

**JUGANDO, APRENDO VALORES PARA LA SANA CONVIVENCIA DE LOS
ESTUDIANTES DEL GRADO TERCERO DEL CENTRO EDUCATIVO EL GUAYABAL**

Autor

LUDY ARIAS ORTIZ

DIRECTOR Y/O TUTOR

M.S.C. LUCY AMPARO JAIMES LIZCANO

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN PARA LA RECREACIÓN COMUNITARIA

MONOGRAFÍA DE INVESTIGACIÓN

2021

Contenido

INTRODUCCIÒN	5
OBJETIVO.....	7
GENERAL	7
ESPECIFICOS	7
ANTECEDENTES	8
Locales.....	8
Nacionales.....	8
Internacionales.....	9
METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN	11
OBSERVACIÒN DIRECTA	13
MARCO TEORICO.....	14
RESULTADOS DE LA ENCUESTA	17
RESULTADOS	¡Error! Marcador no definido.
CONCLUSIONES	23
BIBLIOGRAFIA.....	24
ANEXOS	¡Error! Marcador no definido.
ENCUESTA PREGUNTAS CERRADAS.....	¡Error! Marcador no definido.
ENCUESTA CERRADA	¡Error! Marcador no definido.
.....	¡Error! Marcador no definido.

FIGURA

Figura 117
Figura 217
Figura 318
Figura 418
Figura 519
Figura 619
Figura 720
Figura 820
Figura 921
Figura 1021

RESUMEN

El presente trabajo de investigación se realiza con los estudiantes del grado tercero del Centro Educativo El Guayabal, es una experiencia de observación directa donde se analizará el tipo de comportamiento de estos estudiantes en los diferentes ámbitos en los que se desarrollan, se pretende conocer la forma como conviven para denotar la falencia que desde la escuela tenemos cuando solo nos dedicamos a impartir conocimientos y no nos centramos en una parte indispensable de las dimensiones del ser humano como es la espiritual.

La escuela no puede olvidar su parte formadora en valores y a través del juego llegaremos a cubrir esta necesidad.

La mayoría de juegos están centrados en unas reglas, las cuales cada uno acepta libremente y con gusto para poder participar desde ahí centraremos nuestro trabajo, en la capacidad de cada uno de entender que hay comportamientos que nos alejan de la sana convivencia en nuestro diario vivir.

Se realiza un recorrido por la fundamentación del juego y el rol principal que juega en la enseñanza en este caso de valores y la importancia de cultivar los valores en nuestros estudiantes desde los primeros años de formación, todo esto a través del juego, resaltando los valores de solidaridad, respeto y empatía.

De igual forma el estudio conlleva una fundamentación y marco teórico en el que apoyamos el proceso. Al final se desarrolla el trabajo de campo con encuesta y actividades de aplicación para alcanzar los objetivos propuestos.

INTRODUCCIÓN

Actualmente podemos observar la falta de valores en personajes influyentes de la comunidad, son precisamente estas personas famosas quienes denotan más la pérdida de valores, por ejemplo: cantantes, políticos, actores, futbolistas, influenciadores de las redes sociales, etc. Los niños de nuestra época ven en esas personas conocidas esos “héroes” que quieren imitar o que admiran con gran pasión, son realmente una antítesis de lo que debe ser el ser humano, es por este motivo que formar en valores es más complicado actualmente de lo que podría haber sido hace 20 años, es muy complicado que los niños entiendan que esos personajes que admiran no son dignos de imitar y que se alejan lo que realmente es un ser humano con valores cimentados. Es por este motivo que la escuela debe volver con urgencia a trabajar de forma fundamental la dimensión espiritual de los estudiantes, esto debe ser primordial, aún más que la trasmisión de conocimientos que en algún momento de la historia quienes nos dedicamos a educar tomamos como referente a seguir y decidimos que los valores deben ser cultivados en la familia y nos pretendemos quitar esa responsabilidad y estamos viendo los resultados. El juego es una actividad recreativa y algunas veces deportiva en la que los niños siempre quieren participar, los juegos tienen unas reglas o normas que los participantes aceptan cumplir con alegría para hacer parte de él. Es esta entonces una estrategia placentera por medio de la que podemos llegar a los estudiantes del grado tercero de educación básica primaria del Centro Educativo El Guayabal de Simacota para cultivar valores fundamentales, principalmente el respeto, la solidaridad y la empatía.

Los estudiantes del grado tercero del Centro Educativo El Guayabal, tienen algunos comportamientos que van en contra de estos valores indispensables para su desarrollo dentro de los diferentes ámbitos en los que interactúan como su casa, escuela y vereda.

Es fundamental promover el respeto, solidaridad, la empatía en cada una de las instancias en las que el niño, niña se desenvuelve, en esta etapa del desarrollo físico y emocional se encuentra en un proceso de formación ciudadana, íntegra y social, es por lo tanto indispensable que tenga la posibilidad de desarrollarse de forma positiva. Teniendo en cuenta esto el presente trabajo, busca que los niños y niñas expresen,

reflejen y pongan en evidencia sus sentimientos, de lo que creen, sueñan, y como perciben el medio que los rodea y cuál será el cambio que deben tener para convivir de forma armoniosa, esto para mantener un ambiente sano dentro del aula, donde los niños y las niñas por medio del juego aprendan valores y los pongan en práctica en su diario vivir.

OBJETIVO

GENERAL

- Desarrollar una propuesta metodológica con actividades recreativas donde se incluyan valores que beneficien la convivencia en los diferentes espacios donde los (las) niños (as) del grado tercero del centro educativo El Guayabal de Simacota interactúan comúnmente.

ESPECIFICOS

- Identificar a través de la encuesta cuales son los valores que necesitan más refuerzo para una mejor interacción de los estudiantes del grado tercero del centro Educativo El Guayabal con sus compañeros.
- Ejecutar la propuesta metodológica que conlleve a cultivar los valores como el respeto, la solidaridad y la empatía en los estudiantes del grado tercero del Guayabal
- Llevar a cabo la practica en un ambiente recreativo con juegos deportivos, tradicionales y de rondas que potencialicen la práctica de valores.

ANTECEDENTES

Para la realización de este trabajo se hizo necesario consultar investigaciones y monografías desarrollados por otras personas, como parte importante para generar mi propia propuesta.

Locales

“La lúdica como estrategia para fortalecer el proceso de aprendizaje en niños en edad de educación del centro de atención materno infantil de la universidad de pamplona”. (Esp. Giovana Ibernit Trujillo Navarro. Pamplona. 2018)

Proyecto de investigación etnográfica que muestra el juego como una metodología para el aprendizaje, alejándose de la premisa del juego como una simple distracción del niño, se basa en la observación directa e invita a tomar el juego como eje de enseñanza, demostrando la importancia del juego en la formación de niños de cero a siempre. Involucra a padres, docentes y directivos en la aplicación de herramientas sencillas que buscan la formación integral del niño por medio del juego.

“Recreación y convivencia escolar en niños y niñas de 7 a 12 años de la institución educativa CER Sagrada Familia sede La Paradita” (Esp. Cristian Eduardo Vera Delgado. Pamplona. 2018)

Esta investigación basada en la metodología etnográfica pretende el mejoramiento de la convivencia escolar de un grupo de estudiantes, que después de realizarles un seguimiento a través del diario de campo demuestran conductas inadecuadas en la hora del descanso y a través de una propuesta recreativa busca mejorar los comportamientos de dichos estudiantes para una sana convivencia que infiere de forma positiva en toda la comunidad educativa.

Nacionales

“Jugando y creando, los valores voy afianzando en los estudiantes del curso jardín A del colegio mayor de los Andes” (Diana Cárdenas Barbosa, Diana Consuelo Parra Pérez & María Claudia Romero. Bogotá D. C. 2016)

Se enfoca en la importancia del fortalecimiento de valores indispensables como el respeto, la solidaridad y la cortesía en los primeros años de formación académica de los niños y resalta la importancia que tiene el maestro para guiar al niño en forma adecuada para fortalecer virtudes que harán de cada niño un buen ser humano desde la lúdica y el juego presentan actividades donde el maestro puede incentivar los valores de forma efectiva.

“El juego en la enseñanza de valores” (Lic. Érica Janeth Garzón Marín. Medellín. 2017) Este proyecto se desarrolla en la institución educativa Tricentenario y consiste en diseñar estrategias para que los estudiantes con bajos rendimientos académicos, comportamiento inadecuado e inmersos en conflictos lideren actividades que le permitan direccionar la energía hacia actividades lúdicas que permitan fortalecer los valores en cada uno de ellos y cambiar comportamientos para mejorar la convivencia dentro y fuera de la institución.

Internacionales

“Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia” (UNICEF. Nueva York. 2018) Este informe realizado por UNICEF se centra principalmente en la importancia que tiene el grado preescolar para la formación académica del estudiante, es por esto que resalta la necesidad de aplicar el juego en el preescolar, el preescolar es ese puente entre la primera infancia y la educación primaria de ahí la relevancia de que no se confunda el preescolar con el nivel de primaria, que los docentes no pueden aplicar la metodología de enseñanza de la básica primaria en el preescolar, sino que deben seguir explorando la forma como los niños aprendían en la primera infancia y esta es a través de la lúdica y el juego, solo de esta forma se alcanzará la segunda meta del desarrollo sostenible a 2030.

“El juego: un espacio para la formación de valores” (José Torres, Fátima Padrón y Flor Cristalino. Venezuela. 2013) La importancia que tiene el juego en la formación de valores en el niño, la necesidad de que la escuela vea en el juego un cumulo de oportunidades para explorar desde la educación física la oportunidad de formación espiritual del

estudiante, el fin primordial de esta investigación es aportar estrategias al maestro para que por medio del juego pueda formar en valores.

Estos diversos procesos desarrollados por diferentes autores me permiten tener una guía para encontrar el camino que debo seguir para desarrollar de forma apropiada mi investigación, me sirven como referentes para llevar a cabo mi ruta hacia el éxito, cada estudio me permite valorar de cada uno las herramientas y estrategias utilizadas que demostraron ser efectivas y apropiar algunas de sus experiencias al contexto de mi trabajo.

Es por lo tanto el análisis de estas investigaciones, prácticas y proyectos de mucha relevancia para mi investigación.

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

TIPO DE INVESTIGACIÓN

El estudio de la investigación está enmarcado en un modelo mixto, por tanto, examinaremos el estado de bienestar de valores y actividad física de los estudiantes del grado tercero del centro educativo El Guayabal de Simacota.

- Se realizan encuestas donde describan lo valores que pueden ser tomados como hipótesis de los más necesarios en los estudiantes.
- Determinar qué tipo de actividades son de mejor presencia en los estudiantes del grado tercero.
- Cuál es el nivel de satisfacción de los estudiantes y padres de familia del grado tercero.

Dentro de la historia es posible observar los cambios notorios en la realización de actividades de los estudiantes comparados con años anteriores, los niños están aprendiendo otra forma de relacionarse, incluso la sociedad se podría tornar más fría e indiferente ya que con el Covid-19 hemos tenido que cambiar hábitos y uno muy importante ha sido el no poder abrazarnos o no poder compartir algunos juegos como lo hacíamos anteriormente; es por esta razón que las actividades planeadas para el desarrollo de mi proyecto toman en cuenta nuestra nueva normalidad y se convertirán en un espacio que los estudiante van a disfrutar porque para todos el poder compartir se ha convertido en algo aún más apreciado.

Las actividades planeadas van a permitir al estudiante salir de la monotonía de las clases, van a poder hacer cambios en su rutina y el juego se convierte en esa actividad que les permite compartir momentos agradables. Con la metodología etnográfica se ha podido observar los comportamientos negativos que alejan al niño de los demás, impidiendo así tener una sana convivencia.

Fetterman (1989), define la etnografía como “entendimiento de la organización y construcción de significados de distintos grupos sociales; ya sean distantes o extraños para el propio observador o próximos y conocidos”.

Este tipo de metodología nos va a permitir vivenciar la forma de comportamiento de los estudiantes en un medio conocido para él, cómo es la escuela. Cada juego realizado tendrá unas pautas que los estudiantes deben seguir para llevarlo a su fin, esta será una herramienta importante porque desde ahí es de donde voy a direccionar la práctica de los valores del respeto, la solidaridad y la empatía, se utilizaran los juegos como una forma de sociedad donde los participantes deben cumplir con un rol, al igual que en la vida tenemos todos unos roles que cumplir y como debemos desenvolvemos dentro de cada uno de ellos para ser personas de bien y nos permitirá desarrollar las dimensiones espirituales, físicas y sociales de cada uno.

Para alcanzar el objetivo deseado se utilizan instrumentos de recolección de datos de observación, encuestas entre otros y se enfatiza principalmente en el desarrollo de juegos que permitan al estudiante vivenciar los valores.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Las siguientes técnicas son medios que se utilizan para obtener la información requerida y así cumplir con los objetivos establecidos.

Encuesta

Este método se realiza con el objetivo de obtener información de los estudiantes, la cual es proporcionada por estos mismos.

Encuesta de opinión

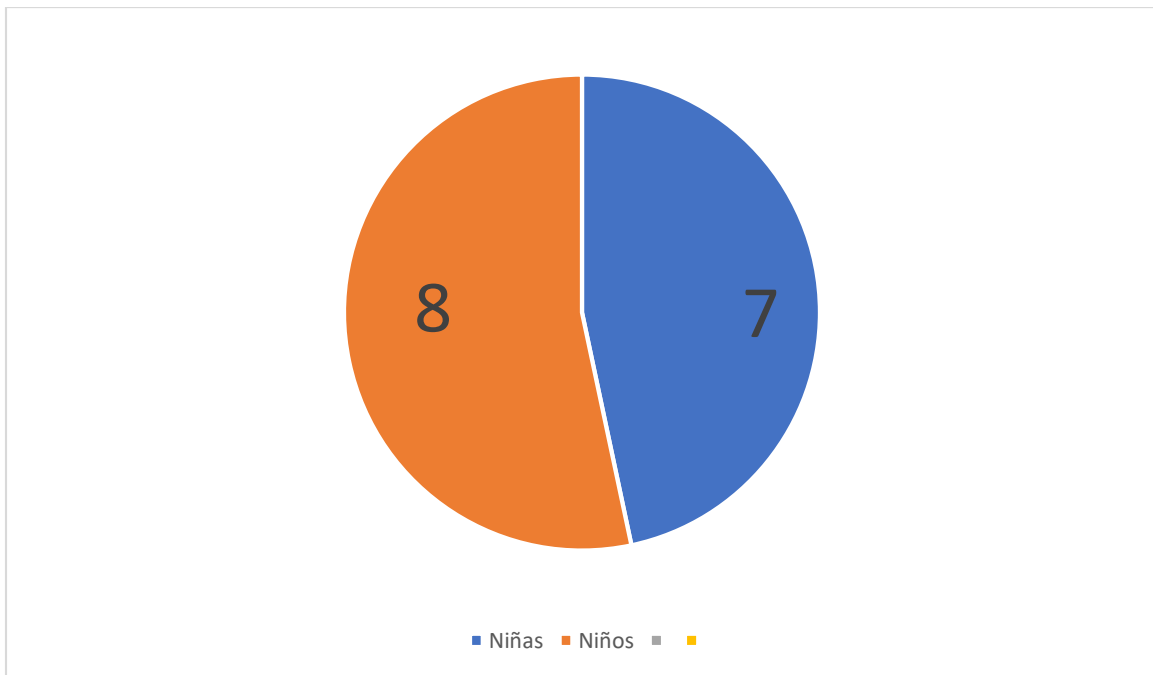
Esta encuesta está dirigida a un amplio público, ya que es una técnica que permite proporcionar la información global, pero también sin dejar atrás la información personal esta encuesta no se realiza de manera abstracta. Dentro de esta encuesta se elige una categoría de estudiantes o personas a las cuales se les realiza a la encuesta dependiendo de la información requerida.

ÁREA DE ESTUDIO: Se contará con grado tercero del centro educativo El Guayabal de Simacota.

POBLACIÓN Y MUESTRA

Para la población se tuvo en cuenta información de los estudiantes que se matricularon al grado tercero del centro educativo El Guayabal de Simacota en el año 2021.

Muestra: Se encuentran 15 estudiantes del grado tercero del centro educativo El Guayabal de Simacota en el año 2021.



OBSERVACIÓN DIRECTA

Los autores Hernández, Fernández y Baptista (2006: 316), expresan que: “la observación directa consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos o conducta manifiesta”.

Para la puesta en marcha de mi trabajo de campo se realizó una visita a la institución educativa que me sirvió para obtener datos reales del comportamiento de los estudiantes del grado tercero donde aplicaría mi investigación.

Esta visita me permitió darme cuenta de algunos comportamientos inapropiados en el momento de cambio de clases, algunas actitudes negativas sobre el respeto; por ejemplo, se llamaban por apodos, no eran cordiales con el trato unos con otros, no se prestaban los materiales y esto tipo de comportamientos fueron en los que me base para formular las preguntas de la encuesta y poder tener una idea más clara sobre hacia donde apuntaran mis actividades prácticas.

MARCO TEORICO

El juego es una actividad fundamental para el desarrollo sano de las personas, cada juego esta creado siguiendo patrones, incluso el juego más sencillo que el niño practique tendrá unas normas o reglas que seguir.

El juego, explica, es un ejercicio preparatorio para la vida y tiene como objeto el libre desarrollo de los instintos heredados todavía sin formar; resulta un agente natural educativo. Zapata, (1990).

Es por este motivo que podemos ver la importancia de utilizar el juego como una estrategia de práctica de valores que permitirá el libre desarrollo del niño y lo indispensable de utilizarlo como herramienta por medio del cual podemos adentrarnos en la práctica de valores guiados por el juego porque permite al estudiante el aprendizaje de forma natural.

María Montessori, (1870-1952) se basa en la teoría para el desarrollo y la liberación de los niños. Considera que el niño necesita mucho cariño pero que está dotado de una inmensa potencialidad latente, el niño es inquieto y en continua transformación corporal.

A través del juego el niño puede explorar diversas posibilidades, este debe ser acompañado por el maestro quien se convierte en esa guía indispensable para direccionar diversos juegos en prácticas de valores los cuales son indispensables para el desarrollo integral del estudiante, de ahí la importancia del maestro como ese formador amable, que permite la espontaneidad y diseña estrategias que potencia las distintas habilidades del niño y que mejor forma de hacerlo que por medio del juego.

Para Torbert y Schnieder (1986) el juego es “la llave que abre muchas puertas”. Por medio de juegos podemos abrir esas diversas puertas que implican y tiene que ver con el comportamiento del niño en todas sus dimensiones, permitirá el fortalecimiento de valores de manera divertida y espontáneas.

Erickson y Piaget manifiestan que el juego es “un agitado proceso de la vida del niño” esta es una afirmación muy relevante para el proceso de investigación que se desarrolla porque en un sencillo juego el niño puede poner en práctica los diferentes procesos fundamentales para su formación como ser humano integral.

Que mejor forma que “aprovecharnos” del juego que utilizarlo como aprendizaje significativo de la cimentación de valores fundamentales que le van a permitir al niño ser una persona más humana, que se preocupa por los demás, que tenga la capacidad de ponerse en el lugar del otro para comprenderlo, entenderlo y valorarlo, una persona de bien a la sociedad que practique la solidaridad con el menos favorecido y respetuoso de los pensamientos y comportamientos del otro, aunque no comparta sus ideas.

Wallon: considera que el juego se confunde bastante bien con la actividad entera del niño, mientras esta siga siendo espontánea y no reciba sus objetivos de las disciplinas educativas. Por tanto, la escuela debe buscar en el juego infantil un medio y no condicionarlo a finalidades educativas cerradas.

Esta teoría es muy significativa para el desarrollo de mi propuesta porque me permite tener pautas claras sobre la forma como se debe abordar mi propuesta metodológica, debo tener mucha atención en la planeación de actividades para obtener los resultados deseados y no caer en repeticiones que no van a ser significativas para el desarrollo del estudiante.

EDUCACIÓN EN VALORES

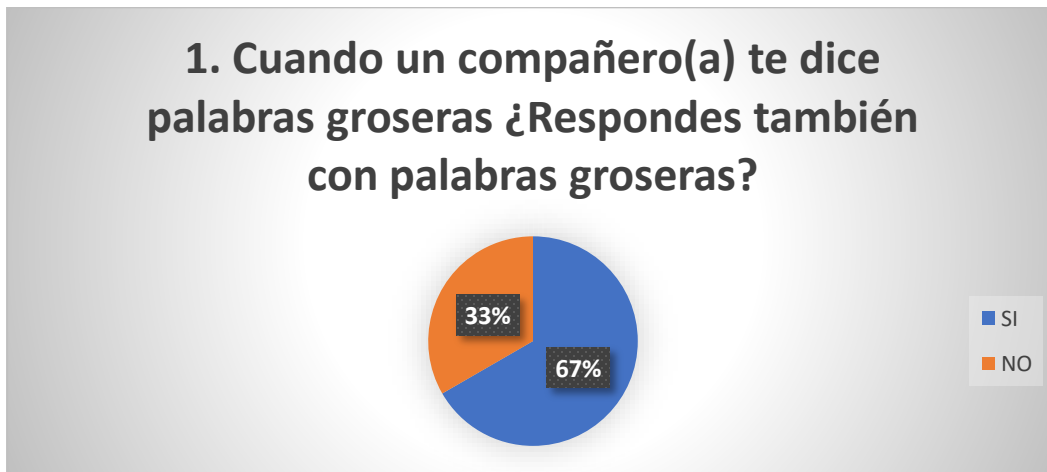
Es importante en estos tiempos inculcar pautas morales creando una sociedad democrática (IBERDROLA, 2021), la educación en valores en los niños es importante ya que es necesario que estos creen un espacio de tolerancia y entendimiento, teniendo en cuenta las diferencias que pueden existir en la sociedad tanto políticas, religiosas y culturales. Es importante que dentro de las actividades escolares se incluyan en los niños los valores necesarios para crear una sociedad tolerante, en especial en actividades en donde los estudiantes más compartan con sus compañeros como lo son las actividades recreativas.

RECREACIÓN EN LA EDUCACIÓN

Es importante tener un aprovechamiento del tiempo y de los espacios libres para tener una recreación física y mental. En tiempos de pandemia, los espacios libres para la recreación en los niños fueron restringidos, negando la posibilidad de crear espacios de tolerancia, educación física y de valores con demás personas de su alrededor.

RESULTADOS DE LA ENCUESTA

Figura 1



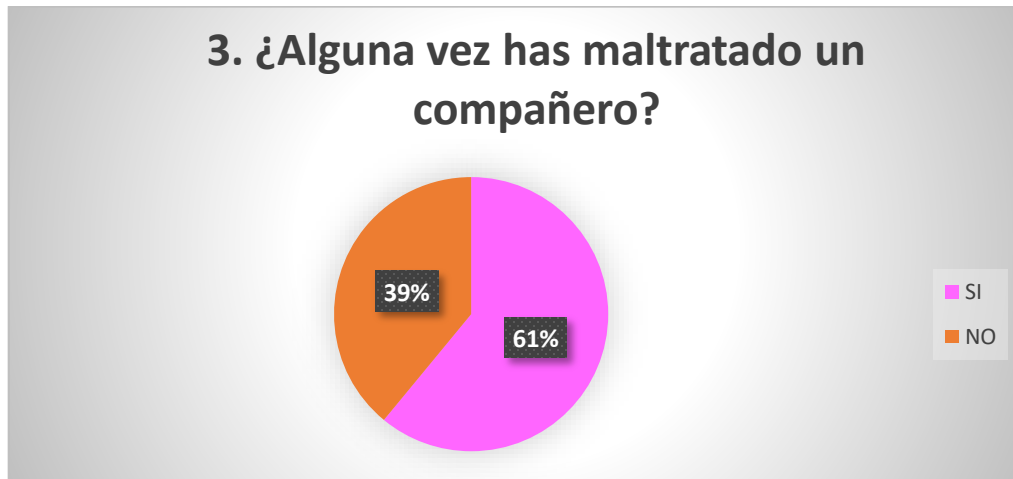
El 67% de los estudiantes manifiesta responder con palabras groseras cuando alguien es grosero con ellos y solo el 33% dice no responder con palabras groseras.

Figura 2



El 73% de los estudiantes encuestados manifiestan dirigirse a sus compañeros y solo el 27% dice no llamar a sus compañeros con apodos.

Figura 3



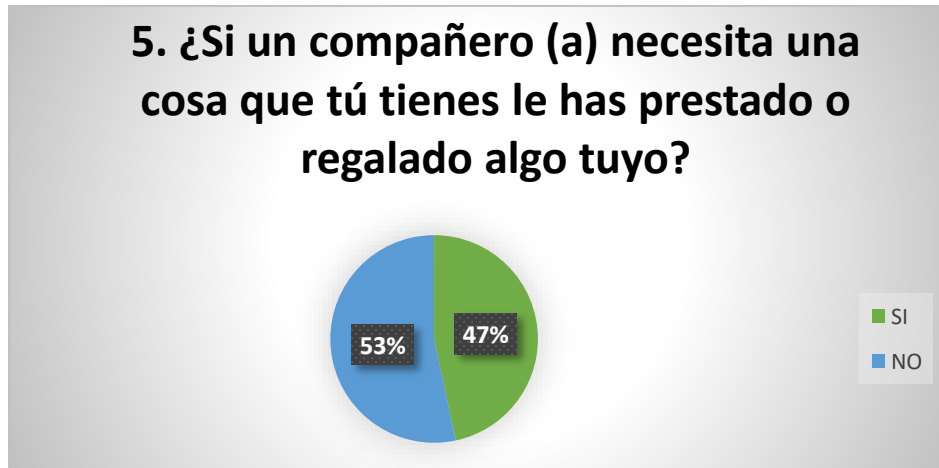
El 61% de los estudiantes, si alguna vez han maltratado a un compañero y el 39% manifiesta no haber maltratado un compañero.

Figura 4



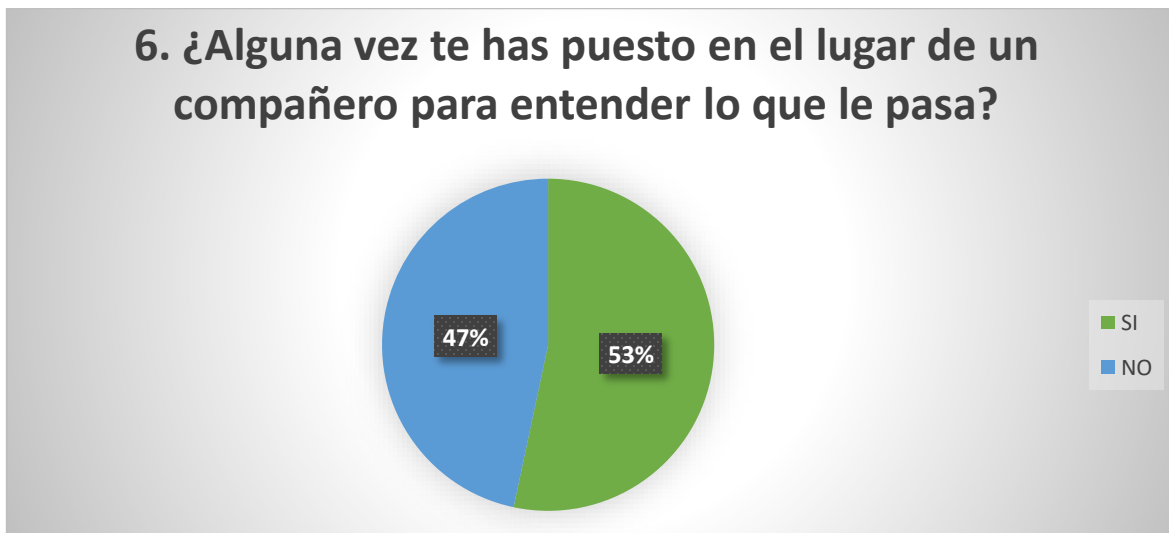
El 79% de los estudiantes encuestados ha tratado de calmar un compañero cuando tiene mal genio y el 21% no ha tratado de calmar a un compañero con malgenio.

Figura 5



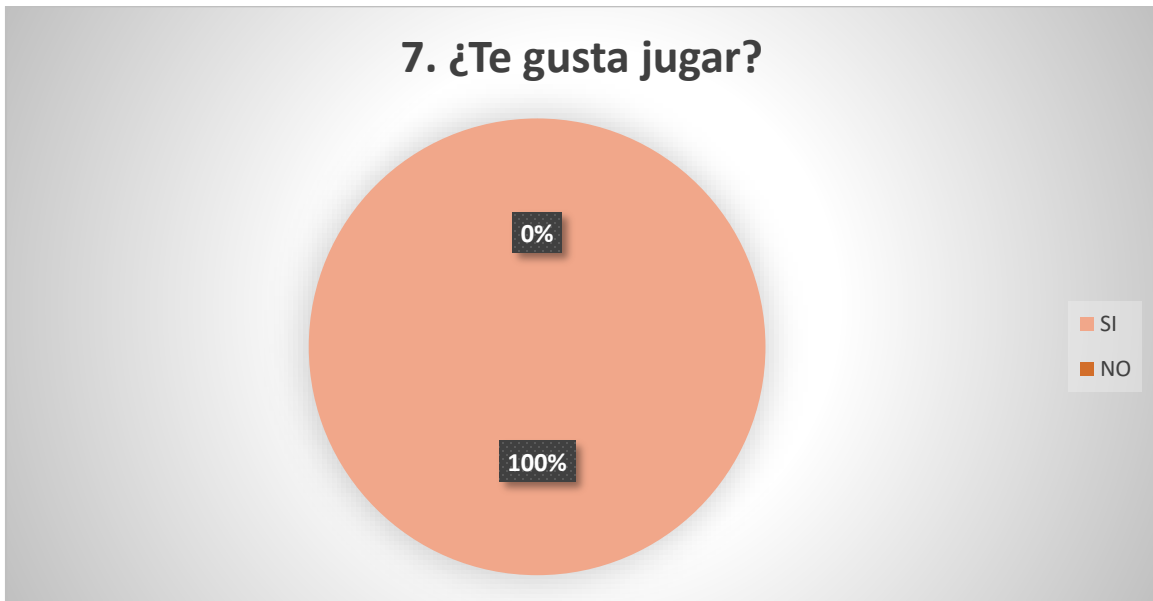
El 47% de los encuestados ha prestado o regalado algo suyo y el 53% no ha regalado o prestado algo.

Figura 6



El 53% de los estudiantes se ha puesto en el lugar del otro para tratar de entenderlo y el 47% no se ha puesto en el lugar del otro para entenderlo.

Figura 7



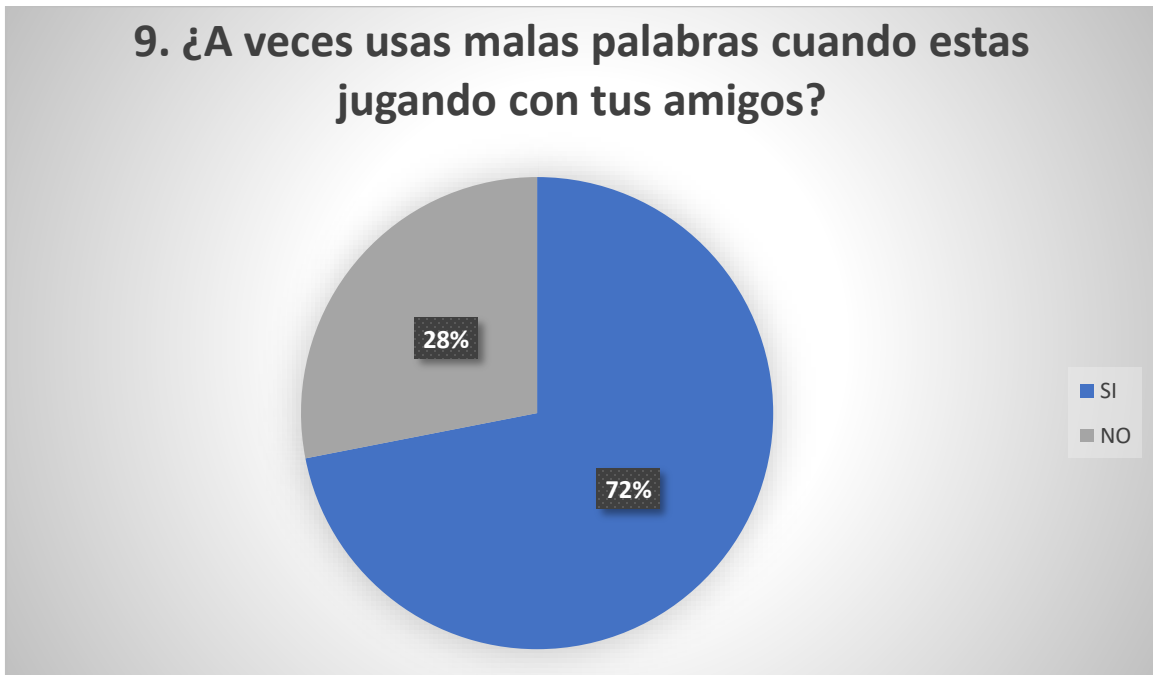
En la pregunta ¿Te gusta jugar? El 100% respondió que sí.

Figura 8



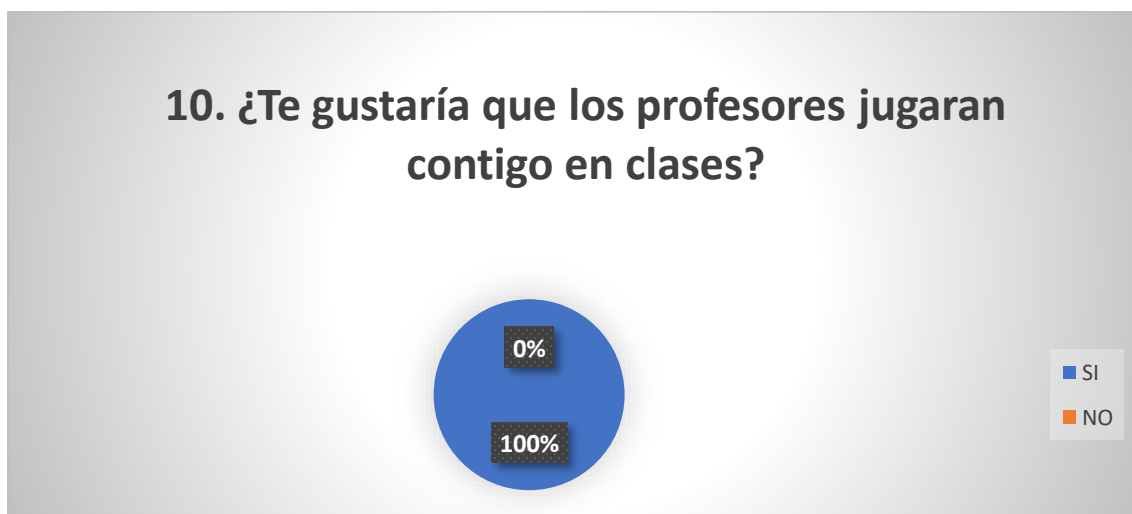
El 55% de los estudiantes respondió que si grita y se molesta cuando un compañero no está de acuerdo con él y solo el 45% respondió que no grita, ni se molesta cuando un compañero no está de acuerdo con él.

Figura 9



El 72% de los estudiantes respondió que a veces usa malas palabras cuando juega con los compañeros y el 28% respondió que no usa malas palabras cuando juega con los compañeros

Figura 10



El 100% de los encuestados le gustaría que los profesores jugaran con ellos en clase.

El juego es una estrategia para el aprendizaje significativo de ahí la importancia de emplearlo en esta propuesta investigativa como la forma de enseñar los valores de respeto, solidaridad y empatía que son tan necesarios para la sana convivencia de los seres humanos. El juego además fortalece las relaciones de amistad entre un grupo de personas.

Es evidente en este proceso investigativo que el juego se convierte en esa forma por la cual podemos llegar de forma efectiva a la práctica de valores.

Una vez terminado el desarrollo de las actividades planteadas se evidencio cambios positivos en la forma de relacionarse con las personas de su contexto, en el manejo de emociones.

A través del proceso por medio del cual se realizaron las diferentes fases de esta propuesta investiga, la observación directa, la encuesta, el diagnóstico y la compilación de diferentes autores, fue posible impactar en la forma deseada a la población(estudiantes del grado tercero) se pudo aplicar las diferentes sesiones de la forma adecuada, se realizaron en el tiempo programado, no se presentaron inconvenientes a pesar de estar en emergencia sanitaria y los estudiantes siempre estuvieron con disposición en la realización de las actividades planteadas.

CONCLUSIONES

- Después de realizar la encuesta a los 15 estudiantes del grado tercero del Centro Educativo El Guayabal, podemos decir que sus respuestas son muy claras y podemos darnos cuenta de la necesidad de educar en valores a estos estudiantes; ya que sus respuestas definen la carencia de valores primordiales a los que se busca apuntar, tales como el respeto, la solidaridad y la empatía.
- Este resultado aunado a la observación directa que se realizó nos demuestra la necesidad de fortalecer valores en estos estudiantes. La encuesta también nos permite observar el interés natural de los niños al juego y la disposición que tienen
- Considero que el trabajo desarrollado con los estudiantes del grado tercero del centro educativo El Guayabal fue de muy buen aporte para los niños porque pudieron fortalecer valores desde el juego y lograron mejorar las relaciones interpersonales lo que redundó en una convivencia sana en los diferentes ámbitos de cotidianidad en que interactúan, las actividades además pudieron sacar a los estudiantes de la rutina en la cual actualmente están por el Covid 19.
- En cada una de las actividades participaron con entusiasmo y alegría y esta es la mejor satisfacción de que se realizó un buen trabajo aunado a la forma como se pudo evidenciar en ellos la práctica de los valores del respeto, solidaridad y empatía que era uno de los objetivos propuestos.
- La comunidad educativa fue de gran importancia por la recepción con la que tomaron el trabajo realizado y al finalizar entendieron la oportunidad de utilizar el juego como herramienta para vivenciar los valores.

BIBLIOGRAFIA

Garzón, E. (2017). *El juego en la enseñanza de valores*. Corporación Universitaria Minuto de Dios.

Torres, J., Padrón, F., & Cristalino, F. (2007). El juego: Un espacio para la formación de valores. *Omnia*. <https://www.redalyc.org/pdf/737/73713104.pdf>

Cárdenas, D., Parra, D., & Romero, M. (2016, abril). *Jugando y creando, los valores voy afianzando en los estudiantes del curso jardín b del colegio mayor de los andes*. Universidad los Libertadores.

Trujillo, G. (2018). *La lúdica como estrategia para fortalecer el proceso de aprendizaje en niños en edad de educación del centro de atención materno infantil de la universidad de pamplona caimiup* (tesis de pregrado). Universidad de Pamplona, Colombia.

CONVENIO CON LA UNIVERSIDAD DEL TOLIMA, & Navarro, W. (2018). *El tren de los valores como estrategia lúdicas para mejorar la convivencia de los estudiantes de pre-jardín del hogar infantil mickey mouse del barrio la maría – Cartagena* (tesis de pregrado).. Universidad de Cartagena, Colombia.

Patiño, M., & Sichique, M. (2015). *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje de valores en los niños de 3 años de educación general básica elemental de la unidad educativa de milenio bosco wisuma de la comunidad sagrado corazón cantón morona periodo 2014–2015*. Universidad Politécnica Salesiana.

Vera, C. (2018). *Recreacion y convivencia escolar en niños y niñas de 7 a 12 años de la institucion educativa cer sagrada familia sede la paradita* (Tesis de pregrado). Universidad de Pamplona, Colombia.

Leal, J. (2017). *Plan de actividades físico- recreativas como herramienta didáctica para promover el buen uso del tiempo libre de los sacerdotes en formación de la comunidad del seminario mayor santo tomas de aquino de la ciudad de pamplona*. Universidad de Pamplona, Colombia.

Iberdrola. 2021. *La importancia de la educación en valores en la sociedad actual*. [online]. <https://www.iberdrola.com/talento/educacion-en-valores>

DISCUSIÓN

Esta monografía de investigación tuvo como propósito diseñar una estrategia metodológica mediante la cual los estudiantes del grado tercero de una institución educativa de primaria pudieran a través del juego vivenciar los valores de solidaridad, respeto y empatía.

Principalmente se buscó que los estudiantes vivieran los valores, que no se tratara simplemente de una forma conceptual de conocer sobre estos valores; sino que mientras los estudiantes realizaban juegos, algunos tradicionales, pudieran aprenderlos, mientras iban interactuando y jugando con sus compañeros.

Esta resulto una forma muy positiva porque fue significativa y como está demostrado solo de esta forma el aprendizaje es para la vida.

Dentro del desarrollo del proyecto fue también muy importante la participación activa de docentes y padres de familia en el transcurso de las actividades porque esto permitió denotar que los resultados eran positivos y que el proyecto estaba cumpliendo los objetivos planteados.

Al finalizar las actividades que se contemplaba se pudo observar cómo hubo cambios en las conductas de los estudiantes, la forma como empezaron a respetarse los unos con los otros, como podían afectarse por algo que le sucediera a un compañero y como todo este cambio de actitud al vivenciar los valores incidió en la convivencia entre ellos.

Algunos proyectos analizados dentro del desarrollo de esta monografía utilizaban el juego como forma de aprendizaje; sin embargo, en la gran mayoría lo utilizaban como lúdica de aprendizaje, tomando en cuenta por supuesto la importancia del uso del juego como una forma divertida de aprendizaje, pero se alejan del objetivo de esta monografía donde el juego se utiliza es como un medio o herramienta para vivenciar los valores de solidaridad, respeto y empatía.