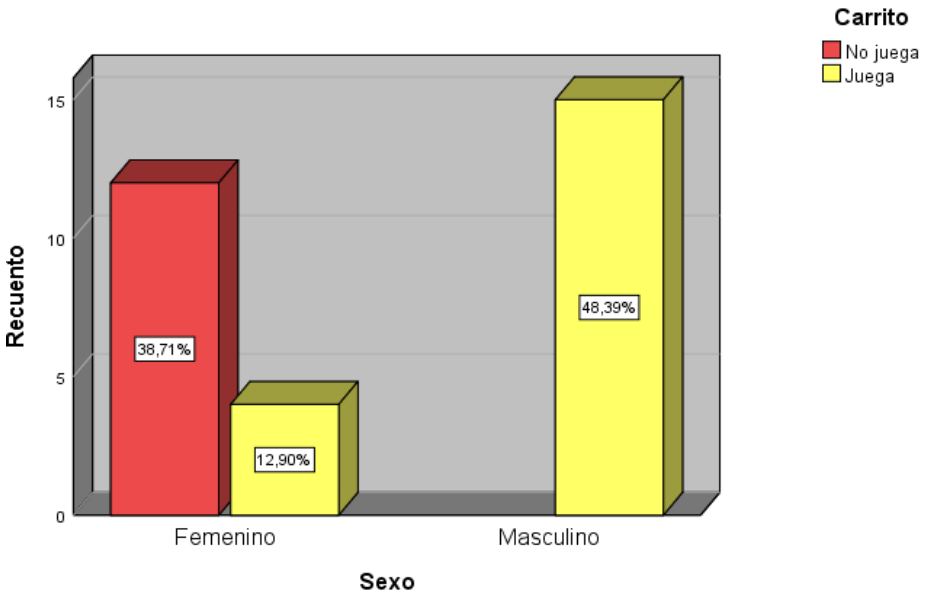
Niños y niñas que juegan al carrito.

			Carrito		
			No juega	Juega	Total
Sexo	Femenino	Recuento esperado	12	4	16
		% del total	38,7%	12,9%	51,6%
	Masculino	Recuento esperado	0	15	15
		% del total	0,0%	48,4%	48,4%
Total		Recuento esperado	12	19	31
		% del total	38,7%	61,3%	100,0%

Nota. La tabla 4 muestra los resultados en porcentajes de los niños y niñas que juegan al carrito.

Figura 3

Niños y niñas que juegan al carrito



Nota. La figura 3 muestra los resultados en porcentajes de los niños y niñas que juegan al carrito.

De acuerdo a la tabla 4 y la figura 2, de las actividades recreativas fuera del salón de clases, el 48.4% de los niños varones se entretienen con el juego del carrito, mientras que un 38.71% de las niñas participan en dicho juego, y un 12.90% de ellas no lo juegan.

Tabla 5

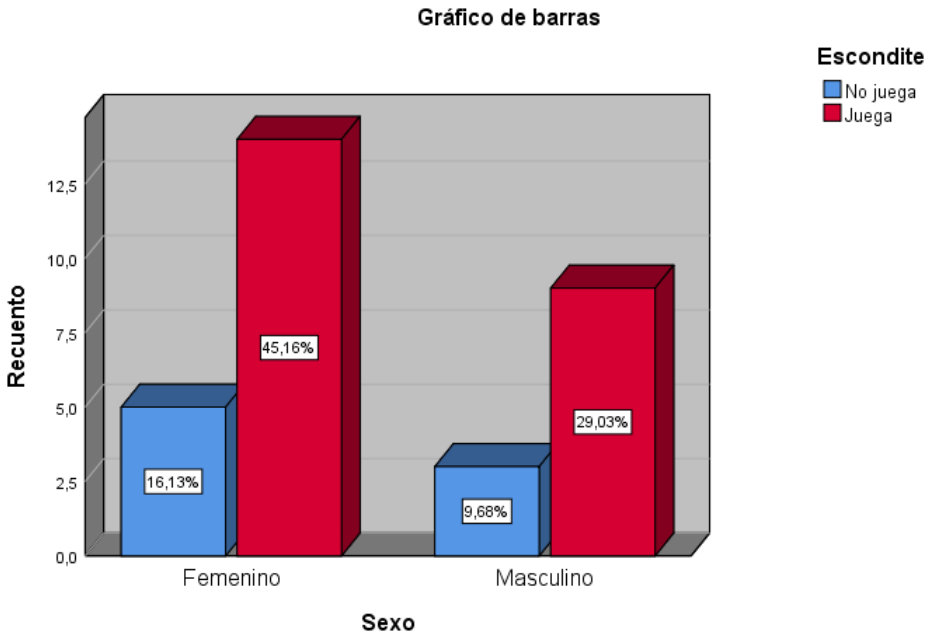
Niños y niñas que juegan al escondite.

			Escondite		
			No juega	Juega	Total
Sexo	Femenino	Recuento esperado	5	14	19
		% del total	16,1%	45,2%	61,3%
	Masculino	Recuento esperado	3	9	12
		% del total	9,7%	29,0%	38,7%
Total		Recuento esperado	8	23	31
		% del total	25,8%	74,2%	100,0%

Nota. La tabla 5 muestra el porcentaje de niños y niñas que juegan al escondite.

Figura 4

Niños y niñas que juegan al escondite.



Nota. La figura 4 muestra los resultados en porcentajes de los niños y niñas que juegan al escondite.

De acuerdo a la tabla 5 y la figura 3, de las actividades recreativas fuera del entorno escolar, el 45.2% de las niñas participan en el juego de escondite, mientras que un 16.1% no se involucran en dicho juego. Por otro lado, un 29.0% de los niños se divierten con este juego, mientras que un 9.7% de ellos no lo practican.

Tabla 6

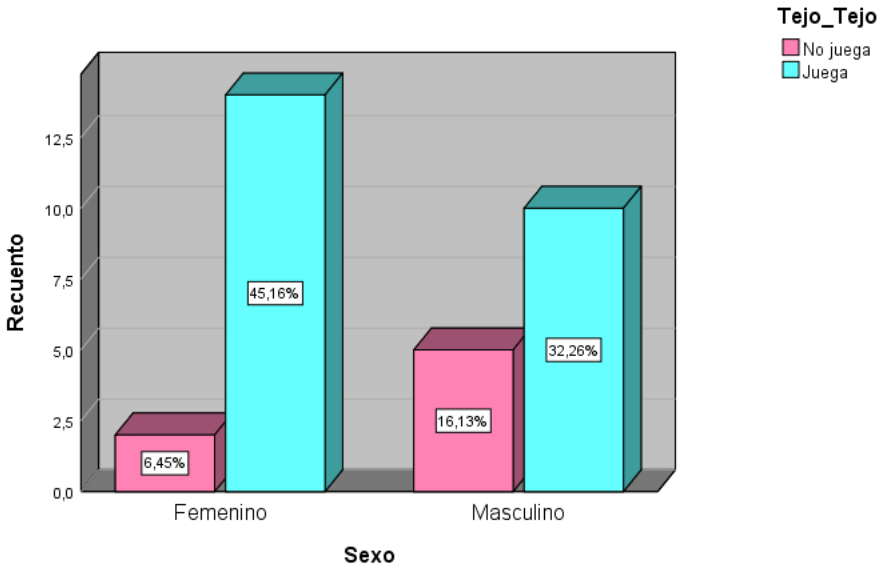
Niños y niñas que juegan al tejo tejo.

			Tejo tejo		
			No juega	Juega	Total
Sexo	Femenino	Recuento esperado	2	14	16
		% del total	6,5%	45,2%	51,6%
	Masculino	Recuento esperado	5	10	15
		% del total	16,1%	32,3%	48,4%
Total		Recuento esperado	7	24	31
		% del total	22,6%	77,4%	100,0%

Nota. La tabla 6 muestra el porcentaje de niños y niñas que juegan al tejo tejo.

Figura 5

Niños y niñas que juegan al Tejo tejo



Nota. La figura 5 muestra los resultados en porcentajes de los niños y niñas que juegan al tejo tejo.

De acuerdo a la tabla 6 y la figura 4, de las actividades recreativas fuera del aula, el 45.2% de las niñas participan en el juego del tejo tejo, mientras que un 6.5% no lo juegan. Del mismo modo, un 32.3% de los niños varones juegan este juego, y un 16.1% no lo practican.

Tabla 7

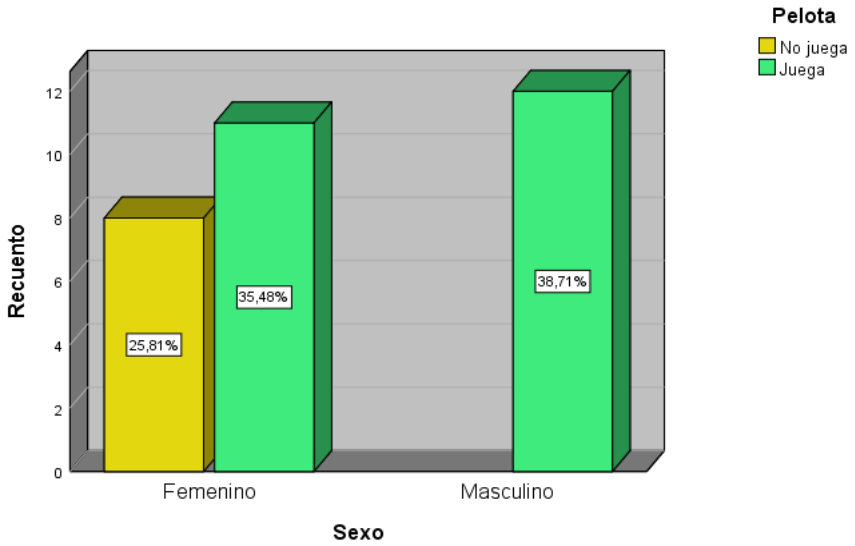
Niños y niñas que juegan a la pelota.

			Pelota		
			No juega	Juega	Total
Sexo	Femenino	Recuento esperado	8	11	19
		% del total	25,8%	35,5%	61,3%
	Masculino	Recuento esperado	0	12	12
		% del total	0,0%	38,7%	38,7%
Total		Recuento esperado	8	23	31
		% del total	25,8%	74,2%	100,0%

Nota. La tabla 7 muestra el porcentaje de niños y niñas que juegan a la pelota.

Figura 6

Niños que juegan a la pelota



Nota. La figura 6 muestra los resultados en porcentajes de los niños y niñas que juegan a la pelota.

De acuerdo a la tabla 7 y la figura 5, de las actividades recreativas fuera del salón de clases, el 35.5% de las niñas se divierten jugando con la pelota, mientras que un 25.8% no lo hacen. De manera similar, un 38.7% de los niños varones disfrutan jugando con la pelota.

Tabla 8

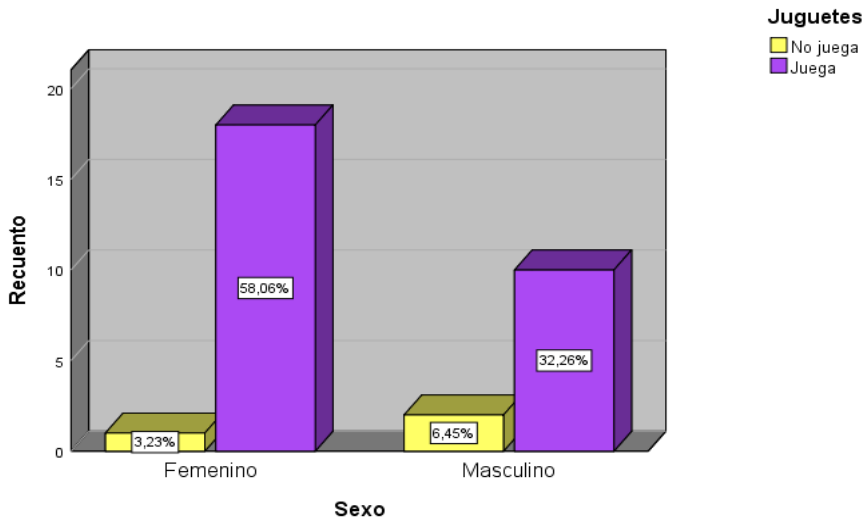
Niños y niñas que juegan con diversos juguetes.

			Juguetes		
			No juega	Juega	Total
Sexo	Femenino	Recuento esperado	1	18	19
		% del total	3,2%	58,1%	61,3%
	Masculino	Recuento esperado	2	10	12
		% del total	6,5%	32,3%	38,7%
Total		Recuento esperado	3	28	31
		% del total	9,7%	90,3%	100,0%

Nota. La tabla 8 muestra el porcentaje de niños y niñas que juegan con diversos juguetes.

Figura 7

Niños y niñas que juegan con diversos juguetes



Nota. La figura 7 muestra los resultados en porcentajes de los niños y niñas que juegan con diversos juguetes.

De acuerdo a la tabla 8 y la figura 6, de las actividades recreativas dentro del aula, el 58.1% de las niñas participan en diversos juegos, mientras que un 3.2% no lo hacen. De manera similar, un 32.3% de los niños varones participan en diversos juegos, y un 6.5% no lo hacen.

Tabla 9

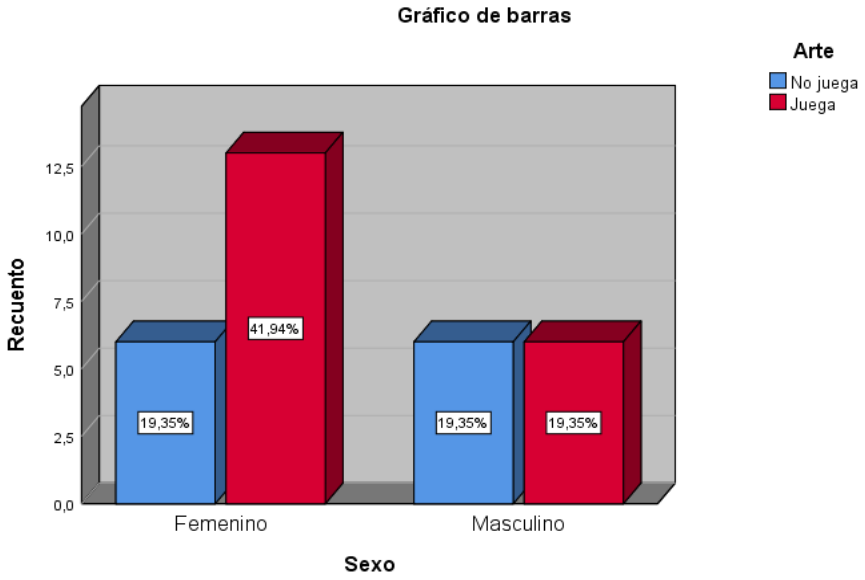
Niños y niñas que juegan con arte.

			Arte		
			No juega	Juega	Total
Sexo	Femenino	Recuento esperado	6	13	19
		% del total	19,4%	41,9%	61,3%
	Masculino	Recuento esperado	6	6	12
		% del total	19,4%	19,4%	38,7%
Total		Recuento esperado	12	19	31
		% del total	38,7%	61,3%	100,0%

Nota. La tabla 9 muestra los resultados en porcentajes de los niños y niñas que juegan con arte.

Figura 8

Niños y niñas que juegan con arte



Nota. La figura 8 muestra los resultados en porcentajes de los niños y niñas que juegan con arte.

De acuerdo a la tabla 9 y la figura 7, de las actividades recreativas dentro del aula, un 41.9% de los niños del sexo femenino juegan en sector del arte y un 19.4% no realizan esta actividad; por otro lado, un 19.4% de niños juegan en sector del arte; el mismo porcentaje de niños no participan en esta actividad.

Tabla 10

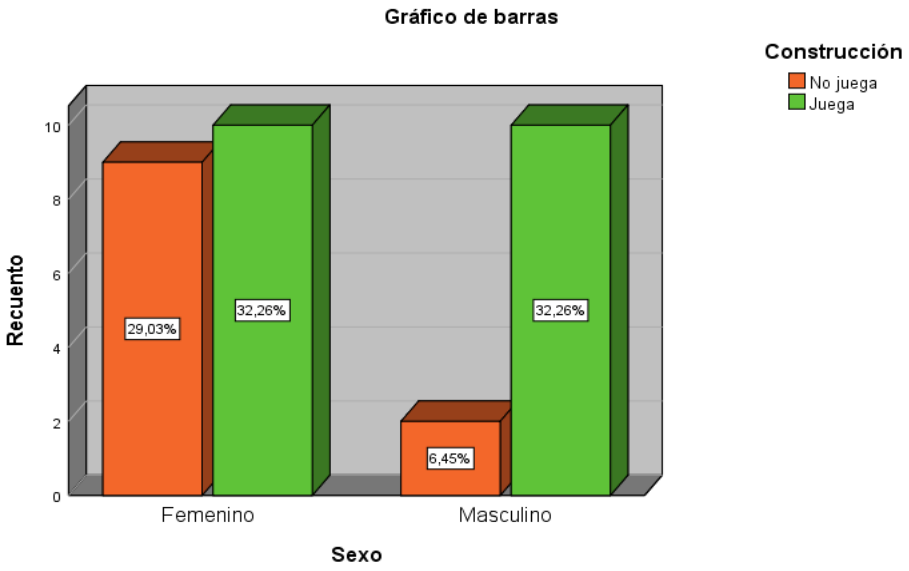
Niños y niñas que juegan en el sector de construcción.

			Construcción		
			No juega	Juega	Total
Sexo	Femenino	Recuento esperado	9	10	19
		% del total	29,0%	32,3%	61,3%
	Masculino	Recuento esperado	2	10	12
		% del total	6,5%	32,3%	38,7%
Total		Recuento esperado	11	20	31
		% del total	35,5%	64,5%	100,0%

Nota. La tabla 10 muestra el porcentaje de niños y niñas que juegan con arte.

Figura 9

Niños y niños que juegan en sector de construcción.



Nota. La figura 9 muestra los resultados en porcentajes de los niños y niñas que juegan en sector de construcción.

De acuerdo a la tabla 10 y la figura 8, de las actividades recreativas dentro del salón de clases, el 32.3% de las niñas participan en actividades de construcción, mientras que un 29.4% no lo hacen. Del mismo modo, un 32.3% de los niños varones participan en actividades de construcción, y un 6.5% no se involucran en este tipo de juego.

Tabla 11

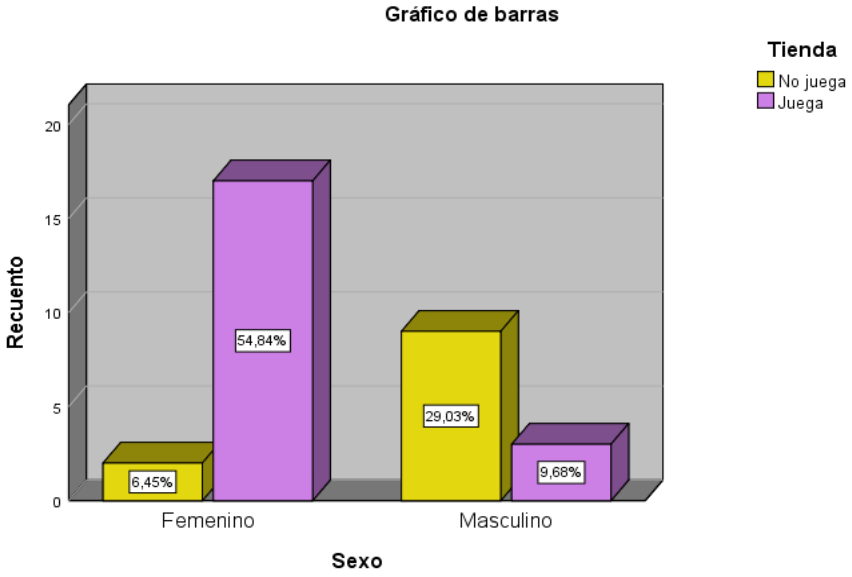
Niños y niñas que juegan con la tienda

			Tienda		
			No juega	Juega	Total
Sexo	Femenino	Recuento esperado	2	17	19
		% del total	6,5%	54,8%	61,3%
	Masculino	Recuento esperado	9	3	12
		% del total	29,0%	9,7%	38,7%
Total		Recuento esperado	11	20	31
		% del total	35,5%	64,5%	100,0%

Nota. La tabla 11 muestra el porcentaje de niños y niñas que juegan con ltienda.

Figura 10

Niños y niñas que juegan con la tienda



Nota. La figura 10 muestra los resultados en porcentajes de los niños y niñas que juegan con la tienda.

De acuerdo a la tabla 11 y la figura 9, cuando se trata de las actividades recreativas dentro del aula, el 54.8% de las niñas participan en el juego de la tienda, mientras que un 6.5% no lo hacen. Del mismo modo, un 29.0% de los niños varones juegan con el juego de la tienda, y un 9.7% no lo practican.

Tabla 12

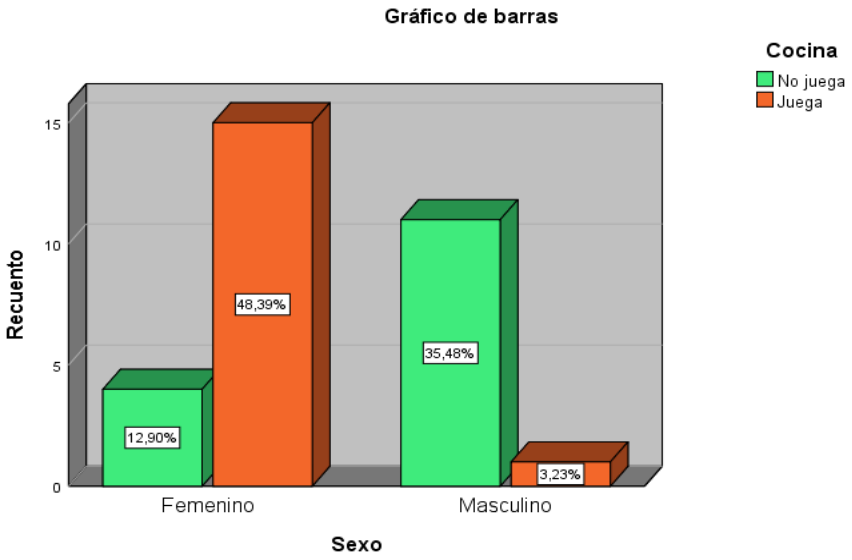
Niños y niñas que juegan con la cocina.

			Cocina		
			No juega	Juega	Total
Sexo	Femenino	Recuento esperado	4	15	19
		% del total	12,9%	48,4%	61,3%
	Masculino	Recuento esperado	11	1	12
		% del total	35,5%	3,2%	38,7%
Total		Recuento esperado	15	16	31
		% del total	48,4%	51,6%	100,0%

Nota. La tabla 12 muestra el porcentaje de niños y niñas que juegan a la cocina.

Figura 11

Niños que juegan en la cocina



Nota. La figura 11 muestra los resultados en porcentajes de los niños y niñas que juegan a la cocina.

De acuerdo a la tabla 12 y la figura 10 en lo que respecta a las actividades recreativas dentro del aula, el 48.4% de las niñas participan en el juego de la cocina, mientras que un 12.9% no lo hacen. Del mismo modo, un 35.5% de los niños varones juegan con el juego de la cocina, y un 3.2% no lo practican.

4.1.2. Resultados descriptivos de la variable valores

En la tabla 13 se detallan los resultados.

Tabla 13

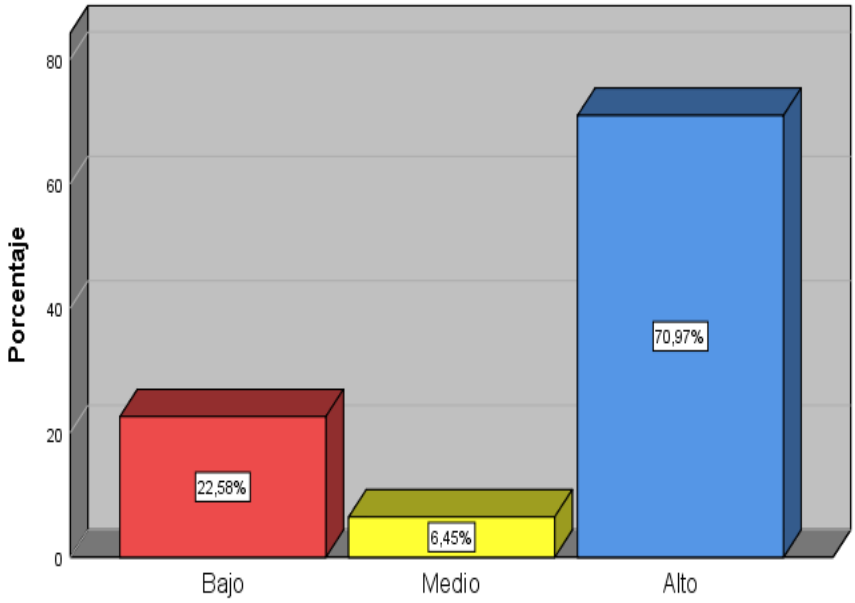
Valores en los niños y niñas de 5 años.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	7	22,6	22,6	22,6
	Medio	2	6,5	6,5	29,0
	Alto	22	71,0	71,0	100,0
	Total	31	100,0	100,0	

Nota. La tabla 13 muestra el porcentaje de niños y niñas que demuestran valores.

Figura 12

Valores en los niños y niñas de 5 años



Nota. La figura 12 muestra los resultados en porcentajes de los niños y niñas que demuestran valores.

Según la tabla 13 y la figura 11, de las actividades recreativas la variable de desarrollo de valores, se observa que el 71.0% de los niños y niñas demuestran valores altos, mientras que el 22.6% muestra valores bajos y un 6.5% muestra valores intermedios.

Tabla 14

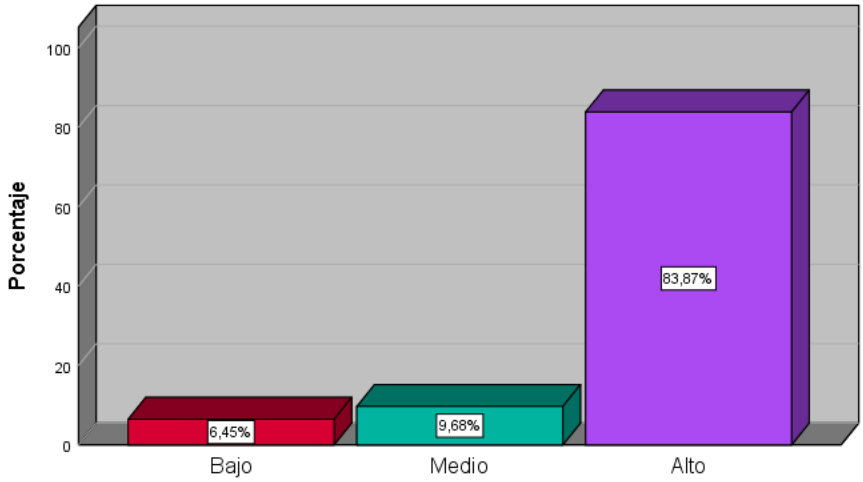
Dimensión respeto.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	2	6,5	6,5	6,5
	Medio	3	9,7	9,7	16,1
	Alto	26	83,9	83,9	100,0
	Total	31	100,0	100,0	

Nota. La tabla muestra el porcentaje de niños y niñas que muestran respeto.

Figura 13

Dimensión respeto



Nota. La figura 13 muestra los resultados en porcentajes de los niños y niñas que muestran respeto.

Según la tabla 14 y la figura 12, de las actividades recreativas la dimensión del respeto, se evidencia que el 83.9% de los niños y niñas muestran un alto nivel de respeto, mientras que el 9.7% muestra un nivel medio de respeto y un 6.5% muestra un bajo nivel de respeto.

Tabla 15

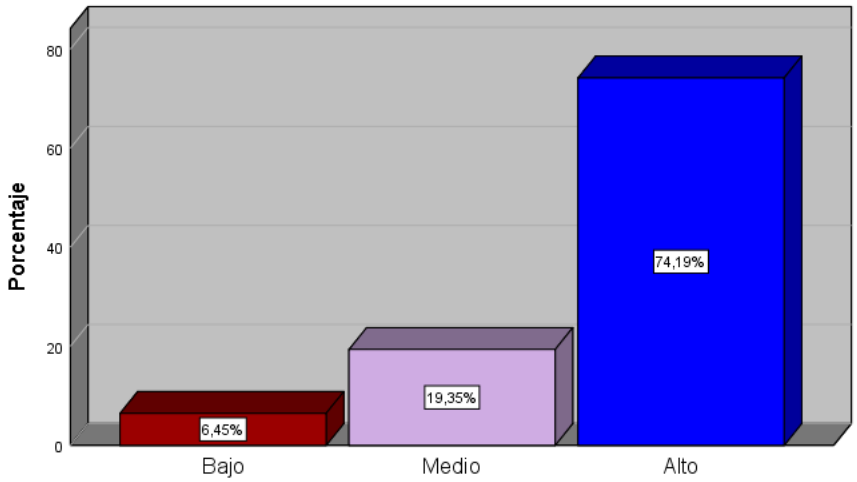
Dimensión solidaridad.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	2	6,5	6,5	6,5
	Medio	6	19,4	19,4	25,8
	Alto	23	74,2	74,2	100,0
	Total	31	100,0	100,0	

Nota. La tabla 15 muestra el porcentaje de niños y niñas que muestran solidaridad.

Figura 14

Dimensión solidaridad



Nota. La figura 14 muestra los resultados en porcentajes de los niños y niñas que juegan gallinita ciega.

De acuerdo a la tabla 15 y la figura 13, en base a la dimensión de solidaridad, se observa que el 74.2% de los niños y niñas muestran un alto grado de solidaridad, mientras que el 19.4% demuestra un nivel medio de solidaridad, y un 6.5% presenta un nivel bajo de solidaridad.

Tabla 16

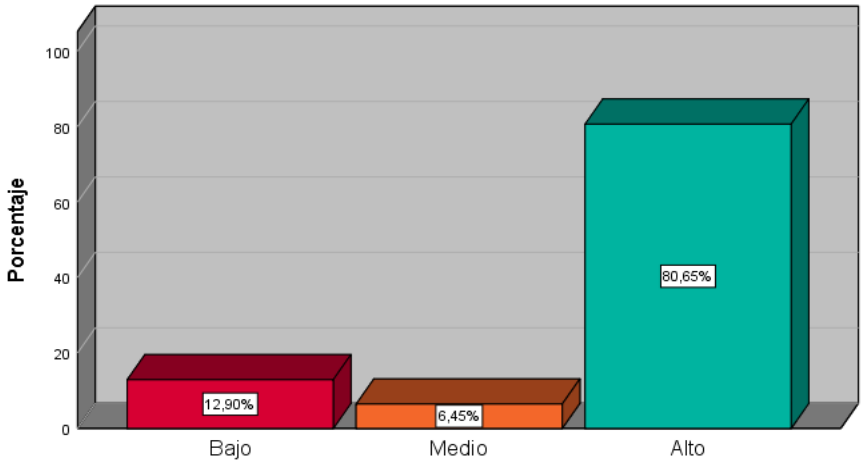
Dimensión tolerancia.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	4	12,9	12,9	12,9
	Medio	2	6,5	6,5	19,4
	Alto	25	80,6	80,6	100,0
	Total	31	100,0	100,0	

Nota. La tabla 16 detalla los resultados en porcentajes de los niños y niñas que muestran tolerancia.

Figura 15

Dimensión tolerancia



Nota. La figura 15 muestra los resultados en porcentajes de los niños y niñas que muestran tolerancia.

Según la tabla 16 y la figura 14, de las actividades recreativas la dimensión de tolerancia, se evidencia que el 80.6% de los niños y niñas muestran un alto nivel de tolerancia, mientras que el 12.9% muestra un bajo nivel de tolerancia, y un 6.5% muestra un nivel medio de tolerancia.

4.2. Discusión de resultados

Según los resultados encontrados en este estudio, podemos inferir que existe una correlación significativa entre los juegos y la formación de valores en los alumnos de cinco años que asisten a la Institución Educativa Inicial N° 065 Huancabamba en el año 2023. Los resultados obtenidos en esta investigación concuerdan con los hallazgos de Carbajal (2022) Tesis “El juego de roles como estrategia didáctica en el desarrollo de valores en el nivel inicial” en su investigación arriba a las conclusiones, el desarrollo de los juegos como estrategia desarrolla valores en los niños de educación inicial de Ecuador. Por otro lado, los estudios efectuados por Lezama (2023) tesis “El juego didáctico con los valores morales en niños y niñas de 5 años

de la Institución Educativa Inicial N° 230 Huayobamba, San Marcos – Cajamarca", concluye en su investigación, que los juegos didácticos tiene un impacto positivo en el fomento de valores morales como la solidaridad, la tolerancia, la autoestima y la responsabilidad; por otro lado Flores (2019) tesis "Programa de estrategias lúdicas "me divierto jugando" para desarrollar las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. cuna jardín UNSA del distrito de cercado – Arequipa" cuyos resultados del estudio son positivos, con el programa denominado "ME DIVIERTO JUGANDO", tuvo un impacto positivo en el desarrollo de las habilidades sociales y los valores relacionados con el juego. Finalmente, Zamora (2019) tesis "Juegos tradicionales para desarrollar valores en estudiantes de la IE N° 821515 - Sol Naciente, 2018". Los resultados fueron significativos el desarrollo de juegos interactivos si desarrolla valores en la formación integral de los estudiantes.

4.3. Prueba de hipótesis

Hipótesis general

H_1: “Los Juegos tiene relación directa con el desarrollo de valores en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 065 Huancabamba.

H_0: “Los Juegos no tiene relación directa con el desarrollo de valores en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 065 Huancabamba.

En la siguiente tabla 17 se muestra la contratación de la hipótesis general

Tabla 17

Contrastación de hipótesis general.

			Juegos	Valores
Rho de Spearman	Juegos	Coeficiente de correlación	1,000	,821**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	31	31
	Valores	Coeficiente de correlación	,821**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	31	31

**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Mediante “la tabla 17, se evidenció un valor de Rho de Spearman igual a 0,821 que mostró una relación positiva moderada entre las variables, y con un nivel de significancia de 0,000 < 0,05, por lo tanto, se aceptó la hipótesis del estudio, lo que significa que, si el rendimiento o habilidad de los niños en juegos experimenta un incremento en cierto porcentaje, los valores de los niños también aumentarán en la misma proporción**.**

Hipótesis especifica 1

H_1: “Los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 065 Huancabamba de la ciudad de Andahuaylas, cuando realizan los juegos al interior del salón logran a desarrollar valores.

H_0: “Los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 065 Huancabamba de la ciudad de Andahuaylas, cuando realizan los juegos al interior del salón no logran a desarrollar valores.

Tabla 18

Contrastación de hipótesis especifica 1.

			Juegos al interior del aula	Valores
Rho de Spearman	Juegos al interior del aula	Coeficiente de correlación	1,000	,552**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	31	31
	Valores	Coeficiente de correlación	,552**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	31	31

**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Mediante “la tabla 18, se evidenció un valor de Rho de Spearman igual a 0,552 que mostró una relación positiva moderada entre las variables, y con un nivel de significancia de 0,001 < 0,05, por lo tanto, se aceptó la hipótesis del estudio, lo que significa que, si el rendimiento o habilidad de los niños en juegos al interior del aula experimenta un incremento en cierto porcentaje, los valores de los niños también aumentarán en la misma proporción.

Hipótesis especifica 2

H_1: “Los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 065 Huancabamba de la ciudad de Andahuaylas, cuando realizan los juegos al exterior del salónlogran desarrollar valores.

H_0: “Los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 065 Huancabamba de la ciudad de Andahuaylas, cuando realizan los juegos al exterior del salón no logran a desarrollar valores.

Tabla 19

Contrastación de hipótesis especifica 2.

			Juegos al interior del aula	Valores
Rho de Spearman	Juegos al interior del aula	Coeficiente de correlación	1,000	,479**
		Sig. (bilateral)	.	,006
		N	31	31
	Valores	Coeficiente de correlación	,479**	1,000
		Sig. (bilateral)	,006	.
		N	31	31

**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Mediante “la tabla 19, se evidenció un valor de Rho de Spearman igual a 0,552 que mostró una relación positiva moderada entre las variables, y con un nivel de significancia de 0,006 < 0,05, por lo tanto, se aceptó la hipótesis del estudio, lo que significa que, si el rendimiento o habilidad de los niños en juegos al exterior del aula experimenta un incremento en cierto porcentaje, los valores de los niños también aumentarán en la misma proporción.

Conclusiones

- En relación al objetivo general, se ha confirmado la existencia de una relación positiva y significativa entre los juegos y el desarrollo de valores en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 065 Huancabamba. Con un P – valor <0.05, Estos niños que participan en los diferentes juegos tienen un alto nivel de valores. concluye que los juegos promueven el desarrollo de valores.
- Para el objetivo específico 1, se halló que los distintos juegos desarrollados dentro del salón se relacionan significativamente con desarrollo de valores de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 065 Huancabamba.
- En lo que respecta al objetivo específico 2, se encontró como resultado que en los diversos juegos llevados a cabo fuera del salón se relacionan de manera significativa y positiva con el desarrollo de valores en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 065 Huancabamba.

Recomendaciones

- Es recomendable que la comunidad educativa, bajo el liderazgo del director, promueva talleres de juegos interactivos que faciliten el desarrollo eficaz de valores en los niños. Esto contribuirá a la formación de ciudadanos éticos llenos de valores.
- A los docentes se les recomienda que emplean diversos juegos como estrategias para que los niños y niñas puedan desarrollar valores para ayudarlos a crecer como individuos éticos y responsables que contribuyan positivamente a la sociedad.
- A los docentes y padres de familia, brindar orientaciones sobre el desarrollo de los valores para ayudar a los niños a desarrollar un sentido de propósito en la vida al guiarlos hacia metas y objetivos que estén alineados con sus creencias y valores fundamentales.
- Es importante destacar que se debería priorizar la promoción de juegos infantiles fuera del aula, ya que se ha demostrado que existe una relación sólida y beneficiosa para alcanzar aprendizajes significativos en diversas áreas curriculares y desarrollo de valores.

Referencias

Alarcón, O. (2019). El juego y desarrollo de motricidad gruesa en niños de 3 años de la institución educatAndrade Carrión, A. (2020). El Juego Y Su Importancia Cultural En El Aprendizaje De Los Niños En Educación Inicial. Revista Ciencia e Investigación, 5(2), 132–149. https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949

Ataucuri, A. (2018). "Los juegos cooperativos como estrategia en la formación de valores morales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 217 Niño de Praga Cusco 2018". Repositorio institucional, Chimbote. Obtenido de http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/12924

Bontempo Lozano, E. M. (2021). El respeto… ¿un valor perdido en la sociedad? *Temática Psicológica*, *17*(1), 73–77. https://doi.org/10.33539/tematpsicol.2021.n17.2628

Cantillo, D. y. (2020). La lúdica como estrategia para fomentar valores en la convivencia escolar. Repositorio Institucional Universidad de la Costa. Colombia, Colombia. Obtenido de https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/6428/La%20l%C3%BAdica%20como%20estrategia%20para%20fomentar%20valores%20en%20la%20convivencia%20escolar.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Carbajal, P. (2022). El juego de roles como estrategia didáctica en el desarrollo de valores en el nivel inicial. Repositorio institucional, Ecuador. Obtenido de http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/34761

Casavilca, S. y. (2018). Juegos tradicionales en el desarrollo de valores en niños de años en I.E de Antaccocha. Repositorio institucional, Huanacavilica. Obtenido de https://repositorio.unh.edu.pe/bitstreams/74375a13-0767-4544-9956-00cdd4d168d7/download

Cepeda, Y. ;, & Rodrigez, D. V. (2012). *El respeto, una herramienta para mejorar la convivencia de los estudiantes* [UNIVERSIDAD CATÓLICA DE MANIZALES]. https://repositorio.ucm.edu.co/bitstream/10839/309/1/Yeimy Cepeda Cardozo.pdf

Educación, M. d. (2019). Juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores. Lima: Amauta Impresiones. Obtenido de

https://repositorio.perueduca.pe/webs/2023/juego-simbolico.pdf

Flores, (2019). Programa de estrategias lúdicas "me divierto jugando" para desarrollar las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. cuna jardín UNSA del distrito de cercado – Arequipa 2019. Obtenido de https://repositorio.unsa.edu.pe/items/79999dcc-f295-4910-80fa-ee73edf04c16

Hernandez, R. F. (2014). Metodología de Investigación. México: Mc CRW Gill. Obtenido de https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf

Humanos, C. N. de los D. (2018). *Los derechos humanos y tolerancia* (1st ed.). https://www.cndh.org.mx/sites/default/files/documentos/2019-05/32-DH-tolerancia.pdf

iva N° 08 Nuestra Señora de Loreto, distrito de Andahuaylas-2018. Repositorio Institucional UTEA, Abancay, Apurímac. Obtenido de https://repositorio.utea.edu.pe/handle/utea/258

Lezama, B. J. (2023). El uso del juego didáctico como herramienta para mediar los valores morales en niños y niñas de 5 años de la Institución educativa inicial N° 230 Huayobamba, San Marcos – Cajamarca. repositorio inatitucional, Cajamarca. Obtenido de https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/11229/Lezama_Abanto_Beatriz_Amada%20y%20Jara_Carrera_Irene_Jhely.pdf?sequence=1&isAllowed=y

López, I. (2018). El juego en la educación infantil y primaria. Obtenido de https://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf

Machado, A. (2020). Teoría de los valores. Repositorio institucional, España. Obtenido de https://dadun.unav.edu/bitstream/10171/59694/1/Tesis_RibeirinhoMachado20.pdf.pdf

Marín, E. (2018). ¿Jugamos? Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación. España: Huertas Industrias Gráficas, S. A. Obtenido de https://www.planetadelibros.com/libros_contenido_extra/38/37554_Jugamos.pdf

Martínez, L. y. (2018). Filosofía, Ética, Valores, Moral e Identidad. México. Obtenido de https://redie.mx/librosyrevistas/libros/eticayvalores.pdf

Minedu. (2009). La hora del juego libre en los sectores. *Ministerio De Educacion*, 88. http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/4904

MINEDU. (2019). El juego simbólico en la “Hora del Juego Libre en los sectores.” In *Redes de Ingeniería* (Vol. 7, Issue 2, p. 64). ww.untumbes.edu.pe/vcs/biblioteca/document/varioslibros/0367. El juego simbólico en la Hora del Juego Libre en los Sectores.pdf

Morales, O. y. (2019). Influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo del valor de respeto en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 33 “corazón del niño Jesús” de la Tinguiña – Ica. Repositorio Institucional, Huancavilica. Obtenido de https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/605c2c21-a609-4c14-8bdf-64c1c947171e/content

Navarro, W. (2018). “El tren de los valores como estrategias lúdicas para mejorar la convivencia de los estudiantes de pre-jardín del hogar infantil Mickey mouse del barrio la maría – Cartagena”. Repositorio institucional, Bogotá, Bogotá. Obtenido de https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/7582/TESIS%20WENDY.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Oliveros Donohue, M. (2019). EL RESPETO. *Revista Médica Basadrina*, *12*(2 SE-Artículo de revisión), 39–40. https://doi.org/10.33326/26176068.2018.2.642

Organización Mundial de Salud, (2019). Para crecer sanos, los niños tienen que pasar menos tiempo sentados y jugar más. Revista. https://www.who.int/es/news/item/24-04-2019-to-grow-up-healthy-children-need-to-sit-less-and-play-more

Pacheco, L. (2022). Valores Humanos. Ecuador: Puce. Obtenido de https://edipuce.edu.ec/wp-content/uploads/2022/07/Los-valores-humanos.pdf

Páez, M. M. (2013). Acercamiento teórico al concepto de solidaridad. *Revista de Ciencias Sociales, Humanas y Artes*, *I*, 42–50. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6984236.pdf

Palomino, J. (2017). “Los juegos infantiles y su relación en el desarrollo de valores en estudiantes de 4 años de la I.E N° 277-22 “Divino niño Jesús” del barrio de Cuncataca de la ciudad de Andahuaylas 2016”. Repositorio Institucional Universidad José Carlos Mariátegue., Andahuaylas. Obtenido de

http://repositorio.ujcm.edu.pe/handle/20.500.12819/30/browse?type=author&value=Palomino+Avil%C3%A9s%2C+Judith+Carola

Quispe, (2019). La relación entre los juegos colectivos y el desarrollo de valores sociales en estudiantes de 3er grado de educación secundaria fortunato herrera en cusco 2018. Obtenido de https://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/4733/253T20190667_TC.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Parra Fernández, E. (2012). Los derechos humanos y la tolerancia. La tolerancia elemento clave en los derechos humanos. Razón y Palabra, 17(81), 4–15.

Rodriguez, C. A. (2019). "El juego cooperativo como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de los valores en estudiantes de grado noveno de la institución educativa instituto técnico de sabana de torres". Repositorio de la institución, Colombia, Colombia. Obtenido de https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/6977/2019_Tesis_Carlos_Andres_Rodriguez_Garcia.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Sampiere Hernandez, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. México: McGraw Hill.

Salazar, Mercedes Valentina; Herrera, M. T. (2007). La representación social de los valores en el ámbito educativo. *Investigación Clínica*, *22*(1), 261–305.

UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego. New York: UNICEF/UN0218768/Shennawi. Obtenido de https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf

UNICEF Chile, (2021). Hay que aprovechar el espacio al aire libre para jugar y conectarse con otros niños y niñas". Revista. https://www.unicef.org/chile/historias/hay-que-aprovechar-el-espacio-al-aire-libre-para-jugar-y-conectarse-con-otros-ni%C3%B1os-y

Vigotsky, L. S. (1924). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. (Barcelona). obtenido de https://saberespsi.files.wordpress.com/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf

Villamuelas, J. (2019). Los juegos tradicionales como recurso para educar en valores. el caso del CEIP Mosteiro de Caaveiro. Jorge Villamuelas. Repositorio Institucional, España, España. Obtenido de

https://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/69795/Los+juegos+tradicionales+como+recurso+para+educar+en+valores.+El+caso+del+CEIP+Mosteiro+de+Caaveiro.pdf;jsessionid=4B58E289DA755EAFA04E9BE4AEAC2CDE.nodo1?sequence=1

Yanez, (2023). Juegos ludicos y rendimiento academico en estudiantes de 5to grado en una institución educativa, Santo Domingo, Ecuador, 2022. Santo Domingo. Ecuador: Tesis. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/108523/Yanez_RM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Zamora, A. (2019).Juegos tradicionales para desarrollar valores en estudiantes de la IE N° 821515 - Sol Naciente, 2018. Repositorio Institucional, Piura. Obtenido de http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/12288/Tesis_60472.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS

Los anexos, panel fotográfico y otros documentos están resguardados en la oficina del repositorio digital institucional en la Biblioteca Central de la Universidad Tecnológica de los Andes