

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN**

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

El juego didáctico como herramienta para mediar los valores morales en niños (as) de 5 años de la Institución educativa inicial N° 092 del centro poblado Pueblo Libre – Moyobamba.

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad de Educación Inicial.

Investigadores: Bach. Loydith Mundaca Cabrejos

Bach. Eva Ana Leonardo Rubio

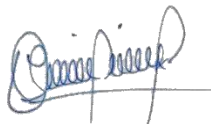
Asesor: Dr. José Wilder Herrera Vargas.

Lambayeque, Perú

2026

El juego didáctico como herramienta para mediar los valores morales en niños (as) de 5 años de la Institución educativa inicial N° 092 del centro poblado Pueblo Libre – Moyobamba.

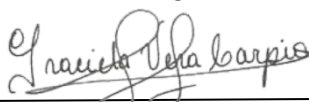
Tesis presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad de Educación Inicial



Bach. Loydith Mundaca Cabrejos
Investigadora



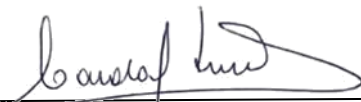
Bach. Eva Ana Leonardo Rubio
Investigadora



Dra. Graciela Vera Carpio
Presidente



Dra. Lucinda Esperanza Castillo Seminario
Secretario



Dra. Carolina Amparo Smith Maguiña
Vocal



Dr. José Wilder Herrera Vargas
Asesor



**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS
N° 400-2026**

Siendo las 18:00 horas, del día martes 19 de mayo 2026 se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/sxq-mvof-auh> por mandato de la Resolución N° 1575-2026-D-FACHSE de fecha 18 de mayo de 2026 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N° 1114-2023-V-D-FACHSE de fecha 30 de mayo de 2023; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dra. Graciela Vera Carpio
Secretario(a)	: Dra. Lucinda Esperanza Castillo Seminario
Vocal	: Dra. Carola Amparo Smith Maguiña
Asesor(a) Metodológico	: Dr. José Wilder Herrera Vargas
Asesor(a) Científico	:



Con la finalidad de evaluar la(él) Tesis titulada(o): EL JUEGO DIDÁCTICO COMO HERRAMIENTA PARA MEDIAR LOS VALORES MORALES EN NIÑOS (AS) DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 092 DEL CENTRO POBLADO PUEBLO LIBRE – MOYOBAMBA. Presentada por LEONARDO RUBIO EVA ANA y MUNDACA CABREJOS LOYDITH para obtener el Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial.

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto de sustentación, al término del cual y de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023), los miembros del jurado realizaron la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al/los sustentante(s), quien(es) respondió(eron) las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, **obteniendo el calificativo de 16 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de BUENO**. Siendo las 19:10 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dra. Graciela Vera Carpio
PRESIDENTE(A)

Dra. Lucinda Esperanza Castillo Seminario
SECRETARIO(A)

Dra. Carola Amparo Smith Maguiña
VOCAL

OBSERVACIONES: _____

El presente acto académico se sustenta en el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) los artículos 20º, 33º, 46º, 54º o 66º del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio del 2023 y su modificatoria aprobada por Resolución N° 385-2023-CU de fecha 11 de diciembre del 2023) y por la Resolución N° 403-2023-CU de fecha 27 de diciembre de 2023, ésta última que amplía el límite de las fechas de sustentación de proyectos aprobados del 2017 al 2020.

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo Dr. José Wilder Herrera Vargas; usuario revisor de: Tesis ☒

Trabajo de Suficiencia Profesional ☐ y/o Trabajo Académico ☐

Titulada: **El juego didáctico como herramienta para mediar los valores morales en niños (as) de 5 años de la Institución educativa inicial N° 092 del centro poblado Pueblo Libre – Moyobamba.**

Cuyas autoras son Bach Loydith Mundaca Cabrejos; con DNI 44644539 y Bach. Eva Ana Leonardo Rubio con DNI 48503810: declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud, 1 6 % verificables en el Resumen del Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

La suscrita analizó reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecidas en los protocolos respectivos,

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque; 31 de Julio del 2026

Adjunta:
*Resumen de Reporte
automatizado de similitudes*


José Wilder Herrera Vargas
DNI 16477775
Asesor

INFORME DE SIMILITUD DE TURNITIN

El juego didáctico como herramienta para mediar los valores morales en niños (as) de 5 años de la Institución educativa inicial N° 092 del centro poblado Pueblo Libre – Moyobamba.

INFORME DE ORIGINALIDAD

16%

INDICE DE SIMILITUD

16%

FUENTES DE INTERNET

8%

PUBLICACIONES

10%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.unprg.edu.pe

Fuente de Internet

3%

2

Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo

Trabajo del estudiante

3%

3

Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga

Trabajo del estudiante

1%

4

tesis.unsm.edu.pe

Fuente de Internet

1%

5

repositorio.usanpedro.edu.pe

Fuente de Internet

1%

6

repositorio.uct.edu.pe

Fuente de Internet

1%

7

repositorio.unamba.edu.pe

Fuente de Internet

1%

repositorio.unsch.edu.pe



José Wilder Herrera Vargas
DNI 16477775
Asesor

Trabajo del estudiante

37	libros.ulead.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
38	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
39	Submitted to Universidad TecMilenio Trabajo del estudiante	<1 %
40	centrodeconocimiento.ccb.org.co Fuente de Internet	<1 %
41	repositorio.unsaac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo



José Wilder Herrera Vargas
DNI 16477775
Asesor

RECIBO DIGITAL DE SIMILITUD



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Loydith Mundaca Cabrejos Eva Ana Leonardo Rubio
Título del ejercicio: Quick Submit
Título de la entrega: El juego didáctico como herramienta para mediar los valores ...
Nombre del archivo: INFORME_FINAL-LEONARDO-MUNDACA-REVISADOUNPRG.docx
Tamaño del archivo: 2.03M
Total páginas: 104
Total de palabras: 20,303
Total de caracteres: 115,969
Fecha de entrega: 29-may-2026 05:49a. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 2971951495

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICAS SOCIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

El juego didáctico como herramienta para mediar los valores morales en niños (as) de 5 años de la Institución educativa inicial N° 062 del centro poblado Pueblo Libre - Moyobamba.

Investigadores:
Bach. Loydith Mundaca Cabrejos
Bach. Eva Ana Leonardo Rubio

Asesor:
Dr. José Wilder Herrera Vargas.

Lambayeque, 2026



José Wilder Herrera Vargas
DNI 16477775
Asesor

Dedicatoria

Dirijo esta tesis a mis padres, por su permanente acompañamiento y por los principios de responsabilidad y disciplina que guiaron mi formación. Este trabajo representa también el resultado de su compromiso con mi educación.

Loydith Mundaca Cabrejos

Dedico este trabajo a mi madre, cuya presencia constante ha sido decisiva para mi desarrollo académico y personal. Su ejemplo de esfuerzo y perseverancia ha marcado profundamente esta etapa de mi formación.

Eva Ana Leonardo Rubio

Agradecimiento

Expreso mi reconocimiento al Dr. José Wilder Herrera Vargas por su orientación metodológica y académica a lo largo del desarrollo de esta investigación. Agradezco también a la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo por el espacio formativo brindado y a la Institución Educativa Inicial N.º 092 del centro poblado Pueblo Libre, por permitir la ejecución del estudio.

Loydith Mundaca Cabrejos

Agradezco al asesor de tesis, Dr. José Wilder Herrera Vargas, por su acompañamiento técnico en el proceso investigativo. Extiendo mi gratitud a la institución educativa que acogió este trabajo, así como a los docentes de la universidad, por su contribución a mi formación profesional.

Eva Ana Leonardo Rubio

Índice General

Acta de sustentación (copia).....	¡Error! Marcador no definido.
Dedicatoria	viii
Agradecimiento.....	ix
Índice General	x
Índice de Tablas	xii
Índice de gráficos.....	xiii
Resumen	xiv
Abstract	xv
Introducción	16
I. DISEÑO TEORICO.....	20
1.1. Antecedentes teóricos	20
1.1.1. Antecedentes internacionales	20
1.1.2. Antecedentes nacionales	22
1.1.3. Antecedentes locales	25
1.2. Bases teóricas	26
1.2.1. Teoría del desarrollo moral según Kohlberg.....	26
1.2.2. Definiciones de valores morales	28
1.2.3. Dimensiones de valores morales.....	31
1.2.4. Teoría del juego de María Montessori	32
1.2.5. Definiciones de juego didáctico	35
1.2.6. Dimensiones de juego didáctico	37
1.3. Definición y operacionalización de variables	39
II. DISEÑO METODOLÓGICO.....	43
2.1. Diseño de contrastación de hipótesis/procedimiento a seguir en la investigación.....	43
2.1.1. Tipo de investigación.....	43
2.1.2. Diseño de la investigación.....	44
2.2. Población, muestra	47
2.2.1. Población	47
2.2.2. Muestra.....	47
2.3. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales.....	47
2.4. Métodos y procedimientos para la recolección de datos	50
2.5. Análisis estadístico de los datos	52
III. RESULTADOS.....	53
3.1. Análisis de los resultados por objetivos	53
3.1.1. Análisis del objetivo general	53
3.1.2. Análisis del primer objetivo específico	54
3.1.3. Análisis del segundo objetivo específico	59
3.1.4. Análisis del tercer objetivo específico.....	60
3.2. Análisis de los resultados por hipótesis	61
IV. DISCUSIÓN DE RESULTADOS	64
4.1. Discusión del objetivo general	64
4.2. Discusión del primer objetivo específico	65
4.3. Discusión del segundo objetivo específico.....	66

4.4. Discusión del tercer objetivo específico	68
CONCLUSIONES	70
RECOMENDACIONES	71
REFERENCIAS	72
ANEXOS	74

Índice de Tablas

Tabla 1 Mejora de práctica de los valores morales con la aplicación del programa juego didáctico en niños de 5 años	53
Tabla 2 Nivel de práctica del valor respeto en los niños de 5 años	54
Tabla 3 Nivel de práctica del valor honestidad en los niños de 5 años	56
Tabla 4 Nivel de práctica del valor responsabilidad en los niños de 5 años	57
Tabla 7 Comparación de los niveles de práctica de los valores	60
Tabla 8 Resultados de la prueba t de Student para muestras relacionadas	62
Tabla 5 programa de juego didáctico aplicado para el fomento de los valores morales	79
Tabla 6 Comparación de metas trazadas y metas alcanzadas	81

Índice de gráficos

Gráfico 1 datos porcentuales del Nivel de práctica del valor respeto en los niños de 5 años	55
Gráfico 2 datos porcentuales del nivel de práctica del valor honestidad en los niños de 5 años.....	57
Gráfico 3 datos porcentuales del nivel de práctica del valor responsabilidad en los niños de 5 años.	58
Gráfico 4 datos porcentuales de los niveles de práctica de los valores.....	61

Resumen

El objetivo general de la investigación fue determinar el efecto de la aplicación de un programa de juego didáctico en el desarrollo de los valores morales respeto, honestidad y responsabilidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 092 del centro poblado Pueblo Libre – Moyobamba. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de tipo aplicado y nivel explicativo. El diseño utilizado fue preexperimental con pretest y posttest en un solo grupo. La población y muestra estuvo conformada por 27 niños de 5 años. Como técnica se empleó la observación estructurada y como instrumento una lista de cotejo validada. Para el procesamiento de los datos se aplicó estadística descriptiva e inferencial mediante la prueba t de Student para muestras relacionadas. Los resultados evidenciaron una disminución progresiva de conductas asociadas a la escasa práctica de valores y un incremento significativo en la práctica frecuente del respeto, honestidad y responsabilidad después de la aplicación del programa. Se concluye que el uso sistemático de juegos didácticos favorece significativamente el fortalecimiento de los valores morales en los niños de educación inicial, promoviendo conductas positivas de convivencia y participación dentro del aula.

Palabras clave: juegos didácticos, valores morales, intervención lúdica, desarrollo moral, enseñanza ética.

Abstract

The general objective of the research was to determine the effect of the application of a didactic games program on the development of the moral values of respect, honesty, and responsibility in 5-year-old children from the Initial Educational Institution No. 092 of the Pueblo Libre populated center – Moyobamba. The study was conducted under a quantitative approach, applied type, and explanatory level. A preexperimental design with pretest and posttest in a single group was used. The population and sample consisted of 27 five-year-old children. Structured observation was used as the technique, and a validated checklist was applied as the instrument. Descriptive and inferential statistics were used for data processing through Student's t-test for related samples. The results showed a progressive decrease in behaviors associated with the low practice of moral values and a significant increase in the frequent practice of respect, honesty, and responsibility after the application of the program. It is concluded that the systematic use of didactic games significantly favors the strengthening of moral values in preschool children, promoting positive behaviors of coexistence and participation within the classroom.

Keywords: didactic games, moral values, play-based intervention, moral development, ethical education.

Introducción

La formación moral en la infancia constituye uno de los pilares fundamentales para el desarrollo integral de la persona y la convivencia armónica en sociedad. En el contexto internacional, diversos estudios han alertado sobre la creciente dificultad de afianzar valores como el respeto, la honestidad y la responsabilidad desde los primeros años de vida escolar. Por ejemplo, Guaman y Moposita (2023), en un estudio realizado en Ecuador, evidenciaron que muchos niños de edad preescolar presentan serias limitaciones en la práctica de valores morales debido a la carencia de referentes consistentes y a la escasa implementación de estrategias pedagógicas efectivas por parte del personal docente. A nivel nacional, Crisóstomo (2022) identificó que más del 50 % de los niños peruanos de 5 años, en escuelas públicas, muestran un bajo desarrollo de valores como el respeto, debido a la debilidad de las prácticas formativas en el aula y al escaso uso de metodologías lúdicas que promuevan el desarrollo ético de forma vivencial y significativa.

En la región San Martín, esta problemática también se hace evidente. En particular, en la Institución Educativa Inicial N.º 092 del centro poblado Pueblo Libre, Moyobamba, se ha constatado que un número considerable de niños de 5 años manifiesta comportamientos contrarios a los valores mencionados, tales como el uso de lenguaje ofensivo, agresiones físicas entre compañeros, actitudes evasivas ante sus responsabilidades escolares y tendencia a negar o tergiversar hechos para evitar consecuencias. Estas conductas han sido identificadas por las docentes durante actividades cotidianas y reflejan una falta de interiorización de normas básicas de convivencia. Esta situación genera un clima escolar tenso, fragmenta las relaciones

sociales entre los niños y dificulta los procesos de enseñanza-aprendizaje. A pesar de la relevancia del juego como recurso pedagógico en la educación inicial, no se han encontrado investigaciones locales que propongan programas sistemáticos basados en el juego didáctico como medio para fomentar valores morales en la infancia temprana.

Frente a esta realidad, surge la necesidad de formular una pregunta de investigación orientada a encontrar una solución viable desde la práctica educativa. Si bien el título del estudio fue aprobado mediante resolución en la etapa de proyecto bajo una formulación general de “valores morales”, durante el desarrollo de la investigación se procedió a una delimitación conceptual y operativa más precisa, identificándose como valores específicos objeto de análisis el respeto, la honestidad y la responsabilidad. Esta delimitación permitió fortalecer la coherencia metodológica del estudio, precisando la variable dependiente en función de criterios observables y medibles, y alineando el diseño preexperimental con mediciones de pretest y posttest. En consecuencia, la investigación se centró en evaluar el efecto del programa de juego didáctico sobre estos tres valores morales específicos, sin alterar el enfoque general aprobado inicialmente. Así, la pregunta de investigación fue la siguiente: ¿Cuál es el efecto de la aplicación de un programa de juego didáctico en el desarrollo de los valores morales respeto, honestidad y responsabilidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 092 del centro poblado Pueblo Libre – Moyobamba?

Esta interrogante guía la presente investigación, que se inserta dentro de la línea de investigación educativa, por cuanto integra el componente lúdico y activo del desarrollo infantil como eje transformador de la conducta moral. La elección del juego

didáctico como estrategia de intervención responde a la necesidad urgente de emplear métodos apropiados para la edad infantil que, además de facilitar el aprendizaje, propicien la internalización de principios éticos y sociales de forma vivencial.

La investigación se justifica por su pertinencia pedagógica, su valor formativo y su contribución práctica al campo educativo. El estudio no solo busca aportar evidencia empírica sobre el efecto del juego didáctico en la formación de valores, sino que también pretende ofrecer una propuesta concreta de intervención que pueda ser replicada y adaptada en otros contextos de educación inicial. En un tiempo donde la crisis de valores se hace visible desde edades tempranas, resulta fundamental diseñar estrategias pedagógicas que permitan prevenir conductas antisociales y favorecer una convivencia escolar saludable, inclusiva y solidaria. El juego, como lenguaje natural del niño, representa una oportunidad invaluable para lograr este propósito desde una perspectiva metodológica activa, afectiva y significativa.

El objetivo general que orienta esta investigación es determinar el efecto de la aplicación del programa de juego didáctico en el desarrollo de los valores morales respeto, honestidad y responsabilidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 092 del centro poblado Pueblo Libre – Moyobamba. Para lograrlo, se han propuesto los siguientes objetivos específicos: (1) Determinar el nivel de desarrollo de los valores morales respeto, honestidad y responsabilidad en los niños de 5 años antes de la aplicación del programa de juego didáctico, mediante un pretest; (2) Diseñar y aplicar el programa de juego didáctico orientado al desarrollo de los valores morales respeto, honestidad y responsabilidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 092 del centro poblado Pueblo Libre – Moyobamba; y

(3) Comparar los niveles de práctica de los valores morales respeto, honestidad y responsabilidad en los niños de 5 años antes y después de la aplicación del programa juego didáctico, a fin de determinar su efectividad.

Este trabajo se organiza en tres capítulos principales. El primer capítulo, denominado Diseño Teórico, desarrolla los antecedentes internacionales, nacionales y locales; las teorías relacionadas con el desarrollo moral y el juego didáctico; y presenta la definición y operacionalización de las variables del estudio. El segundo capítulo, titulado Diseño Metodológico, describe el tipo y diseño de investigación, la población y muestra, los instrumentos y procedimientos de recolección de datos, así como el análisis estadístico empleado. Finalmente, el tercer capítulo corresponde a los Resultados, donde se analiza e interpreta la información recolectada con base en los objetivos e hipótesis planteados, para luego discutir los hallazgos, extraer conclusiones y formular recomendaciones pertinentes para la práctica docente.

CAPITULO I DISEÑO TEORICO

1.1. Antecedentes teóricos

1.1.1. Antecedentes internacionales

Bracho & Bracho (2020), “Estrategias Pedagógicas para el Fortalecimiento de Valores a través de Juegos Tradicionales en Educandos de Educación Inicial”, Venezuela.

Estudio realizado en la Escuela Básica Nacional José Ángel Huerta, Municipio Mara, Estado Zulia. Se desarrolló bajo un enfoque positivista, tipo descriptivo, diseño no experimental, transversal y de campo. La muestra incluyó a seis docentes de educación inicial. Se utilizó un cuestionario validado por juicio de expertos con una alta confiabilidad ($\alpha = 0.92$).

Los resultados indicaron que los docentes no aplicaban estrategias lúdicas de forma sistemática y desconocían el potencial pedagógico de los juegos tradicionales como vía para desarrollar valores como el respeto, la honestidad y la solidaridad.

La investigación concluyó que existe una desarticulación entre el juego y la formación ética, lo que limita el desarrollo moral en la infancia.

En relación con la investigación actual, este antecedente alerta sobre las carencias en la práctica docente y justifica la creación de un programa lúdico estructurado como el que se propone, el cual sí promueve el juego como medio para fortalecer la convivencia y los valores morales desde el aula.

Montenegro (2024), “Formación de valores en la educación de niños de 3 a 4 años a través de la gamificación”, Ecuador.

Tesis realizada en modalidad documental, con enfoque cualitativo y exploratorio. Se aplicaron recursos digitales como Genially, desarrollando ambientes de aprendizaje gamificados para niños de 3 a 4 años en contexto escolar.

Los resultados mostraron que la gamificación despertó mayor interés, facilitó la adquisición de modales adecuados y promovió actitudes solidarias, empáticas y cooperativas en los niños.

La autora concluye que la gamificación no solo mejora el comportamiento en el aula, sino que también tiene impacto en entornos familiares y sociales.

Este antecedente se vincula con la presente investigación al resaltar cómo las metodologías lúdicas influyen en la interiorización de valores desde edades tempranas. Aporta una mirada complementaria desde lo digital, y refuerza la eficacia de las propuestas lúdicas (como los juegos didácticos usados en el estudio actual) para el desarrollo moral de los niños del nivel inicial.

Rivera (2024), “El juego simbólico en el respeto a las diferencias individuales en niños de 4 a 5 años”, Perú.

La investigación se desarrolló en instituciones educativas del país, bajo un enfoque cualitativo, tipo básico, diseño no experimental, descriptivo y bibliográfico, complementado por entrevistas abiertas a docentes y observaciones estructuradas a niños.

Los resultados evidenciaron que el juego simbólico es eficaz para el desarrollo emocional y social, favoreciendo la expresión de sentimientos, el reconocimiento de las diferencias individuales y el respeto hacia los demás.

La conclusión subraya que el juego simbólico fomenta competencias emocionales que derivan en prácticas de respeto y convivencia democrática entre los niños.

Este trabajo se vincula con la presente investigación al sustentar que el respeto puede desarrollarse mediante experiencias lúdicas intencionadas, y aporta un enfoque complementario que resalta el valor del juego libre como medio de formación ética. Su aporte radica en evidenciar cómo la imaginación y la representación simbólica promueven la comprensión del otro, una base para la construcción de valores.

1.1.2. Antecedentes nacionales

Gavilán & Gómez (2024), en su investigación titulada “Juegos cooperativos para la mejora de la práctica de valores morales en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N. ° 432-169/Mx-P Wari, Accopampa, Ayacucho-2023”, plantearon como objetivo proponer la implementación de juegos cooperativos para mejorar la práctica de valores morales.

Este estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, mediante un diseño de investigación acción participativa, con una muestra de 43 participantes entre padres, niños y una docente. Las técnicas empleadas incluyeron la observación directa, el uso de un cuaderno de campo y entrevistas en profundidad.

Los resultados indicaron que los juegos cooperativos tuvieron un impacto notable en el fortalecimiento de la responsabilidad y la participación activa en los niños, promoviendo la colaboración, el respeto por las reglas comunes y la resolución pacífica de conflictos.

Los autores concluyen que los juegos cooperativos son una estrategia efectiva para fomentar valores morales en educación inicial.

En relación con la presente investigación, este antecedente fortalece la premisa de que el juego organizado puede convertirse en un recurso central en el aula para el desarrollo moral, validando el enfoque lúdico propuesto con resultados prácticos positivos.

Pachacutec & Arcochea (2023), en su tesis “Juegos cooperativos y desarrollo de valores morales en niños de 5 años de la IE Huerto Infantil de Puerto Maldonado, 2022”, buscaron establecer la relación entre la práctica de juegos cooperativos y el desarrollo de valores morales en la infancia.

El estudio se enmarcó en un enfoque cuantitativo, de tipo básico, con diseño correlacional-transversal. Se aplicaron listas de cotejo a una muestra de 72 niños, evaluando el desarrollo de valores como solidaridad, responsabilidad y respeto.

Los hallazgos revelaron una correlación significativa y moderada entre la aplicación de juegos cooperativos y la mejora en la práctica de valores morales, con énfasis en actitudes de colaboración, cuidado del otro y convivencia armoniosa.

Se concluyó que los juegos cooperativos fortalecen las capacidades éticas de los niños mediante la interacción grupal.

Este antecedente aporta solidez empírica al enfoque de esta investigación, al mostrar que existen vínculos cuantificables entre las dinámicas de juego y el desarrollo moral, reforzando así el uso del juego como estrategia pedagógica en la formación ética en niños de 5 años.

Mamani & Apaza (2022) desarrollaron la investigación “Influencia de los cuentos infantiles en el aprendizaje de valores de generosidad y solidaridad en niños de 5 años de la I.E.I. N° 462”, en Perú.

El estudio adoptó un enfoque cuantitativo, tipo preexperimental, aplicando un pretest y un posttest a una muestra de 15 niños del nivel inicial. Se utilizaron como instrumentos, listas de observación para medir el nivel de interiorización de valores antes y después de la intervención con cuentos infantiles.

Los resultados evidenciaron un progreso sustancial en la práctica de valores como la generosidad, solidaridad y el trabajo cooperativo. Además, se observó una mejora paralela en habilidades de expresión oral y creatividad.

La investigación concluye que los cuentos infantiles fortalecen el desarrollo moral, emocional y comunicativo de los niños, proporcionando un entorno favorable para la comprensión de normas sociales y el respeto mutuo.

Este antecedente resulta valioso para la investigación actual, ya que respalda la eficacia de estrategias lúdicas y narrativas en la educación moral temprana. Además,

al incorporar lo simbólico y lo literario como vehículo para interiorizar valores, se amplía la gama de recursos que el docente puede integrar en el aula junto a los juegos didácticos.

1.1.3. Antecedentes locales

A nivel local, tras una revisión exhaustiva en repositorios institucionales, bases de datos académicas y bibliotecas digitales de universidades de la región San Martín, no se halló evidencia de investigaciones previas que aborden específicamente el uso de juegos didácticos como estrategia para fortalecer los valores morales en niños de 5 años dentro del nivel de educación inicial. En particular, no se encontraron estudios que se desarrollen en la provincia de Moyobamba ni en el centro poblado Pueblo Libre, donde se llevó a cabo el presente estudio.

Esta ausencia de investigaciones locales revela una brecha significativa en el abordaje pedagógico de la formación moral en la infancia temprana, especialmente desde una perspectiva lúdica y contextualizada. Asimismo, pone de manifiesto la originalidad y pertinencia del estudio actual, al proponer un enfoque innovador centrado en el juego como medio de intervención educativa para promover valores fundamentales como el respeto, la honestidad y la responsabilidad.

En ese sentido, la presente investigación no solo llena un vacío teórico-práctico en el ámbito regional, sino que también constituye una propuesta pionera con alto potencial replicable en otras instituciones educativas del nivel inicial de Moyobamba y de la región San Martín en general.

1.2. Bases teóricas

1.2.1. Teoría del desarrollo moral según Kohlberg

La teoría del desarrollo moral de Lawrence Kohlberg representa un modelo evolutivo que explica cómo las personas aprenden a distinguir entre lo correcto y lo incorrecto a lo largo de su vida. Este aprendizaje no surge de manera espontánea ni depende únicamente de la instrucción verbal, sino que se construye gradualmente en función del desarrollo cognitivo, la interacción social y las experiencias afectivas. Como afirma Kohlberg (2006), “el desarrollo moral avanza a través de una secuencia invariable de estadios” (p. 130), lo que implica que cada etapa constituye un fundamento para la siguiente, sin posibilidad de ser saltada.

El autor identifica tres niveles: preconvencional, convencional y posconvencional. En el caso específico de los niños de 5 años, estos se ubican en el nivel preconvencional, el cual se divide en dos estadios. El primer estadio se denomina orientación hacia la obediencia y el castigo. Aquí, el niño obedece normas no porque las comprenda, sino para evitar castigos. Por ejemplo, un niño no golpea a un compañero no porque valore el respeto, sino porque la maestra le advirtió que, si lo hace, no jugará en el recreo. Este comportamiento es típico en esta edad, en la que la moralidad es heterónoma y externa: se hace “lo correcto” por miedo al castigo o en busca de aprobación.

En el segundo estadio, orientación hacia el interés propio, el niño comienza a entender que ciertos actos pueden generarle beneficios. Es decir, actúa moralmente si percibe que obtendrá algo a cambio. Por ejemplo, si sabe que recoger los juguetes

le permite tener más tiempo para jugar con la plastilina, lo hará. Kohlberg (1992) sostiene que “en este estadio, el criterio para juzgar las acciones es su utilidad personal” (p. 130). Este razonamiento todavía es egocéntrico, pero constituye un avance hacia una mayor comprensión de las consecuencias de sus actos.

En esta etapa de la vida, el pensamiento de los niños está centrado en el aquí y ahora. Por tanto, es fundamental que las normas morales se traduzcan en experiencias concretas, visibles y repetidas, que les permitan experimentar qué es actuar correctamente. Por ejemplo, un docente puede usar un juego de roles en el que un niño hace de “guardián del turno” y debe garantizar que sus compañeros respeten la fila. En esta dinámica, no solo se internaliza el respeto como valor, sino también el sentido de equidad y la importancia de seguir reglas compartidas.

A diferencia de los niveles superiores, donde la moralidad se basa en principios éticos universales (como la justicia o los derechos humanos), los niños de esta edad no razonan en abstracto. Como señala Kohlberg, Power y Higgins (2005), “los niños pequeños no desarrollan una moral autónoma hasta haber pasado por etapas previas basadas en la autoridad externa y las consecuencias visibles” (p. 247). En consecuencia, es crucial que el adulto sea modelo de conducta moral, y que las normas se acompañen de explicaciones sencillas, como: “No empujes, porque lastimar duele y todos queremos jugar tranquilos”.

Además, es útil incorporar recompensas simbólicas —como elogios, abrazos, caritas felices o estrellitas en un mural— que no solo refuercen la conducta moral, sino que promuevan la satisfacción interna. Es decir, el niño va descubriendo que ser

respetuoso, honesto o responsable le genera alegría, reconocimiento y pertenencia al grupo, lo que constituye el primer paso hacia la internalización de valores.

También se debe destacar que el desarrollo moral en esta etapa no es uniforme. Algunos niños pueden actuar por temor, otros por imitación y otros porque comienzan a reconocer el impacto de sus acciones en los demás. Por eso, como explica la teoría, “el desarrollo moral está influido tanto por la maduración cognitiva como por las oportunidades que el entorno le brinde al niño para pensar y actuar moralmente” (Kohlberg, 2006, p. 132). Así, cuando el docente propone juegos de cooperación, dramatizaciones o resolución de conflictos cotidianos, está ofreciendo situaciones reales donde los niños pueden ejercitar sus capacidades morales en condiciones favorables.

Hay que destacar que, desde la perspectiva de Kohlberg, los niños de 5 años se hallan en una etapa donde el valor moral de sus acciones es evaluado según las consecuencias inmediatas. Para lograr un avance moral progresivo, es indispensable que el docente facilite experiencias donde las normas, la empatía y el respeto se vivan cotidianamente y no solo se mencionen. El juego didáctico, por tanto, se convierte en una herramienta pedagógica central, ya que combina reglas, emociones, participación activa y oportunidad para reflexionar, todo ello en un entorno acorde a las capacidades cognitivas y afectivas de los niños en edad preescolar.

1.2.2. Definiciones de valores morales

El enfoque de los valores morales infantiles engloba tanto la dimensión ética del comportamiento observable en los niños como los procesos internos que les permiten

distinguir entre lo justo y lo injusto. Esta mirada engloba tanto a las actitudes aprendidas en el entorno familiar como a las prácticas promovidas por la escuela, consolidando así una base social y emocional que orienta la conducta. Tiene que ver con el análisis y la práctica de principios fundamentales como el respeto, la honestidad y la responsabilidad, cuya formación comienza en los primeros años de vida y se profundiza en contextos educativos significativos.

Como ha mencionado Bain (2007), los valores morales son un conjunto de creencias culturales que se manifiestan en la conducta y los criterios con los que un individuo actúa en su vida cotidiana. Esta conceptualización adquiere especial relevancia en la infancia, cuando en lo referente a la madurez moral, el niño se encuentra en una etapa receptiva para el modelado de comportamientos. El marco científico parte de la idea de que los padres y docentes tienen una función clave al fomentar, vivenciar y sostener estos valores, ya que son ellos quienes ofrecen los primeros referentes morales significativos.

Con base y consistencia teórica, se entiende que el valor moral no es una idea abstracta para el niño de cinco años, sino una vivencia concreta que se construye a través del ejemplo, la repetición y la reflexión orientada. Como lo ha dejado escrito Sánchez et al. (2020), una estrategia efectiva para su interiorización es el protagonismo infantil en narraciones o dramatizaciones, donde los personajes del cuento encarnan valores que los niños pueden experimentar, representar y comprender desde su propio lenguaje simbólico y emocional.

De igual manera, Gonzales y Padilla (1992), como ha puntualizado Córdor (2019), consideran que los valores morales permiten al niño transformarse como sujeto social al facilitarle normas de convivencia, herramientas para tomar decisiones y criterios para actuar correctamente en su entorno. La enseñanza de valores —específicamente en el nivel inicial— no solo debe ser explicada, sino también vivida a través de actividades que reflejen situaciones reales o ficcionalizadas que les permitan identificar qué acciones son correctas, por qué lo son, y cómo se sienten al realizarlas.

En el esfuerzo por mejorar y orientar esta práctica, se reconoce que los valores se interiorizan más profundamente cuando se presentan en un marco afectivo y lúdico. Así lo ha indicado con tino científico Onetto (2007), al afirmar que el valor moral es una forma de apreciación emocional que genera sentimientos de aceptación o rechazo ante determinados comportamientos, lo cual permite al niño desarrollar un criterio propio sobre lo que debe o no debe hacerse. El juego, el cuento y la conversación reflexiva se convierten entonces en caminos privilegiados para esta formación.

Cuando en lo referente a la práctica educativa se busca inculcar estos valores en niños de 5 años, se requiere una estrategia concreta y sistemática. En este sentido, como ha establecido Arias (2021), las fábulas —por su estructura narrativa y enseñanza explícita— son útiles para estimular el interés y favorecer el aprendizaje moral, permitiendo que los estudiantes identifiquen conductas adecuadas a partir de personajes con los que se sienten emocionalmente vinculados.

Los valores morales infantiles deben entenderse como principios reguladores de la conducta que, en la edad preescolar, se adquieren a través de la repetición, el ejemplo

y la vivencia guiada. Su enseñanza es efectuada por los docentes de manera estructurada y reflexiva, y es ejecutada por los estudiantes de manera activa, mediante el juego, la dramatización, la interacción grupal y la solución de conflictos. De este modo, el aprendizaje moral no solo es una meta curricular, sino también una experiencia formativa que acompaña y transforma el desarrollo integral del niño.

1.2.3. Dimensiones de valores morales

Respeto

El respeto, como dimensión fundamental del valor moral, se manifiesta en los niños de 5 años a través de la consideración hacia los demás, el cumplimiento de normas compartidas y la aceptación de las diferencias individuales. Este valor no surge de manera espontánea, sino que requiere mediación pedagógica constante. Según González y Padilla (1992), el respeto permite al niño integrarse de forma armónica en contextos sociales, contribuyendo a su formación ética desde la primera infancia. En esta etapa, el respeto se traduce en acciones como escuchar al otro, compartir materiales o cuidar el ambiente, lo cual sienta las bases para la convivencia y la justicia en contextos escolares.

Honestidad

La honestidad, en los niños de 5 años, se relaciona con el desarrollo de la sinceridad, la transparencia en las acciones y la coherencia entre lo que se dice y se hace. Como ha indicado Onetto (2007), la honestidad en esta etapa tiene un componente emocional relevante, ya que el niño aprende a reconocer sus actos y

asumirlos con veracidad frente a la autoridad y sus pares. Es fundamental para la construcción de la confianza en el entorno escolar y familiar. Esta dimensión se observa cuando el niño evita engañar, reconoce errores y actúa de manera auténtica en las actividades cotidianas.

Responsabilidad

La responsabilidad, en el marco de la infancia temprana, se entiende como la disposición del niño a cumplir compromisos, cuidar lo que le corresponde y asumir las consecuencias de sus acciones. Como lo señala Bain (2007), este valor no solo orienta la conducta hacia la autonomía, sino que fortalece el sentido de pertenencia y compromiso con la comunidad educativa. A los 5 años, esta dimensión se evidencia cuando el niño ordena sus materiales, colabora con tareas asignadas y respeta los tiempos y acuerdos establecidos por el adulto.

1.2.4. Teoría del juego de María Montessori

El enfoque de María Montessori respecto al juego y al desarrollo infantil concibe al niño como un ser activo, dotado de una mente absorbente que le permite incorporar, con naturalidad y espontaneidad, los elementos del entorno que favorecen su formación integral. Como lo ha puntualizado Montessori (1986), el aprendizaje no se impone desde afuera, sino que nace del impulso interno del niño por explorar, descubrir y apropiarse del mundo mediante experiencias concretas, siendo el juego una de sus vías fundamentales.

A los cinco años, el niño transita por una etapa en la que su capacidad cognitiva, emocional y sensorial le permite ordenar sus vivencias y comprenderlas con mayor claridad. Según la teoría montessoriana, esta fase corresponde a la segunda etapa de la “mente absorbente”, en la cual el infante ya no solo acumula impresiones inconscientes (como ocurre de 0 a 3 años), sino que comienza a clasificar, comparar y razonar en torno a lo percibido. En este proceso, el juego se configura como una estrategia pedagógica privilegiada, ya que posibilita que el niño reproduzca situaciones sociales, tome decisiones, ejercite su autonomía y canalice emociones de forma creativa.

Como bien ha indicado Montessori (1986), “el juego no es un pasatiempo sin valor, sino la forma más elevada de investigación del niño”. Por ello, diseñó materiales didácticos específicos, ajustados al tamaño y capacidad motriz infantil, y promovió un ambiente preparado en el que cada elemento estimula los sentidos, fomenta la coordinación visomotriz y alimenta la curiosidad natural del niño. Este mobiliario funcional y atractivo no solo facilita la exploración, sino que garantiza seguridad y accesibilidad, permitiendo que el niño, al manipular y experimentar, construya su aprendizaje desde la acción.

Tanto en lo que concierne a la dimensión social como en lo referente al desarrollo ético, el juego se convierte en un instrumento clave. Los niños de cinco años ya demuestran habilidades incipientes para cooperar, negociar reglas, compartir roles e interiorizar normas sociales, elementos esenciales en la formación de valores morales. Por ejemplo, cuando simulan una escena de la vida cotidiana con títeres, al representar un conflicto entre personajes, pueden reconocer comportamientos

adecuados, practicar el respeto mutuo o reflexionar sobre las consecuencias de la deshonestidad. Así, el juego se transforma en una práctica reflexiva que vincula el desarrollo emocional con el juicio moral.

El marco científico parte de la idea de que la educación debe respetar los ritmos y particularidades del niño. Bajo este principio, Montessori establece que los pilares de la pedagogía infantil deben basarse en la libertad, la actividad autónoma y la individualidad. Estas nociones, articuladas a través del juego, promueven la autodisciplina, el orden interno, el respeto por uno mismo y por los demás, así como la iniciativa personal. En el esfuerzo por mejorar y orientar el aprendizaje de los niños de cinco años, estas cualidades se fortalecen mediante dinámicas lúdicas que involucran decisiones morales concretas, como elegir entre compartir o excluir, ayudar o ignorar, decir la verdad o mentira.

Con base y consistencia teórica, se entiende que el juego no es solo una expresión lúdica, sino una vivencia pedagógica que permite integrar aspectos cognitivos, afectivos y sociales en una unidad de sentido. La mirada de Montessori engloba tanto la importancia del ambiente preparado como la del adulto como guía respetuosa. En este contexto, el rol del docente no es imponer conocimiento, sino facilitar experiencias significativas que el niño pueda internalizar con alegría, confianza y sentido de pertenencia.

A modo de ejemplo, una actividad basada en el juego simbólico donde los niños representen una tienda puede permitir el ejercicio de valores como la honestidad (no quedarse con algo ajeno), la responsabilidad (atender correctamente a los “clientes”)

y el respeto (esperar el turno de participación). Esta clase de juegos, al estar cuidadosamente planificados dentro de un ambiente montessoriano, contribuyen al fortalecimiento de la vida moral desde la experiencia concreta.

Como lo ha dejado escrito Montessori (1986), “la educación debe comenzar desde el nacimiento”. Y en el caso de los niños de cinco años, su propuesta sigue teniendo plena vigencia al ofrecer estrategias que combinan libertad con estructura, juego con aprendizaje, y exploración con interiorización de valores esenciales para la vida en sociedad

1.2.5. Definiciones de juego didáctico

El juego didáctico representa una estrategia metodológica de alta relevancia en el ámbito educativo, particularmente en la formación integral de los niños de la primera infancia. El enfoque de esta herramienta combina la dimensión lúdica con intencionalidad pedagógica, permitiendo que el estudiante aprenda mientras se divierte, explora, crea y reflexiona. Esta doble finalidad –entretenimiento y enseñanza– constituye su valor diferencial frente a otras formas de instrucción.

Como ha señalado Tiván y Bermello (2024), el juego didáctico es una mediación clave en el desarrollo de habilidades cognitivas, especialmente en la etapa de 4 a 5 años, donde el pensamiento lógico-matemático, la seriación y la organización del entorno se ven potenciadas cuando los contenidos curriculares son estructurados en forma de juego. En su estudio, al aplicar una propuesta lúdica planificada, los autores observaron mejoras significativas en los niveles de aprendizaje de los niños, lo cual sustenta empíricamente la utilidad de esta herramienta en el nivel inicial.

Desde un enfoque etimológico y cultural, Sanuy (1998) recuerda que la palabra "juego" deriva de la raíz indoeuropea ghem, que significa "saltar de alegría", lo que refuerza la noción de placer y emoción inherente a esta práctica. El juego, en este sentido, no solo es una vía de expresión, sino también un canal de acceso a aprendizajes significativos cuando se articula con fines educativos.

Bajo esta perspectiva, Chacón (2008), de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador, define el juego didáctico como una estrategia transversal aplicable en diversos niveles educativos, caracterizado por su estructura reglada, su capacidad de generar momentos de simbolización abstracta y su orientación hacia objetivos curriculares concretos. Como bien lo ha puntualizado, su propósito es lograr que el jugador se apropie de los contenidos mediante una experiencia que estimula la creatividad, la participación activa y la reflexión.

A partir de estos fundamentos, es posible afirmar que el juego didáctico tiene que ver tanto con la enseñanza como con el desarrollo de competencias socioemocionales. En tanto acción planificada por el docente y vivida con entusiasmo por el niño, se convierte en un recurso potente para promover valores, fomentar habilidades comunicativas, desarrollar la lógica, mejorar la atención y fortalecer el trabajo cooperativo.

La Real Academia Española (RAE) también contribuye al entendimiento de esta noción, al definir "juego" como un ejercicio recreativo sometido a reglas que se realiza por entretenimiento o competencia, y "didáctico" como aquello que tiene como fin enseñar o instruir. Al integrar ambos términos, se concluye que un juego didáctico es

una actividad lúdica, guiada por normas, que además de entretener, busca facilitar la apropiación de saberes o habilidades específicas.

Como ha planteado Palomo (2021), el juego didáctico puede ser comprendido como una herramienta de diversión estructurada cuyo fin último es enseñar. En este sentido, se trata de una mediación pedagógica que estimula la motivación intrínseca, permitiendo que los niños se involucren en su propio proceso de aprendizaje, experimenten, se equivoquen y rectifiquen dentro de un entorno seguro y estimulante.

En el marco del nivel inicial, esta estrategia tiene un valor especial, ya que responde a las características del desarrollo infantil a los cinco años: pensamiento intuitivo, curiosidad constante, necesidad de interacción social y disposición emocional para aprender mediante acciones concretas. Por ejemplo, un juego de roles sobre la vida en comunidad puede ayudar al niño a internalizar valores como el respeto, la honestidad y la responsabilidad de forma vivencial y significativa.

De esta manera, con base y consistencia teórica, se puede afirmar que el juego didáctico no solo transmite contenidos académicos, sino que también moldea actitudes, valores y capacidades esenciales para la vida escolar y social. El docente, al seleccionar o diseñar juegos pedagógicos adecuados, no solo enseña, sino que transforma el aprendizaje en una experiencia memorable, activa y moralmente formativa.

1.2.6. Dimensiones de juego didáctico

Mecánica del juego

La mecánica del juego refiere a la estructura interna de la actividad lúdica, es decir, a la forma en que el juego se organiza y se lleva a cabo. Incluye aspectos como las reglas, el grado de participación, los desafíos y la dinámica. Según Tiván y Bermello (2024), una mecánica bien diseñada potencia el aprendizaje activo, el interés sostenido y la adquisición de valores a través de la experiencia vivencial. En el caso de niños de 5 años, esta dimensión se evidencia en juegos con normas comprensibles, secuencias lógicas y oportunidades de interacción cooperativa.

Materiales y recursos

Los materiales y recursos constituyen los soportes físicos y simbólicos del juego didáctico. Su adecuación al desarrollo psicomotor, afectivo y cognitivo del niño es clave para garantizar el éxito de la experiencia educativa. Como lo ha puntualizado Montessori (1986), los materiales deben ser sensoriales, manipulables y estéticamente atractivos para estimular la mente absorbente del niño. A los 5 años, esta dimensión implica el uso de objetos seguros, coloridos, auditivos, visuales y reciclables que permitan un uso autónomo y motiven el aprendizaje.

Objetivos pedagógicos

Los objetivos pedagógicos orientan el sentido del juego didáctico hacia fines educativos concretos. Esta dimensión se refiere al alineamiento del juego con los propósitos del currículo, incluyendo el desarrollo integral del niño. Como ha establecido Chacón (2008), el juego didáctico no solo entretiene, sino que permite al niño construir conocimiento significativo, adquirir habilidades y vivenciar valores. En niños de 5 años, estos objetivos deben ser claros, vivenciales y relacionados con la

experiencia concreta, favoreciendo la interiorización de aprendizajes y la formación moral.

1.3. Definición y operacionalización de variables

Variable dependiente: valores morales

Definición conceptual:

Como ha señalado Corrales (2006), los valores morales son principios fundamentales que orientan el comportamiento del ser humano, integrando componentes afectivos, cognitivos y volitivos. Su función no solo se limita al plano intelectual, sino que actúan como guías de la conducta diaria. En el caso de los niños de 5 años, los valores se manifiestan en acciones concretas que reflejan respeto, honestidad y responsabilidad, con un impacto directo en su socialización y en la configuración de su identidad personal y colectiva.

Definición operacional:

En esta investigación, los valores morales se evalúan mediante una escala de observación que permite identificar conductas clave en contextos escolares. Las dimensiones consideradas son respeto, honestidad y responsabilidad, y se traducen en indicadores observables como seguir reglas, decir la verdad, compartir, cuidar los materiales y asumir consecuencias. Cada conducta se valora en una escala ordinal del 1 al 3, según la frecuencia con la que el niño la pone en práctica (no lo practica, Lo practica algunas veces, lo practica frecuentemente).

Variable independiente: Juego didáctico

Definición conceptual:

Desde el enfoque de Ortiz (2004), el juego didáctico se concibe como una técnica participativa de enseñanza que busca fomentar en los niños un adecuado nivel de decisión y autodeterminación. En efecto, no solo promueve el aprendizaje de contenidos y el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, sino que además contribuye a la formación de conductas disciplinadas y motivadas. Esta estrategia, al ser lúdica, constituye una forma activa de trabajo docente que ofrece múltiples procedimientos para entrenar a los estudiantes en la toma de decisiones, favoreciendo su implicancia personal en el proceso educativo.

Definición operacional:

En la presente investigación, el juego didáctico se operacionaliza a través de sesiones lúdicas estructuradas, diseñadas específicamente para niños de 5 años. Cada sesión integra reglas claras, recursos visuales y materiales manipulables, con objetivos pedagógicos orientados a reforzar valores morales. Las actividades propuestas (como el semáforo mágico, la búsqueda del tesoro o el círculo de la amistad) permiten observar la interacción del niño, su participación activa, y su respuesta ante situaciones que involucren decisiones con contenido ético.

Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Ítems
Valores morales	Los valores morales de respeto, honestidad y responsabilidad en niños(as) de 5 años se refieren a principios éticos y normas de conducta que guían su comportamiento y actitudes hacia sí mismos y hacia los demás. El respeto implica la consideración y valoración hacia los derechos, opiniones y pertenencias de los demás, así como el cumplimiento de las normas establecidas. La honestidad se relaciona con la sinceridad, veracidad y coherencia entre lo que se piensa, se dice y se hace, evitando el engaño o la mentira. La responsabilidad involucra asumir las consecuencias de las propias acciones y decisiones, cumplir con obligaciones y	Los valores morales de respeto, honestidad y responsabilidad en niños(as) de 5 años se operacionalizan a través de conductas observables como escuchar atentamente cuando otros hablan, seguir las instrucciones y reglas establecidas, tratar amablemente a compañeros y adultos, cuidar materiales y pertenencias ajenas, valorar la diversidad, utilizar un lenguaje y tono de voz apropiados, decir la verdad sobre lo que hizo o le ocurrió, no tomar cosas que no le pertenecen, reconocer cuando se ha equivocado, participar honestamente en las actividades, evitar	Respeto	Escucha en silencio cuando la maestra o un compañero habla.	1. ¿El niño(a) permanece en silencio cuando la maestra o un compañero(a) está hablando?
				Utiliza un tono de voz suave y agradable al hablar.	2. ¿El niño(a) habla con un tono de voz suave y agradable?
				Comparte los materiales de la clase con sus compañeros.	3. ¿El niño(a) comparte los materiales de la clase con sus compañeros(as)?
				Cuida los materiales y el mobiliario del aula.	4. ¿El niño(a) cuida los materiales y el mobiliario del aula?
				Sigue las instrucciones y reglas dadas por la maestra.	5. ¿El niño(a) sigue las instrucciones y reglas dadas por la maestra?
				Trata con amabilidad a sus compañeros y a la maestra.	6. ¿El niño(a) trata con amabilidad a sus compañeros(as) y a la maestra?
			Honestidad	Es veraz al relatar lo que hizo o le ocurrió en la clase.	7. ¿El niño(a) dice la verdad sobre lo que hizo o le ocurrió en la clase?
				Evita tomar materiales que no le pertenecen.	8. ¿El niño(a) evita tomar materiales que no le pertenecen?
				Reconoce cuando se ha equivocado en algo.	9. ¿El niño(a) reconoce cuando se ha equivocado en algo?
				Participa honestamente en las actividades de la clase.	10. ¿El niño(a) participa honestamente en las actividades de la clase?
				Es sincero al compartir sus experiencias o sentimientos.	11. ¿El niño(a) es sincero(a) al compartir sus experiencias o sentimientos?
				Evita mentir para obtener algo que desea.	12. ¿El niño(a) evita mentir para obtener algo que desea?
			Responsabilidad	Guarda sus pertenencias después de la actividad.	13. ¿El niño(a) guarda sus pertenencias después de la actividad?
				Ayuda a ordenar y limpiar el aula después de la actividad.	14. ¿El niño(a) ayuda a ordenar y limpiar el aula después de la actividad?
				Cumple con las responsabilidades o roles que se le asignan.	15. ¿El niño(a) cumple con las responsabilidades o roles que se le asignan?
				Cuida sus propias pertenencias.	16. ¿El niño(a) cuida sus propias pertenencias?

	compromisos, y responder por los resultados de las conductas.	mentir para obtener algo que desea, guardar sus pertenencias después de la actividad, ayudar a ordenar y limpiar el aula, cumplir con los roles y tareas asignadas, cuidar sus propias pertenencias, aceptar las consecuencias de sus acciones y llegar a tiempo para iniciar la sesión.		Acepta las consecuencias de sus acciones en la clase. Llega a tiempo para iniciar la sesión.	17. ¿El niño(a) acepta las consecuencias de sus acciones en la clase? 18. ¿El niño(a) llega a tiempo para iniciar la sesión?
Juegos didácticos	El juego didáctico es una estrategia de enseñanza-aprendizaje que utiliza el juego como medio para transmitir conocimientos, habilidades y valores de manera lúdica y atractiva para los estudiantes, promoviendo su participación activa y el desarrollo de diversas capacidades.	El juego didáctico se operacionaliza a través de un conjunto de actividades lúdicas, diseñadas y estructuradas con objetivos pedagógicos específicos, que involucran reglas, materiales y recursos adecuados para la edad y nivel de los estudiantes, y que fomentan el aprendizaje significativo y la adquisición de valores morales de manera divertida y motivadora.	Mecánica del Juego	- Reglas del juego claras y apropiadas para la edad.	El semáforo mágico
				- Dinámica del juego atractiva y motivadora.	La búsqueda del tesoro
				- Interacción y participación activa de los niños.	El baile de las sillas
				- Existencia de retos y desafíos acordes al nivel.	El laberinto mágico
			Materiales y Recursos	- Materiales seguros y adecuados para niños de 5 años.	La granja de animales
				- Recursos visuales y auditivos atractivos.	Cuentos animados
				- Facilidad de uso y manejo de los materiales.	Construcciones divertidas
				- Materiales reciclables y respetuosos con el medio ambiente.	Creaciones con reciclaje
			Objetivos Pedagógicos	- Objetivos claros y alineados con el currículo.	Explorando los números
				- Fomento del aprendizaje significativo y vivencial.	La tienda de juguetes
				- Desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y motoras.	Rompecabezas gigantes
				- Promoción de valores y actitudes positivas.	El círculo de la amistad

CAPITULO II DISEÑO METODOLÓGICO.

2.1. Diseño de contrastación de hipótesis/procedimiento a seguir en la investigación

2.1.1. Tipo de investigación.

En el campo de las ciencias aplicadas a la educación inicial, el presente estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, en tanto que se orientó a recolectar datos numéricos mediante instrumentos estructurados y a realizar análisis estadísticos con el propósito de evaluar el efecto de una intervención pedagógica específica: el uso del juego didáctico para potenciar la práctica de valores morales (respeto, honestidad y responsabilidad) en niños de 5 años.

De acuerdo con Sánchez y Ángeles (2023), el enfoque cuantitativo permite objetivar los fenómenos educativos a través de una recolección sistemática de datos, con el fin de contrastar hipótesis y medir con precisión el impacto de una acción. En esa línea, esta investigación utilizó una lista de cotejo validada que permitió cuantificar el comportamiento moral de los niños antes y después de la implementación del programa de juegos didácticos. Los datos obtenidos fueron sometidos a un análisis estadístico para determinar si existieron mejoras significativas en cada dimensión del constructo.

El tipo de investigación fue aplicado, ya que se diseñó con el objetivo explícito de dar respuesta a una problemática concreta identificada en el contexto educativo infantil: la escasa manifestación de valores morales en la convivencia cotidiana de los

niños, lo cual obstaculiza la formación de relaciones empáticas, solidarias y respetuosas en el aula.

A diferencia de estudios puramente descriptivos, esta investigación intervino de manera activa mediante la aplicación de sesiones lúdico-pedagógicas, diseñadas en función del desarrollo cognitivo, emocional y moral de los niños de 5 años, respetando sus ritmos de aprendizaje y promoviendo situaciones significativas para la interiorización de normas y principios éticos.

Asimismo, se consideró que los hallazgos obtenidos sean útiles para la práctica docente inmediata, ya que el programa diseñado puede ser replicado y adaptado a otros contextos escolares de educación inicial. Por tanto, se generaron recomendaciones pedagógicas concretas que orientan a los docentes en el uso del juego como recurso educativo para el desarrollo moral, integrando valores fundamentales en la rutina diaria del aula.

2.1.2. Diseño de la investigación.

La presente investigación se desarrolló bajo un diseño preexperimental con pretest y posttest en un solo grupo, el cual fue seleccionado por su adecuación a contextos escolares reales, en los que no es viable modificar la composición de los grupos ni establecer condiciones de control estrictas. Tal como señalan Rebollo y Ábalos (2022), este diseño resulta idóneo para valorar el impacto de una intervención pedagógica cuando se trabaja con grupos intactos y bajo condiciones naturales de aula, como es el caso de la educación inicial.

Este diseño permitió observar la evolución en la práctica de valores morales (respeto, honestidad y responsabilidad) en un solo grupo de niños de 5 años antes y después de la aplicación de un programa de juegos didácticos, lo cual facilitó establecer la existencia de diferencias significativas atribuibles a la intervención.

Fundamentación del diseño:

Grupos intactos: Se trabajó con un solo grupo no equivalente ni aleatorizado, compuesto por 27 niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 092 del centro poblado Pueblo Libre – Moyobamba. Esta selección responde a criterios de accesibilidad y pertinencia educativa, sin alteración de la dinámica del aula.

Pretest (X_1): Antes de implementar el programa, se aplicó una lista de cotejo observacional que midió el nivel de práctica de los tres valores morales en situaciones de aula. Este diagnóstico inicial sirvió como línea base para identificar fortalezas y necesidades formativas del grupo.

Intervención (Y): A partir de los resultados del diagnóstico, se desarrolló un programa de juegos didácticos estructurado en sesiones lúdico-pedagógicas orientadas a fomentar valores morales de forma activa y vivencial. Las actividades fueron diseñadas respetando el desarrollo emocional, social y cognitivo de los niños, integrando dinámicas colaborativas, narrativas y de simbolización.

Postest (X_2): Culminada la intervención, se repitió la aplicación del instrumento de observación con la misma estructura, permitiendo contrastar los resultados obtenidos antes y después del programa, bajo condiciones homogéneas de aplicación.

Comparación de resultados: Los datos obtenidos en ambas mediciones fueron sometidos a análisis estadístico mediante la prueba t de Student para muestras relacionadas, con el propósito de determinar si las diferencias en los niveles de práctica de los valores morales eran estadísticamente significativas. Esta comparación permitió valorar objetivamente la efectividad del programa de juegos didácticos.

El esquema del diseño es el siguiente:

M.....X₁.....Y 2

Donde:

M = muestra de estudio (niños de 5 años)

X₁ = observación inicial (pretest) de los valores respeto, honestidad y responsabilidad

Y = aplicación del programa juego didáctico

X₂ = observación final (postest) de los valores después de la intervención

Este diseño permitió desarrollar una investigación válida en el entorno natural del aula infantil, sin perturbar su dinámica cotidiana, lo cual resulta esencial para captar cambios genuinos en la conducta moral de los niños. En efecto, el uso de este modelo responde a la necesidad de evaluar intervenciones educativas de manera rigurosa pero contextualizada, contribuyendo con evidencia práctica a la mejora de las estrategias pedagógicas en la educación inicial.

2.2. Población, muestra.

2.2.1. Población

La población estuvo constituida por todos los niños (as) de 5 años de la Institución educativa inicial N° 092 del centro poblado Pueblo Libre – Moyobamba (N= 27 educandos)

Grado	Sección	N° de estudiantes
5 años	Abejitas	27

2.2.2. Muestra.

Se consideraron a todos los niños y niñas de 5 años de la sección Abejitas. En el siguiente cuadro se presenta la distribución de la muestra:

Muestra	5° años	Niños	Niñas	Total
Grupo de estudio	Sección Abejitas	18	9	27

2.3. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales

Con el fin de garantizar una recolección de datos objetiva, sistemática y pertinente al grupo etario en estudio, se adoptó la técnica de observación estructurada, la cual se considera una estrategia metodológica eficaz en contextos educativos iniciales, especialmente cuando se busca evaluar conductas morales en interacción espontánea

y cotidiana. Tal como señalan Rebollo y Ábalos (2022), la observación directa permite registrar conductas en tiempo real, sin necesidad de intervención verbal, lo que resulta especialmente útil con niños de 5 años, quienes se expresan más naturalmente mediante el juego y la acción que a través de medios declarativos.

La técnica empleada se basó en la observación sistemática del comportamiento infantil durante sesiones de 40 minutos, centrando la atención en tres valores morales clave: respeto, honestidad y responsabilidad. Estas conductas se observaron en diversos momentos del programa, especialmente durante la ejecución de juegos didácticos diseñados para fomentar el desarrollo socioemocional y ético.

Instrumento utilizado: Lista de cotejo

El instrumento que respaldó la observación fue una lista de cotejo estructurada, construida a partir de los indicadores definidos en la matriz de operacionalización de variables. Este instrumento permitió registrar con precisión la frecuencia y consistencia de los comportamientos valorativos manifestados por los niños de 5 años durante las sesiones del programa de juegos didácticos.

La lista de cotejo incluyó un total de 18 ítems observables, distribuidos equitativamente entre los tres valores morales trabajados: respeto, honestidad y responsabilidad. Cada ítem fue formulado en forma de conducta específica que podía ser verificada en el aula, como, por ejemplo: “Espera su turno para participar en el juego” (respeto) o “Asume la consecuencia de sus actos” (responsabilidad).

Para cada uno de los ítems, se aplicó una escala ordinal de tres niveles, con los siguientes criterios:

1: No lo practica

2: Lo practica algunas veces

3: Lo practica frecuentemente

Aplicación del instrumento

El proceso de evaluación fue aplicado en dos fases:

Pretest (observación inicial): permitió establecer una línea base del comportamiento moral de los niños antes de implementar el programa de juegos didácticos.

Postest (observación final): se aplicó al concluir el programa, con el propósito de identificar mejoras o cambios significativos en la práctica de los valores.

Ambas observaciones fueron realizadas por el equipo docente-investigador de manera directa y continua, durante el desarrollo habitual de las sesiones. Se aseguró que el proceso fuera natural, sin perturbar la dinámica lúdica, para preservar la validez ecológica de los datos.

Materiales y recursos empleados

Para implementar eficazmente las sesiones del programa y facilitar un entorno estimulante y adaptado a la edad de los niños, se utilizaron los siguientes equipos y materiales pedagógicos:

Juegos de mesa adaptados a valores (por ejemplo: “ruleta de la verdad”, “tablero del respeto”, “camino de la responsabilidad”).

Cartillas ilustradas con situaciones morales.

Narración de casos.

Aros, conos, tapetes, tarjetas y pizarras para dinámica grupal.

Cada recurso fue seleccionado considerando criterios psicopedagógicos adecuados a la edad de los niños de 5 años, con el objetivo de propiciar experiencias de aprendizaje significativas que integraran juego y formación en valores.

2.4. Métodos y procedimientos para la recolección de datos.

En la presente investigación, titulada “Juego didáctico y valores morales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 092, Moyobamba”, se adoptó un enfoque cuantitativo, orientado a recolectar datos estructurados, comparables y verificables, que permitieran evaluar con rigor el efecto de un programa de juegos didácticos sobre la práctica de los valores morales de respeto, honestidad y responsabilidad.

Como punto de partida, se llevó a cabo una revisión teórica exhaustiva con el objetivo de delimitar conceptualmente las variables involucradas, sus dimensiones e indicadores, y de fundamentar la elaboración de la matriz de operacionalización. Esta revisión bibliográfica sirvió además para sustentar el diseño metodológico y formular

las hipótesis de investigación con base en estudios previos sobre formación ética en la infancia y estrategias lúdico-pedagógicas.

Sobre esta base, se diseñó el instrumento de medición principal: una lista de cotejo estructurada, validada por juicio de expertos en educación inicial y psicopedagogía. Dicha validación incluyó una prueba piloto para verificar la claridad semántica, la pertinencia de los ítems y la consistencia de la escala de evaluación. La lista de cotejo fue aplicada en dos momentos clave: antes (preobservación) y después (postobservación) de la intervención.

En el plano ético y logístico, se solicitó autorización a la Dirección de la Institución Educativa Inicial N.º 092, así como el consentimiento informado de los padres de familia. Se respetaron los principios de confidencialidad, voluntariedad y bienestar del menor durante todo el proceso investigativo.

La preobservación inicial permitió establecer una línea base de cómo los niños practicaban los valores morales en situaciones cotidianas del aula. Posteriormente, se implementó el programa de juegos didácticos, que consistió en una serie de sesiones lúdicas organizadas por valores, integrando actividades cooperativas, dramatizaciones, retos grupales y juegos simbólicos.

Finalizada la intervención, se aplicó nuevamente la lista de cotejo (postobservación), bajo las mismas condiciones de la medición inicial. Este procedimiento permitió comparar objetivamente el desempeño antes y después del programa, observando posibles mejoras en la práctica de los valores morales.

Todo el proceso de recolección de datos fue ejecutado respetando el ritmo natural de los niños, en un ambiente de aprendizaje flexible y afectivo, asegurando la autenticidad de las conductas observadas y la validez ecológica del estudio.

2.5. Análisis estadístico de los datos

El análisis de los datos recogidos se estructuró en dos niveles: descriptivo e inferencial, en concordancia con la naturaleza del enfoque cuantitativo y del diseño preexperimental utilizado.

En primer lugar, se desarrolló un análisis estadístico descriptivo, mediante el cual se organizaron y sistematizaron las frecuencias absolutas y relativas de los resultados del pre y post observación, en función de los niveles de logro definidos: no lo practica, Lo practica algunas veces, lo practica frecuentemente. Los datos fueron representados visualmente en tablas y gráficos de barras, lo que permitió identificar tendencias, patrones de mejora o rezago, así como el comportamiento grupal de los niños frente a los valores trabajados.

En segundo término, se optó por la prueba de t de Student para muestras relacionadas, instrumento estadístico apropiado para comparar mediciones realizadas antes y después de una intervención aplicada al mismo grupo. Esta prueba comparó los puntajes obtenidos por los estudiantes en la lista de cotejo antes y después del programa, valorando la existencia de diferencias significativas en la práctica de los valores morales. El análisis incluyó la interpretación de los niveles de significancia (p-valor), considerando un margen de error del 5% ($p < 0.05$).

CAPITULO III RESULTADOS

3.1. Análisis de los resultados por objetivos

3.1.1. Análisis del objetivo general

Determinar el efecto de la aplicación del programa de juego didáctico en el desarrollo de los valores morales respeto, honestidad y responsabilidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 092 del centro poblado Pueblo Libre – Moyobamba, a partir de la comparación de los resultados del pretest y postest.

Tabla 1 Mejora de práctica de los valores morales con la aplicación del programa juego didáctico en niños de 5 años

Valores morales respeto, honestidad y responsabilidad	Programa juego didáctico			
	Pre-test		Pos-test	
	Nº	%	Nº	%
No lo practica	4	14,8	0	00
Lo practica algunas veces	17	61,7	14	52,9
Lo practica frecuentemente	6	23,5	13	46,9
Total	27	100	27	100

Fuente: cuadro elaborado por Loydith Mundaca Cabrejos y Eva Ana Leonardo Rubio (2025)

Los resultados evidencian una mejora significativa en la práctica de los valores morales de respeto, honestidad y responsabilidad en los niños de 5 años después de la aplicación del programa de juegos didácticos. Antes de la intervención, el 61,7 % de los niños practicaba los valores solo algunas veces y el 14,8 % no los practicaba,

mientras que únicamente el 23,5 % los practicaba frecuentemente. Sin embargo, en el pos-test se observa la desaparición casi total del nivel “No lo practica”, reduciéndose a 0 %, así como un incremento considerable del nivel “Lo practica frecuentemente”, que alcanzó el 46,9 %. Del mismo modo, el porcentaje de niños que practica los valores algunas veces disminuyó a 51,9 %, lo que demuestra que el programa contribuyó favorablemente al fortalecimiento progresivo de las conductas morales en los estudiantes, promoviendo actitudes más constantes de respeto, honestidad y responsabilidad en su convivencia cotidiana.

3.1.2. Análisis del primer objetivo específico

Determinar el nivel de desarrollo de los valores morales respeto, honestidad y responsabilidad en los niños de 5 años antes de la aplicación del programa de juego didáctico, mediante un pretest en la Institución Educativa Inicial N° 092 del centro poblado Pueblo Libre, Moyobamba.

Tabla 2 Nivel de práctica del valor respeto en los niños de 5 años

Respeto	Programa juego didáctico	
	Nº	%
No lo practica	5	18,5
Lo practica algunas veces	17	63,0
Lo practica frecuentemente	5	18,5
Total	27	100

Fuente: Resultados obtenidos de la aplicación de la lista de cotejo sobre los valores morales en niños(as) de 5 años.

Los resultados del pretest evidencian que, antes de la aplicación del programa de juego didáctico, el valor respeto presentaba un nivel de desarrollo limitado en la

mayoría de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 092 del centro poblado Pueblo Libre, Moyobamba. Se observa que el 63,0 % de los estudiantes practicaba este valor solo algunas veces, lo que refleja conductas aún inestables en relación con la convivencia, el trato adecuado hacia los demás y el cumplimiento de normas básicas de interacción. Asimismo, el 18,5 % no practicaba el respeto, manifestando dificultades para mantener actitudes de consideración y aceptación frente a sus compañeros y docentes. En contraste, únicamente el 18,5 % practicaba frecuentemente este valor, evidenciando que eran pocos los niños que mantenían comportamientos constantes asociados al respeto. Estos resultados permiten identificar la necesidad de fortalecer estrategias pedagógicas orientadas al desarrollo moral infantil, especialmente mediante actividades lúdicas que favorezcan la formación de hábitos de convivencia positiva desde edades tempranas.

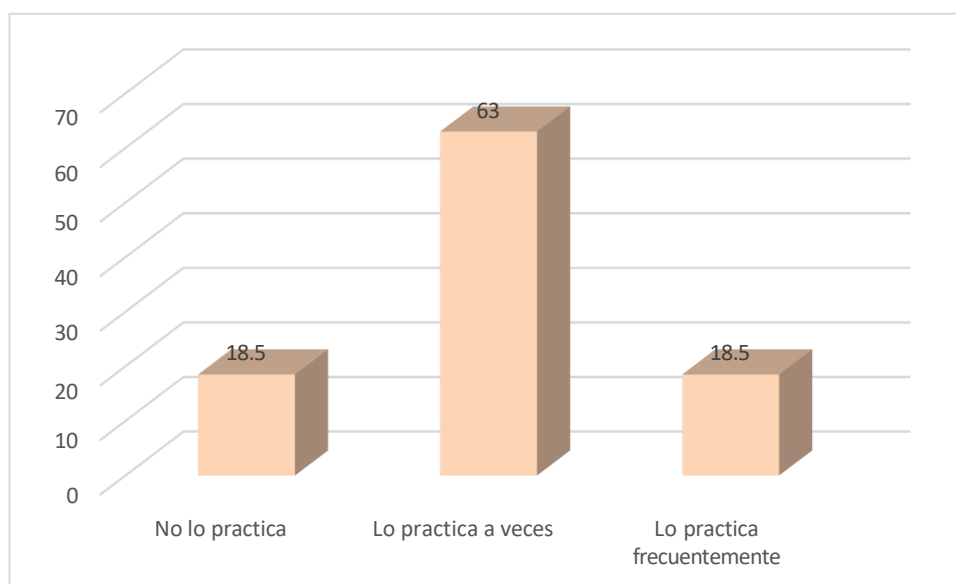


Gráfico 1 datos porcentuales del Nivel de práctica del valor respeto en los niños de 5 años

Tabla 3 Nivel de práctica del valor honestidad en los niños de 5 años

Honestidad	Programa juego didáctico	
	Nº	%
No lo practica	4	14,8
Lo practica algunas veces	16	59,3
Lo practica frecuentemente	7	25,9
Total	27	100

Fuente: Resultados obtenidos de la aplicación de la lista de cotejo sobre los valores morales en niños(as) de 5 años.

Los resultados obtenidos en el pretest muestran que, antes de la aplicación del programa de juego didáctico, el valor honestidad presentaba un desarrollo moderado en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 092 del centro poblado Pueblo Libre, Moyobamba. Se aprecia que el 59,3 % de los estudiantes practicaba este valor solo algunas veces, lo que evidencia comportamientos aún variables relacionados con la sinceridad, el reconocimiento de acciones propias y el respeto por la verdad en las actividades cotidianas. Del mismo modo, el 14,8 % no practicaba la honestidad, reflejando dificultades para actuar con transparencia y responsabilidad en determinadas situaciones. Por otro lado, el 25,9 % practicaba frecuentemente este valor, demostrando conductas más constantes vinculadas con la verdad y la confianza en la convivencia escolar. En conjunto, los resultados permiten reconocer la necesidad de implementar estrategias didácticas que promuevan el fortalecimiento de la honestidad desde edades tempranas, favoreciendo el desarrollo integral y moral de los niños mediante experiencias lúdicas y participativas.

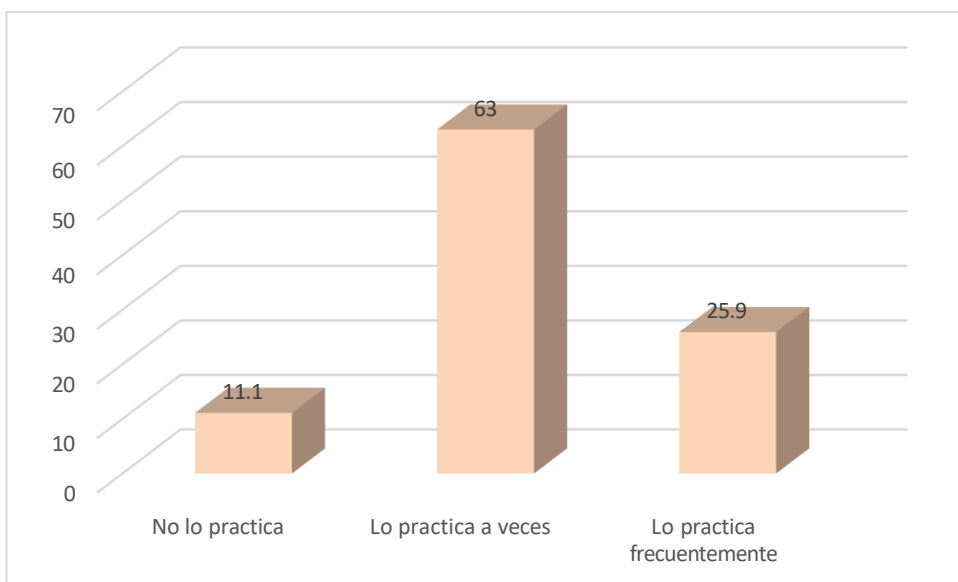


Gráfico 2 datos porcentuales del nivel de práctica del valor honestidad en los niños de 5 años

Tabla 4 Nivel de práctica del valor responsabilidad en los niños de 5 años

Responsabilidad	Programa juego didáctico	
	Nº	%
No lo practica	3	11,1
Lo practica algunas veces	17	63,0
Lo practica frecuentemente	7	25,9
Total	27	100

Fuente: Resultados obtenidos de la aplicación de la lista de cotejo sobre los valores morales en niños(as) de 5 años

Los resultados del pretest evidencian que, antes de la aplicación del programa de juego didáctico, el valor responsabilidad presentaba un nivel de práctica aún en proceso de consolidación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º

092 del centro poblado Pueblo Libre, Moyobamba. Se observa que el 63,0 % de los estudiantes practicaba este valor solo algunas veces, lo que indica que las conductas relacionadas con el cumplimiento de tareas, el cuidado de materiales y el respeto de compromisos aún no se manifestaban de manera constante. Asimismo, el 11,1 % no practicaba la responsabilidad, evidenciando dificultades para asumir acciones y responder adecuadamente a las normas establecidas en el entorno escolar. En contraste, el 25,9 % practicaba frecuentemente este valor, demostrando actitudes más estables de compromiso y participación en las actividades educativas. En conjunto, estos resultados reflejan la necesidad de fortalecer el desarrollo de la responsabilidad en los niños mediante estrategias pedagógicas dinámicas y lúdicas que contribuyan a formar hábitos positivos y comportamientos adecuados desde la primera infancia.

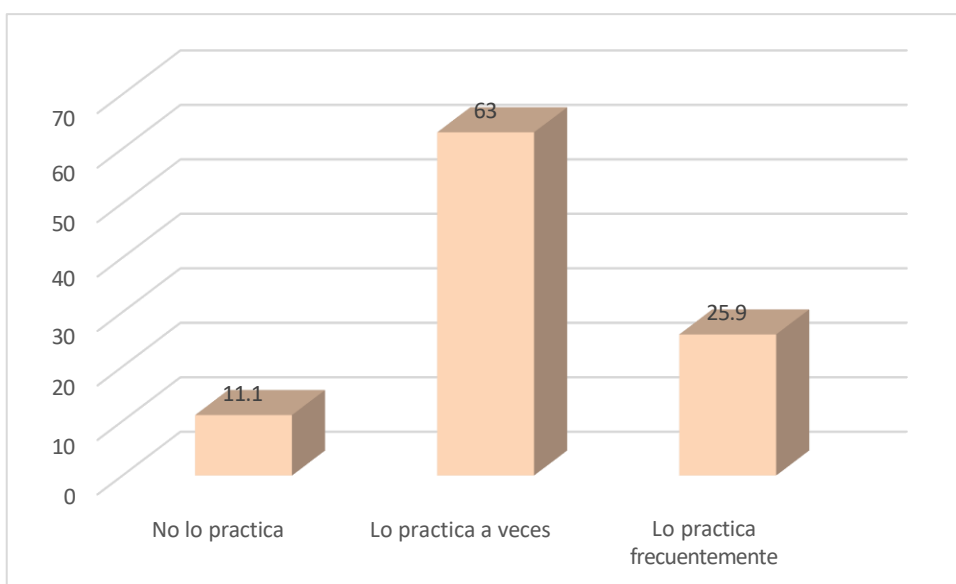
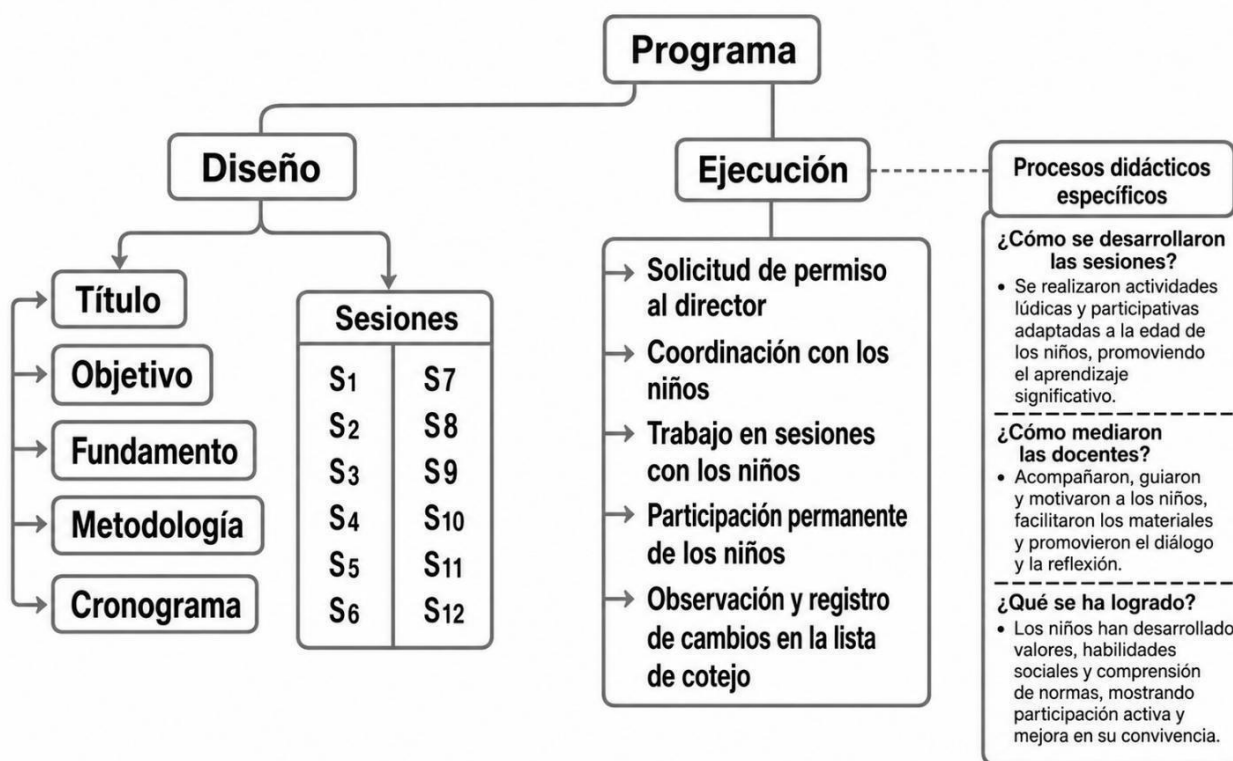


Gráfico 3 datos porcentuales del nivel de práctica del valor responsabilidad en los niños de 5 años.

3.1.3. Análisis del segundo objetivo específico

Diseñar y aplicar el programa de juego didáctico orientado al desarrollo de los valores morales respeto, honestidad y responsabilidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 092 del centro poblado Pueblo Libre – Moyobamba.



La estructura del programa evidencia una organización sistemática entre el diseño y la ejecución de las sesiones, permitiendo articular objetivos, metodología y cronograma con actividades didácticas concretas. Asimismo, se observa que las docentes cumplieron un rol mediador mediante estrategias lúdicas y participativas, favoreciendo la interacción, la motivación y el aprendizaje significativo en los niños,

logrando el fortalecimiento de valores, habilidades sociales y actitudes de convivencia positiva.

3.1.4. Análisis del tercer objetivo específico

Comparar los niveles de práctica de los valores morales respeto, honestidad y responsabilidad en los niños de 5 años antes y después de la aplicación del programa juego didáctico, a fin de determinar su efectividad.

Tabla 5 Comparación de los niveles de práctica de los valores

Niveles	Respeto				Honestidad				Responsabilidad			
	Pre-test		Pos-test		Pre-test		Pos-test		Pre-test		Pos-test	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
No lo practica	5	18,5	1	3,7	4	14,8	0	0,0	3	11,1	0	0,0
Lo practica algunas veces	17	63,0	14	51,9	16	59,3	14	51,9	17	63,0	14	51,9
Lo practica frecuentemente	5	18,5	12	44,7	7	25,9	13	48,1	7	25,9	13	48,1
Total	27	100	27	100	27	100	27	100	27	100	27	100

Fuente: Resultados obtenidos de la aplicación de la lista de cotejo sobre los valores morales en niños(as) de 5 años antes y después de haber aplicado el programa de juego didáctico.

Los resultados comparativos entre el pretest y el pos-test evidencian una mejora significativa en la práctica de los valores morales de respeto, honestidad y responsabilidad en los niños de 5 años después de la aplicación del programa de juego didáctico. En el valor respeto, el nivel “No lo practica” disminuyó de 18,5 % a 3,7 %, mientras que “Lo practica frecuentemente” aumentó de 18,5 % a 44,7 %. De igual manera, en honestidad desapareció totalmente el nivel “No lo practica”, pasando de 14,8 % a 0,0 %, y el nivel “Lo practica frecuentemente” se incrementó de 25,9 % a 48,1 %. Similar comportamiento se observó en responsabilidad, donde el nivel “No lo practica” se redujo de 11,1 % a 0,0 % y “Lo practica frecuentemente” aumentó de 25,9

% a 48,1 %. Estos resultados demuestran que el programa de juego didáctico contribuyó favorablemente al fortalecimiento progresivo de los valores morales en los niños, promoviendo conductas más constantes de respeto, honestidad y responsabilidad en el contexto escolar.

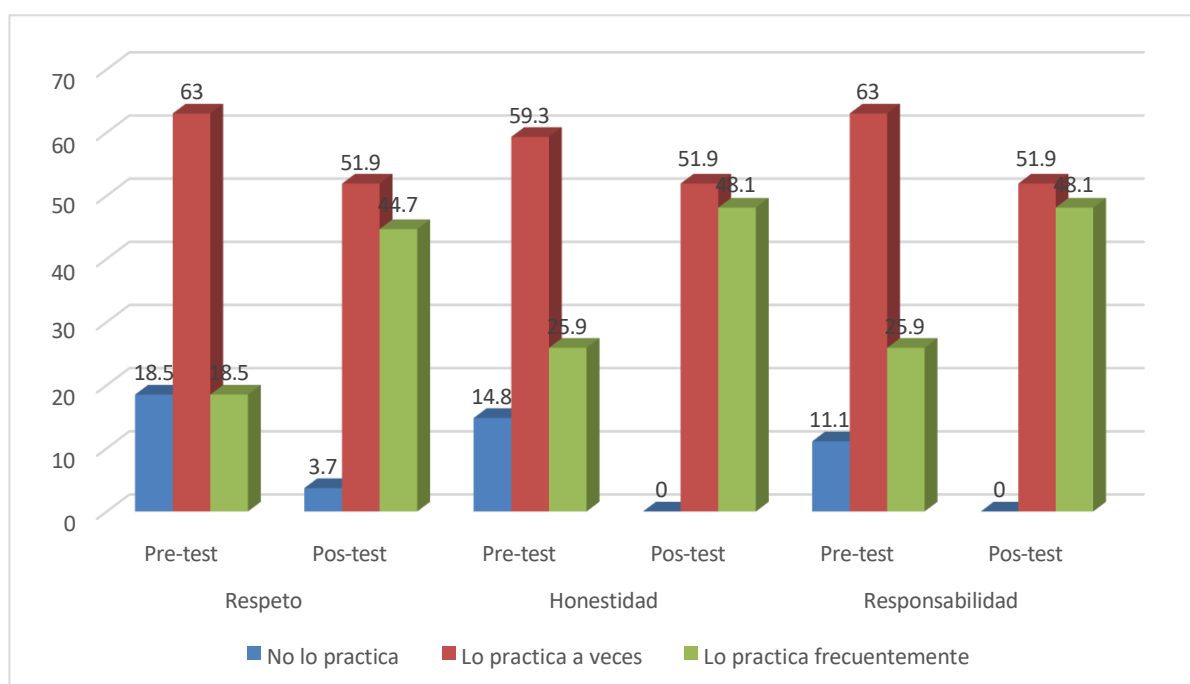


Gráfico 4 datos porcentuales de los niveles de práctica de los valores

3.2. Análisis de los resultados por hipótesis

H0: La aplicación del programa de juego didáctico no produce diferencias significativas entre los resultados del pretest y posttest en los valores morales de respeto, honestidad y responsabilidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 092 del centro poblado Pueblo Libre – Moyobamba.

H1: La aplicación del programa de juego didáctico produce diferencias significativas entre los resultados del pretest y posttest en los valores morales de respeto, honestidad

y responsabilidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 092 del centro poblado Pueblo Libre – Moyobamba.

Tabla 6 Resultados de la prueba *t* de Student para muestras relacionadas

Parámetro	Valor
Valor crítico (valor ubicado en la tabla de Student)	2,0555
t (estadístico de prueba calculado)	7,2111
Sig. (bilateral p-valor)	0,0000
Grados de libertad (gl)	26
Tamaño de la muestra (n)	27

Fuente: Cálculo realizado en función de los puntajes pre y postest corregidos de los valores morales evaluados.

El análisis inferencial, realizado mediante la prueba *t* de Student para muestras relacionadas, permitió contrastar los puntajes obtenidos en el pretest y postest de los valores morales respeto, honestidad y responsabilidad. El valor del estadístico *t* calculado ($t = 7,2111$) resultó ampliamente superior al valor crítico (2,0555), considerando 26 grados de libertad y un nivel de significancia del 5 %. Asimismo, el *p*-valor bilateral obtenido fue menor a 0,05 ($p = 0,000$), lo que evidencia la existencia de diferencias estadísticamente significativas entre ambas mediciones. En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1), concluyéndose que la aplicación del programa de juego didáctico generó diferencias significativas en el desarrollo de los valores morales de respeto, honestidad y responsabilidad en los niños de 5 años evaluados.

Este resultado inferencial es coherente con los análisis descriptivos realizados previamente, en los cuales se evidenció una disminución progresiva del nivel Inicio y un incremento sostenido de los niveles Logro esperado y Logro destacado en los tres valores analizados. Tales cambios sugieren una mejora significativa en la práctica de los valores morales tras la aplicación del programa. Si bien el diseño preexperimental no permite establecer relaciones causales absolutas, los resultados estadísticos obtenidos permiten afirmar que la intervención pedagógica basada en el juego didáctico tuvo un efecto significativo y pedagógicamente relevante en el desarrollo moral de los niños, dentro del contexto y las condiciones del estudio.

Desde el enfoque de la educación inicial, estos hallazgos refuerzan la pertinencia del juego como estrategia didáctica para promover aprendizajes éticos y socioemocionales, evidenciando que la planificación intencional, la aplicación sistemática y la evaluación mediante pretest y posttest constituyen un proceso metodológicamente válido para valorar la efectividad de programas educativos en esta etapa del desarrollo.

CAPITULO IV DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1. Discusión del objetivo general

La comparación de los resultados del pretest y posttest evidenció diferencias favorables en el desarrollo global de los valores morales respeto, honestidad y responsabilidad, observándose una disminución progresiva del nivel “No lo practica” y un incremento significativo del nivel “Lo practica frecuentemente”. Antes de la intervención, una proporción considerable de niños practicaba los valores solo algunas veces; sin embargo, después de la aplicación del programa de juego didáctico se fortalecieron conductas morales más constantes y observables en el aula, relacionadas con el respeto de normas, la honestidad y la responsabilidad en las actividades escolares.

Este comportamiento es consistente con Piaget (1975), quien sostiene que el desarrollo moral infantil se construye mediante la interacción social y las experiencias concretas, permitiendo que el niño comprenda normas y valores a partir de situaciones significativas. En el programa aplicado, las actividades lúdicas favorecieron espacios de participación, acuerdos y convivencia, promoviendo que los valores se expresen como conductas reales dentro del entorno escolar. Asimismo, desde el enfoque sociocultural de Vygotsky (1978), la interiorización de valores se fortalece mediante la mediación docente y la interacción entre pares, aspectos que estuvieron presentes durante las sesiones desarrolladas.

Los antecedentes revisados también guardan relación con estos hallazgos. Ureña et al. (2022) reportan mejoras en la convivencia y en la práctica de valores mediante

juegos cooperativos, mientras Barboza (2024) destaca que las experiencias lúdicas favorecen la empatía, la autorregulación y el reconocimiento del otro. En esta investigación, el programa permitió que los niños participaran activamente en situaciones simbólicas y colaborativas, fortaleciendo progresivamente la práctica de los valores morales.

No obstante, aunque se evidenció una mejora significativa, todavía un grupo de niños continuó practicando los valores solo algunas veces, lo que demuestra que el desarrollo moral infantil requiere continuidad pedagógica, acompañamiento familiar y experiencias permanentes de interacción social para consolidarse de manera estable en la educación inicial.

4.2. Discusión del primer objetivo específico

El diagnóstico realizado antes de la aplicación del programa evidenció que la mayor proporción de niños practicaba los valores morales respeto, honestidad y responsabilidad solo algunas veces, mientras que un grupo menor no los practicaba de manera constante. Estos resultados reflejan que las conductas relacionadas con el respeto hacia los demás, la sinceridad y el cumplimiento de responsabilidades aún se encontraban en proceso de fortalecimiento, situación que resulta frecuente en la etapa preescolar debido a que los niños todavía dependen de la orientación y mediación del adulto para regular sus comportamientos.

Desde la perspectiva de Jean Piaget, este comportamiento corresponde a una etapa en la que el niño construye progresivamente su comprensión moral a partir de la interacción social y del reconocimiento de normas externas. Del mismo modo, Lev

Vygotsky sostiene que el aprendizaje y el desarrollo moral se fortalecen mediante la mediación social y las experiencias compartidas, permitiendo que el niño interiorice conductas positivas a través de la convivencia y la guía pedagógica.

En términos educativos, los resultados del pretest justifican la necesidad de implementar estrategias lúdicas y participativas orientadas al fortalecimiento de valores morales en educación inicial. Los antecedentes revisados coinciden en señalar que los juegos didácticos, dramatizaciones y actividades cooperativas favorecen el desarrollo de habilidades sociales, la empatía y la práctica de valores, debido a que permiten a los niños interactuar, asumir roles y enfrentar situaciones de convivencia de manera significativa.

En consecuencia, el diagnóstico inicial permitió identificar que los niños presentaban una práctica aún limitada e inconstante de los valores morales, legitimando la aplicación del programa de juego didáctico como una estrategia pertinente para promover conductas más frecuentes de respeto, honestidad y responsabilidad dentro del contexto escolar.

4.3. Discusión del segundo objetivo específico

El desarrollo del segundo objetivo específico permitió evidenciar que el programa de juego didáctico fue diseñado y aplicado de manera sistemática, considerando las características cognitivas, sociales y emocionales de los niños de 5 años. La planificación de las sesiones incorporó actividades lúdicas orientadas al fortalecimiento de los valores morales respeto, honestidad y responsabilidad,

utilizando estrategias participativas, dramatizaciones, juegos cooperativos y dinámicas grupales que favorecieron la interacción y el aprendizaje significativo en el aula.

Desde la perspectiva de Lev Vygotsky, el juego constituye un espacio fundamental para el desarrollo social y moral del niño, debido a que permite la interacción con otros, la construcción de normas y la interiorización progresiva de comportamientos socialmente aceptados. En ese sentido, las actividades aplicadas durante el programa funcionaron como escenarios de mediación pedagógica donde los niños aprendieron a compartir, respetar reglas, asumir responsabilidades y actuar con honestidad mediante experiencias concretas y contextualizadas.

Asimismo, Jean Piaget sostiene que el desarrollo moral infantil se fortalece a través de experiencias vivenciales y situaciones de cooperación, donde el niño participa activamente en la construcción de normas y comprende las consecuencias de sus acciones. Esta perspectiva se relaciona con el programa desarrollado, ya que las actividades lúdicas promovieron espacios de participación y convivencia que facilitaron la práctica constante de valores dentro del entorno escolar.

De igual manera, diversos antecedentes coinciden en señalar que el juego didáctico favorece el fortalecimiento de valores y habilidades sociales en educación inicial, debido a que motiva la participación activa, mejora la interacción entre pares y promueve aprendizajes más significativos. En esta investigación, la aplicación organizada y secuencial del programa permitió generar un ambiente favorable para el desarrollo moral de los niños, evidenciándose mayor participación, interés y compromiso durante las actividades realizadas.

En consecuencia, el diseño y aplicación del programa de juego didáctico constituyeron una estrategia pedagógica pertinente y contextualizada, capaz de promover experiencias formativas orientadas al fortalecimiento de los valores morales en los niños de educación inicial.

4.4. Discusión del tercer objetivo específico

La comparación de los resultados obtenidos en el pretest y pos-test evidenció mejoras significativas en la práctica de los valores morales respeto, honestidad y responsabilidad después de la aplicación del programa de juego didáctico. En los tres valores evaluados se observó una disminución considerable del nivel “No lo practica” y un incremento progresivo del nivel “Lo practica frecuentemente”, lo que demuestra que las actividades lúdicas contribuyeron favorablemente al fortalecimiento de conductas morales en los niños de 5 años.

En el caso del valor respeto, los resultados muestran que disminuyeron las conductas asociadas a la falta de consideración hacia los demás y aumentaron las prácticas relacionadas con el cumplimiento de normas, la convivencia y el trato adecuado entre compañeros. Respecto a la honestidad, se evidenció la desaparición del nivel “No lo practica”, reflejando una mejora en las conductas vinculadas con la sinceridad y el reconocimiento de acciones propias. De igual manera, en responsabilidad se incrementó el número de niños que practicaban frecuentemente conductas relacionadas con el cumplimiento de tareas, el cuidado de materiales y la participación activa en las actividades escolares.

Estos hallazgos guardan relación con los planteamientos de Jean Piaget, quien sostiene que el desarrollo moral se fortalece mediante la interacción social y la experiencia práctica, permitiendo que el niño comprenda progresivamente las normas y consecuencias de sus acciones. Asimismo, Lawrence Kohlberg explica que las experiencias sociales y los conflictos morales favorecen la construcción gradual del razonamiento moral desde edades tempranas, especialmente cuando el niño participa en actividades que implican cooperación, normas y toma de decisiones.

De igual forma, los antecedentes revisados coinciden en señalar que las estrategias lúdicas y cooperativas favorecen la práctica de valores morales y el fortalecimiento de la convivencia escolar. Estudios como los de Ureña et al. (2022) y Barboza (2024) destacan que los juegos didácticos generan espacios de interacción, empatía y autorregulación que contribuyen al desarrollo de conductas positivas en educación inicial. En esta investigación, las actividades desarrolladas permitieron que los niños experimentaran situaciones reales de convivencia y participación, facilitando la práctica constante de valores dentro del aula.

No obstante, aunque los resultados evidencian mejoras significativas, todavía una parte de los estudiantes continuó practicando los valores solo algunas veces, lo que indica que el desarrollo moral infantil requiere continuidad pedagógica, reforzamiento permanente y participación de la familia para consolidar hábitos y conductas positivas de manera estable en distintos contextos sociales.

CONCLUSIONES

El programa de juego didáctico fortaleció la práctica de los valores morales en los niños, favoreciendo conductas de convivencia positiva y una interacción más adecuada en el contexto escolar.

Antes de la intervención, los niños evidenciaban prácticas morales inestables, lo que justificó la necesidad de implementar estrategias lúdicas orientadas al fortalecimiento de valores desde la educación inicial.

El diseño y aplicación sistemática del programa permitió generar experiencias participativas y significativas que favorecieron el aprendizaje moral mediante actividades lúdicas contextualizadas.

La comparación entre el pretest y pos-test permitió deducir que las actividades lúdicas contribuyeron al fortalecimiento progresivo del respeto, honestidad y responsabilidad en los niños evaluados.

RECOMENDACIONES

Se recomienda a la dirección y docentes de la Institución Educativa Inicial N.º 092 incorporar permanentemente programas de juegos didácticos en la planificación curricular, con la finalidad de fortalecer sostenidamente la práctica de valores morales en los niños de educación inicial.

Se sugiere a las docentes y padres de familia reforzar conjuntamente actividades de convivencia y juegos cooperativos que permitan consolidar conductas de respeto, honestidad y responsabilidad en diversos espacios de interacción infantil.

Se recomienda a las docentes de educación inicial diseñar y aplicar estrategias lúdicas contextualizadas y participativas, considerando las características y necesidades socioemocionales de los niños para fortalecer el aprendizaje moral desde edades tempranas.

Se propone a la institución educativa realizar seguimiento continuo al desarrollo de los valores morales mediante actividades lúdicas, observación pedagógica y acompañamiento familiar, a fin de consolidar progresivamente conductas positivas en los niños.

REFERENCIAS

- Arias, S. (2021). *Las fábulas como estrategia pedagógica en la práctica de valores morales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 199 Divina Providencia Abancay - 2019* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac]. Repositorio UNAMBA. https://repositorio.unamba.edu.pe/bitstream/handle/UNAMBA/959/T_0596.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Bain, R. (2007). *Psicología y valores en la educación infantil*. Homo Sapiens Ediciones.
- Bracho, Y., & Bracho, K. (2020). Estrategias pedagógicas para el fortalecimiento de valores a través de juegos tradicionales en educandos de educación inicial. *Conocimiento Investigación Educativa*, 1(9), 26–44. https://revistas.unipamplona.edu.co/ojs_viceinves/index.php/CIE/article/view/4082
- Chacón, P. (2008). *El juego didáctico como estrategia pedagógica en la enseñanza de contenidos curriculares* [Tesis de licenciatura, Universidad Pedagógica Experimental Libertador].
- Cóndor, V. M. (2019). *Protagonizando el cuento en la internalización de los valores en infantes* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/51289/C%C3%B3ndor_MV-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Crisóstomo, R. (2022). *Canciones infantiles en la práctica de valores en niños y niñas de 5 años del PRONOEI Las Rosas, distrito de Jesús Nazareno, 2021* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/25356>
- Gavilán, M., & Gómez, E. (2024). *Juegos cooperativos para la mejora de práctica de valores morales en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N.º 432-169/Mx-P Wari, Accopampa, Ayacucho-2023* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga]. <https://repositorio.unsch.edu.pe/items/9d1ecc4c-14f7-42f5-8991-70b9be3d5e99>
- Gonzales, M., & Padilla, M. (1992). Conocimiento social y desarrollo moral en los años preescolares. En J. Palacios, A. Marchesi, & C. Coll (Comps.), *Desarrollo psicológico y educación, Vol. I: Psicología evolutiva* (pp. 311–326). Alianza Psicología.
- Guamán, G., & Moposita, N. (2023). *Estimulación de valores en los niños del subnivel 2 de educación inicial de la Unidad Educativa “Jorge Icaza”* [Tesis de

licenciatura, Universidad Técnica de Cotopaxi].
<http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/9844>

Mamani, L., & Apaza, E. (2022). *Cuentos infantiles en el aprendizaje de valores en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.º 462 de Moho, 2021* [Tesis de licenciatura, Universidad José Carlos Mariátegui].
http://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1405/Luz_Esperanza_tesis_t%C3%ADtulo_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Montenegro, V. V. (2024). *Formación de valores en la educación de niños de 3 a 4 años a través de la gamificación* [Tesis de licenciatura, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/11378>

Onetto, F. (2007). *Con los valores ¿quién se anima?*. Editorial Bonum.

Pachacútec, G., & Arcochea, N. (2023). *Juegos cooperativos y desarrollo de valores morales en niños de 5 años de la IE Huerto Infantil de Puerto Maldonado, 2022* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios].
<http://repositorio.unamad.edu.pe/handle/20.500.14070/1017>

Palomo, B. (2021). *Desarrollo de un juego didáctico para el aprendizaje de herramientas Lean* [Tesis de maestría, Universidad de Valladolid]. UVaDOC.
https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/52145/TFM_-I-2058.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Real Academia Española. (2024). *Diccionario de la lengua española* (24.^a ed.).
<https://dle.rae.es>

Rivera, J. (2024). *El juego simbólico en el respeto a las diferencias individuales en niños de 4 a 5 años* [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato].
<https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/41765>

Sanuy, J. (1998). *Didáctica del juego. Propuesta práctica para la educación infantil*. Editorial Graó.

Sánchez, F., Córdor, V., Uribe, Y., & Camones, F. (2020). Protagonizando el cuento en la internalización de los valores en infantes. *Revista Multi-Ensayos*, 0(0), 54–60. <https://doi.org/10.5377/multiensayos.v0i0.9337>

Tiván, G., & Bermello, J. (2024). El juego didáctico en el aprendizaje de la seriación en el ámbito lógico-matemático en niños de 4 a 5 años. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(2), 2094–2105.
<https://doi.org/10.56712/latam.v5i2.2010>

ANEXOS

ANEXO 1 Instrumento de recolección de datos

Lista de cotejo para la evaluación de motricidad fina en infantes de 4 y 5 años



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO-SOCIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LOS VALORES MORALES EN NIÑOS(AS) DE 5 AÑOS



Objetivo: Evaluar la práctica de los valores morales de respeto, honestidad y responsabilidad en niños(as) de 5 años durante el desarrollo de una sesión de 40 minutos.

Indicaciones:

1. Observe atentamente el comportamiento de cada niño(a) durante el desarrollo de la sesión.
2. Marque con una "X" en la casilla correspondiente según si el niño(a) practica o no el ítem de la lista de cotejo.
3. Utilice la escala de valoración proporcionada.

Escala de valoración:

- 1 - No lo practica
- 2 - Lo practica algunas veces
- 3 - Lo practica frecuentemente

Dimensión	Ítems	Escala de valoración		
		1 - No lo practica	2 - Lo practica algunas veces	3 - Lo practica frecuentemente

Respeto	1. ¿El niño(a) permanece en silencio cuando la maestra o un compañero(a) está hablando?	1	2	3
	2. ¿El niño(a) habla con un tono de voz suave y agradable?	1	2	3
	3. ¿El niño(a) comparte los materiales de la clase con sus compañeros(as)?	1	2	3
	4. ¿El niño(a) cuida los materiales y el mobiliario del aula?	1	2	3
	5. ¿El niño(a) sigue las instrucciones y reglas dadas por la maestra?	1	2	3
	6. ¿El niño(a) trata con amabilidad a sus compañeros(as) y a la maestra?	1	2	3
Honestidad	7. ¿El niño(a) dice la verdad sobre lo que hizo o le ocurrió en la clase?	1	2	3
	8. ¿El niño(a) evita tomar materiales que no le pertenecen?	1	2	3
	9. ¿El niño(a) reconoce cuando se ha equivocado en algo?	1	2	3
	10. ¿El niño(a) participa honestamente en las actividades de la clase?	1	2	3
	11. ¿El niño(a) es sincero(a) al compartir sus experiencias o sentimientos?	1	2	3
	12. ¿El niño(a) evita mentir para obtener algo que desea?	1	2	3
Responsabilidad	13. ¿El niño(a) guarda sus pertenencias después de la actividad?	1	2	3
	14. ¿El niño(a) ayuda a ordenar y limpiar el aula después de la actividad?	1	2	3
	15. ¿El niño(a) cumple con las responsabilidades o roles que se le asignan?	1	2	3
	16. ¿El niño(a) cuida sus propias pertenencias?	1	2	3
	17. ¿El niño(a) acepta las consecuencias de sus acciones en la clase?	1	2	3
	18. ¿El niño(a) llega a tiempo para iniciar la sesión?	1	2	3

Se agradece su colaboración y tiempo dedicado a la observación y evaluación de los valores morales en los niños(as) de 5 años durante el desarrollo de la sesión. Esta información será de gran utilidad para el programa de desarrollo de valores morales en la Institución Educativa.

¡Muchas gracias por su valiosa contribución! Esperamos que esta experiencia haya sido enriquecedora y que los resultados obtenidos beneficien el desarrollo integral de los niños(as) en cuanto a la práctica de valores morales.

ANEXO 2 Programa de intervención

Título del programa

“Jugando aprendemos valores” Programa de juegos didácticos para fortalecer el respeto, la honestidad y la responsabilidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 092 del centro poblado Pueblo Libre – Moyobamba.

Objetivo del programa

Fortalecer la práctica de los valores morales respeto, honestidad y responsabilidad en los niños de 5 años mediante la aplicación de juegos didácticos participativos, cooperativos y vivenciales que favorezcan la convivencia positiva, la interacción social y el aprendizaje significativo en el aula.

Fundamento del programa

El programa “Jugando aprendemos valores” se fundamenta en la importancia del juego didáctico como estrategia pedagógica para promover el desarrollo moral en la educación inicial. Desde la perspectiva de Lawrence Kohlberg, los niños de 5 años se encuentran en una etapa preconvencional del desarrollo moral, donde las conductas relacionadas con el respeto, la honestidad y la responsabilidad se fortalecen mediante experiencias concretas, normas compartidas y consecuencias visibles. En este sentido, el juego permite que los niños comprendan progresivamente comportamientos adecuados a través de la interacción y la participación grupal.

Asimismo, el programa se sustenta en la teoría del juego de Maria Montessori, quien sostiene que el aprendizaje infantil se construye mediante la exploración activa, la manipulación de materiales y la experiencia vivencial dentro de ambientes preparados y motivadores. Bajo esta perspectiva, las actividades lúdicas favorecen el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y cognitivas, permitiendo que los niños interioricen valores morales de manera natural y significativa.

El programa también considera que el juego didáctico fortalece la convivencia escolar, el trabajo cooperativo y la participación activa de los niños, convirtiéndose en un recurso metodológico pertinente para fomentar conductas positivas desde edades tempranas. Por ello, las sesiones fueron diseñadas considerando las características evolutivas de los niños de 5 años, integrando dinámicas grupales, dramatizaciones, juegos simbólicos y actividades cooperativas orientadas al fortalecimiento de los valores morales.

Metodología del programa

La metodología aplicada en el programa se caracterizó por ser activa, participativa, lúdica y vivencial, promoviendo la intervención constante de los niños en situaciones de aprendizaje orientadas al fortalecimiento de los valores morales respeto, honestidad y responsabilidad. Las actividades fueron desarrolladas mediante juegos didácticos estructurados, adecuados a la edad y necesidades socioemocionales de los estudiantes.

Cada sesión se organizó considerando momentos pedagógicos orientados a motivar, desarrollar y reforzar aprendizajes significativos. Durante las actividades, las

docentes asumieron el rol de mediadoras y facilitadoras, guiando la participación de los niños mediante preguntas, orientaciones, diálogo reflexivo y acompañamiento permanente.

La metodología incorporó juegos cooperativos, dramatizaciones, dinámicas grupales, narración de situaciones cotidianas y resolución de conflictos sencillos, permitiendo que los niños interactuaran, compartieran materiales, respetaran reglas y asumieran responsabilidades dentro del aula. Asimismo, se utilizaron recursos visuales, materiales manipulables y espacios de interacción colectiva que favorecieron la participación activa y la motivación infantil.

El desarrollo del programa se realizó en doce sesiones pedagógicas, aplicadas de manera progresiva y contextualizada, promoviendo experiencias significativas orientadas al fortalecimiento de conductas positivas y a la consolidación de hábitos de convivencia escolar en los niños de educación inicial. A continuación, se presenta una tabla con los principales aspectos.

Tabla 7 programa de juego didáctico aplicado para el fomento de los valores morales

Aspecto principal del programa	Contenido
Título del programa	Jugando aprendemos valores: respeto, honestidad y responsabilidad
Objetivo general	Fomentar el desarrollo de los valores morales en niños de 5 años mediante actividades lúdicas estructuradas que integren experiencias significativas y prácticas sociales cotidianas.
Metodología aplicada	Se implementó una metodología activa, participativa y experiencial, centrada en el uso de juegos didácticos adaptados al desarrollo cognitivo y socioemocional de los niños de 5 años. Cada sesión fue organizada con

	secuencia pedagógica clara (inicio, desarrollo y cierre), promoviendo la participación, el diálogo, la observación y la toma de decisiones. Las actividades incluyeron dramatizaciones, juegos simbólicos, resolución de problemas, retos motores, uso de materiales reciclables y cuentos animados. El enfoque integrador permitió vincular los valores morales con situaciones reales del entorno del niño.
Cronograma (meses)	El programa se desarrolló durante cuatro meses, desde marzo hasta junio del año 2025. Se realizaron 12 sesiones lúdico-formativas, distribuidas semanalmente y adaptadas al calendario escolar.
Sesiones desarrolladas	1. El semáforo mágico 2. La búsqueda del tesoro 3. El baile de las sillas 4. El laberinto mágico 5. La granja de animales 6. Cuentos animados 7. Construcciones divertidas 8. Creaciones con reciclaje 9. Explorando los números 10. La tienda de juguetes 11. Rompecabezas gigantes 12. El círculo de la amistad

Fuente: Datos que sistematizan el programa de intervención para fortalecer la práctica de los valores en niños de 5 años.

El programa Jugando con valores: respeto, honestidad y responsabilidad se estructuró teórica y metodológicamente como una intervención pedagógica activa. A través de una secuencia de doce sesiones, el enfoque propuesto articuló elementos lúdicos, narrativos, expresivos y cooperativos, adecuados al desarrollo de niños de 5 años. La planificación respondió a un cronograma claro entre marzo y junio de 2025, asegurando continuidad y adaptación al calendario escolar.

Cada actividad permitió trabajar directamente los valores en situaciones cotidianas simuladas o reales, favoreciendo la participación del niño como sujeto activo. El uso de dramatizaciones, juegos con reglas, retos de grupo y creación de materiales aportó diversidad de estímulos. Esta combinación permitió que los valores no solo se enseñaran, sino que fueran vividos e interiorizados progresivamente. El programa se consolidó, así como una propuesta integral de intervención educativa centrada en el desarrollo moral infantil.

Además, el diseño del programa integró estrategias evaluativas formativas en cada sesión, permitiendo al docente observar, retroalimentar y ajustar el desarrollo de los valores en función de las respuestas individuales y grupales de los niños. Las actividades fueron diseñadas para despertar el interés y la emoción, dos componentes esenciales en la consolidación de aprendizajes significativos a esta edad. Asimismo, se promovió un ambiente de respeto mutuo y escucha activa, donde los niños no solo ejercitaban los valores, sino que también aprendían a reconocerlos en los demás.

Como parte del proceso de aplicación del programa, se establecieron metas pedagógicas que orientaron la implementación de las sesiones y el acompañamiento docente, las cuales sirvieron como criterios de seguimiento del desarrollo del programa.

Tabla 8 Comparación de metas trazadas y metas alcanzadas

Indicador	Metas trazadas	Metas alcanzadas
Nivel Inicio	Reducir a menos del 5 %	Disminuido de 14,8 % a 1,2 %
Nivel Logro esperado	Incrementar a más del 35 %	Aumentado de 23,5 % a 39,5 %

Nivel Logro destacado	Alcanzar al menos un 5 % de estudiantes	Se logró un 7,4 % de estudiantes en este nivel
Impacto general esperado	Lograr un cambio visible en la práctica de los valores en la mayoría del grupo	Se consolidó una mejora en los tres valores observados: respeto, honestidad y responsabilidad

Fuente: Datos que proyectan las metas en el fortalecimiento de los valores morales, previamente diagnosticados e identificados con algunos problemas.

El análisis de las metas establecidas permitió verificar que la aplicación del programa de juego didáctico se desarrolló conforme a lo planificado en la mayoría de indicadores. Durante el proceso de implementación, se evidenció una disminución progresiva del nivel Inicio, pasando del 14,8 % al 1,2 %, así como un incremento gradual del nivel Logro esperado hasta alcanzar el 39,5 % y la presencia del nivel Logro destacado en un 7,4 %. Estos cambios constituyen indicadores de seguimiento que reflejan la adecuada ejecución de las actividades y el cumplimiento de los criterios pedagógicos previstos durante la intervención.

Adicionalmente, se observó que un 51,9 % de los niños permaneció en el nivel En proceso, lo cual resulta coherente con la naturaleza formativa y gradual del desarrollo moral en la etapa inicial. Este comportamiento permitió identificar la necesidad de mantener el acompañamiento docente y la repetición sistemática de las experiencias lúdicas, más que interpretar dichos resultados como efectos concluyentes del programa.

Desde esta perspectiva, el desarrollo de los valores morales debe entenderse como un proceso continuo que requiere seguimiento, retroalimentación constante y escenarios de aplicación sostenida. Los resultados observados durante la aplicación

del programa evidencian una fase intermedia de consolidación, en la que los niños comienzan a reconocer y practicar los valores, aunque aún no los interioricen plenamente de manera autónoma.

Desde luego, estos indicadores de seguimiento permiten afirmar que el enfoque metodológico basado en el juego didáctico fue aplicado de manera pertinente y coherente con los objetivos propuestos, generando condiciones pedagógicas favorables para la evaluación posterior de su efecto, la cual se aborda en el análisis del objetivo específico 3 mediante la comparación de los resultados del pretest y postest.

Desarrollo de las sesiones

Sesión 1: El semáforo mágico

I. DATOS INFORMATIVOS

- Áreas: Personal Social, Comunicación, Ciencia y Ambiente
- Ciclo: Inicial
- Grado: 5 años
- Tiempo: 40 minutos
- Tema transversal: Educación para la gestión de riesgos y la conciencia ambiental
- Unidad didáctica: Tránsito y Seguridad
- Tipo: UA
- Nombre o título de la actividad o sesión: El semáforo mágico
- Tema DCN: Seguridad vial

II. APRENDIZAJE ESPERADO

Los niños aprenderán a respetar las señales de tránsito y desarrollarán actitudes de respeto y responsabilidad.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Motivación, evaluación y desarrollo de actitudes permanentes

Inicio:

- Despertar el interés con una breve historia sobre un semáforo mágico.
- Recuperar saberes previos preguntando sobre las señales de tránsito conocidas.
- Formular preguntas que generen el conflicto cognitivo como: ¿Qué pasaría si no respetamos el semáforo?
- Tiempo: 10 minutos.
- Recursos: Carteles de colores (rojo, amarillo, verde).
- Indicadores: Los niños muestran interés y participan activamente.
- Instrumento: Observación directa.

Desarrollo:

- Presentar imágenes de semáforos y explicar su función.
- Simular situaciones de tránsito en el aula, usando los carteles de colores para indicar cuándo avanzar o detenerse.
- Realizar un juego de roles donde los niños sean conductores y peatones, aplicando lo aprendido.
- Tiempo: 20 minutos.
- Recursos: Carteles, disfraces de conductores y peatones.
- Indicadores: Los niños siguen las instrucciones de las señales de tránsito correctamente.
- Instrumento: Lista de cotejo.

Cierre:

- Reflexionar sobre la importancia de respetar las señales de tránsito para la seguridad de todos.
- Aplicar lo aprendido en una situación cotidiana, como cruzar la calle correctamente al salir de la escuela.
- Tiempo: 10 minutos.
- Indicadores: Los niños comprenden la importancia de respetar las señales de tránsito.

- Instrumento: Observación directa.

IV. EVALUACIÓN Y METACOGNICIÓN

Evaluar la comprensión de los niños sobre la importancia de respetar las señales de tránsito y su capacidad para aplicar lo aprendido en situaciones cotidianas.

V. EVALUACIÓN DE LA SESIÓN

Reflexionar sobre la efectividad de las actividades y realizar ajustes si es necesario para mejorar el aprendizaje en futuras sesiones.

Sesión 2: La búsqueda del tesoro

I. DATOS INFORMATIVOS

- Áreas: Personal Social, Comunicación, Ciencia y Ambiente
- Ciclo: Inicial
- Grado: 5 años
- Tiempo: 40 minutos
- Tema transversal: Educación para la gestión de riesgos y la conciencia ambiental
- Unidad didáctica: Trabajo en equipo y resolución de problemas
- Tipo: UA
- Nombre o título de la actividad o sesión: La búsqueda del tesoro
- Tema DCN: Trabajo colaborativo

II. APRENDIZAJE ESPERADO

Los niños aprenderán a trabajar en equipo y desarrollar habilidades de respeto, honestidad y responsabilidad.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Motivación, evaluación y desarrollo de actitudes permanentes

Inicio:

- Despertar el interés con una breve historia sobre un tesoro escondido.
- Recuperar saberes previos preguntando sobre la importancia del trabajo en equipo.
- Formular preguntas que generen el conflicto cognitivo como: ¿Cómo podemos encontrar el tesoro si trabajamos juntos?
- Tiempo: 10 minutos.

- Recursos: Mapa del tesoro, pistas.
- Indicadores: Los niños muestran interés y participan activamente.
- Instrumento: Observación directa.

Desarrollo:

- Explicar las reglas del juego y la importancia de seguir las pistas en equipo.
- Dividir a los niños en pequeños grupos y entregarles las primeras pistas.
- Guiar a los grupos mientras buscan las pistas y avanzan hacia el tesoro.
- Tiempo: 20 minutos.
- Recursos: Mapa del tesoro, pistas, tesoro (premio).
- Indicadores: Los niños trabajan en equipo y siguen las pistas correctamente.
- Instrumento: Lista de cotejo.

Cierre:

- Reflexionar sobre la importancia del trabajo en equipo y cómo ayudó a encontrar el tesoro.
- Aplicar lo aprendido en una situación cotidiana, como colaborar en actividades diarias en casa o en la escuela.
- Tiempo: 10 minutos.
- Indicadores: Los niños comprenden la importancia del trabajo en equipo.
- Instrumento: Observación directa.

IV. EVALUACIÓN Y METACOGNICIÓN

Evaluar la comprensión de los niños sobre la importancia del trabajo en equipo y su capacidad para aplicar lo aprendido en situaciones cotidianas.

V. EVALUACIÓN DE LA SESIÓN

Reflexionar sobre la efectividad de las actividades y realizar ajustes si es necesario para mejorar el aprendizaje en futuras sesiones.

Sesión 3: El baile de las sillas

I. DATOS INFORMATIVOS

- Áreas: Personal Social, Comunicación, Expresión Corporal
- Ciclo: Inicial

- Grado: 5 años
- Tiempo: 40 minutos
- Tema transversal: Educación para la gestión de riesgos y la conciencia ambiental
- Unidad didáctica: Trabajo en equipo y resolución de problemas
- Tipo: UA
- Nombre o título de la actividad o sesión: El baile de las sillas
- Tema DCN: Trabajo colaborativo y respeto

II. APRENDIZAJE ESPERADO

Los niños aprenderán a respetar las reglas del juego, desarrollar habilidades de respeto, honestidad y responsabilidad.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Motivación, evaluación y desarrollo de actitudes permanentes

Inicio:

- Despertar el interés con una breve explicación sobre el juego del baile de las sillas.
- Recuperar saberes previos preguntando sobre la importancia de seguir las reglas.
- Formular preguntas que generen el conflicto cognitivo como: ¿Qué pasa si no seguimos las reglas del juego?
- Tiempo: 10 minutos.
- Recursos: Sillas, música.
- Indicadores: Los niños muestran interés y participan activamente.
- Instrumento: Observación directa.

Desarrollo:

- Explicar las reglas del juego del baile de las sillas y la importancia de respetar a los demás.
- Realizar el juego con los niños, enfatizando el respeto por las reglas y a los compañeros.
- Repetir el juego varias veces, reforzando el aprendizaje de seguir reglas y respetar a los demás.
- Tiempo: 20 minutos.

- Recursos: Sillas, música.
- Indicadores: Los niños respetan las reglas y a sus compañeros durante el juego.
- Instrumento: Lista de cotejo.

Cierre:

- Reflexionar sobre la importancia de seguir las reglas y respetar a los demás en todas las actividades.
- Aplicar lo aprendido en una situación cotidiana, como respetar las reglas en juegos y actividades diarias.
- Tiempo: 10 minutos.
- Indicadores: Los niños comprenden la importancia de seguir las reglas y respetar a los demás.
- Instrumento: Observación directa.

IV. EVALUACIÓN Y METACOGNICIÓN

Evaluar la comprensión de los niños sobre la importancia de seguir las reglas y respetar a los demás, y su capacidad para aplicar lo aprendido en situaciones cotidianas.

V. EVALUACIÓN DE LA SESIÓN

Reflexionar sobre la efectividad de las actividades y realizar ajustes si es necesario para mejorar el aprendizaje en futuras sesiones.

Sesión 4: El laberinto mágico

I. DATOS INFORMATIVOS

- Áreas: Personal Social, Comunicación, Ciencia y Ambiente
- Ciclo: Inicial
- Grado: 5 años
- Tiempo: 40 minutos
- Tema transversal: Educación para la gestión de riesgos y la conciencia ambiental
- Unidad didáctica: Resolución de problemas
- Tipo: UA
- Nombre o título de la actividad o sesión: El laberinto mágico

- Tema DCN: Resolución de problemas

II. APRENDIZAJE ESPERADO

Los niños aprenderán a resolver problemas, desarrollar habilidades de respeto, honestidad y responsabilidad.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Motivación, evaluación y desarrollo de actitudes permanentes

Inicio:

- Despertar el interés con una breve historia sobre un laberinto mágico.
- Recuperar saberes previos preguntando sobre cómo resolver problemas.
- Formular preguntas que generen el conflicto cognitivo como: ¿Cómo podemos salir del laberinto trabajando juntos?
- Tiempo: 10 minutos.
- Recursos: Imágenes de laberintos.
- Indicadores: Los niños muestran interés y participan activamente.
- Instrumento: Observación directa.

Desarrollo:

- Presentar un laberinto dibujado en el suelo del aula y explicar las reglas para encontrar la salida.
- Dividir a los niños en pequeños grupos y guiarlos a través del laberinto, resolviendo problemas en el camino.
- Realizar varias rondas del juego, permitiendo que todos los niños tengan la oportunidad de participar.
- Tiempo: 20 minutos.
- Recursos: Cinta adhesiva para marcar el laberinto, imágenes de pistas.
- Indicadores: Los niños colaboran para resolver problemas y encontrar la salida del laberinto.
- Instrumento: Lista de cotejo.

Cierre:

- Reflexionar sobre la importancia de trabajar juntos para resolver problemas.

- Aplicar lo aprendido en una situación cotidiana, como colaborar en la resolución de conflictos en casa o en la escuela.
- Tiempo: 10 minutos.
- Indicadores: Los niños comprenden la importancia de trabajar juntos para resolver problemas.
- Instrumento: Observación directa.

IV. EVALUACIÓN Y METACOGNICIÓN

Evaluar la comprensión de los niños sobre la importancia de resolver problemas en equipo y su capacidad para aplicar lo aprendido en situaciones cotidianas.

V. EVALUACIÓN DE LA SESIÓN

Reflexionar sobre la efectividad de las actividades y realizar ajustes si es necesario para mejorar el aprendizaje en futuras sesiones.

Sesión 5: La granja de animales

I. DATOS INFORMATIVOS

- Áreas: Personal Social, Comunicación, Ciencia y Ambiente
- Ciclo: Inicial
- Grado: 5 años
- Tiempo: 40 minutos
- Tema transversal: Educación para la gestión de riesgos y la conciencia ambiental
- Unidad didáctica: Conocimiento del entorno
- Tipo: UA
- Nombre o título de la actividad o sesión: La granja de animales
- Tema DCN: Conocimiento y cuidado de los animales

II. APRENDIZAJE ESPERADO

Los niños aprenderán sobre los animales de la granja, desarrollando habilidades de respeto, honestidad y responsabilidad.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Motivación, evaluación y desarrollo de actitudes permanentes

Inicio:

- Despertar el interés con una breve historia sobre una granja mágica.
- Recuperar saberes previos preguntando sobre los animales de la granja.
- Formular preguntas que generen el conflicto cognitivo como: ¿Cómo debemos cuidar a los animales de la granja?
- Tiempo: 10 minutos.
- Recursos: Imágenes de animales de granja.
- Indicadores: Los niños muestran interés y participan activamente.
- Instrumento: Observación directa.

Desarrollo:

- Presentar imágenes y sonidos de los animales de la granja y explicar sus características.
- Realizar un juego de roles donde los niños imiten a los animales y aprendan sobre sus cuidados.
- Realizar actividades prácticas como alimentar a los animales de juguete y limpiar sus espacios.
- Tiempo: 20 minutos.
- Recursos: Imágenes de animales, sonidos, juguetes de animales.
- Indicadores: Los niños comprenden la importancia del cuidado de los animales de la granja.
- Instrumento: Lista de cotejo.

Cierre:

- Reflexionar sobre la importancia de cuidar a los animales y cómo podemos aplicar estos cuidados en casa.
- Aplicar lo aprendido en una situación cotidiana, como cuidar a las mascotas de la casa.
- Tiempo: 10 minutos.
- Indicadores: Los niños comprenden la importancia del cuidado de los animales.
- Instrumento: Observación directa.

IV. EVALUACIÓN Y METACOGNICIÓN

Evaluar la comprensión de los niños sobre la importancia del cuidado de los animales y su capacidad para aplicar lo aprendido en situaciones cotidianas.

V. EVALUACIÓN DE LA SESIÓN

Reflexionar sobre la efectividad de las actividades y realizar ajustes si es necesario para mejorar el aprendizaje en futuras sesiones.

Sesión 6: Cuentos animados

I. DATOS INFORMATIVOS

- Áreas: Personal Social, Comunicación, Ciencia y Ambiente
- Ciclo: Inicial
- Grado: 5 años
- Tiempo: 40 minutos
- Tema transversal: Educación para la gestión de riesgos y la conciencia ambiental
- Unidad didáctica: Desarrollo de la imaginación
- Tipo: UA
- Nombre o título de la actividad o sesión: Cuentos animados
- Tema DCN: Imaginación y creatividad

II. APRENDIZAJE ESPERADO

Los niños desarrollarán su imaginación y creatividad, promoviendo el respeto, la honestidad y la responsabilidad.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Motivación, evaluación y desarrollo de actitudes permanentes

Inicio:

- Despertar el interés con una breve presentación de un cuento animado.
- Recuperar saberes previos preguntando sobre los cuentos favoritos de los niños.
- Formular preguntas que generen el conflicto cognitivo como: ¿Qué aprendemos de los cuentos?
- Tiempo: 10 minutos.
- Recursos: Cuentos animados, proyector.
- Indicadores: Los niños muestran interés y participan activamente.
- Instrumento: Observación directa.

Desarrollo:

- Presentar un cuento animado en el proyector.
- Realizar una actividad de dramatización del cuento, donde los niños representen a los personajes.
- Discutir las enseñanzas del cuento y cómo aplicarlas en la vida diaria.
- Tiempo: 20 minutos.
- Recursos: Cuentos animados, disfraces de personajes.
- Indicadores: Los niños comprenden las enseñanzas del cuento y las aplican en la dramatización.
- Instrumento: Lista de cotejo.

Cierre:

- Reflexionar sobre las enseñanzas del cuento y cómo podemos aplicarlas en nuestras acciones diarias.
- Aplicar lo aprendido en una situación cotidiana, como resolver conflictos con amigos de manera pacífica.
- Tiempo: 10 minutos.
- Indicadores: Los niños comprenden la importancia de las enseñanzas de los cuentos.
- Instrumento: Observación directa.

IV. EVALUACIÓN Y METACOGNICIÓN

Evaluar la comprensión de los niños sobre las enseñanzas de los cuentos y su capacidad para aplicar lo aprendido en situaciones cotidianas.

V. EVALUACIÓN DE LA SESIÓN

Reflexionar sobre la efectividad de las actividades y realizar ajustes si es necesario para mejorar el aprendizaje en futuras sesiones.

Sesión 7: Construcciones divertidas

I. DATOS INFORMATIVOS

- Áreas: Personal Social, Comunicación, Ciencia y Ambiente
- Ciclo: Inicial
- Grado: 5 años

- Tiempo: 40 minutos
- Tema transversal: Educación para la gestión de riesgos y la conciencia ambiental
- Unidad didáctica: Desarrollo de habilidades motrices
- Tipo: UA
- Nombre o título de la actividad o sesión: Construcciones divertidas
- Tema DCN: Coordinación motriz

II. APRENDIZAJE ESPERADO

Los niños desarrollarán habilidades motrices finas y gruesas, promoviendo el respeto, la honestidad y la responsabilidad.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Motivación, evaluación y desarrollo de actitudes permanentes

Inicio:

- Despertar el interés con una breve explicación sobre la importancia de construir.
- Recuperar saberes previos preguntando sobre qué cosas han construido antes.
- Formular preguntas que generen el conflicto cognitivo como: ¿Cómo podemos construir una torre alta sin que se caiga?
- Tiempo: 10 minutos.
- Recursos: Bloques de construcción.
- Indicadores: Los niños muestran interés y participan activamente.
- Instrumento: Observación directa.

Desarrollo:

- Presentar diferentes materiales de construcción y explicar cómo utilizarlos.
- Dividir a los niños en pequeños grupos y guiarlos en la construcción de diferentes estructuras.
- Realizar varias rondas de construcción, permitiendo que todos los niños tengan la oportunidad de participar.
- Tiempo: 20 minutos.
- Recursos: Bloques de construcción, cajas, otros materiales de construcción.

- Indicadores: Los niños colaboran para construir diferentes estructuras y aplican lo aprendido.

- Instrumento: Lista de cotejo.

Cierre:

- Reflexionar sobre la importancia de trabajar juntos para construir y cómo podemos aplicar estas habilidades en casa.

- Aplicar lo aprendido en una situación cotidiana, como colaborar en proyectos familiares.

- Tiempo: 10 minutos.

- Indicadores: Los niños comprenden la importancia de la colaboración en la construcción.

- Instrumento: Observación directa.

IV. EVALUACIÓN Y METACOGNICIÓN

Evaluar la comprensión de los niños sobre la importancia de la colaboración en la construcción y su capacidad para aplicar lo aprendido en situaciones cotidianas.

V. EVALUACIÓN DE LA SESIÓN

Reflexionar sobre la efectividad de las actividades y realizar ajustes si es necesario para mejorar el aprendizaje en futuras sesiones.

Sesión 8: Creaciones con reciclaje

I. DATOS INFORMATIVOS

- Áreas: Personal Social, Comunicación, Ciencia y Ambiente

- Ciclo: Inicial

- Grado: 5 años

- Tiempo: 40 minutos

- Tema transversal: Educación para la gestión de riesgos y la conciencia ambiental

- Unidad didáctica: Cuidado del medio ambiente

- Tipo: UA

- Nombre o título de la actividad o sesión: Creaciones con reciclaje

- Tema DCN: Reciclaje y creatividad

II. APRENDIZAJE ESPERADO

Los niños aprenderán sobre la importancia del reciclaje y desarrollarán habilidades creativas, promoviendo el respeto, la honestidad y la responsabilidad.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Motivación, evaluación y desarrollo de actitudes permanentes

Inicio:

- Despertar el interés con una breve explicación sobre la importancia del reciclaje.
- Recuperar saberes previos preguntando sobre qué materiales reciclan en casa.
- Formular preguntas que generen el conflicto cognitivo como: ¿Qué podemos hacer con materiales reciclados?
- Tiempo: 10 minutos.
- Recursos: Materiales reciclados (botellas, cajas, papel).
- Indicadores: Los niños muestran interés y participan activamente.
- Instrumento: Observación directa.

Desarrollo:

- Presentar diferentes materiales reciclados y explicar cómo utilizarlos para crear nuevas cosas.
- Dividir a los niños en pequeños grupos y guiarlos en la creación de diferentes objetos con materiales reciclados.
- Realizar varias rondas de creación, permitiendo que todos los niños tengan la oportunidad de participar.
- Tiempo: 20 minutos.
- Recursos: Materiales reciclados, tijeras, pegamento, colores.
- Indicadores: Los niños utilizan materiales reciclados para crear nuevos objetos y aplican lo aprendido.
- Instrumento: Lista de cotejo.

Cierre:

- Reflexionar sobre la importancia del reciclaje y cómo podemos aplicar estas habilidades en casa.
- Aplicar lo aprendido en una situación cotidiana, como reciclar en casa y crear nuevos objetos con materiales reciclados.
- Tiempo: 10 minutos.

- Indicadores: Los niños comprenden la importancia del reciclaje.
- Instrumento: Observación directa.

IV. EVALUACIÓN Y METACOGNICIÓN

Evaluar la comprensión de los niños sobre la importancia del reciclaje y su capacidad para aplicar lo aprendido en situaciones cotidianas.

V. EVALUACIÓN DE LA SESIÓN

Reflexionar sobre la efectividad de las actividades y realizar ajustes si es necesario para mejorar el aprendizaje en futuras sesiones.

Sesión 9: Explorando los números

I. DATOS INFORMATIVOS

- Áreas: Personal Social, Comunicación, Matemática
- Ciclo: Inicial
- Grado: 5 años
- Tiempo: 40 minutos
- Tema transversal: Educación para la gestión de riesgos y la conciencia ambiental
- Unidad didáctica: Desarrollo de habilidades numéricas
- Tipo: UA
- Nombre o título de la actividad o sesión: Explorando los números
- Tema DCN: Números y conteo

II. APRENDIZAJE ESPERADO

Los niños desarrollarán habilidades numéricas básicas, promoviendo el respeto, la honestidad y la responsabilidad.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Motivación, evaluación y desarrollo de actitudes permanentes

Inicio:

- Despertar el interés con una breve explicación sobre la importancia de los números.
- Recuperar saberes previos preguntando sobre qué números conocen.
- Formular preguntas que generen el conflicto cognitivo como: ¿Cómo podemos usar los números en nuestra vida diaria?

- Tiempo: 10 minutos.
- Recursos: Tarjetas de números, objetos para contar.
- Indicadores: Los niños muestran interés y participan activamente.
- Instrumento: Observación directa.

Desarrollo:

- Presentar diferentes números y explicar su uso.
- Realizar actividades de conteo con diferentes objetos.
- Dividir a los niños en pequeños grupos y guiarlos en juegos de conteo y reconocimiento de números.
- Tiempo: 20 minutos.
- Recursos: Tarjetas de números, objetos para contar.
- Indicadores: Los niños reconocen y usan los números correctamente.
- Instrumento: Lista de cotejo.

Cierre:

- Reflexionar sobre la importancia de los números y cómo podemos aplicarlos en nuestra vida diaria.
- Aplicar lo aprendido en una situación cotidiana, como contar objetos en casa.
- Tiempo: 10 minutos.
- Indicadores: Los niños comprenden la importancia de los números.
- Instrumento: Observación directa.

IV. EVALUACIÓN Y METACOGNICIÓN

Evaluar la comprensión de los niños sobre la importancia de los números y su capacidad para aplicar lo aprendido en situaciones cotidianas.

V. EVALUACIÓN DE LA SESIÓN

Reflexionar sobre la efectividad de las actividades y realizar ajustes si es necesario para mejorar el aprendizaje en futuras sesiones.

Sesión 10: La tienda de juguetes

I. DATOS INFORMATIVOS

- Áreas: Personal Social, Comunicación, Matemática

- Ciclo: Inicial
- Grado: 5 años
- Tiempo: 40 minutos
- Tema transversal: Educación para la gestión de riesgos y la conciencia ambiental
- Unidad didáctica: Desarrollo de habilidades sociales
- Tipo: UA
- Nombre o título de la actividad o sesión: La tienda de juguetes
- Tema DCN: Comercio y valores

II. APRENDIZAJE ESPERADO

Los niños aprenderán sobre el valor del dinero y desarrollarán habilidades sociales, promoviendo el respeto, la honestidad y la responsabilidad.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Motivación, evaluación y desarrollo de actitudes permanentes

Inicio:

- Despertar el interés con una breve explicación sobre una tienda de juguetes.
- Recuperar saberes previos preguntando sobre qué juguetes conocen y cómo se compran.
- Formular preguntas que generen el conflicto cognitivo como: ¿Cómo podemos comprar juguetes en una tienda?
- Tiempo: 10 minutos.
- Recursos: Monedas y billetes de juguete, juguetes.
- Indicadores: Los niños muestran interés y participan activamente.
- Instrumento: Observación directa.

Desarrollo:

- Presentar monedas y billetes de juguete y explicar su uso.
- Realizar actividades de compra y venta en una tienda de juguetes simulada.
- Dividir a los niños en pequeños grupos y guiarlos en la simulación de compras en la tienda.
- Tiempo: 20 minutos.

- Recursos: Monedas y billetes de juguete, juguetes.
- Indicadores: Los niños usan correctamente las monedas y billetes de juguete en la simulación.
- Instrumento: Lista de cotejo.

Cierre:

- Reflexionar sobre la importancia de usar el dinero de manera responsable.
- Aplicar lo aprendido en una situación cotidiana, como ayudar a sus padres en compras sencillas.
- Tiempo: 10 minutos.
- Indicadores: Los niños comprenden la importancia de usar el dinero de manera responsable.
- Instrumento: Observación directa.

IV. EVALUACIÓN Y METACOGNICIÓN

Evaluar la comprensión de los niños sobre la importancia del uso responsable del dinero y su capacidad para aplicar lo aprendido en situaciones cotidianas.

V. EVALUACIÓN DE LA SESIÓN

Reflexionar sobre la efectividad de las actividades y realizar ajustes si es necesario para mejorar el aprendizaje en futuras sesiones.

Sesión 11: Rompecabezas gigantes

I. DATOS INFORMATIVOS

- Áreas: Personal Social, Matemática, Comunicación
- Ciclo: Inicial
- Grado: 5 años
- Tiempo: 40 minutos
- Tema transversal: Educación para la gestión de riesgos y la conciencia ambiental
- Unidad didáctica: Resolución de problemas y trabajo en equipo
- Tipo: UA
- Nombre o título de la actividad o sesión: Rompecabezas gigantes
- Tema DCN: Trabajo colaborativo

II. APRENDIZAJE ESPERADO

Los niños desarrollarán habilidades de trabajo en equipo y resolución de problemas, fomentando el respeto y la responsabilidad.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio: Despertar el interés presentando un gran rompecabezas en el aula. Recuperar saberes previos preguntando si han armado rompecabezas antes y qué estrategias usan. Formular preguntas como: ¿Qué tan rápido podemos armarlo juntos?

Desarrollo: Dividir a los niños en pequeños grupos y asignarles partes del rompecabezas. Fomentar la comunicación y cooperación entre ellos para que completen el rompecabezas. Supervisar y guiar en caso de dificultades, recordándoles la importancia de trabajar juntos y respetar las ideas de los demás.

Cierre: Reflexionar sobre la experiencia preguntando: ¿Cómo se sintieron trabajando en equipo? ¿Qué aprendieron sobre el respeto y la responsabilidad? Aplicar lo aprendido en una nueva actividad diaria, como organizar juguetes juntos.

IV. EVALUACIÓN Y METACOGNICIÓN

Observar la participación activa y la cooperación entre los niños. Evaluar cómo aplican el respeto y la responsabilidad durante la actividad.

V. EVALUACIÓN DE LA SESIÓN

Reflexionar sobre la efectividad de la sesión y ajustar estrategias si es necesario.

Sesión 12: El círculo de la amistad

I. DATOS INFORMATIVOS

- Áreas: Personal Social, Comunicación, Educación Física
- Ciclo: Inicial
- Grado: 5 años
- Tiempo: 40 minutos
- Tema transversal: Educación para la gestión de riesgos y la conciencia ambiental
- Unidad didáctica: Desarrollo de habilidades sociales
- Tipo: UA
- Nombre o título de la actividad o sesión: El círculo de la amistad
- Tema DCN: Habilidades sociales

II. APRENDIZAJE ESPERADO

Los niños aprenderán sobre la importancia de la amistad y desarrollarán habilidades sociales, fomentando el respeto y la honestidad.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio: Despertar el interés formando un gran círculo con los niños y presentando el tema de la amistad. Recuperar saberes previos preguntando: ¿Quiénes son sus amigos y qué les gusta hacer juntos? Formular preguntas como: ¿Por qué es importante tener amigos?

Desarrollo: Realizar actividades donde los niños se presenten y cuenten algo sobre ellos. Fomentar juegos en círculo donde cada niño tenga la oportunidad de hablar y ser escuchado. Actividades como pasar la pelota mientras dicen algo positivo sobre el amigo al que se la pasan. Recordar la importancia del respeto y la honestidad en las relaciones.

Cierre: Reflexionar sobre la experiencia preguntando: ¿Cómo se sintieron al hablar sobre sus amigos? ¿Qué aprendieron sobre el respeto y la honestidad? Aplicar lo aprendido en una nueva situación diaria, como compartir juegos en el recreo.

IV. EVALUACIÓN Y METACOGNICIÓN

Observar la participación activa y la capacidad de los niños para expresar sus sentimientos. Evaluar cómo aplican el respeto y la honestidad durante la actividad.

Cronograma de actividades

Mes	Fecha	Sesión	Actividad desarrollada	Valor fortalecido
Marzo	Lunes 10 de marzo de 2025	Sesión 1	El semáforo mágico	Respeto y responsabilidad
Marzo	Miércoles 19 de marzo de 2025	Sesión 2	La búsqueda del tesoro	Respeto, honestidad y responsabilidad
Marzo	Viernes 28 de marzo de 2025	Sesión 3	El baile de las sillas	Respeto y honestidad
Abril	Martes 08 de abril de 2025	Sesión 4	El laberinto mágico	Respeto y responsabilidad
Abril	Jueves 17 de abril de 2025	Sesión 5	La granja de animales	Respeto y responsabilidad
Abril	Viernes 25 de abril de 2025	Sesión 6	Cuentos animados	Honestidad y respeto
Mayo	Miércoles 07 de mayo de 2025	Sesión 7	Construcciones divertidas	Responsabilidad y respeto
Mayo	Jueves 15 de mayo de 2025	Sesión 8	Creaciones con reciclaje	Responsabilidad y honestidad
Mayo	Viernes 23 de mayo de 2025	Sesión 9	Explorando los números	Honestidad y responsabilidad
Junio	Martes 03 de junio de 2025	Sesión 10	La tienda de juguetes	Honestidad y responsabilidad

Junio	Jueves 12 de junio de 2025	Sesión 11	Rompecabezas gigantes	Respeto y responsabilidad
Junio	Viernes 20 de junio de 2025	Sesión 12	El círculo de la amistad	Respeto y honestidad