

El uso de los juegos interactivos como estrategia didáctica para la promoción del valor del respeto en estudiantes de 5° de primaria de una institución educativa de carácter oficial de la ciudad de Valledupar

María Victoria Aletti Tassara

Universidad del Norte

Nota del autor

Esta investigación se desarrolla en el marco de la Maestría en Educación Mediada por TIC. Contó con la asesoría y apoyo de la Docente investigadora Mónica Ordóñez Villa, Magister en Educación con énfasis en Medios Aplicados.

Barranquilla, Colombia

2020

Tabla de Contenidos

1. Introducción.....	7
2. Justificación	8
3. Marco Referencial.....	12
3.1. Estado del Arte.....	12
3.2 Marco Teórico.....	24
3.2.1. TIC en Educación.....	24
3.2.1.1. Características de las TIC en los escenarios escolares	25
3.2.2. Recursos Educativos Digitales.....	27
3.2.3. Juegos interactivos.	30
3.2.4. Educación y valores éticos.....	33
4. Planteamiento del Problema.....	42
4.1. Pregunta de investigación.....	46
5. Objetivos	47
5.1 Objetivo General.....	47
5.2 Objetivos Específicos.....	47
6. Diseño Metodológico.....	47
6.1. Enfoque	47
6.2. Diseño	48
6.3. Población.....	49
6.4. Técnicas e Instrumentos de recolección de la información.....	50
6.4.1. Observación	50
6.4.1.2. Diario de campo.....	50
6.4.1.3. Cuestionario Pre-Test.....	50

6.4.2. Entrevista	51
6.4.2.1 Entrevista semiestructurada.....	51
6.4.2.2 Unidad Didáctica Digital.....	51
6.4.2.2.1. Formato donde se lleva a cabo la UDD.....	52
6.4.4. Encuesta.....	52
6.4.4.1. Cuestionario de Post-Test.....	52
6.4.4.2. Grupo Focal	53
6.5. Procedimiento	54
6.5.1. Primera fase	54
6.5.2 Segunda fase	54
6.5.3. Tercera fase	54
7. Propuesta de Innovación Pedagógica.....	55
7.1. Contexto de aplicación.....	55
7.1.1. Reseña Histórica	55
7.1.2. Contextualización de la Institución Educativa.....	57
7.2 Planeación de la Unidad Didáctica Digital	58
7.3. Evidencias de la aplicación parcial o total de la propuesta de innovación	76
7.3.1. Evidencias de socialización de registro en la plataforma.....	76
7.3.2. Evidencias Aplicación de Pre - Test.....	78
7.3.3. Evidencia Actividad N° 1.....	79
7.3.4 Evidencia Actividad N° 2.....	81
7.3.5 Evidencias Actividad N° 3.....	83
7.3.6 Evidencias Aplicación de Post Test.....	86
7.4. Análisis y discusión de resultados	87
7.4.1. Pre Test y Post test	87

7.4.2. Tabla de categorías	88
7.4.3 Entrevista de cierre a grupo focal para evaluar el impacto de la UDD	90
I. Innovación	90
II. Uso de las TIC	90
III. Valor del Respeto	90
IV. Uso del Tiempo	91
7.5 Triangulación de la información.....	93
7.5.1. Valor del Respeto: Acciones de Respeto	94
7.5.2. Valor del Respeto: Acciones de Irrespeto	95
8. Reflexión sobre la práctica realizada	106
9. Conclusiones	107
10. Recomendaciones.....	109
11. Bibliografía.....	112
12. Anexos	122
Anexo 1. Pre Test.....	122
Anexo 2. Post test	130
Anexo 3. Entrevista de Grupo Focal.....	136
Anexo 4. Tabla de Triangulación de la Información	145

Lista de Figuras

Figura 1. Creación de plataforma Edmodo.....	76
Figura 2. Registro de estudiantes	77
Figura 3. Lista de estudiantes	77
Figura 4. Interfaz Edmodo.....	78
Figura 5. Aplicación Pre -Test	78
Figura 6. Juego ruleta del respeto	79
Figura 7. Juego de la ruleta del respeto (Edmodo)	79
Figura 8. Pasos juego de la ruleta	80
Figura 9. Juego de memoria con acciones de respeto (Edmodo).....	80
Figura 10. Pasos Juego de memoria.....	81
Figura 11. Cuestionario en la plataforma Edmodo	81
Figura 12. Aplicación del cuestionario.....	82
Figura 13. Video y Juego interactivo “Las conejitas que no sabían respetar” en la plataforma Edmodo	83
Figura 14. Ingreso al Juego	84
Figura 15. Pasos del juego.....	84
Figura 16. Puntuaciones del juego.....	85
Figura 17. Post-test	86
Figura 18. Grupo focal	86

Lista de Gráficos

Gráfico 1. Resultados del cuestionario.....	83
Gráfico 2. Resultados Post-test.....	89

Lista de Tablas

Tabla 1. Tabla Poblacional.....	49
Tabla 2. Resumen de técnicas e instrumentos de investigación	53
Tabla 3. Unidad Didáctica Digital.....	58
Tabla 4. Categorías de análisis del Pre-test	87
Tabla 5. Categorías de análisis.....	88

Tabla 6. Calificación: Entrevista grupo focal92

1. Introducción

Esta propuesta de innovación se plantea como un acercamiento a los temas más requeridos en el campo educativo; promover los valores morales, siendo más específicos el valor de respeto a través de los juegos interactivos, desde el uso de las TIC, asumiendo con estos las prácticas o conductas morales que contribuyan en la consolidación de una sana convivencia en la escuela. Para esto fue necesario señalar algunas de las consideraciones teóricas y pedagógicas que han analizado el fenómeno de la crisis de valores y obviamente las TIC desde las sociedades modernas y su influjo en la desestabilización de los lazos sociales.

Lo que se pretende es, ante todo, tener una óptica general de cómo se está abordando el tema de las TIC en las instituciones educativas y cómo, pese a la crisis en la sociedad por la pérdida de los valores, se pueden abonar a las sociedades transformaciones como nuevas posibilidades del ser, asumiendo desde los saberes y las prácticas humanas, la práctica de los valores como identidad. Aunado a lo anterior, también se ha diseñado y aplicado una Unidad Didáctica Digital (UDD) que aborda, promover el valor del respeto a través del uso de los juegos interactivos, en estudiantes de 5 de primaria. Esto en aras de ser consecuente con las reflexiones realizadas sobre el tema de las TIC y los valores.

La experiencia muestra que sí es posible generar ambientes de participación y reflexión en torno a la práctica del valor del respeto como base fundamental de la convivencia, a través de herramientas de este tipo que suelen ser percibidos, generalmente, como obstáculos en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

2. Justificación

Los actos en la sociedad son catalogados como buenos si estos se desencadenan de los valores éticos y morales de las personas como lo es el respeto (Aguiló, 1994). De esta manera se reconocen como merecedores de aprecio y estimación. Dichos actos son diversos y amplios en su sentido, por eso en el día a día se suelen encontrar un sinnúmero de estos valores que se presume que todas las personas deben no solo tener sino practicar, esto con el fin de mantener una convivencia sana, lo cual complementa el sentido de la vida y permite el desarrollo personal de manera digna. Es por lo anterior que dichos valores resultan de absoluta relevancia, pues permiten la interacción entre las personas de una manera propicia juntamente con las personas que rodean y comparten la existencia de todos (Singer, 2009).

Es por lo anterior dónde está la relevancia de la investigación pues, es absolutamente necesario que los niños practiquen sus valores éticos y morales, como el respeto considerando, que este es un complemento a la vida, de hecho la buena salud, las creencias religiosas, el tener una cuenta bancaria llena, no es suficiente para vivir bien, sino hay práctica de tolerancia, respeto, honestidad, amistad, entre otros muchos más valores, por lo contrario, si se carece de estos no estaremos catalogados como buenas personas, no se estará aportando a la sociedad y dichas acciones afectarán directamente la convivencia con otros. Cuando una persona carece de valores morales se ve implicado el valor del ser humano, pues esto además de orientar la conducta de las personas, les orienta en el saber actuar en diferentes situaciones de una manera correcta valorizando su ser (Aguiló, 1994).

Dada la importancia del desarrollo de los valores es necesario promoverlos a través de diversas estrategias en las IE y una de ellas es la incorporación de las TIC, en este orden de ideas, al incorporar las TIC en los contextos escolares, se estará también apostando a un factor relevante, puesto que las prácticas educativas no deben estar alejadas de los cambios tecnológicos que se suscitan y del impacto en los procesos educativos, pues permite cambios determinantes en el quehacer diario del aula y en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta fusión con las TIC según Martín, (2016), complementará la relevancia de la investigación, pues lo que este hace es agrupar herramientas por funcionalidad al mismo tiempo que gestiona

recursos, para comunicarse, para la gestión de los proyectos y para crear colaborativamente una conexión fundamental entre el aula y su entorno, contemplando las TIC como uno de sus elementos esenciales conllevando a despertar el interés de los estudiantes de 5° grado de esta Institución Educativa a fortalecer el valor del respeto.

Dentro de este marco se considera de gran relevancia para la investigación, la práctica del respeto, no en la sociedad en general sino en las instituciones educativas, específicamente en niños de 5 grado, siendo este necesario en todos los ámbitos de la vida, más cuando se es niño, pues lo escolares, mediante su desarrollo moral se están vinculando al inicio de la etapa en la que el niño considera el bienestar del otro, permitiendo que este tome puntos de vista diferentes a los suyos producto de la disminución del egocentrismo, implicando lo anterior a que el niño pueda imaginar cómo piensa y siente otra persona, es decir aprenda a ser empático. Entonces, es por lo que se considera significativo la bondad que se transmite a través de los valores humanos, especialmente el respeto, los cuales son tan necesarios en la vida de las personas que lo mejor es practicarlos, defenderlos e inculcarlos, y que estos trasciendan, hoy más que nunca cuando hay una crisis de valores en la sociedad. (Bernardini, 2010).

En lo que se refiere a la pertinencia de la investigación, esta, se desarrolla en el marco de la Maestría en Educación mediada por TIC permitiendo generar los escenarios propicios para la reflexión respecto a la importancia de las TIC, según Rodríguez, Gómez, Bravo & Truyol, (2019), es una metodología de aprendizaje en la que los estudiantes adquieren un rol activo y se favorece la motivación académica. El método consiste en la realización de un proyecto, basado en una propuesta de innovación pedagógica, el cual se llevará a cabo teniendo en cuenta que es un elemento importante dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje, a través de los entornos virtuales; además estará apoyado con el uso de las TIC a través de los juegos interactivos Martínez (2019), dicha técnica de aprendizaje trasladará la mecánica de los juegos al ámbito educativo, con el fin de que los estudiantes puedan adquirir mejor algunos conocimientos acerca de los valores, mejorar sus habilidades en las relaciones personales y recompensar acciones concretas, de esta manera se podrá fortalecer el valor del respeto en los estudiantes.

De la misma manera dicha pertinencia se basa en las cátedras de ética y valores para los escolares de primaria, busca reforzar las costumbres y la trasmisión de valores desde la escuela, pues esta debe estar comprometido con el crecimiento ético de sus alumnos, teniendo en cuenta actitudes y comportamientos que, bien llevados a la práctica, hacen de estos niños mejores seres humanos, si bien, los niños pueden aprender y reforzar estos principios en el día a día en el colegio, viendo a sus autoridades, o recibiendo un consejo o corrección oportuna de un profesor. Por esto es importante que el colegio de tus hijos se preocupe porque los niños conozcan y practiquen estos valores. En estas se buscan describir los comportamientos que conducen a las buenas acciones, al igual que los escolares recapaciten acerca de sus comportamientos, considerando que la mejor manera de hacerlo es a través las TIC, pues éstas permiten a los docentes desarrollar diferentes competencias en sus estudiantes y de esta forma se pueden establecer acciones para el desarrollo del respeto en las aulas de clase y dada la situación actual en los ambientes virtuales, donde el niño integra al proceso educativo y moral de una manera sistemática y acorde a su edad, donde cada una de las herramientas utilizadas brindan al estudiante un excelente aprendizaje y un ejemplo, a través de la cotidianidad donde reflexiona sobre dichos comportamientos; impulsándolo a vivir de acuerdo con una elevada escala de valores morales y que no podrán estar apartadas de sus conductas, teniendo la familia como base de la sociedad.

Asimismo se considera que los procesos académicos deben ir acompañados de un cambio para el desarrollo moral de los estudiantes, donde dicha educación debe ser integral, lo que requiere formar no solo para lo académico sino para lo axiológico, que son los valores; estableciendo dichos momentos de cambio como una necesidad para los escolares, la sociedad y el mundo entero, siendo este proceso favorecedor de los valores morales de los estudiantes, haciendo cumplir la misión y visión del Proyecto Educativo Institucional de la Institución, el cual hace referencia a los valores morales de sus estudiantes y la mediación de las TIC, de esta manera se justifica la necesidad de esta investigación, a través de una intervención innovadora donde las TIC son protagonistas en contribuir de manera positiva a la solución de las problemáticas dentro del entorno escolar planteadas anteriormente, teniendo en cuenta que el colegio es después del hogar el contexto para formar seres humanos conscientes de la realidad

social, no solo impartiendo conocimientos, sino orientando con una educación para la vida con la ayuda de estrategias didácticas y lúdicas que así lo permitan (Bernardini, 2010).

Por otro lado, es pertinente mencionar que la propuesta de innovación conlleva a la utilización de herramientas tecnológicas para promover el valor del respeto en estudiantes de primaria, teniendo en cuenta la contingencia nacional y mundial donde la educación en la mayoría de las Instituciones Educativas se ha trasladado a una metodología virtual, cuya estructura son las plataformas digitales, garantizando con estas su continuidad, debido a la pandemia por Covid-19 que ha llevado al confinamiento en todo el mundo (OMS, 2020).

La viabilidad de ese proyecto reúne las características, condiciones técnicas y operativas que aseguran el cumplimiento de sus metas y objetivos, pues en la institución educativa se han planteado alternativas de desarrollo con el cuerpo docente del área de humanidades y por parte de las directivas de la institución, donde conocen la situación problema, las cuales están basadas en el plan del área de ética y valores en el grado de 5° de primaria, que es fundamentado en el desarrollo moral de los estudiantes; así mismo, se plantea su viabilidad con base a la revisión de esta serie de guías con estrategias para orientar a los estudiantes en el campo de la moral, especialmente del valor respeto, basados en la educación integral y las dimensiones del ser humano, lo cual garantiza que este proyecto se lleve a cabo de manera óptima.

Para el desarrollo de este proyecto en cuanto a viabilidad, también se cuenta con la estructura de las clases de ética y valores desde una óptica diferente, captando la atención de los estudiantes y fortaleciendo prácticas y conductas en valores y buen trato, al mismo tiempo que se genera el interés y motivación por dicha clase, donde el estudiante se encuentra inmerso, activo y participativo teniendo como resultado un proceso de aprendizaje exitoso.

Se considera a partir de lo anterior que la importancia de este estudio está basada en la integración de las TIC como los juegos interactivos para fomentar el valor del respeto, el cual posee un papel destacado en la educación integral de los niños y niñas, lo que permitirá la conexión fundamental entre el aula y su entorno, contemplando las TIC como uno de sus elementos esenciales. Por otro lado, el uso de las TIC favorece y facilita el desarrollo de las

habilidades como la colaboración, comunicación, pensamiento crítico, creatividad, por lo que ayudarán a fortalecer y desarrollar el valor del respeto.

3. Marco Referencial

3.1. Estado del Arte

En lo que respecta al tema central y objetivo de este estudio, hay diversos aportes e investigaciones que anteceden el presente proyecto, es el caso de; Salinas, (2015), la cual contribuye como antecedente de esta investigación, con su trabajo titulado “Relato de la integración de TIC en una experiencia de Ética y Ciudadanía. In III Jornadas de TIC e Innovación en el Aula (La Plata, 2015)” la cual tuvo como propósito central relatar una experiencia desarrollada en la asignatura Ética y Ciudadanía de segundo año del Colegio Nacional “Rafael Hernández” (UNLP), de la Plata Argentina. Esta se estructuró en torno de la alteridad, profundizando particularmente la reflexión sobre la noción de “amistad” como lazo social e implementando el uso de las TIC, a través de las cuales los estudiantes participaron de manera comprometida. Como resultado de la investigación se pudo corroborar que la experiencia enriqueció la concepción que los alumnos traían sobre la amistad; asimismo, les permitió repensar la definición de “amigo/a” tomando en consideración la relevancia que las redes sociales han cobrado al respecto y dio lugar al trabajo colaborativo para la resolución de actividades que redundaron en la profundización de la reflexión crítica.

De lo anterior se puede decir que con la actual investigación guarda una relación importante, pues parte de la implementación de nuevas estrategias acordes a los valores como la amistad como lazo social, y comparadas con la práctica de nuevas estrategias con nuevas metodologías basadas en las TIC, se creará un impacto el cual se verá reflejado en los resultados de esta a través de los procesos de aprendizaje en diferentes materias, y en los diversos valores, intentando conocer los resultados del proceso de enseñanza aprendizaje en la materia de ética y valores. Esta investigación resultara útil como antecedente a la presente, pues desde el ámbito de estudio logra identificar dichas estrategias pedagógicas de las TIC, desde los relatos de los

estudiantes, las cuales son empleadas por lo docentes, sirviendo como una base concreta dentro del contexto de la ética y los valores, teniendo en cuenta que dicho relato es un aporte de interés para aquellos docentes que están dispuestos a enriquecer su trabajo áulico incorporando las TIC de manera amigable.

De la misma manera se toma como antecedente de esta investigación el trabajo realizado por Alejo, (2015), titulada “El videojuego didáctico interactivo: un recurso para fomentar valores en estudiantes de educación básica”. Esta investigación tuvo como objetivo principal determinar cómo el videojuego basado en las Tecnologías de la Información y la Comunicación contribuye al desarrollo de valores y analizar su uso como herramienta facilitadora en la enseñanza de valores, la población y muestra pertenecía a 132 estudiantes, quienes tomaron un cuestionario antes y después de utilizar el videojuego para analizar su efecto. Los resultados muestran que hubo un impacto positivo, aceptación, respecto a su uso, y un cambio de actitud en sus valores.

Se considera que En lo que compete a esta investigación, guarda una estrecha relación con la actual, pues busca a través de estrategias didácticas promocionar los valores ambientales, al igual que la actual que busca a través de los procesos de aprendizaje inculcar valores morales, se presume desde esta relación que si es factible enseñar a los estudiantes ambientales a través de nuevas estrategias, de seguro también será posible que los estudiantes acojan actitudes que están encaminadas a la ética y los valores.

Se entiende desde la ética, que esta implica la aplicación de principios éticos fundamentales a una variedad de temas que implican y organizan la búsqueda de estos, incluyendo actitudes que se pueden aprender a través de la práctica en las aulas de clase desarrollando nuevas metodologías de enseñanza aprendizaje.

En lo que compete a esta investigación, guarda una estrecha relación con la actual, pues busca a través de estrategias didácticas como el uso de un videojuego promocionar la ética y los valores, al igual que la actual que busca a través de los procesos de aprendizaje inculcar valores morales, se presume desde esta relación que si es factible enseñar a los estudiantes a través de

nuevas estrategias basadas en la TIC, de seguro también será posible que los estudiantes acojan actitudes que están encaminadas a la ética y los valores. Se entiende desde la ética, que esta implica la aplicación de principios fundamentales a una variedad de temas que implican y organizan la búsqueda de estos, incluyendo actitudes que se pueden aprender a través de la práctica en las aulas de clase desarrollando nuevas metodologías de enseñanza aprendizaje como lo es un videojuego.

En 2015, Barreto Mosquera, adelantó la investigación titulada “Los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para incentivar el valor del respeto en los niños de segundo de primaria en el Colegio Nidia Quintero Turbay”, teniendo como objetivo principal poner en prácticas dichas estrategias lúdicas para incentivar en estos niños dicho valor pues, se identificó una problemática en la falta de respeto de la mayoría de los estudiantes de este plantel. La investigación fue de tipo cualitativo basándose en técnicas como el mando directo y la enseñanza basada en la tarea, en los que se lleva un registro detallado de cada sesión de clase para dar cuenta del proceso que se da a través de los juegos cooperativos para incentivar el valor del respeto en este grado. Los resultados de esta investigación arrojaron que el juego es una herramienta principal para el desarrollo motor y cognitivo del niño, ya que es una forma lúdica para enseñar temas específicos, como lo son los valores que hacen parte del desarrollo de una mejor sociedad. El respeto es uno de los valores esenciales para la buena comunicación con las demás personas y para fomentar el trabajo en grupo, características fundamentales para que pueda ser una persona que aporte positivamente en la sociedad.

Es por lo anterior que esta investigación se toma como antecedente, pues aporta de manera significativa la construcción de estrategias para incentivar en estudiantes el respeto, demostrando que sí es una ruta viable el diseño de estrategias, pues estas logran a través del respeto reforzar también muchas habilidades dentro del aula, las cuales son necesarias para la sana convivencia de los estudiantes en su interacción.

Rodríguez, Molano & Rodríguez (2015), en su investigación titulada; “La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga” la cual se desarrolló en dos fases, siendo la primera un ejercicio

de corte etnográfico y la segunda fase de Investigación – Acción. El proyecto permitió reconocer la importancia de la actividad lúdica como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje en los niños, siendo el aprendizaje un proceso en el cual el individuo se apropia del conocimiento en sus diferentes dimensiones, se enfoca la intervención hacia la adquisición de hábitos y desarrollo de actividades motivadoras del aprendizaje infantil, desde el aula preescolar, lo cual logró contribuir a la expansión de necesidades y que además puede ser utilizada como principio de aprendizajes en forma significativa, no solo fortaleciendo el aprendizaje sino valores que están asociados a las interacciones y conductas de los niños, así mismo fortaleciendo el seguimiento de normas, y el fortalecimiento de valores como, la honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia, también proporciona rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención.

De lo anterior se puede recalcar que la investigación actual toma como base los resultados de dicho trabajo, pues aunque las estrategias no iban encaminadas al fortalecimiento de valores, sino a fortalecer el aprendizaje, pudo expandir necesidades dentro del aula y contribuir como valor agregado en el fortalecimiento de valores, entre ellos el respeto, lo que se puede decir que las estrategias tuvieron un impacto integral dentro de la investigación, mostrando a lúdica como juego, tarea, afición, habilidad es un elemento primordial y necesario para la ejercitación y puesta en práctica de estrategias metodologías en el aula, y que estas generan en los estudiantes, seguridad, aprestamiento de sí mismos y el alcance de metas, además fortalece el seguimiento de normas, la asimilación y acomodación en su estructura cognitiva; de igual manera que generando nuevas experiencias y reglas para una buena convivencia.

Posso, Sepúlveda, Navarro & Laguna (2015), en su investigación titulada “La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar”. Dicha investigación plantea la lúdica como una opción pedagógica que fortalece la convivencia pacífica entre los estudiantes del grado tercero El estudio se inserta en la modalidad de investigación de campo, de carácter cualitativo, descriptivo– interpretativo, cuya población está compuesta por 120 niños entre 8 y 10 años y una muestra de 40 estudiantes teniendo en cuenta aquellos que presentan dificultades a nivel de convivencia. Como instrumentos para la recolección de datos se utilizó el revelador del

cociente mental tríadico, la encuesta a estudiantes y padres de familia y las entrevistas directas con los docentes que laboran en dicho grado. Los resultados obtenidos evidencian que la lúdica contribuye de manera efectiva en el mejoramiento del comportamiento de los estudiantes, fortaleciendo a su vez las relaciones interpersonales para lograr una convivencia pacífica en la escuela.

De lo anterior se rescata nuevamente la importancia del respeto la cual es mediada y fortalecida por diversas estrategias, en este caso por la lúdica, donde se evidencia la importancia que tuvo el juego en el desarrollo social de los niños, además del uso de estrategias prácticas de convivencia que fueron encaminadas a la conciliación, a la apropiación del juego encaminado al respeto de los derechos humanos, acogiendo lo anterior como gran aporte a la actual investigación.

De la misma manera Arrieta, Beleño, Villa & Montes, (2015). Plantean una investigación titulada “Fomentando valores en la infancia a través de cuentos, fábulas, mitos, leyendas e historias bíblicas” la cual tiene como objetivo general desarrollar estrategias pedagógicas basada en cuentos, fábulas, mitos leyendas e historias bíblicas, encaminada a fomentar valores en los estudiantes del grado 1° de la Institución Educativa Docente de Turbaco. La metodología de esta investigación fue de corte cualitativo, con una población de 72 estudiantes de grado 1°, y se toma como muestra el grupo 1°, conformado por treinta y seis (36) estudiantes de básica primaria. Los resultados de esta arrojaron que estudiantes, padres de familia y docente reconocieran la necesidad de fortalecer algunos valores que se habían perdido para convivir en una armonía. Se logró fomentar dichos valores, entre ellos el respeto rescatando un ambiente exitoso para el buen desarrollo del aprendizaje y la sana convivencia entre los educandos, permitiendo la participación de los padres y docentes en el proceso de formación en valores.

Como se evidencia en los resultados de este antecedente, las estrategias que se tiene en cuenta para fomentar el valor del respeto son diversas, pero todas apuntan a que los estudiantes necesitan del apoyo docente y de la familia, teniendo como base a esta familia como el pilar para fomentar los valores, lo cual es muy significativo para la presente investigación, pues se tomará

en cuenta esta red de familia, para enfatizar desde las estrategias a llevar a cabo, como parte esencial de la investigación.

Por consiguiente, Cárdenas & Martínez, (2016) , en su investigación titulada “Estrategias didácticas para el mejoramiento de los procesos de desarrollo moral de las niñas y los niños de dos instituciones educativas de Santander a través de la clase de ética y valores” cuyo objetivo principal estuvo basado en dar respuesta a la pregunta ¿Qué estrategias didácticas se pueden emplear para el mejoramiento de los procesos de desarrollo moral de las niñas y los niños de dos instituciones educativas de Santander, a través de la clase de ética y valores? Cuyo proyecto corresponde a los fundamentos del enfoque cualitativo y para ello se pensó en la propuesta de innovación como una forma posible de aportar a la formación de los educandos, específicamente en el aspecto a tratar.

La propuesta de innovación pedagógica que se ha planteado estableció la posibilidad de aportar al desarrollo moral de los niños y las niñas. Para ello se retoman los fundamentos de Kohlberg (1968) y se diseñó una matriz pedagógica que contempló como mecanismo de acción: unas temáticas por grados de primero a quinto de básica primaria, las edades pertinentes, los objetivos, algunas actividades a manera de propuesta y las intenciones. Como resultado de la investigación se evidencian en este trabajo, que el alcance de la propuesta, mediante la aplicación de un pretest y un pos-test es relacionada con el trabajo colaborativo y un proceso pedagógico, pensado y bien intencionado, el cual aportó a la formación ética y moral de los educandos y contribuyendo al desarrollo de nuestra sociedad.

Sin lugar a dudas este artículo investigativo guarda relación con el proyecto que se está realizando, pues además de contemplar estrategias innovadoras para las clases de ética y valores en la educación básica primaria, contempla un valor agregado que parte de que dichas estrategias a la formación, sirvan para la construcción y desarrollo moral de los niños y niñas de estos grados, considerándose dichas estrategias estímulos que buscan desarrollar facultades y habilidades en los niños de forma propicia, desde la utilización de juegos didácticos hasta la realización de actividades recreativas que permiten una enseñanza, a través de la motivación de dichas estrategias innovadoras.

Uranga, Rentería & González, (2016), adelantaron una investigación titulada “La práctica del valor del respeto en un grupo de quinto grado de educación primaria” la cual tuvo como objetivo general consistió en favorecer los vínculos afectivos y la autorregulación de las emociones en el grupo de 5° B de la Escuela Primaria Melchor Ocampo. La investigación centra su estudio con enfoque cualitativo, etnográfica, bajo un análisis crítico documental, su contenido analítico describe el escenario que gestan las relaciones interpersonales, los principales resultados indican que existen múltiples los factores que asisten el espacio inhóspito áulico, la mediación, la influencia del núcleo familiar, el contexto geográfico cultural y el nivel de actuación del maestro para crear ambientes de aprendizaje libres de violencia.

Se considera que este antecedente puede aportar desde sus resultados a la actual investigación, pues considerando el planteamiento del problema de ambas donde se identifican actualmente en la humanidad diversos problemas de índole social, la ausencia de valores y su práctica son un precedente que favorece el desequilibrio de una sociedad, donde la falta de respeto constituye un deseo indagar en la presente investigación, contribuyendo a que sin importar cuales sean las estrategias, el valor del respeto se debe promover en las escuelas.

Tumino & Bournissen, (2017), en su trabajo titulado “Una mirada a la integración de los valores desde el rol de las TIC” el cual desde la perspectiva de sus autores conciben a las nuevas formas de aprender como oportunidades de acercamiento sin límites de espacio ni de tiempo. El objetivo principal de esta se basó en indagar las posibles asociaciones entre las intenciones docentes de integrar los valores en los espacios de enseñanza, la utilización de las tecnologías que facilitarían la concreción de estas intenciones y la información obtenida de los estudiantes, tanto desde sus percepciones acerca del trabajo colaborativo como del grupo focal. Los resultados de esta permitieron obtener un acercamiento a la información buscada, pues la ponderación atribuida a las Tecnologías de la Información y Comunicación TIC, como instrumento promotor de valores desde sus diferentes entornos como todo accionar educativo conlleva una interpretación de los actores que trasciende la esfera de lo meramente técnico hacia oportunidades que pueden marcar la diferencia pese a las limitaciones que imponen muchas realidades del contexto ético-moral.

Por lo anterior se puede decir que ambas investigaciones guardan una relación en cuanto a la integración de los valores dentro del aula, con las TIC como estrategia principal para su transmisión a través de la educación en valores que los niños manejen y/o practiquen una sana convivencia a través de estrategias encaminadas a esta temática, si bien es cierto que las estrategias serán diferentes, pero del mismo modo serán lúdicas, se fomenta no solo a la manera como tratar a sus compañeros, teniendo en cuenta el aprendizaje social, sino en todos los actos relacionados con su convivencia, es por esto que se plantea una relación con la educación a través de estrategias innovadoras mediante las TIC, pues deben fundamentarse en valores vitales, intelectuales, éticos y religiosos; que integrados unos con otros inciden en la formación del estudiante para que crezcan como personas y se puedan proyectar de manera auténtica y positiva en su aula de clase, institución, familia y comunidad en general.

De la misma forma se tiene en cuenta como antecedente de la presente investigación la realizada por Alfaro & Caballero (2018), titulada “Influencia del taller de fábulas para el fortalecimiento de la práctica de valores: respeto y responsabilidad en los niños de 3 años del CEE “Rafael Narváez Cadenillas” de la Ciudad de Trujillo en el 2017”. Cuyo objetivo principal estuvo enfocado en determinar la influencia que ejerce el taller de fábulas en la práctica de valores; en los niños de esta escuela. La población-muestra estuvo conformada por 21 niños. El tipo de investigación fue aplicada empleándose el diseño preexperimental, con pre-test y post-test. Como instrumento de evaluación se utilizó una escala valorativa. El taller de fábulas, se ejecutó 20 sesiones del área de personal social. Luego de aplicar el programa mencionando, los resultados que se obtuvieron fueron altamente significativos en la práctica de valores de respeto y responsabilidad.

Según la investigación anterior se debe precisar que se considera que las estrategias innovadoras que se presentan en esta investigación resultan de gran utilidad, pues la práctica de los valores en las escuelas es de suma importancia para el desarrollo de los estudiantes, donde la familia y la escuela poseen responsabilidades. Por lo que se considera muy importante, pues ésta brindará de manera clara por medio de su resultado, los aportes a la presente, dimensionado desde ambas realidades que el uso de las estrategias para inculcar y fortalecer valores es viable.

Otra de las investigaciones que hacen parte de este estado del arte es la de Vinasco (2018), la cual se titula “Ambientes escolares: Un espacio para el reconocimiento y respeto por la diversidad”. El objetivo se basó en proponer ambientes escolares de interacción y comunicación a través de la estrategia metodológica de la investigación acción participativa (IAP), que permitieran reconocer la diversidad y mejorar la convivencia entre los estudiantes sujetos de estudio. La muestra se constituyó con 33 estudiantes de grado once de una institución de carácter público cuyo modelo pedagógico es escuela activa urbana de la ciudad de Armenia – Quindío. Los resultados de esta reflejaron la importancia de los ambientes escolares planificados, los cuales permiten la construcción de relaciones que fortalecen la convivencia escolar; así mismo arroja como resultado que el papel del maestro como acompañante en el proceso de aprendizaje científico es crucial para la construcción de ciudadanía, de igual manera se logró identificar lo que reflejan las realidades de los estudiantes dentro y fuera de la institución, así como los retos que enfrentan los maestros, para crear ambientes escolares propicios en la construcción de una escuela desde y para la otredad.

Teniendo en cuenta el anterior resultado de la investigación, resultan útiles a la actual pues se quiere fomentar el valor del respeto en estudiantes, lo que conlleva a usar estrategias que permitan esta realidad, en la actual investigación se ha tenido en cuenta sólo la estrategia, no se ha mencionado los contextos, salvo en el planteamiento del problema, dichos contextos resultan muy relevantes a la hora de interactuar los estudiantes.

Por otra parte, Zapata, Guerrero, Júnior & Nieto, (2018) plantean una investigación titulada “Estrategias didácticas para la promoción de valores ambientales en la educación primaria” la cual se basó en la aplicación de Cuentos Infantiles para mejorar la práctica del valor del Respeto en los estudiantes del segundo grado de Educación Primaria de una Institución Educativa. La metodología de la investigación fue explicativa, y la muestra estuvo constituida por 14 estudiantes del segundo grado. Para el procesamiento de datos se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo con los objetivos de la investigación. Asimismo, se utilizó la estadística no paramétrica la prueba de Wilcoxon dado que las variables no presentan una distribución normal, son de naturaleza ordinal y lo que se pretende es estimar la relación causa-efecto de las variables.

En los resultados se pudo apreciar una diferencia significativa en el nivel de logro de aprendizaje y que la aplicación de Cuentos Infantiles como estrategia didáctica, mejora significativamente el desarrollo del valor del Respeto en los estudiantes del segundo grado de educación básica primaria, de esta institución. Dicha investigación se considera de absoluta relevancia para la presente pues muestra desde los ámbitos de las estrategias el resultado positivo de integrar en el aprendizaje estrategias para que los estudiantes puedan aprender y practicar el valor del respeto.

“Impacto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la formación ética y religiosa de estudiantes de educación media vocacional” de la autoría de Ramírez, García & Álzate (2019). Cuyo objetivo central fue medir el nivel de impacto que tienen las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la formación ética y religiosa de los estudiantes de media vocacional. Esta fue una investigación mixta cuya muestra se basó en 30 estudiantes de décimo y undécimo y dos docentes de educación religiosa y ética y valores; los resultados de la investigación permitieron determinar el alto nivel de impacto que tienen las TIC en los procesos de enseñanza aprendizaje de las áreas en mención en los estudiantes y su incidencia en los procesos de enseñanza aprendizaje, así como la aplicación de los estándares de educación de la UNESCO (2008) para docentes en TIC.

Lo anterior se relaciona con la presente investigación debido a que ambas constituyen las TIC como eje fundamental del proceso de enseñanza a aprendizaje de la ética y valores en estudiantes, además de comprobar que la inclusión de las TIC en las prácticas educativas mejoran la educación cuando se incorporan como nuevos ambientes de aprendizaje posibilitando este proceso de manera lúdica, reforzando los valores humanos y los procesos meta-cognitivos en los estudiantes y favoreciendo el desarrollo humano integral de los jóvenes.

“Actividades recreativas para fortalecer el valor del respeto en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 515 pulpera de Chumbivilcas-Cusco”. Es una investigación realizada por Ccoyore Aslla (2020), la cual tuvo como objetivo general, determinar la forma en que el desarrollo de actividades recreativas fortalece el valor del respeto entre los niños de esta escuela. La metodología utilizada en esta investigación fue de tipo cualitativo, cuya muestra

correspondió a 17 niños de los grados de 1° a 5° de primaria. Los resultados de esta investigación arrojan que promover el respeto por medio de actividades recreativas permite a los niños actuar libremente y de manera armoniosa, así mismo, con estas estrategias se logra que los niños conozcan el valor de cada uno de sus compañeros y el propio, pues reconocen la importancia de quienes los rodean, sintiéndose cada uno de ellos valorados, aumentando su expresión de manera positiva y siendo conscientes que existen diferencias entre unos y otros.

Los resultado de la anterior investigación entran a jugar un papel muy importante en la investigación actual, pues muestran que el valor del respeto puede ser fortalecido por medio de actividades recreativas, asumiendo que estas actividades podrán impactar ante los estudiantes enseñándoles a considerar a sus semejantes en situaciones o circunstancias determinadas no solo dentro sino fuera del aula y que los conlleva a acatar los establecimientos de las normas sin que este los subvalore o les cause ofensa o perjuicio, partiendo de que estos niños entienden las diferencias individuales de cada uno.

Otra de las investigaciones que se usaron como antecedentes en esta investigación es la de Riera & Cordero, (2020), titulada “El valor del respeto en el Plan de Convivencia Armónica Institucional en el subnivel de Básica Media de la escuela Luis Cordero Crespo” la cual tuvo como objetivo fortalecer el valor del respeto entre los actores educativos en el subnivel Básica Media de esta institución educativa, la investigación fue de enfoque cualitativo, de tipo descriptivo, la muestra estuvo constituida por 6 docentes y 218 estudiantes, utilizando técnicas e instrumentos como encuestas con preguntas abiertas, entrevistas semiestructuradas, registros anecdóticos y grupos focales. Los resultados de la investigación arrojan que los estudiantes tienen poco conocimiento de los documentos institucionales, específicamente del Código de Convivencia Institucional: Plan de Convivencia Institucional, en cambio, los docentes conocen lo que son, pero no su estructura y funcionalidad. Además, se encontró que los actores identifican la importancia de tener una adecuada convivencia escolar basada en la práctica del respeto como valor fundamental, aunque, en estudiantes se identificó que no siempre se practica el valor, dado los problemas observados.

A partir del diagnóstico, los investigadores proponen el Aprendizaje Basado en Casos como estrategia didáctica para promocionar y fortalecer el respeto, con el fin de contribuir a la construcción de una mejor convivencia escolar. Los resultados fueron que para estudiantes y docentes el ABC permite la reflexión y concientización sobre la necesidad de priorizar el respeto hacia otras personas, quienes mediante los grupos focales hicieron énfasis en la utilidad del ABC como un medio que permite reconocer su importancia y poner en práctica el respeto. El proceso investigativo dio como resultados que el Aprendizaje Basado en Casos permite la reflexión, el análisis de problema, la enseñanza de valores y fortalecer la práctica del valor respeto en los estudiantes.

Se puede agregar que la presente investigación suma de gran manera a la presente pues demuestra la importancia del valor del respeto para las interacciones dentro de la escuela, hay algo que recalcar de este antecedente es que no solo está enfocado en los estudiantes sino en los docentes, quienes también forman parte fundamental de dicha convivencia, asimilando que estos también deben asumir el respeto como un valor a practicar dentro y fuera de la institución, y son ellos quienes pondrán dicho ejemplo a través de las estrategias empleadas en la investigación.

Así mismo Mejía (2020), en su investigación titulada “Desarrollo de habilidades psicomotrices y fortalecimiento de valores por medio de la actividad física y el juego en niños y niñas de 4 a 10 años de la fundación Restaura Colombia”. La investigación de tipo cualitativo, descriptivo; tuvo la finalidad de desarrollar las habilidades psicomotrices con el fin de la población comprendida por 25 niños y niñas de esta fundación, puedan mejorar su equilibrio, su coordinación, su lateralidad y su ubicación espaciotemporal, por medio de la Actividad Física y el juego. Ésta también buscaba que los niños y niñas aprendan dichas habilidades a través de los valores toda vez que residen en una población vulnerable. La metodología se organizó por medio de una planeación de sesiones acordes a los temas anteriormente mencionados.

Los resultados de esta investigación arrojaron que hubo un logro significativo en el desarrollo de dichas habilidades psicomotrices, lo que les ayudó a tener un mejor control de su cuerpo y así tener una mejor corporeidad pudiendo desempeñar en acciones de la vida cotidiana sin ningún problema, su motricidad mejoró, siendo posible la ejecución de algunos deporte, por

otro lado, estos niños aprendieron a seguir instrucciones y a respetar a los demás y convirtiéndose en agentes de cambio en sus entornos.

Lo anterior recalca una vez más que el juego es una de las estrategias más usadas en las escuelas o entes que trabajan con población infantil para poder transmitir no solo conocimiento sino habilidades del desarrollo oral como lo son los valores, donde el respeto es el principal, pues los hace personas útiles a la sociedad y colaboradoras con su entorno personal, lo que se considera de gran importancia para la presente investigación, pues busca fomentar dicho valor para la interacción en la escuela.

3.2 Marco Teórico

3.2.1. TIC en Educación

El impacto de las TIC, en la educación ha generado cambios significativos en lo que se refiere a forma y contenido dentro de este proceso, el efecto ha sido intensivo y multiplicador, dejando un sentido de conocimiento dentro de la sociedad en general, con implicaciones y modificaciones a dicha educación. Hernández (2017), menciona que la tecnología ha influenciado mayoritariamente en las instituciones educativas, así como también el que hacer docente, llegando a formar parte de la cotidianidad escolar.

La incorporación de las TIC, en el contexto educativo va más allá de incorporar herramientas tecnológicas al ambiente educativo, dicha incorporación contribuye a la construcción didáctica y a la consolidación de un aprendizaje significativo con base a la tecnología, (Iglesia & Conde, 2017). La transformación de las TIC ha dado pie para que estas se conviertan en instrumentos educativos, que han logrado mejorar la calidad de dicha educación, dándole un giro a la a la manera en que se obtiene y se maneja la información Sánchez (2017). En el papel que juega cada agente educativo, son los estudiantes quienes utilizan las herramientas tecnológicas, con el fin de que se facilite el aprendizaje; dicha evolución surge desde con la invención de la calculadora, el televisor, la grabadora, etc.; siendo este progreso el que permita que los recursos tecnológicos, sean recursos educativos, donde se involucra el aprendizaje, la tecnología y la educación (Bautista, 2017).

De esta manera el uso de las TIC en la educación presume dinamizar las clases de cátedra, el uso de cuadernos, tableros, entre otros y enriquecer las metodologías tradicionales con nuevas estrategias basadas en las necesidades actuales. Hernández (2017) anota que las nuevas tecnologías se originaron por fuera del contexto educativo, pero con prontitud se introducen a éste, con esta innovación es el estudiante el protagonista de su propio aprendizaje, además de eso goza de tiempo y la flexibilidad, convirtiéndose en una revolución, donde las nuevas tecnologías bosquejan nuevos paradigmas educativos y pedagógicos.

Según Sánchez (2017), las TIC son el camino al fortalecimiento de los valores, pues poseen una serie de cualidades que permiten llevar la práctica a la realidad dichas enseñanzas. Se debe mencionar que para este autor en lo que respecta a la formación existen factores de tipo objetivo y subjetivo, que brindan a los escolares un óptimo desarrollo en su proceso, si de lo anterior se recalca lo que anotas Ortiz (2018), el cual expresa que si existen factores innovadores de carácter objetivo como son las herramientas y los equipos para el acceso a estas, el proceso enseñanza a aprendizaje se determinará por valores subjetivos como la motivación del estudiante por la clase, el intereses de modelar lo que ha aprendido, y necesidades del niño los cuales le permiten estimar, valorar y crear nuevos valores.

3.2.1.1. Características de las TIC en los escenarios escolares

Las TIC han progresado gradualmente, pero en particular, su auge y desarrollo ha sido en el ámbito educativo. La tecnología, trae consigo grandes ventajas, pues dichas herramientas gozan de protagonismo en la sociedad y es de esta manera que la educación se ajusta y suple las necesidades de cambio de la sociedad. La formación en los contextos formales no puede desligarse del uso de las TIC, que cada vez son más asequibles para los estudiantes (Said-Hung, 2017). Es de esta manera como estas herramientas empiezan a favorecer este proceso desde los entornos educativos formales e informales, la escuela como servicio público ha de garantizar la preparación de las futuras generaciones y para ello debe integrar la nueva cultura: alfabetización digital, material didáctico, fuente de información, instrumento para realizar trabajos, etc. (Camacho, 2018).

Arango (2018), considera que las escuelas deben proporcionar a los estudiantes desde sus características la innovación y la creatividad, debido a que permiten el acceso a nuevas formas de comunicarse y tener acceso a la información, pues los estudiantes acceden por sus propios medios, potenciando la educación a distancia o virtual, relacionando a los estudiantes con el uso del Internet y el manejo de herramientas de acceso.

De la misma manera las características de las TIC, permite la mejor comprensión de temas generales, incluyendo diversos ámbitos de las ciencias humanas como la sociología, la teoría de las organizaciones o la gestión, en este caso promover el valor del respeto en estudiantes. Lo que muchas escuelas han practicado mediante diversos procesos donde las TIC consiguen un intercambio de información entre los niños y el ordenador, permitiendo adaptar los recursos utilizados a las necesidades y características de estos niños, en función de la interacción concreta entre el con el ordenador (Bautista, 2017).

Según lo que se mencionó anteriormente, se debe interpelar en este marco teórico acerca de la enseñanza de los valores a través de las TIC, dichas herramientas pedagógicas en la transmisión de valores, que según Plaza & Caro (2016), tienen como fin mejorar las habilidades de los estudiantes entorno a la conducta y actitudes dentro del aula y que estas se repliquen en los contextos donde interaccionan los estudiantes. Para fundamentar lo anterior se toma la frase de Díaz & Salgado (2019), que afirma "lo que más directamente mueve a los cambios de valores, son los cambios en las condiciones de vida de los hombres".

Es por esto que Martínez & Suarez (2019), consideran que los niños aprenden mucho mejor, de actividades fundamentales y que estén basadas en los cambios que se presentan en su entorno estando ellos inmersos en estas, es aquí donde los escolares se apropian de los valores necesarios para luego llevarlos hasta su actuar, de esta manera las herramientas de la información y la comunicación son un medio de enseñanza de tipo transformador del entorno escolar a una forma de vida en la escuela.

3.2.2. Recursos Educativos Digitales

Los recursos educativos están presentes desde el planteamiento de las teorías del aprendizaje, para esto se tiene en cuenta lo que anota Piaget (1967), citado en Sabogal, (2018), quien plantea que una idea básica, donde el desarrollo del aprendizaje se presenta por medio de la adaptación, la cual es el resultado de la relación entre la asimilación y la acomodación; siendo la acomodación la interiorización de un evento o estructura de comportamiento y cognición preestablecida y la adaptación se refiere a la modificación de la estructura cognitiva o del esquema de comportamiento para acoger nuevos objetos y eventos que hasta el momento eran desconocido por el niño. Por otra parte, Lefrancois (2019), plantea que la inteligencia al igual que el comportamiento que se refleja en la adaptación, son el equilibrio entre la asimilación y la acomodación, todo lo anterior, se hace posible a través del recurso educativo que se use en el proceso de aprendizaje. Estos en la actualidad se denominan recursos educativos digitales.

Los recursos educativos digitales según Ortega (2017), hacen referencia a los materiales digitales que han sido diseñados con un fin educativo, que aspiran cumplir un objetivo de aprendizaje y cuando su diseño cumple con características didácticas apropiadas para el aprendizaje. Dichos recursos para Chiappe (2016), están hechos para informar sobre un tema, ayudar en la adquisición de un conocimiento, reforzar un aprendizaje, remediar una situación desfavorable, favorecer el desarrollo de una determinada competencia y evaluar conocimientos. Estos son utilizados en el proceso de aprendizaje primero se debe conocer y aplicar estrategias que busquen y seleccionen información mediante criterios de valoración de la calidad de la información encontrada, de la pertinencia frente a los objetivos de aprendizaje.

Así mismo los recursos educativos digitales según Pérez & Pérez (2016), son materiales compuestos por medios digitales y que se producen para facilitar el desarrollo de las actividades de aprendizaje, siendo este adecuado cuando ayuda al aprendizaje, constituyendo contenidos conceptuales y contribuyendo a la adquisición de habilidades procedimentales y a mejorar los niños en actitudes o valores. Los recursos educativos digitales constituyen nuevas formas de representación multimedial, las cuales están enriquecidas con imágenes, sonidos y video digital,

que a diferencia de la T.V, los documentos, los libros, el cine etc., estos solo necesitan un computador, un dispositivo móvil y conexión a Internet.

De esta manera se puede explicar dicho proceso a partir de la inteligencia y la utilización de los recursos educativos digitales, pues entrarán en acción por medio de estructuras, funcionalidades, ambiente y contenido (Janowicz, Haller, Cox, Le Phuoc & Lefrançois, (2019). Con base en lo anterior se puede decir que la asimilación se refiere a la manera por la cual, las personas ingresan nuevos elementos a sus esquemas mentales preexistentes, explicando el crecimiento o cambio cuantitativo de éste, lo que resulta muy importante a la hora de establecer nuevos cambios a la hora de aprender, así mismo la acomodación, junto con la asimilación, es uno de los dos procesos básicos en el proceso de desarrollo cognitivo del niño, o sea que es por medio de estos dos pasos que el niño aprende.

Cabe resaltar lo que afirma Sanfeliciano (2018), refiriéndose a que estos procesos son optimizados a través de herramientas como los recursos digitales, los cuales actúan de manera óptima cuando se tienen en cuenta nuevas estrategias de aprendizaje, cuando estos se unen con innovaciones, o cuando el comportamiento resultante será la experiencia. Con lo anterior se trata de decir en este apartado que es necesario innovar dentro de los procesos educativos de los niños para que, en la asimilación, el organismo se imponga al medio, y en la acomodación, la mente se reestructura para adaptarse al medio.

Piaget, Según Céspedes, (2016) en su teoría propone que la interacción de los niños y el ambiente por medio de la asimilación y la acomodación crea funcionalidades constantes y se modela por medio de estructuras que son representadas por esquemas, conductas innatas, connotaciones neurológicas que el niño posee. Pérez (2017), plantean que no hay mejor adaptación para el aprendizaje que la innovación que se hace a través de los recursos educativos digitales, pues dicha estructura cambia significativamente con el desarrollo del niño, por lo que propone una estructura cognitiva en cada uno de los estados de la infancia, a lo que Piaget llamó los cuatro estadios de desarrollo de la infancia, el primero sensorio-motor que va de los 0 a los 2 años; el segundo preoperatorio, que va de los 2 a los 7 años, el tercero, el de operaciones

concretas que va de los 7 a los 11 años; y por último el de operaciones formales, que va de los 11 años en adelante (Saldarriaga, Bravo & Looor-Rivadeneira, 2016).

De acuerdo con lo anterior los recursos educativos digitales pueden ser:

- Imágenes; son representaciones visuales, que manifiesta la apariencia visual de un objeto o su representación visual.
- Tutoriales: son métodos de transferencia de conocimiento mediante un sistema instructivo de corta duración, el cual está basado en el autoaprendizaje, pudiendo ser parte de un proceso de aprendizaje mayor.
- Videos; denominados como la tecnología de grabación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de imágenes y reconstrucción por medios electrónicos digitales o analógicos de una secuencia de imágenes que representan escenas en movimiento.
- Laboratorios virtuales; denominados el sistema informático que pretende simular el ambiente de un laboratorio real y que mediante simulaciones interactivas permite desarrollar las prácticas de laboratorio.
- Simulaciones; son espacios académicos dedicados al desarrollo de actividades de enseñanza-aprendizaje a través de la simulación, el cual busca promover la adquisición de potencialidades y procesos cognitivos mediante la confrontación en escenarios simulados; mediante los cuales se fortalecerá la resolución de problemas y el trabajo colaborativo que así mismo permitirán desarrollar diversas capacidades.
- Páginas web; son documentos o información electrónica capaz de contener texto, sonido, vídeo, programas, enlaces, imágenes, hipervínculos y muchas otras cosas, adaptada para la llamada World Wide Web y que puede ser accedida mediante un navegador web.

3.2.3. Juegos interactivos.

El juego es considerado fundamental en el desarrollo integral de los niños, tanto así que la pedagogía de hoy ha recurrido a este recurso con el objetivo del aprendizaje de los niños, considerando sus características de motivación para lograr y facilitar el aprendizaje. Pero en sí, el juego no es considerado solamente un simple recurso didáctico, sino un objetivo educativo. Se considera que cuando el niño juega libremente ya está aprendiendo y que cuando jugamos se aprende como consecuencia del juego, considerando que dicho juego es una actitud que caracteriza la mayoría de las actividades de la infancia y además está relacionado directamente con el crecimiento y maduración del niño (Loján & Carrión, 2017).

El juego además de ser un recurso netamente de aprendizaje, se le suman algunas características que adiciona que el aprendizaje sea fortalecido por dichas características, pues se según lo que afirma Altamirano (2017), cuando un niño juega se siente bien y se expresa con libertad, además que se relaciona socialmente con otros y en grupo, adoptando actitudes de responsabilidad, capacidad de juicio, de respeto entre otras, así mismo el niño jugando se integra en el mundo adulto y es capaz de conocer características de su propia cultura, transformar la realidad, mientras explora el mundo que le rodea y desarrolla la imaginación y la creatividad.

Por otra parte, García & Llull (2019), considera que la actividad lúdica ayuda al desarrollo de seis aspectos fundamentales de la personalidad del niño; por ejemplo.

- En el aspecto físico motor, el niño mediante el juego logra aumentar la fuerza y el desarrollo muscular, además de ayudar a la sincronización de movimientos, mejorando la precisión gestual y el lenguaje.
- En el aspecto intelectual, el juego facilita la comprensión de situaciones, la anticipación de acontecimientos, la resolución de problemas y la elaboración de estrategias.
- En el aspecto creativo, el niño jugando logra estimular su imaginación, el pensamiento simbólico, y desarrollando habilidades manuales.

- En el aspecto emocional, el niño logra fortalecer la asimilación y maduración de las experiencias vividas, ayudando a superar aquellas que han causado algún trauma.
- En el aspecto social, cuando un niño juega aprende a respetar reglas de y a participar en situaciones hipotéticas, que han sido creadas y mantenidas entre pares.
- Y en el aspecto cultural, el niño mediante el juego logra imitar modelos de referencia del contexto social en que se desenvuelve la vida cotidiana, que dependerá de factores como la zona geográfica, las condiciones climáticas o la época histórica.

De esta manera se considera de relevante importancia las teorías de desarrollo del aprendizaje y teorías educativas de los niños, las cuales están enfocadas en la importancia del juego, pero algunos teóricos como Taipei, (2017), piensan que en la vida del niño no todo es juego; por lo tanto, el juego es muy importante para aprender, pero también es necesario que el niño se prepare para el esfuerzo, para la pena, y en consecuencia no sería apropiado hacerle ver al niño que todo puede hacerse jugando. Es entonces donde sale a relucir lo que afirma Quintana & Jurado (2019), quienes contemplan que el niño debe ser iniciado en la vida seria, pero se debe tener en cuenta que es una sola iniciación, una introducción, que el niño no es un hombre, y tiene que ser tratado conforme a su naturaleza infantil, lo que se confirma con la anotación de Durkheim (2002), el cual plantea que es necesario penar al niño para que no repita lo que hizo mal y para impedir que su conducta se modele por los demás niños. Uno de los principales objetivos de la educación moral es dar al niño el sentimiento de su dignidad humana.

Piaget, citado en Gallardo (2018), describió los tipos de juego conforme al desarrollo del niño, teniendo en cuenta que este se va perfeccionando a medida que el niño crece.

- El Juego funcional; considerado así, porque el niño realiza acciones motoras donde explora diferentes objetos y responde a los estímulos que recibe del entorno. Con el juego funcional se promueve en el niño el desarrollo sensorial, la

motricidad gruesa y fina, la permanencia del objeto y la posibilidad de reconocer causa y efecto.

- Juego de construcción; este surge a partir del primer año de vida y permanece durante todo el desarrollo del niño junto con el juego funcional. Este tipo de juego suscita la creatividad, la motricidad fina, la solución de problemas y la ubicación tempo- espacial.
- Juego simbólico; en este tipo de juego el niño simula situaciones y representa personajes de la vida cotidiana y de su entorno, comprendiendo y asimilando lo que observa, escucha y siente a su alrededor, desarrollando su creatividad, imaginación, fantasía y convivencia con sus pares.
- Juego de reglas; es a través del juego de reglas que los niños aprenden a respetar normas, a esperar turnos, desarrollan tolerancia a la frustración y viven valores como el respeto.
- Por otro lado, al abarcar el contexto de los juegos interactivos, son considerados como herramientas muy relevantes en el aprendizaje, con que cuentan las TIC, según Torres, (2018), dicha herramienta didáctica, de aspecto motivacional, se basada en los juegos interactivos, considerada muy útil para adquirir y aplicar competencias transversales en estudiantes. Los juegos interactivos, buscan trasladar la mecánica de los juegos al ámbito educativo, con el objetivo de tener mejores resultados o cuando se quiere reforzar un tema en concreto, ya sea para absorber algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

Este tipo de aprendizaje según García-Ruiz, Bonilla & Mantecón (2018), ha cobrado mucha importancia en las metodologías de formación, puesto que su carácter lúdico logra facilita la interiorización de conocimientos de una forma más flexible que las antiguas estrategias de aprendizaje, generando una experiencia positiva en los niños estudiantes. Torres & Romero (2018), anotan que el modelo de juego es funcional, pues logra motivar a los estudiantes, desarrollando en ellos un mayor compromiso, impulsando al ánimo de superación. Con esta técnica, se utilizan una serie de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos

interactivos o videojuegos, con el fin de recompensar al estudiante en función de los objetivos alcanzados.

Según Hernández, (2020), a través del juego interactivo se pueden fomentar habilidades y estimular a los niños y estos se pueden tipificar en tres grupos; impulsivos, reflexivos e imaginativos.

- **Impulsivos;** ese tipo de juegos se basa en una interacción continua con el juego, donde los niños participantes se ven inmersos en una acción continua en la que tienen que hacer que su personaje se mueva y actúe continuamente frente a los obstáculos y enemigos que puedan salirle al paso, estimulando sobre todo la percepción espacial y la coordinación psicomotriz, así como procesos de atención múltiple (la capacidad para atender a varios estímulos o actividades a la vez).
- **Reflexivos;** estos juegos se basan en la continua estimulación de las facultades intelectuales como la lógica y la planificación estratégica. El tipo de juego no es tan frenético como en el caso de los juegos impulsivos, proponiendo desafíos que se deben evaluar metódicamente a fin de poder superarlos.
- **Imaginativos;** son juegos basados en el fomento de la creatividad y la imaginación, a menudo por medio de historias en las que el jugador o jugadora se ve inmerso. Es habitual que esta categoría se relacione mucho con las otras dos, si bien hay géneros que la explotan especialmente, como los juegos de rol o de aventuras.

3.2.4. Educación y valores éticos

El objetivo de la educación de la ética y la moral en la educación primaria según Gómez (2017), se basa en formar niños capaces de pensar, de actuar, de asumir responsabilidades mediante el desarrollo de su comportamiento con relación a qué hacer, cómo actuar y cómo vivir, para esto es necesario que el niño reconozca sus capacidades y así asuma los valores, actitudes, normas que le transmiten los diferentes ámbitos de socialización. Para Abad & Espinosa (2018), cuando el niño ha reconocido su capacidad para acomodarse activamente en la sociedad, recrea y construye nuevos valores, los cuales están basados en los aprendidos.

Kohlberg, según Muñoz, (2017), estudia los procesos de adquisición de la moral así como la práctica de los valores en el individuo dentro de su medio ambiente y Vygotsky, citado en Pérez (2016), estudió el pensamiento y el lenguaje donde se armonizan las exigencias del individuo con la sociedad y la cultura considerando básico para el buen desarrollo en el medio social en el que se desenvuelve pues valora que la sociedad empieza esencial en el crecimiento de la evolutiva o del pequeño.

Es por lo anterior que el desarrollo moral de Kohlberg, según Gomendio, (2017), es una teoría basada en las teorías del desarrollo de Piaget. Quien posteriormente amplió dicha teoría y la reformuló, Piaget basó esta teoría en dos fundamentos básicos: el respeto por las reglas y la idea de justicia que tienen los niños. Así, pudo formular su teoría de las cuatro fases o etapas por las que pasa el niño para su desarrollo cognitivo. Kohlberg toma como base a esta gran teoría piagetiana para desarrollar su propia teoría, la cual se basa en seis niveles. Donde parte de lo concreto hacia la abstracción y afirma que cada etapa es anterior a la siguiente, en la primera fase o fase pre – convencional, se explica que a partir de los siete u ocho años los niños juzgan los acontecimientos y hechos en relación con cuánto les afectan a ellos mismos (Noguera, 2018). Es decir, no tienen desarrollo de la función empática aún, es a partir de la primera etapa, de esta fase llamada; obediencia y castigo, donde el pensamiento es directamente egocéntrico, los niños creen que si algo le ocurre a alguien es porque ese alguien es culpable.

Dentro de esta primera fase, también se encuentra la segunda etapa; denominada el interés propio orientado; la cual hace referencia a que el niño que está en esta etapa empieza a pensar poco a poco en los demás, pero aún el centro de interés es él mismo. Estos niños suelen tener pensamientos individualistas pues aún no han podido identificarse con valores colectivos (Esquerda, Pifarré, Roig, Busquets, Yuguero & Vinas, 2018). Lo que quiere decir según Gilligan (2013), citada en Torres & García (2019), hace referencia a que el niño reconoce su perspectiva individualista concreta, pero que puede también distinguir los intereses propios de los de la autoridad y de los otros; consciente de que todos tienen intereses y que estos pueden entrar en conflicto, así que lo justo es relativo, así mismo integra o relaciona los intereses conflictivos individuales por medio de un intercambio instrumental.

La segunda fase o también llamada fase convencional, en su estadio uno de la teoría de Kohlberg llamado el consenso, y que según Díaz Chirinos (2020), es donde el niño aprende a vivir de acuerdo con lo que espera la gente de un buen hijo, hermano, amigo, etc. "Ser bueno" a esto Díaz & Prieto, (2020), objetan que es importante y significa tener buenos motivos, mostrar, es aquí donde se despierta el interés por los demás. También significa para Pérez, García & Zayas, (2017), mantener relaciones mutuas de confianza, lealtad, respeto y gratitud. En esta etapa ya el niño ha empezado a practicar más concretamente valores relacionados con los demás. Luego está la etapa orientada hacia la autoridad, donde los niños ya están enfocados en cumplir los deberes a los que se ha comprometido; las leyes se han de cumplir excepto en casos extremos cuando entran en conflicto con otras reglas sociales fijas. Lo correcto es también contribuir a la sociedad, grupo o institución.

Por consiguiente, está la tercera fase o la fase post convencional o de principios de Kohlberg, donde los niños, según Caro, Ahedo & Esteban, (2018), ya han desarrollado los principios morales propios, lo anterior no implica que estos coincidan con las normas establecidas socialmente. La etapa quinta, que está establecida dentro de esta fase, los niños son conscientes de que la gente tiene una variedad de valores y opiniones, y que la mayoría de sus valores y reglas son relativos a su grupo. Mientras que en la etapa seis, para Carbajal, (2018), los niños aprenden a guiarse por principios éticos auto escogidos. Las leyes y acuerdos sociales suelen ser válidos porque se fundamentan en tales principios; cuando las leyes se violan, suelen actuar de acuerdo con sus principios. Para Fernández (2018), estos son principios universales de justicia: la igualdad de los derechos humanos y el respeto por la dignidad de los seres humanos como individuos.

Es entonces que se considera según lo anterior, las teorías de Durkheim (2002), citado en Hernández (2020), quien plantea que todos los seres humanos llevan en sí mismos todo lo esencial de la moral, partiendo de elementos que la complementan, como lo son la disciplina, autoridad, adhesión a un grupo social. La disciplina para Simbaña, (2107), puede y debe comenzar desde el núcleo familiar, pues este autor considera que la familia es la relación más importante para el ser humano. Donde ya hubo un comienzo de educación moral, por el sólo hecho que el niño contrae hábitos regulares, pues los familiares tienen el medio de despertar muy

tempranamente una especie de primer sentimiento de la autoridad moral en él. Entonces así también lo plantea Ríos, Gerena, Camacho & Arbeláez, (2016), y a pesar de que la educación que brinda el núcleo familiar sea la primera y excelente para el desarrollo de la vida moral, su eficacia suele ser reducida, primordialmente en lo que tiene que ver con la disciplina; debido a que esta se basa en el respeto por la regla, y no puede casi desarrollarse en el medio familiar. Considerando la realidad actual donde la familia hoy es un grupo reducido de personas que se conocen íntimamente, que están en contacto personal a cada momento.

Por otra parte López & Guiamaro, (2017), aportan a este marco teórico la significancia en las instituciones educativas y en especial en las de básica primaria, aludiendo que en estas existen sistemas de reglas que determinan la conducta del niño, empezando por que debe cumplir con la asistencia a sus clase, cumplir con su horario, tener modales y actitudes convenientes dentro de aula y en la institución; mientras el estudiante recibe la clase no puede alterar el orden, debe estudiar la lección, realizar sus deberes y tareas con suficiente dedicación, etc. Existen variadas obligaciones que debe cumplir. Su conjunto constituye lo que se denomina disciplina escolar. Por medio de la práctica de disciplina escolar es posible inculcar al niño el espíritu de disciplina. Por otra parte, cuando los niños ya no se sienten dentro de la autoridad o el contexto de la clase, entran en una conmoción que los impacienta ante cualquier freno y su conducta se resiente incluso fuera de la vida escolar (Quiñonez, 2016).

Cuando el niño recibe algún tipo de penalidad por su conducta negativa, Suarez, (2018), argumenta que este experimenta una pena corporal, donde el individuo no se contiene si no se siente contenido, en caso de no enfrentar con voluntad las fuerzas morales que respeta y las cuales no se atreve a mancillar. Se debe a partir de lo anterior mencionando la posición de Osorio, Cortés, Herrera & Orozco (2017), la cual pretende aclarar que las nuevas pautas psicopedagógica, orientan a los padres, tutores y maestros a que no debe castigarse ab irato (con ira), además que el niño no lo perciba como un castigo, en un momento de ira irreflexiva o de impaciencia nerviosa; pues este hecho desacredita ante él niño la pena y le quitará todo significado moral. Entonces, según lo que plantea Linares, (2020), se puede decir que el castigo no es la única sanción ligada a las reglas de la moral escolar ni a las reglas de la moral del adulto; existen

también las recompensas, las cuales van ligadas a estrategias que se emplean y se combinan dentro del plan de enseñanza al aprendizaje, junto con la educación en valores.

Las recompensas según Quirumbay, (2019), son estrategias que se combinan dentro de la lúdica y se usan en las instituciones educativas para estimular al niño al desarrollo de las cualidades de su inteligencia, afecto o carácter. Estas constituyen en gran parte el éxito y en su combinación, el mérito moral en pequeñas proporciones, por otra parte, Nova, (2017), establece que las recompensas sociales están mucho más ligadas al mérito intelectual, artístico o industrial que a la virtud propiamente dicha. Cuando se tiene acciones o conductas contrarias a los deberes fundamentales, por lo general estas son castigadas; pero aquellas conductas que implican una acción donde intervengan valores y buenos términos o positivas acciones, éstas tendrán recompensas definidas.

En general la recompensa para León (2017), consiste exclusivamente en la aprobación pública, en el elogio, en la estima y confianza testimoniadas a quien se ha comportado particularmente bien, considerando la moral como una disciplina, y como toda disciplina tiene un doble objetivo, conceder cierta regularidad a la conducta de los individuos, asignarle fines determinados que, al mismo tiempo, limita su horizonte. Entonces se puede decir a partir de lo anterior que la disciplina confiere hábitos a la voluntad y le impone frenos; es decir, que regula y contiene. Responde a lo regular y permanente en las relaciones entre los hombres.

En este orden de ideas, la educación en valores se contrasta con frase de José Martí, citada en Gómez (2017), la cual dice; “El fin de la educación no es hacer al hombre rudo, por el desdén o el acomodo imposible al país en que ha de vivir, sino prepararlo para vivir bueno y útil en él” lo que en realidad se quiere destacar en este marco teórico con dicha frase del célebre personaje, es que existen diferentes puntos de vista acerca de la Educación en valores, los cuales están relacionados a interrogantes, inquietudes y preocupaciones, que requieren al menos introducir el análisis de los valores en la formación de los estudiantes en las escuelas no solo de Colombia, sino de todo el mundo.

Abad & Espinoza (2018), anota que existe una gran preocupación, en este tema, pues situaciones como estas son recurrentes actualmente, se habla de una crisis de valores en la sociedad, al mismo tiempo que se habla según Hernández (2016), de la aparición de nuevos valores asociados al nuevo paradigma socioeconómico y cultural; por otra parte se habla de las causantes de dicha problemática se debe a la existencia de muchos de valores, lo cual genera confusión y desorientación en la actuación y valoración de los seres humanos. Por consiguiente, para estos autores no es ajeno el hecho de que existen cuestiones no resueltas en la comunicación y en la vida de los hombres, en su educación, en su calidad de existencia, que impiden el desarrollo de una personalidad integral y adecuada a la sociedad en que ésta se despliega, por lo que se deben tener en cuenta los valores como base de aprendizaje en la familia y la escuela.

Los valores son constituidos como los principios que permiten al ser humano orientar su comportamiento en función de realizarse como personas (González & Cardentey, 2016). Estos valores según Pérez (2016), están estrechamente relacionados con las creencias y vivencia de las personas, las cuales se basan en valorar y optar por algún tipo de comportamiento en lugar de otro, estos comportamientos son nutridos a la satisfacción y la realización de las personas, ligados a sus necesidades, ideales, metas y sueños, así mismo la práctica de dichos valores representa forma el concepto personal hacia las otras personas. Al hablar de actitudes y/o conductas en los diversos entornos donde se puede interactuar, los valores están sumamente ligados a estas, pues las conductas se refieren a la disposición con que se actúa basado en las creencias, sentimientos y valores (Quijada, Portillo & Marín, 2019).

Ortega (2017), considera la familia como el espacio favorecido donde cada uno de sus miembros es reconocido y valorado, siendo esta una escuela de humanización es por esto que el núcleo familiar se considera como el ambiente propicio para entregar seguridad, donde se hace adecuado y oportuno impartir pautas de crianza basadas en valores que moldearán las conductas de los niños a futuro. Para Mora, Mora & Medina, (2019), se puede considerar a una persona valiosa cuando ésta vive y practica en su vida hábitos y conductas basadas en los valores morales, dichos valores también se consideran importantes para la sana convivencia, pues permiten la regulación de la conducta para el bienestar de los grupos con que se interacciona, para este autor los valores están dentro del marco de comportamiento del grupo.

La familia apoya la trasmisión de valores en la escuela, muchas veces esta responsabilidad es delegada a la escuela, buscando que esta asuma una responsabilidad frente a la formación de valores que no le corresponde de manera única (Palacio & Múnera, 2018). Frente a esto Bolívar (2016), agrega que la escuela y la familia deben compartir dicha responsabilidad con la implicación directa de los padres y de la comunidad educativa. Los valores dentro del aula para Simón (2016), son fundamentales para la convivencia agradable y respetuosa de los estudiantes y los docentes de la Institución Educativa, dichos valores contribuyen al desarrollo de habilidades de razonamiento de manera positiva, influyendo en el proceso de enseñanza aprendizaje, cooperando en el fortalecimiento y adquisición de contenidos concretos, al mismo tiempo que forma actitudes, creencias, tolerancia emocional.

Actualmente el trabajo que hacen las instituciones educativas de orientar es muy bien valorado, MartíneZ, Couñago & Barujel, (2018)., argumenta que la trasmisión de valores y la orientación radica en la familia, pero dejan hasta cierto punto responsabilidad a la escuela debido a la desinformación ante el proceso cambiante de la esfera social, asumiendo que la habilidad de enseñar corresponde solo a los docentes, o que son ellos quienes saben hacerlo, haciéndose necesario la asistencia de la familia en la trasmisión de valores morales como lo es el respeto, aunque la escuela puede prestar su colaboración, no es suficiente, pues la escuela de cierta manera refuerza los valores adquiridos en casa y no lo contrario, exigiendo y siendo necesario este aprendizaje de valores morales dentro del contexto familiar como medio más natural.

El valor del respeto; según Uranga, Rentería & González, (2016), consiste en que los demás pueden reconocer los intereses y sentimientos del otro en una relación, para Rosero (2019), es reconocer los derechos iguales de todos los individuos, así como de la sociedad en que vivimos, aunque este concepto es identificable dentro de las relaciones interpersonales, también aplica a las relaciones entre grupos de personas, países y organizaciones de diversa índole. Implicando un interés no egoísta por los demás, el cual va más allá de las obligaciones explícitas que puedan existir. Sánchez, (2016), afirma que la base fundamental para una buena convivencia radica en el respeto mutuo, pues esta es la tierra abonada donde florece una autoestima sólida. En este caso Palacio, (2016), anota que la familia tiene un papel fundamental en la trasmisión del valor del respeto y muchos más valores, también el respeto es fortalecido en la escuela, en

ocasiones se confunde al respeto conductas particulares, como los buenos modales o la amabilidad, pero este es diferente, este es una actitud, la cual se comienza con el reconocimiento que persona es valiosa, porque es humana, porque siente y piensa, igual o diferente a los demás.

Hernández (2017), objeta que el respeto se toma como uno de los valores más importante para las relaciones y la convivencia, partiendo del respeto por uno mismo, siendo este la necesidad de tratar a nuestra persona y nuestra vida con un valor intrínseco evitando la autodestrucción y, a la vez forma parte del amor racional a sí mismo. El respeto por el otro; que se refiere a tratar a todos los seres humanos con dignidad y derechos iguales a los nuestros, tolerar al otro reconociendo en ese otro su propia dignidad, a pesar de las diferencias culturales, de personalidad, de convicción, y sistema de valores, suponiendo que: “Compórtate con los demás como quieres que los demás se comporten contigo”. Y el respeto por todos los seres vivos y la naturaleza; el cual se refiere a no practicar la crueldad hacia los animales y los atentados contra la naturaleza.

El antivalor del respeto es considerado como las faltas de respeto o el irrespeto el cual se puede manifestar a través de ciertas conductas, como ofender o insultar a una persona Torrealba (2015), hace alusión a que el irrespeto es todo lo contrario al respeto, demostrándose con este, acciones que designan faltas que se manifiesta hacia algo o alguien. Espinoza (2017), Asume que el irrespeto es considerado como una acción grave para la sana convivencia entre las personas o grupos, pues maltrata el principal valor que garantiza la armonía social; el respeto. Este autor define que una persona irrespetuosa es alguien que no se tolera hasta el punto de que no entiende o lo que es diferente de sí al momento de actuar. Además, un individuo con estas características suele incurrir en muchas otras faltas, como discriminar, ofender, menospreciar otras personas, instituciones o autoridades, por lo que debe ser reprendido.

Guzmán (2019), lo considera como un antivalor pues es constituido, por acciones que dificultan la realización de actividades en todos los contextos y va en contra de una sana práctica de la moral y las buenas costumbres, haciendo referencia que quien es irrespetuoso tampoco puede exigir ser respetado, pues el respeto debe ser recíproco, por ultimo Cantillo (2020), anotan que el irrespeto, como antivalor, es una actitud que afecta negativamente las relaciones entre los

individuos, o las que estos establecen con ciertas instituciones, normas o hábitos sociales y que las faltas o acciones de irrespeto, se pueden asociar a actitudes de quien no está dispuesto a acatar ciertas normas. Si bien aclaran estos autores que el valor del respeto o así mismo el antivalor se puede destacar en la conducta o en el carácter de la persona, pues algunas personas piensan diferente y si éste no suele respetarlas o no pensar como ellos, tiende a ser reprendido y menospreciado por ello.

Según lo que se mencionó anteriormente, se debe interpelar en este marco teórico acerca de la enseñanza de los valores a través de las TIC, dichas herramientas pedagógicas en la transmisión de valores, que según Plaza & Caro (2016), tienen como fin mejorar las habilidades de los estudiantes entorno a la conducta y actitudes dentro del aula y que estas se repliquen en los contextos donde interaccionan los estudiantes. Para fundamentar lo anterior se toma la frase de Díaz & Salgado (2019), que afirma "lo que más directamente mueve a los cambios de valores, son los cambios en las condiciones de vida de los hombres". Es por lo que se considera que los niños aprenden mucho mejor de actividades fundamentales y que estén basadas en los cambios que se presentan en su entorno estando ellos inmersos en estas, es aquí donde los escolares se apropian de los valores necesarios para luego llevarlos hasta su actuar, de esta manera las herramientas de la información y la comunicación son un medio de enseñanza de tipo transformador del entorno escolar a una forma de vida en la escuela.

Según Sánchez (2017), las TIC son el camino al fortalecimiento de los valores, pues poseen una serie de cualidades que permiten llevar la práctica a la realidad dichas enseñanzas. Se debe mencionar que para este autor en lo que respecta a la formación existen factores de tipo objetivo y subjetivo, que brindan a los escolares un óptimo desarrollo en su proceso, si de lo anterior se recalca lo que anotas Ortiz (2018), el cual expresa que si existen factores de carácter objetivo como son las herramientas y los equipos para el acceso a estas, el proceso enseñanza a aprendizaje se determinará por valores subjetivos como la motivación del estudiante por la clase, el intereses de modelar lo que ha aprendido, y necesidades del niño los cuales le permiten estimar, valorar y crear nuevos valores.

Lo anterior suele tener gran relevancia en lo que corresponde a lo que aporta Sánchez Cuenca (2017), refiriéndose a que en la práctica el uso de las TIC en niños se hace más útil cuando se relaciona con los procesos propios de sus etapas, dibujar, jugar, cantar, etc., la relación de valores con fábulas o cuentos que impliquen personificación de sus animales favoritos harán que el niño modele y se divierta y en el fondo esté creando, desde esas edades valores positivos, lo cual va sumando en proporciones gigantes al desarrollo de la identidad y la personalidad. De esta manera objetan autores como Cala, Noriega, Maestre, Zapata, Gámez, Vives & Pedrozo (2018) que cada vez que los niños estén en interacción con un contenido interactivo se estará propiciando el fortalecimiento de un valor que está formando o que desea formar, tales como la solidaridad, respeto, honradez, tolerancia, responsabilidad, obediencia, entre muchos otros.

4. Planteamiento del Problema

Después de haber observado detenidamente a los estudiantes de quinto grado, de una Institución Educativa de carácter oficial, y luego de haber participado directamente en una experiencia dentro de esta institución, se logran identificar hechos o situaciones particulares de la problemática (Murillo s.f), las cuales están basadas en la manera de enseñar en la cátedra de ética y valores, dicha cátedra está diseñada para cumplir con la finalidad práctica de transmitir la enseñanza de hábitos dentro del terreno ético, considerando que esto resulta más importantes para el futuro que los avances tecnológicos, científicos o políticos (Cortina 2007).

En este mismo orden de ideas, Aguerrondo, (2017) argumenta que si las instituciones no se enmarcan en principios éticos, no se podrá salir de la crisis de valores actuales por la que atraviesa el mundo, es por esto necesario añadir las competencias éticas para así lograr identificar en primera medida que las clases de ética y valores de este grado están basadas en las cátedras de aula, cuaderno tablero y tareas para casa, una clase o cátedra tradicional donde el profesor entra, dicta una clase y deja la tarea, lo cual, implica que los procesos de aprendizaje de los niños sean lentos (Caballero, Rubio & Rodríguez, 2020).

Otro hecho o situación que se pudo identificar es que los estudiantes prestan muy poca atención en la asignatura de ética y valores, no se le da la importancia que esta clase requiere y se observan algunas conductas que denotan ausencia de respeto en las actividades escolares, en lo que concierne a la interacción ya sea entre estudiantes y éstos con el profesor, identificándose en muy pocos de ellos conductas de buen trato, comportamientos éticos o el uso de valores morales dentro de la interacción en el aula, igualmente se logra identificar que existe preocupación por parte de los directivos y profesores, por mejorar los buenos comportamientos dentro y fuera del aula, pero las dinámicas y metodologías propuestas hasta el momento no han solucionado la problemática presente.

Por otra parte, y según lo establece Bishop & Dietz, (2012), lo anterior trae consigo causas o síntomas que se derivan de la situación problema, los cuales radican en la falta de docentes de planta para la cátedra de ética y valores, así mismo existe poco interés y desmotivación de los estudiantes por las clases de ética y valores, viéndola como una clase monótona y de poca práctica, evidenciándose que mientras se da la clase, juegan o hacen otro tipo de actividades, desviándola a otro tipo de actividades, los estudiantes, hablan si pedir la palabra, activan los micrófonos sin permiso del docente y se burlan o hacen bromas acerca de los compañeros en plena clase, en toda la clase se ven más preocupándose más por el descanso o por jugar, así mismo en clase, algunos estudiantes no hacen uso del valor del respeto para la interacción en el aula virtual, cuando se les pide que participen, apagan su cámara y no participan, quedándose callados, además de esto hay muy pocos estudiantes con conductas de buen trato hacia los demás.

Es preciso que estas acciones se pueden explicar debido a la ausencia de los padres en determinados momentos del día por su trabajo pues en su mayoría son personas con un empleo y una profesión y requieren de tiempo para sus labores diarias, dejando en casa a sus hijos e hijas, a veces sin supervisión, pretendiendo que el colegio es el lugar donde los dejan todo el día y es solo la institución la que se encarga de formarlos y educarlos, descargando enormemente la responsabilidad que tienen como padres de familia. Lo cual es fundamentado por Hernández Ramírez (2014), quien considera que los niños en edad escolar de padres poco involucrados son más propensos a tener conductas de desinterés, involucrándose menos con las tareas de la escuela, tendiendo a una actitud poco positiva hacia esta

Así mismo Reque (2019), se refiere al funcionamiento social, así como a la probabilidad de presentar problemas de conducta de los niños y niñas, haciendo énfasis en que aquellos quienes han tenido ausencia de los padres, poseen menos habilidades para el control interno, del mismo modo este autor involucra la frecuencia de los problemas de conducta y problemas psicológicos, los cuales son más frecuentes cuando hay una ausencia parcial o total de los padres. Al mismo tiempo presentan las tasas más altas de delincuencia y comportamiento criminal, y menor probabilidad de participar en el consumo regular de tabaco cuando son adultos.

De acuerdo con lo anterior y según lo que propone Bishop & Dietz, (2012), en la institución educativa se han planteado alternativas que se han ido desarrollado con el cuerpo docente del área de humanidades y por parte de las directivas de la institución, para dar respuesta a esa situación problema, las cuales están basadas en la creación y organización del plan de área de ética y valores, fundamentados en el desarrollo moral de los estudiantes, haciendo énfasis en que se promuevan valores como el respeto, éstos están estipulados dentro de contenidos que se elaboraron en una serie de guías con estrategias para orientar a los estudiantes en el campo de la moral, del respeto, de la tolerancia, de los buenos modales basados en la educación integral y las dimensiones del ser humano.

De lo anterior, y según lo que propone el Ministerio de Educación Nacional MEN (2014), de acuerdo a la educación en valores, este afirma que en el acto educativo en esta área, es una dimensión esencial, pues “toda educación es ética y toda educación es un acto político, no sólo por el ejercicio formativo en sí mismo, sino por sus consecuencias”; objetando que formar para la vida individual y colectiva, es un ejercicio de construcción de ciudadanía activa, y que guarda relación con la educación formal, la formación en valores éticos y morales, la cual debe ocupar un lugar central en el mundo de la escuela. No obstante, por su naturaleza, en la medida que se ocupa de los comportamientos de la vida, ella no se debe limitar a un simple lugar en el currículo.

De esta misma manera el MEN, hace referencia a que es útil y necesario que, en concordancia con el espíritu de la Constitución Colombiana de 1991, en el conjunto del sistema educativo colombiano, convivan diferentes proyectos éticos de acuerdo con las distintas orientaciones religiosas y laicas donde se respeten las diferencias culturales y étnicas.

Así mismo el MEN (2018), reconoce que, en la formación de las personas, actores como la escuela, la familia, el Estado, las iglesias, los medios de comunicación, las organizaciones gremiales, los partidos políticos y los vecindarios son de vital importancia a lo largo de la vida, y en la forma en que se desenvuelve un niño en medio de estos ambientes, pues en estos son interiorizados valores que pueden favorecer el ejercicio de la ciudadanía y el respeto de los derechos humanos. Entonces el MEN considera que la formación moral en ética y valores permite repensar el ejercicio educativo ante los necesarios cambios estructurales en la sociedad colombiana para favorecer el ejercicio de la ciudadanía y la práctica de los derechos humanos.

Es de esta manera que se pretende con lo anterior, fundamentar la importancia del desarrollo moral en los niños, a través del valor del respeto, pues éste según Requena, (1999), se fomenta a través de procesos y estrategias basados en la socialización y el aprendizaje de las normas que rigen a la sociedad. Así mismo se contribuye a la conducta moral que aparece en cada individuo a través de diferentes fases y el desarrollo de la moralidad depende en gran medida del respeto a las normas que se inculquen al niño en el entorno familiar. Aspectos como el respeto y una conducta adecuada forman parte fundamental de un desarrollo moral saludable; y eso es importante tanto para el niño como para su entorno.

Dentro de este orden de ideas, en este estudio se ve la necesidad de promover el valor del respeto, pues se considera que es indispensable para la sana convivencia dentro y fuera del aula en estudiantes de 5° grado de Primaria de una Institución Educativa de carácter oficial, a través de los juegos interactivos como mediación TIC, logrando un mayor involucramiento por parte de los estudiantes. Lo anterior con el fin de desarrollar mejores conductas por parte de los niños dentro y fuera del aula promoviendo ciudadanos con valores para la vida, respetuosos, responsables y críticos.

En la actual sociedad educativa las TIC, han entrado a desempeñar un papel innovador en la educación, convirtiéndose éstas en un elemento clave para dinamizarla y que de esta manera tenga un amplio alcance, al emplear estas nuevas tecnologías en el sistema educativo se desarrollan conjuntamente el objeto de aprendizaje, el medio para aprender y el apoyo a dicho

aprendizaje (Villegas, Mortis, García & del Hierro, 2017). Por otra parte, la implementación de las TIC en la educación, para Levratto (2017), han cambiado no solo la forma de aprender, sino de enseñar, los docentes diseñan sus actividades en la formación centrada en el estudiante, donde el entorno interactivo de aprendizaje esté acompañado de múltiples actividades que implican, desechar las estructuras educativas antiguas, con el fin de adaptarse a una nueva forma de educación y de vida.

Actualmente los niños perciben las tecnologías como algo normal dentro de sus procesos, pues éstas están inmersas en la sociedad, por lo que los niños han crecido junto con ellas (Buendía, 2017). El que los niños asuman con total normalidad las tecnologías y se adapten con gran facilidad a su entorno, hace que al momento de desarrollar su proceso de enseñanza aprendizaje sea mucho más sencillo. Levratto (2017), anota que la educación por medio de las TIC se considera fundamental, pues no solo contribuirá con habilidades para manejar dispositivos electrónicos si no que se fortalecerán habilidades en los niños como la estimulación de la creatividad, la experimentación y manipulación, se fomentará el respeto por el ritmo de aprendizaje de los alumnos, el trabajo colaborativo favorecerá la socialización, asociado a la curiosidad y el espíritu de investigación.

De lo anterior se rescata la necesidad de promover el valor del respeto, por medio de juegos interactivos como mediación TIC, buscando que los estudiantes de 5° grado de primaria de esta institución educativa de carácter oficial puedan construir pilares sobre los que se cimentará su identidad humana, sirviéndoles de guía para poder convivir sobre la base de la sociedad, empezando por el aula de clase, siendo éstos una forma diferente de distinguirse en la comunidad educativa, promoviendo ciudadanos respetuosos, críticos y responsables.

4.1. Pregunta de investigación

¿Cómo promover el valor del respeto en estudiantes de quinto grado de Primaria a través de Juegos Interactivos en una Institución Educativa de carácter oficial?

5. Objetivos

5.1 Objetivo General

Promover el valor del respeto en estudiantes de quinto grado de Primaria a través de los Juegos Interactivos como estrategia didáctica en una Institución Educativa de carácter oficial.

5.2 Objetivos Específicos

- Realizar un diagnóstico que permita conocer las percepciones de los estudiantes de quinto grado de primaria sobre el valor del respeto.
- Diseñar e implementar una propuesta de innovación pedagógica mediada por juegos interactivos para promover el valor del respeto en estudiantes de quinto grado de primaria.
- Interpretar y evaluar el impacto de la propuesta de innovación pedagógica para verificar la promoción del valor de respeto en estudiantes de quinto grado.

6. Diseño Metodológico

6.1. Enfoque

La presente investigación es de enfoque cualitativo debido a que proporciona una metodología que permitirá fortalecer los valores del respeto en estudiantes de quinto grado de Primaria de la Institución Educativa Octavio Daza Daza, por medio de los juegos interactivos como estrategia didáctica, a través de sus puntos de vista desde el interior del fenómeno (Hernández, Fernández, Collado & Baptista Lucio, 2010). Esta investigación permite realizar descripciones detalladas de situaciones, individuos, interacciones, contextos educativos, eventos y acciones que facilitan la comprensión del uso de los juegos interactivos como estrategia didáctica para la promoción del valor del respeto en estudiantes de 5° de primaria de una institución educativa de carácter oficial de la ciudad de Valledupar, para con esto permitir a los docentes y estudiantes realizar cambios determinantes en el quehacer diario del aula y en el

proceso de enseñanza-aprendizaje de los mismos, brindando a través de las TIC, herramientas que favorezcan dichos procesos (Balcázar, López, Gurrola & Moysén 2013)

La investigación cualitativa, a través de las ciencias sociales, la pedagogía y concretamente a la educación, ha logrado explicar los hechos sociales, buscando la manera de comprenderlos, produciendo datos descriptivos, a través de las propias palabras de las personas, habladas o escritas y la conducta observable. Al mismo tiempo, enfoca los problemas de estudio, los acontecimientos, acciones y valores haciendo que estos sean vistos desde la perspectiva de los individuos, mediante la transformación de prácticas y escenarios socioeducativos, a la toma de decisiones y también hacia el descubrimiento y desarrollo de un cuerpo organizado de conocimientos. Dicho enfoque cualitativo en esta investigación ha permitido Analizar, interpretar y comprender la realidad estudiada tal como aparece, tal como es y se da, situación que la hace caracterizar como una metodología de acción, la cual al mismo tiempo plantea soluciones mediante diversos diseños y estrategias a través de datos o información obtenida de las narraciones, interacciones, interpretaciones visuales o textuales, más allá de análisis matemáticos (Cerrón, 2019).

6.2. Diseño

El diseño de esta investigación es de tipo investigación acción, cuyo método cualitativo se centra en el conocimiento de las ciencias sociales y humanas, mediante el cuestionamiento o crítica sistemática de las prácticas profesionales y la respectiva mejora continua dentro de ese campo específico (Flores, 1994). Según Creswell, (2014), la investigación acción se asemeja a los métodos de investigación mixtos, dado que utiliza una colección de datos de tipo cuantitativo, cualitativo o de ambos, sólo que difiere de éstos al centrarse en la solución de un problema específico y práctico”. El mismo autor clasifica básicamente dos tipos de investigación acción: práctica y participativa. La siguiente tabla describe las principales características de una y otra.

Este tipo de investigación es apropiada para aquellos que realizan investigaciones en pequeña escala, preferentemente en las áreas de educación, salud y asistencia social e incluso en administración. Constituye un método idóneo para emprender cambios en las

organizaciones (Blaxter, Hughes y Tight, 2000), por lo que es usada por aquellos investigadores que han identificado un problema en su centro de trabajo y desean estudiarlo para contribuir a la mejora (Bell, 2005). El proceso de la investigación acción está estructurado por ciclos y se caracteriza por su flexibilidad, puesto que es válido e incluso necesario realizar ajustes conforme se avanza en el estudio, hasta que se alcanza el cambio o la solución al problema. De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2014), enseguida se enlistan los ciclos del proceso, tales como la detección y diagnóstico del problema de investigación, la elaboración del plan para solucionar el problema o introducir el cambio, la implementación del plan y evaluación de resultados y la realimentación, la cual conduce a un nuevo diagnóstico y a una nueva espiral de reflexión y acción.

6.3. Población

La población para Hernández, et al., (2010), es el conjunto total de individuos que poseen algunas características comunes observables en el lugar de la investigación, en la cual se debe tener en cuenta las características esenciales al seleccionarse la población bajo estudio.

Para esta investigación la población de estudio la componen 244 estudiantes de la Institución Educativa Octavio Daza Daza de la ciudad de Valledupar, la muestra dentro de esta población corresponde a 10 estudiantes pertenecientes a quinto de básica primaria y 1 docente de la Catedra de Ética y Valores, entre los cuales 5 de ellos son hombres y 6 mujeres, para un total de 11 participantes, pertenecientes a los estratos socioeconómicos 1 y 2 de la comuna 1 de la ciudad.

Tabla 1. Tabla Poblacional

Descripción	Cantidad
Estudiantes de quinto grado de la I. E	10
Docente	1
Total	11

Fuente: Elaboración propia (2020)

6.4. Técnicas e Instrumentos de recolección de la información

Arias (1999), las técnicas de recolección de datos son las diversas maneras en que el investigador utiliza para obtener información entorno a la investigación. Entre estas técnicas de recolección. Para Arias (1999. 53),” Los instrumentos son los medios materiales que se emplean para recoger y almacenar la información”. Esto con el fin de recoger datos e información relevantes, en esta investigación se utilizó como instrumentos de recolección de información la entrevista y los grupos focales. Arias plantea que los grupos focales son una técnica de investigación cualitativa, donde la discusión grupal se utiliza como un medio para generar un entendimiento profundo de las experiencias y creencias de los participantes.

Las técnicas utilizadas en esta investigación son:

6.4.1. Observación

Según Hernández, Fernández & Batista (2014), es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis. La observación es un elemento fundamental de todo proceso de investigación; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos.

6.4.1.2. Diario de campo

Es un instrumento utilizado por los investigadores para registrar aquellos hechos que son susceptibles de ser interpretados. En este sentido, el diario de campo es una herramienta que permite sistematizar las experiencias para luego analizar los resultados (Fernández, 2001).

6.4.1.3. Cuestionario Pre-Test

El pre-test o prueba piloto de una encuesta es una actividad que forma parte del diseño de un cuestionario de investigación, la utilización del pre-test o prueba piloto resulta de mucho interés para el aseguramiento de la validez de la encuesta, es decir, que ésta mida lo que tiene que medir. En la prueba, los investigadores pueden percatarse de si la redacción de las preguntas es adecuada para una buena comprensión de estas por parte de las personas entrevistadas. Igualmente, sirve para detectar valores inesperados de las variables, flujos de presuntas erróneos,

considerar si la duración del cuestionario es la adecuada o para superar otras dificultades que pueden presentarse en el proceso de comunicación (García, Gonzalez, García & Mena, 2017).

Los instrumentos que se usaron para esta investigación fueron:

6.4.2. Entrevista

Una entrevista de investigación es aquella conversación cara a cara que se da entre el investigador (entrevistador) y el sujeto de estudio (entrevistado). El fin de este tipo de entrevista es obtener información relevante sobre un tema de estudio, a través de respuestas verbales dadas por el sujeto de estudio. Este tipo de entrevista se centra en unos interrogantes puntuales, relacionados con un problema propuesto. Por su naturaleza más flexible, se considera que a través de la entrevista se pueden obtener más y mejor información que la que se derivaría de un cuestionario. Se caracteriza porque el investigador puede explicar de forma personal el tema que será tratado durante la entrevista (Kvale, 2011).

6.4.2.1 Entrevista semiestructurada

De acuerdo con Hernández, Fernández & Batista (2014), la entrevista en la investigación cualitativa es una técnica para la recolección de información y datos, la cual es realizada a partir de una conversación cuyas orientaciones responden a propósitos concretos del estudio, conversación sistematizada que tiene por objeto obtener, recuperar y registrar las experiencias de vida guardadas en la memoria de la gente. Es una situación en la que, por medio del lenguaje, el entrevistado cuenta sus historias y el entrevistador pregunta acerca de sucesos, situaciones. Es así como la entrevista semiestructurada, presenta un grado mayor de flexibilidad, debido a que parten de preguntas planeadas, que pueden ajustarse a los entrevistados, teniendo la característica de ajustarse a los sujetos con enormes posibilidades para motivar al interlocutor, aclarar términos, identificar ambigüedades y reducir formalismos.

6.4.2.2 Unidad Didáctica Digital

La Unidad Didáctica Digital corresponde a las Actividades de Aprendizaje que se diseñen en entornos virtuales, semipresencial o fuera de estos para el desarrollo de las competencias en los estudiantes con uso de recursos digitales TIC. De estas se despliegan las competencias, los

objetivos de estudio generales y específicos, los logros, las estrategias y didácticas metodológicas necesarias para alcanzar los objetivos, describiendo un portafolio de estrategias de evaluación y estrategias de recursos, que pueden corresponder a una taxonomía tecnológica que la institución donde se trabaje posea y esté disponible en buen estado para el proceso de enseñanza – aprendizaje y evaluación.

6.4.2.2.1. Formato donde se lleva a cabo la UDD

El formato de documento electrónico se refiere al diseñado que facilitara la creación de contenido interactivo generado de forma dinámica. , el cual contendrá las actividades a desarrollar dentro de la Unidad Didáctica Digital.

6.4.4. Encuesta

Es el método utilizado para la realización de esta investigación, la cual, consiste en un conjunto de preguntas respecto a una o más categorías de análisis, para Hernández, Fernández & Batista (2014). Las encuestas pueden ser descriptivas o explicativas. En esta se usará las encuestas descriptivas, las cuales recaban o documentan las actitudes o condiciones presentes; esto significa que intentan describir en qué situación se encuentra una determinada población en el momento en que se realiza la encuesta. Por otra parte, la investigación cualitativa mediante la encuesta es una metodología de investigación menos estructurada que se utiliza para obtener información en detalle sobre el razonamiento y las motivaciones subyacentes de las personas, cuyo objetivo final es entender cabalmente un tema, asunto o problema desde una perspectiva individual.

6.4.4.1. Cuestionario de Post-Test

Es una actividad que forma parte del diseño de un cuestionario de investigación, este buscará desde el enfoque cualitativo, evaluar el efecto del cambio metodológico antes y después de las actividades que se llevarán a cabo con el fin de promover desde la asignatura de ética y valores para la promoción del valor del respeto de los estudiantes de quinto grado.

6.4.4.2. Grupo Focal

Los grupos focales son entrevistas de grupo, donde un moderador guía una entrevista colectiva durante la cual un pequeño grupo de personas discute en torno a las características y las dimensiones del tema propuesto para la discusión. Habitualmente el grupo focal está compuesto por 6 a 8 participantes, los que debieran provenir de un contexto similar. El moderador es un profesional generalmente miembro del equipo de investigación y con conocimientos calificados en la guía de grupos y su dinámica. El moderador trabaja durante el proceso focal partiendo desde un conjunto predeterminado de tópicos de discusión. El conjunto de datos e información que se extrae de la discusión grupal está basado en lo que los participantes dicen durante sus discusiones (Hernández, et al., 2010).

Tabla 2. Resumen de técnicas e instrumentos de investigación

Objetivos	Técnica	Instrumentos	Objetivo del Instrumento
Realizar un diagnóstico que permita conocer cómo los estudiantes interactúan en clase de ética y valores, con base al valor del respeto.	Observación Encuesta	Diario de campo Cuestionario de Pre-Test	Realizar un diagnóstico del grupo con base a las acciones de respeto dentro del aula virtual
Diseñar e implementar actividades y estrategias de innovación pedagógica para promover el valor del respeto en estudiantes de quinto grado de primaria	Unidad Didáctica Digital	Formato donde se lleva a cabo la UDD	Promover el valor del respeto en los estudiantes de quinto grado de primaria.
Evaluar actividades y	Encuesta	Cuestionario de	Evaluar el impacto general

estrategias de innovación pedagógica para promover el valor del respeto en estudiantes de quinto grado de primaria.	Encuesta Grupo focal	Post- test Protocolo para la realización del Grupo Focal	entorno a la promoción del respeto en los estudiantes de quinto grado de primaria.
---	---------------------------------------	---	--

Fuente: de elaboración propia (2020)

6.5. Procedimiento

La presente investigación se desarrolló en varias fases o etapas:

6.5.1. Primera fase

Se realiza a través de la organización de las actividades que permitirán que esta se realice. En esta fase se tomó en cuenta la documentación que conforma el marco teórico para definir las categorías de análisis, subcategorías y las dimensiones de cada una.

6.5.2 Segunda fase

Esta estará enfocada a la investigación de campo, donde por medio de técnicas de observación y entrevistas de grupo focal, se llevarán los registros de los hechos que sean relevantes para el investigador, a través de la entrevista estructurada se pretendo obtener respuesta de análisis, interpretación y reflexión para ser conceptualizadas, categorizadas y subcategorizadas.

6.5.3. Tercera fase

Esta fase hace referencia al análisis, interpretación e integración de la información para realizar un análisis que permitiera concluir una serie de resultados de investigación. La cual se llevó a cabo a través de enlaces de las categorías y las subcategorías. Se constató con el marco teórico existente y las conclusiones del investigador, para esto se realizó una revisión documental, con el fin de conceptualizar las dimensiones y las categorías previamente establecidas, la cuales se presentan a continuación:

- Fortalecimiento del respeto
- Juegos interactivos como estrategia didáctica

- Enseñanza a través de las TIC.

7. Propuesta de Innovación Pedagógica

7.1. Contexto de aplicación

La presente propuesta de innovación se llevará a cabo en la Institución Educativa de carácter oficial Octavio Daza Daza.

7.1.1. Reseña Histórica

Un grupo de educadores deseando proporcionar a la juventud una adecuada formación, fundaron el 23 de agosto de 1979 el Colegio Experimental de Educación SAN ROQUE, con Básica Primaria; con el ánimo de impartir una educación integral que los prepare para la vida a la cual tienen que enfrentar. Buscaban que su educación fuera activa y personalizada que reforme en un ambiente de libertad, que se estimulará su sentido de responsabilidad y todo en estrecho contacto con ellos y sus padres. Se inició con los cursos de preparatorio, Kinder y toda la Primaria Mixta, con la proyección de aumentar cada año un curso hasta cumplir el ciclo de enseñanza Básica Secundaria. Al comienzo cuando apenas tenía la Básica Primaria y la licencia de iniciación de labores N° 016 tuvo tres propietarios, más tarde dos de los propietarios vendieron los derechos de la razón social a la profesora JOSEFINA LARA JIMENEZ, quien es la dueña actual.

En 1980 se trasladó a otra sede del mismo barrio, en la carrera 13 N° 13 - 45. Aquí se dio el cambio de nombre de CENTRO EXPERIMENTAL DE EDUCACION SAN ROQUE por el del COLEGIO “OCTAVIO DAZA DAZA”, según resolución N° 0044 de abril 2 de 1980. Este nombre fue en honor del ilustre hombre de nuestra región Doctor OCTAVIO DE JESUS DAZA DAZA, dado que surgieron los centros experimentales del F.E.R. En 1982 se inició con la Básica Secundaria y únicamente se pudo organizar del 6° Grado con 30 estudiantes con carácter mixto. Hubo estructura organigramita del plantel y modificaciones, creando las coordinaciones, se le dio funcionalidad a todos los bienestar estudiantiles y docentes.

La construcción de su sede se está haciendo por etapas, al principio se construyeron (4) cuatro aulas, y a medida que el colegio aumentó el número de aulas se fueron construyendo más, en la actualidad tiene (8) ocho aulas y sus dependencias: Administrativas, Biblioteca, Cooperativa, Jardín y patio de recreo, batería Sanitarias, Sala y Taller de Informática. En los años 1986 y 1987 fueron legalizados los estudios de bachillerato comercial por resolución N° 16955 del 21 de noviembre de 1986 hasta 1987 y actualmente hasta el 2014.

La Asociación de Padres de Familia se integró muy bien al colegio y participó en muchas actividades para darle más fuerza al colegio lo que contribuyó que en 1991 se solicitara la licencia de iniciación de labores de los grados 10° y 11° de la media vocacional en la modalidad Técnico con Énfasis en Sistemas. La ampliación de estos grados fue de mucha satisfacción para toda la comunidad ya que era una alternativa de solución para el problema educativo que sufrió esa comunidad. En 1991 se abrió el grado 10° con 32 alumnos, pero terminaron 24, de inmediato la administración del colegio empezó a pensar en la ampliación de la planta física y es así como se preparan las condiciones para la construcción del bloque administrativo y dejar los salones los salones que ocupaban las oficinas para aulas de clase, ampliándose así todos los recursos de la Institución, se nombró una psico - orientadora, un Médico, mejorando en todo sentido el bienestar estudiantil.

En 1992 se terminó el bloque administrativo y se compró un terreno para la construcción de una multicancha para las disciplinas deportivas. Se reforzó el grado 10° y se abrió el 11° con número de 22 estudiantes. La administración del colegio se encuentra muy satisfecha por el desarrollo social, cultural y académico en que se encuentra la Institución dado el adelanto de comunidad en donde está situado. En la actualidad el colegio OCTAVIO DAZA DAZA se encuentra organizando la sala de Informática y seguimos mejorando la modalidad técnica en operador de computadores, para estar a la altura de última tecnología y preparar a sus alumnos para que se enfrenten al trabajo con toda la técnica del momento. Adelante colegio OCTAVIO DAZA DAZA esperamos verte hecho una Universidad.

En este año se adoptó y acondicionó mejor todos los aspectos administrativos y curriculares del colegio como fue el aumento del número de computadores y su dotación. La

Biblioteca se acondicionó en un salón especial con un total de 1528 ejemplares, aumento el número de alumnos, se elaboró el P.E.I con todos sus programas futuros para mejorar la Institución. En los 39 años de fundado el colegio, son muchas las evidencias que se demuestran con la proyección a la comunidad la cual conoce y apoya al colegio en todas sus acciones. El Consejo Directivo fue el mejor asesor en las decisiones tomadas por la administración del colegio. El número de estudiantes aumentó y de inmediato mejoró todo el aspecto económico.

7.1.2. Contextualización de la Institución Educativa

El colegio OCTAVIO DAZA DAZA funciona con la Básica primaria en la jornada de la mañana y Básica Secundaria y Media en la jornada de la tarde, Modalidad técnica en operador de computadores. Su carácter es Mixto y Privado, está dirigido por docentes con especialidad en Administración educativa aplicando los principios democráticos con la elección del Gobierno Escolar como punto de apoyo. Sus docentes son escalafonados y especializados en diferentes áreas de la enseñanza con suficiente experiencia.

Los alumnos que estudian en el OCTAVIO DAZA DAZA, son habitantes de los barrios que se encuentran en su área de influencia como son: Villa clara, San Jorge, San Antonio, Villa Castro, Sicarare, Las palmas, Santa Rita, Santa Rosa, Villa del Rosario, 5 de Noviembre, 12 de Octubre, Los Mayales, algunos de la zona central y norte y otros pertenecientes a familias de bajo nivel socio-económico que oscila entre medio y bajo. Su nivel cultural y político es el propio de la gente de estos estratos, tienden siempre a una identidad y un progreso integral.

Es de anotar la participación del colegio OCTAVIO DAZA DAZA, en el desarrollo de su área de influencia por medio de estímulos educativos ofrecidos a las familias de más bajos recursos económicos. La proyección a la comunidad está enmarcada en formación comunitaria por medio de conferencias de profesionales en las diferentes ramas del desarrollo humano El título que el colegio otorga a los estudiantes es el de Bachiller Técnico con Énfasis en Sistema. El colegio OCTAVIO DAZA DAZA, contribuyó al mejoramiento cultural y social de la familia.

Cuando se trasladó al sector donde está construida su planta física, era una zona subdesarrollada de Valledupar no contaba con Centros Educativos, de carácter Oficial, ni

Privados. Las vías de acceso eran insuficientes y los servicios públicos no existían en el barrio. Para lograr todo esto el colegio organizó la primera Acción Comunal y Comité Cívico Cultural, las acciones comenzaron 16 haciendo contactos con solicitudes a los gobernantes del turno de esa época, llamando a la comunidad a formar parte de estas iniciativas, así logramos que nos escucharan las inquietudes, tanto es así que el Gobierno respondió de inmediato y hoy tenemos buenos servicios públicos, buenas vías y eficiente transporte.

Todo esto con la participación comunitaria del colegio, mejorando así el nivel social y cultural de las familias de este sector. Los Centros médicos y Droguerías que existen en el barrio fueron también iniciativas nuestras como líderes comunitarios.

7.2 Planeación de la Unidad Didáctica Digital

Tabla 3. Unidad Didáctica Digital

Nombre del autor de la UDD	María Victoria Aletti Tassara
Área particular para trabajar en la UDD	Ética y Valores. El valor del Respeto
Nombre de la Unidad didáctica	Aprendemos a respetar jugando
¿Qué voy a trabajar?, ¿Qué deseo lograr, afianzar?	<p>En esta UDD, se busca promover la práctica del respeto en estudiantes de 5° de primaria a través de la aplicación de juegos interactivos que planteen situaciones o experiencias cuyas resoluciones dependan de la práctica de dicho valor. Este valor se conceptualiza de la siguiente manera:</p> <p>Con esta Unidad Didáctica Digital se desea promover escenarios para dinamizar a través de los juegos interactivos el</p>

	<p>valor del respeto, teniendo en cuenta, a través de elementos que permitan al estudiante adoptar acciones de respeto y reprobar acciones de irrespeto, lo anterior será posible a través de contenidos que forman parte de la cultura, son significativos y se destinan para ser enseñados en la escuela, teniendo en cuenta que éstos se transformaran en contenido cuando se eligen para ser enseñados en el ámbito escolar.</p> <p>El valor del respeto; según Uranga-Alvídrez, Rentería-Soto & González, (2016), consiste en que los demás pueden reconocer los intereses y sentimientos del otro en una relación, para Rosero (2019), es reconocer los derechos iguales de todos los individuos, así como de la sociedad en que vivimos, aunque este concepto es identificable dentro de las relaciones interpersonales, también aplica a las relaciones entre grupos de personas, países y organizaciones de diversa índole. Implicando un interés no egoísta por los demás, el cual va más allá de las obligaciones explícitas que puedan existir. Sánchez, (2016), afirma que la base fundamental para una buena convivencia radica en el respeto mutuo, pues esta es la tierra abonada donde florece una autoestima sólida.</p>
<p>¿Por qué lo voy a hacer?</p>	<p>Es pertinente mencionar que la propuesta de innovación conlleva a la utilización de herramientas tecnológicas para promover el valor del respeto en estudiantes de primaria, teniendo en cuenta la contingencia nacional y mundial donde la educación en la mayoría de las Instituciones Educativas se ha trasladado a una metodología virtual, cuya estructura son las plataformas digitales, garantizando con estas su continuidad, debido a la pandemia por Covid-19 que ha llevado al confinamiento en todo el mundo (OMS, 2020).</p>

	<p>Esta UDD se diseña con el fin de promover el valor del respeto en los escenarios educativos virtuales, mediante la incorporación de las TIC, en respuesta al contexto actual que atraviesa el mundo debido a la Pandemia por Covid -19, la cual ha obligado a la mayoría de las instituciones educativas a impartir la educación por medio de plataformas educativas digitales.</p> <p>A su vez, esta estrategia de innovación se llevará a cabo, debido a que existen hechos o situaciones particulares basadas en la manera de enseñar la cátedra de ética y valores, pues dicha cátedra está diseñada para cumplir con la finalidad práctica de transmitir la enseñanza de hábitos dentro del terreno ético, considerando que esto resulta más importantes para el futuro que los avances tecnológicos, científicos o políticos, pero no se está cumpliendo con tal fin.</p> <p>Dentro del aula de clase existe poco interés y desmotivación de los estudiantes por las clases de ética y valores, los estudiantes la ven como una clase monótona y de poca práctica, desviándose a otro tipo de actividades, preocupándose más por el descanso o por jugar, así mismo en clase, algunos estudiantes no hacen uso del valor del respeto para la interacción en el aula y hay muy pocos estudiantes con conductas de buen trato hacia los demás.</p>
<p>¿Quiénes participarán?</p>	<p>Esta propuesta de Innovación Pedagógica está dirigida a estudiantes de quinto grado de básica primaria de entre 10 y 12 años.</p> <p>Niños y niñas provenientes del área norte, del país, de los departamentos del Cesar y la Guajira, los cuales residen en la</p>

	<p>comuna 1 de la ciudad de Valledupar, pertenecientes a los estratos 1 y 2 del nivel socioeconómico de esta ciudad. Residentes en los barrios Villa Clara sur, Sicarare, Santo Domingo y Villa del Rosario de Valledupar.</p> <p>Quienes tienen un conocimiento base y un manejo continuo de dispositivos y plataformas tecnológicas, tales como tabletas, computadores, celulares, internet, etc. y que, de acuerdo con el seguimiento disciplinar de coordinación de convivencia y docentes del área de Ética y Valores, presentan algunas faltas comportamentales relacionadas con el respeto.</p> <p>Las personas que se involucran como parte activa en este proyecto de Innovación Pedagógica además de los estudiantes son: la profesora que imparte la asignatura de Ética y Valores y mi persona en calidad de Investigadora, quién llevará a cabo esta propuesta en conjunto con los otros participantes mencionados.</p> <table border="1" data-bbox="597 1226 1341 1612"> <thead> <tr> <th>Descripción</th> <th>Cantidad</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Estudiantes de quinto grado de primaria de la IE</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>Docente Titular</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Autora de la Propuesta de Innovación</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Total</td> <td>12</td> </tr> </tbody> </table>	Descripción	Cantidad	Estudiantes de quinto grado de primaria de la IE	10	Docente Titular	1	Autora de la Propuesta de Innovación	1	Total	12
Descripción	Cantidad										
Estudiantes de quinto grado de primaria de la IE	10										
Docente Titular	1										
Autora de la Propuesta de Innovación	1										
Total	12										
<p>¿Dónde se realizará?</p>	<p>Institución Educativa Octavio Daza Daza Ciudad de Valledupar, Cesar Estrato socioeconómico: 1 y 2 Zona: Urbana</p>										

	<p>Modalidad: Virtual</p> <p>Plataforma educativa: EDMODO</p>
<p>¿Cuándo se realizará?</p>	<p>Se estima llevar a cabo este proyecto y las primeras etapas de diseño, investigación y aplicación del 21 de septiembre al 15 de octubre de 2020.</p>
<p>¿Cómo se realizará?</p>	<p>Identificación de la realidad Objeto de estudio.</p> <p>Esta investigación tiene como objetivo principal promover el valor del respeto en estudiantes de quinto grado de primaria a través de los juegos interactivos como estrategia didáctica en una Institución Educativa de carácter oficial. Para que el objetivo general se cumpla en la investigación. Este valor es entendido de la siguiente manera</p> <p>Fase 1. Diagnóstico</p> <p>Instrumentos y Técnicas: Observación y Diario de Campo.</p> <p>Se llama diagnóstico educativo según Hernández (2015), al ejercicio que permite evaluar las aptitudes, las actitudes y los conocimientos de los estudiantes y los docentes que participan de un proceso de enseñanza y aprendizaje. El desarrollo de un diagnóstico educativo tiene la finalidad de analizar la calidad de la educación.</p> <p>Después de un ejercicio de observación, y con el registro disciplinario director de grupo y el observador del estudiante el cual permitió realizar el diagnóstico.</p> <p>A continuación, se describe el paso a paso de las actividades correspondientes con esta primera etapa:</p> <p>El día uno, se inicia con la revisión de los registros disciplinarios de los estudiantes, así como las anotaciones en el observador del estudiante. De la misma manera se inicia con un ejercicio de observación con la ayuda de la docente directora de</p>

grupo, observando a los estudiantes dentro del entorno virtual de aprendizaje mediante los encuentros sincrónicos teniendo en cuenta como llevan la práctica del valor del respeto.

Con este ejercicio de observación se pretendió identificar de qué modo los estudiantes se relacionan con el valor del respeto; además este ejercicio se convertiría en el diagnóstico inicial.

Este ejercicio de observación se hizo durante 5 días, en los cuales se fue registrando en un diario de campo, los acontecimientos o situaciones más importantes de los niños que desde el observador de los estudiantes mostraron tener más acciones relacionadas con las faltas de respeto a los demás compañeros y docentes.

Fase 2. Construcción del conocimiento

En esta etapa se tiene como propósito fundamental la construcción entre estudiantes y el docente del conocimiento, es decir, fortalecer el valor del respeto como eje de la UDD con el uso de herramientas TIC, mediante los juegos interactivos; esto último en razón del uso de una plataforma virtual EDMODO, donde los estudiantes, además de tener acceso a juegos interactivos que fortalecerán sus conductas de respeto, también podrán responder a cuestionarios de pretest y postest, con el fin de evaluar las actividades, así mismo dicha plataforma permitirá acceder a contenidos relacionados con el valor del respeto e intercambiar opiniones sobre el tema tratado.

Todo esto como consecuencia de una retroalimentación que beneficie la construcción del conocimiento, puesto que como sostiene de la Iglesia & Conde (2017), que la incorporación de las TIC, a la educación va más allá de incorporar herramientas tecnológicas al ambiente educativo, dicha incorporación contribuye a la construcción didáctica y a la consolidación de un

aprendizaje significativo con base a la tecnología.

De esta manera, el valor del respeto será el objeto central del programa, el cual fue escogido, considerando lo que anota Sánchez, (2016), afirmando que la base fundamental para una buena convivencia radica en el respeto mutuo, pues esta es la tierra abonada donde florece una autoestima sólida.

Se considera de gran relevancia anotar que las actividades diseñadas para la implementación de la UDD se formularon de acuerdo a una conversación previa con la docente de Ética y Valores y directora de grupo del grado 5to; con la intención de organizar la metodología de trabajo en clase con la UDD y así abordar con mayor facilidad a los estudiantes.

A continuación, se describe el paso a paso de las actividades correspondientes a la segunda etapa.

- **Actividad de introductoria**
Aplicación Instrumento de evaluación Pre test.

Objetivo: identificar si los estudiantes reconocen algunas conductas de respeto que se presentarán en el desarrollo de la UDD.

Procedimiento: los estudiantes a través de Google Form, accederán al Pre Test, a través de un link <https://forms.gle/bpu6xYM1wSPgJHV26> proporcionado por la docente, con el fin de dar inicio a las actividades y lograr conocer la percepción que estos estudiantes poseen del respeto y las acciones de respeto e irrespeto que acompañan a este valor.

- **Actividad 1. Reconozcamos cuando somos respetuosos**

¿Qué hace un niño respetuoso?

Objetivo: Reconocer las conductas y acciones del respeto a través de un juego

Herramienta TIC: Juego interactivo Ruleta del Respeto y probemos tu memoria en acciones del respeto.

Recursos: Dispositivo, conexión de internet.

Procedimiento: Los estudiantes accederán a la plataforma Edmodo, mediante un enlace que proporciona la docente tendrán acceso al primer juego interactivo. <https://view.genial.ly/5f62b57096e6bf0d97ce200d>, que es una trivia, llamada Ruleta del Respeto, basada en preguntas asociadas a las acciones de respeto, el juego consiste en ganar desde 25 hasta 500 puntos, que son obtenidos respondiendo a estas preguntas, a las cuales se accede girando una ruleta del respeto; quien más puntos haga será el ganador.

Juego de Memoria



Juego de Memoria

Seguido a esto, los estudiantes accederán a un nuevo enlace el cual contiene el segundo juego interactivo de esta actividad, llamado probemos tu memoria en acciones del respeto <https://view.genial.ly/5f6bcab23339720d539c6ee9> el cual consiste en que los niños, memorizan las cartas y su posición, las cuales contiene acciones de respeto y luego escogen las cartas iguales, entre más pares hagan mejor les irá, gana quien

más cartas de acciones de respeto haga de pareja.



- **Actividad 2. Identifico situaciones de respeto en mi cotidiano vivir**

¿Qué sabemos a cerca del respeto?

Herramienta TIC: Cuestionario de acciones que implican respeto.

Procedimiento:

A continuación los niños elaboran a partir de un el enlace que les facilita la docente, el cuestionario ¿Qué sabemos acerca del respeto? publicado en Google Forms, https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeVbgCOHp-VE1Aa9QTkha9YgIS7c_XCCqA13WFn4YvzgLdgdg/viewform el cual consta de 10 situaciones que están estructuradas con acciones que implican respeto, entre preguntas, textos y videos.



● **Actividad 3. Identifico acciones de respeto e irrespeto mediante fábulas**

“Las conejitas que no sabían respetar”

Objetivo: Identificar acciones de respeto e irrespeto mediante la fábula de las conejitas que no sabían respetar.

Herramienta TIC: Juego interactivo con base a la fábula de las conejitas que no sabían respetar.

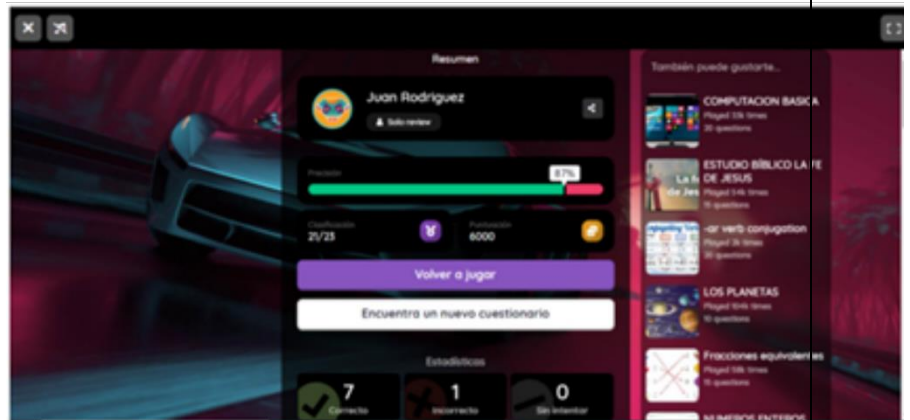
Procedimiento:

A continuación, los niños ven el video de YouTube, proyectado compartiendo pantalla en el encuentro sincrónico de Zoom de “Las conejitas que no sabían respetar” en el siguiente link. <https://www.youtube.com/watch?v=jdC0mU-qGr8>



Una vez los niños han visto el video en su totalidad, la docente les proporciona un código que deberán digitar en el siguiente link <https://quizizz.com/join/pre-game/running/U2FsdGVkX19irp3PacQYk757h0kEAu3ygbq7VsY56lbAmI6N5YoV1sXgjmC8kIMpm0icZabR8ike9ZeIkbeAaA%253D%253D/start> esto, para poder ingresar al juego interactivo.

En este juego los estudiantes deben reconocer las acciones de respeto e irrespeto que se presentaron en el video de las conejitas, así mismo la puntuación que reciben los estudiantes en el juego no solo será por el reconocimiento de las acciones, sino que también contará el tiempo en que respondan, entre menos tiempo usen para responder, más puntos ganarán. En este juego los niños pueden ganar potenciadores los que pueden utilizar para doblar su suerte en el juego.



- **Aplicación de Post Test**

Objetivo: identificar si los estudiantes construyen el

conocimiento basado en conductas de respeto que se presentarán en el desarrollo de la UDD.

Procedimiento: los estudiantes a través de Google Form, accederán al Pos Test, a través de un link <https://forms.gle/bpu6xYM1wSPgJHV26> proporcionado por la docente, con el fin de identificar si los estudiantes obtuvieron los aprendizajes de la unidad y compararlos con el pretest inicial, con lo que se lograra identificar si los estudiantes pueden identificar acciones de respeto e irrespeto con más facilidad que al principio y conocer cuál fue la construcción de conocimiento del de las acciones que implican el valor del respeto en estos estudiantes mediante dicho juego.

Fase 3. Fase de cierre.

- **Actividad 1. Hablemos de Respeto**
Entrevista de grupo focal

Objetivo: Entrevistar a los niños en grupo (grupo focal) para conocer la percepción del desarrollo de la UDD.

Instrumento de evaluación: formato entrevista

Recursos: dispositivo, conexión a internet.

Herramienta TIC: Formato de entrevista en línea, encuentro vía Zoom.

Procedimiento: Para la actividad de cierre, se realizó un encuentro sincrónico vía Zoom, se invitó a los estudiantes a estar en un lugar cómodo, sentados, en casa, y se les explicó el objetivo de la actividad en grupo, donde se harán unas preguntas relacionadas con el desarrollo de la UDD, para conocer el impacto de esta, así mismo se le darán las instrucciones a los estudiantes, diciéndoles que para pedir la palabra, pueden abrir la ventana de participantes en el icono "Participantes" de la

misma barra de iconos inferior. En la ventana de participantes verás el botón "**Levantar mano**". El anfitrión (docente) activará su micrófono en cuanto vea el momento para que puedan responder la pregunta y todos escuchen.

En la entrevista de grupo focal, se registraron los hechos que fueron relevantes para el investigador, la actividad fue grabada, para que de esta manera se logre obtener respuesta de análisis, interpretación y reflexión para ser conceptualizadas, categorizadas y subcategorizadas.

Con relación al cómo se realizará, también es importante que una vez se determinen las actividades/experiencias pedagógicas que dinamizarán o harán posible la consecución armoniosa de tu proyecto, especifiques su relación con cada uno de los objetivos específicos, empleando el siguiente cuadro:

Objetivo general	Objetivos específicos	Actividades/experiencias
<p>Promover la práctica del respeto,</p>	<p>Realizar un ejercicio de observación dentro del entorno escolar, para conocer como llevan la práctica del valor del respeto.</p>	<p>- Actividades correspondientes a la fase de diagnóstico. Esta actividad trata de observar a los estudiantes en la clase por 5 días, con la ayuda del registro disciplinario del director de grupo y el observador del estudiante el cual permitirá realizar el diagnóstico.</p> <p>- Aplicación de un pre-test, el cual ha sido diseñado con</p>

<p>a través de juegos interactivos en estudiantes de 5 ° de primaria de una institución educativa privada de la ciudad de Valledupar.</p>		<p>base en dichas conductas y las que se desarrollaran en la fase de construcción del conocimiento.</p>
	<p>Diseñar y aplicar una Unidad Didáctica Digital estructurada con juegos interactivos para promover el valor del respeto en el aula de clase.</p>	<p>- Actividades correspondientes a la fase de construcción del conocimiento. Específicamente, trata sobre la promoción del valor del respeto usando las TIC. Aquí cada estudiante podrá ingresar a la plataforma Edmodo, donde hay juegos interactivos que contienen prácticas, acciones y conductas que les permiten modelarlas y responder los cuestionarios correspondientes.</p> <p>- A través de la aplicación de un post test, el cual ha sido diseñado para compararse con el pre test inicial e</p>

		<p>identificar el avance en dichas conductas y las que se desarrollarán en la fase de construcción del conocimiento.</p>
	<p>Evaluar el impacto y las actividades correspondientes de la UDD.</p>	<p>Esta actividad se refiere a la fase de cierre, la cual se hará a través de una entrevista de grupo focal, la cual será a través de un encuentro sincrónico vía Zoom, donde se entrevistará a los estudiantes de acuerdo al desarrollo logros y oportunidades de mejora de la Unidad Didáctica Digital implementada.</p>
<p>¿Con qué lo vamos a hacer?</p>	<p>Primeramente, esta unidad didáctica se desarrollará de manera virtual, para esto se utilizarán encuentros sincrónicos mediante la plataforma Zoom, la cual es una herramienta de videoconferencias. Este programa unifica las videoconferencias en la nube con reuniones en línea sencillas, la mensajería de grupo y una solución de sala de conferencias definida por software en una plataforma fácil de usar (Sánchez, 2020).</p> <p>Las actividades que desarrollarán los estudiantes en la UDD estarán estructuradas en la plataforma Edmodo; la cual es una herramienta cuyo objetivo principal es permitir la comunicación</p>	

	<p>entre profesores y alumnos. Fue creado para su uso específico en educación lo que proporciona al docente un entorno virtual privado y cerrado en el que se pueden compartir mensajes, archivos y enlaces y un calendario de aula (Pinzón, 2017).</p> <p>Dentro de los recursos físicos, tecnológicos, concretos y humanos disponibles se cuentan con los siguientes: los computadores, teléfonos o tabletas, conexión a una red de internet en el hogar, los juegos interactivos con base al valor del respeto, la plataforma interactiva virtual Genially, Quizzi, entre otras, así como los instrumentos de medición de las actividades.</p> <p>Como recursos humanos estarán; la docente de ética y valores y directora de grupo de la institución, la investigadora y los estudiantes de 5° grado.</p>
<p>Evaluación de las actividades o experiencias desarrolladas. ¿De qué manera voy a evaluar o valorar los desempeños y desarrollos efectuados?</p>	<p>La evaluación está pensada como un proceso, es decir, como un encadenamiento de circunstancias que permitan tanto a estudiantes como al profesor ir construyendo y transformando el conocimiento. Sin embargo, la última actividad está diseñada y pensada como un espacio de reflexión y retroalimentación desde la mirada y las apreciaciones de los estudiantes con relación a la UDD.</p> <p>Evaluación fase 1. Diagnóstico</p> <p>Esta fase estuvo determinada por un ejercicio de observación, y con el registro disciplinario director de grupo y el observador del estudiante el cual permitió realizar el diagnóstico se pudo determinar que:</p> <p>Existen hechos o situaciones particulares basadas en la manera de enseñar la cátedra de ética y valores, pues dicha</p>

cátedra está diseñada para cumplir con la finalidad práctica de transmitir la enseñanza de hábitos dentro del terreno ético, considerando que esto resulta más importante para el futuro que los avances tecnológicos, científicos o políticos, pero no se está cumpliendo con tal fin.

Dentro del aula de clase existe poco interés y desmotivación de los estudiantes por las clases de ética y valores, los cuales la ven como una clase monótona y de poca práctica, desviándose a otro tipo de actividades, los estudiantes, hablan si pedir la palabra, activan los micrófonos sin permiso del docente y se burlan o hacen bromas acerca de los compañeros en plena clase, en toda la clase se ven más preocupándose más por el descanso o por jugar, así mismo en clase, algunos estudiantes no hacen uso del valor del respeto para la interacción en el aula virtual, cuando se les pide que participen, apagan su cámara y no participan, quedándose callados, además de esto hay muy pocos estudiantes con conductas de buen trato hacia los demás.

Evaluación fase 2. Construcción del conocimiento

Esta fase se evaluará con la ayuda de un Pre Test y un post Test, según Rodríguez, García & García, (2017), son cuestionarios que buscan desde el enfoque cualitativo, evaluar el efecto del cambio metodológico antes y después de las actividades que se llevarán a cabo en la investigación. Con el pre test, se pretendió identificar si los estudiantes reconocen las acciones que implican el respeto y reconocen algunas conductas de irrespeto que se presentarán en los juego y por último se aplicó el post test, con el fin de identificar los alcances y/o avances obtenidos.

	<p style="text-align: center;">Fase 3. Fase de cierre entrevista de grupo focal</p> <p>Esta fase se evaluará el impacto de toda la unidad didáctica, para esto se usará una entrevista de grupo focal, la cual es conocida por Hernández, <i>et.</i>, al (2010), como entrevistas de grupo, donde un moderador guía una entrevista colectiva durante la cual un pequeño grupo de personas discute en torno a las características y las dimensiones del tema propuesto para la discusión.</p>
<p style="text-align: center;">Referencias bibliográficas empleadas</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● De la Iglesia, J. M. M., & Conde, C. S. (2017). <i>El impacto de las TIC en la educación: más allá de las promesas</i>. Editorial UOC. ● González Rodríguez, R., & Cardentey García, J. (2016). Educación en valores de estudiantes universitarios. <i>Humanidades médicas</i>, 16(1), 161-174. ● Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2010). <i>Metodología de la investigación</i> (Vol. 3). México: McGraw-Hill. ● Hernández, M. A. (2015). El diagnóstico educativo, una importante herramienta para elevar la calidad de la educación en manos de los docentes. <i>Atenas</i>, 3(31), 63-74. ● Palacio, P. A. S., & Múnera, M. V. (2018). El papel de la familia en el desarrollo social del niño: una mirada desde la afectividad, la comunicación familiar y estilos de educación parental. <i>Psicoespacios: Revista virtual de la Institución Universitaria de Envigado</i>, 12(20), 173-198. ● Pinzón, J. E. D. (2017). Edmodo como herramienta virtual de aprendizaje. <i>INNOVA Research Journal</i>, 2(10), 9-16. ● Rosero, M. P. (2019). Formación del valor del respeto en los estudiantes del grado tercero de la Escuela normal superior de Pasto. <i>Indaga</i>, 1(1). ● Sánchez Cabrera, F. M. (2016). <i>La convivencia escolar y su incidencia en el valor del respeto en los niños y niñas de 3 a 5 años de la Unidad Educativa Dr. Misael Acosta Solis del Canton Baños de Agua Santa Provincia de Tungurahua</i> (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato. Facultad de

Ciencias humanas y de la Educación. Carrera de Parvularia).

- Sánchez Cabrera, F. M. (2016). *La convivencia escolar y su incidencia en el valor del respeto en los niños y niñas de 3 a 5 años de la Unidad Educativa Dr. Misael Acosta Solís del Canton Baños de Agua Santa Provincia de Tungurahua* (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Ciencias humanas y de la Educación. Carrera de Parvularia).
- Sánchez Mendiola, M. (2020). Involucrar a los estudiantes al usar Zoom. *Revista Mexicana de Bachillerato a Distancia*, 12(24).
- Simón, C. (2016). Escuela, familia y comunidad: una alianza necesaria para una educación inclusiva. *Revista latinoamericana de educación inclusiva*, 10(1), 17-22.
- Uranga-Alvídrez, M. S., Rentería-Soto, D. E., & González-Ramos, G. J. (2016). La práctica del valor del respeto en un grupo de quinto grado de educación primaria. *Ra Ximhai*, 12(6), 187-204.
- Vargas, M. (2019). Entrevista semiestructurada. *Realizada el, 3.*

7.3. Evidencias de la aplicación parcial o total de la propuesta de innovación

7.3.1. Evidencias de socialización de registro en la plataforma

Figura 1. Creación de plataforma Edmodo

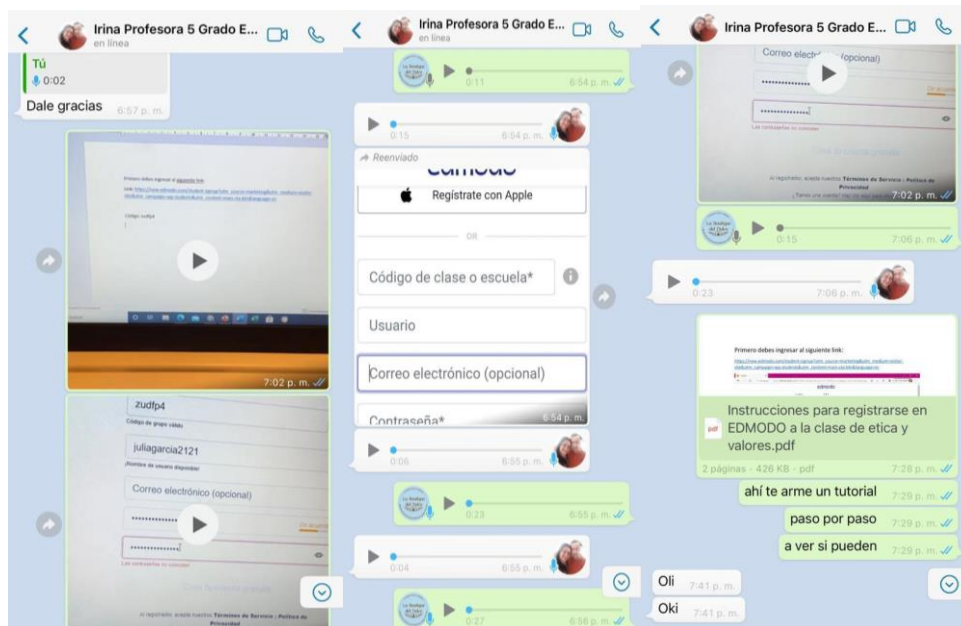


Figura 2. Registro de estudiantes

Figura 3. Lista de estudiantes

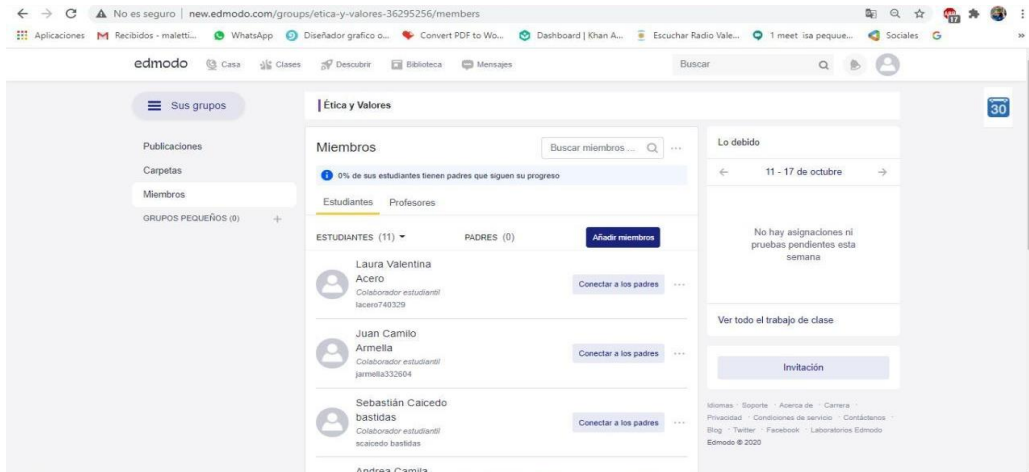
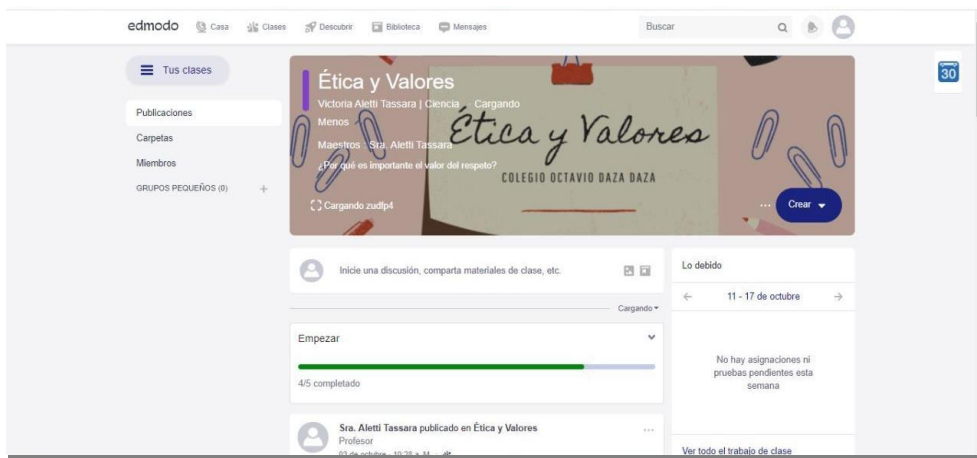
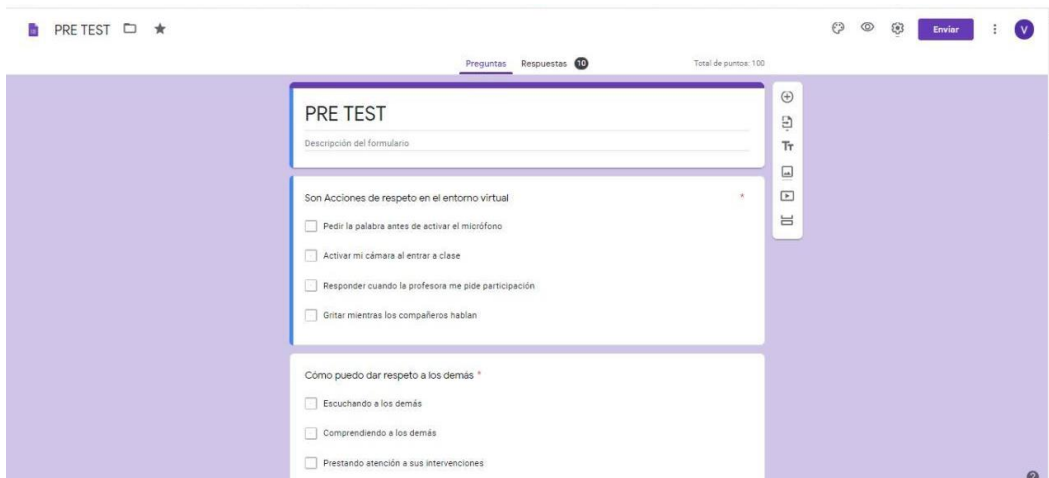


Figura 4. Interfaz Edmodo



7.3.2. Evidencias Aplicación de Pre - Test

Figura 5. Aplicación Pre -Test





7.3.3. Evidencia Actividad N° 1

Reconozcamos cuando somos respetuosos: **Juego interactivo “Ruleta del Respeto y “Probemos tu memoria en acciones del respeto”**

Figura 6. Juego ruleta del respeto



Figura 7. Juego de la ruleta del respeto (Edmodo)

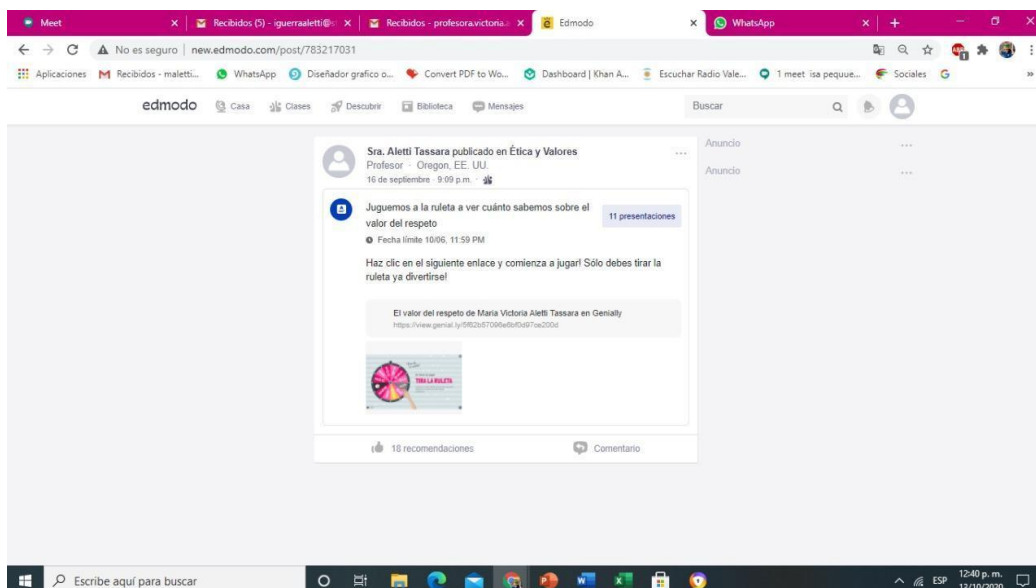


Figura 8. Pasos juego de la ruleta

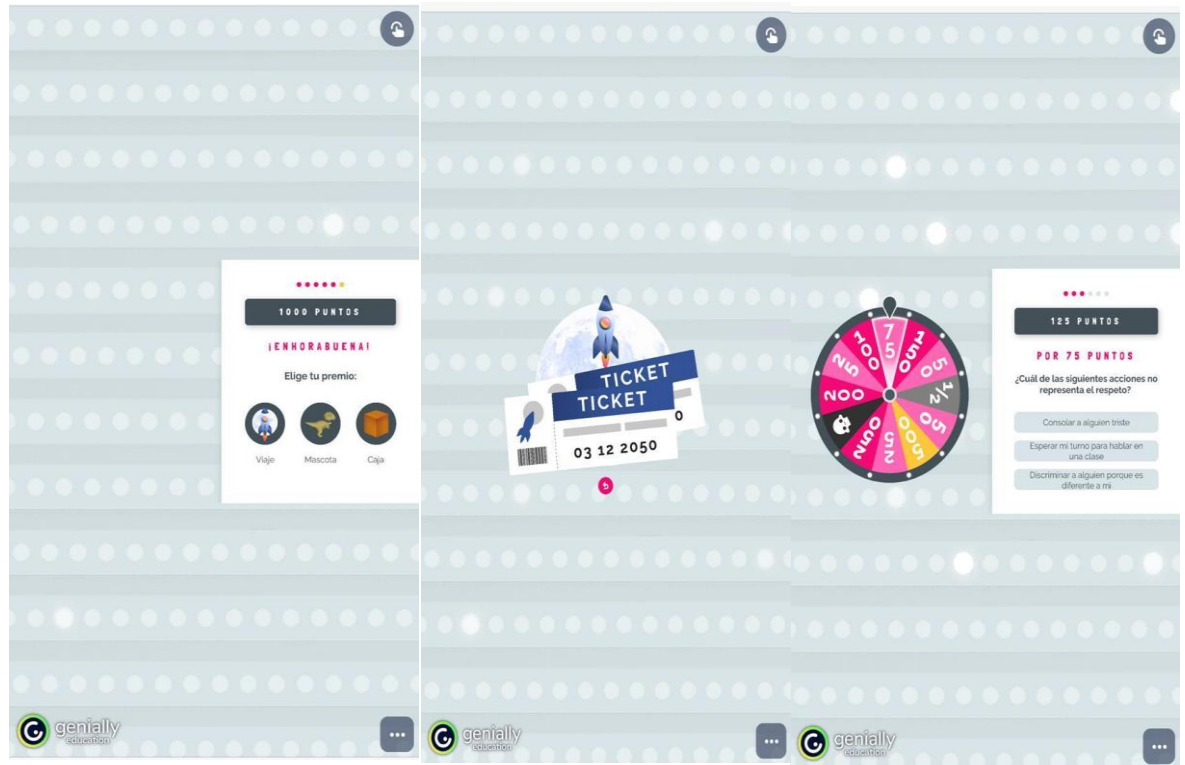


Figura 9. Juego de memoria con acciones de respeto (Edmodo)

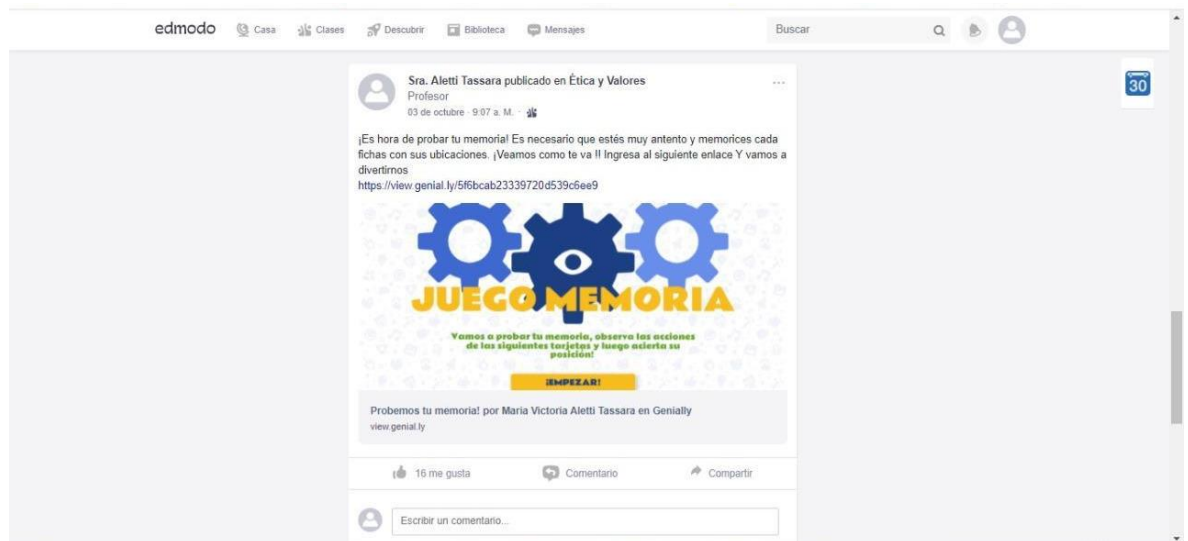


Figura 10. Pasos Juego de memoria



7.3.4 Evidencia Actividad N° 2.

Identifico situaciones de respeto en mi cotidiano vivir: Cuestionario de acciones que implican respeto.

Figura 11. Cuestionario en la plataforma Edmodo

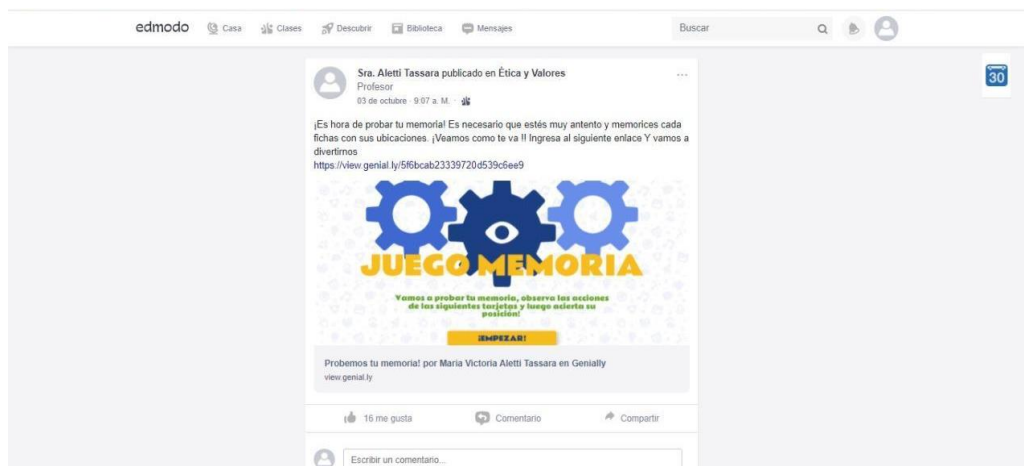


Figura 12. Aplicación del cuestionario



¿Qué sabemos acerca del Respeto?

*Obligatorio

Dirección de correo electrónico *

Tu dirección de correo electrónico

¿Qué te hace diferente de las demás personas? *

Tus cualidades



¿Qué sabemos acerca del Respeto?

Preguntas Respuestas 10

10 respuestas

Se aceptan respuestas

Resumen Pregunta Individual

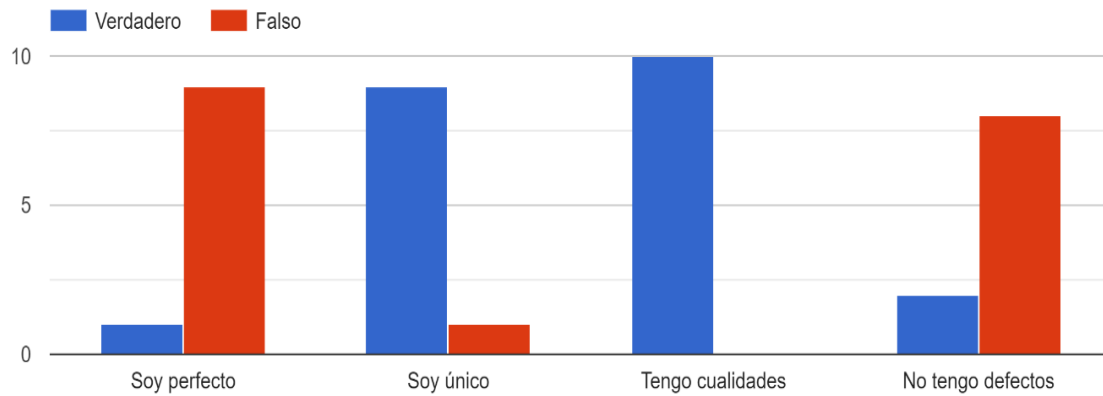
¿Quiénes respondieron?

Correo electrónico

- nidiafloralfaroalmanza@gmail.com
- alexanderjosem2010@gmail.com
- llanapjl_7414@outlook.es

Gráfico 1. Resultados del cuestionario

Relaciona según corresponda:



7.3.5 Evidencias Actividad N° 3.

Identifico acciones de respeto e irrespeto mediante fábulas: Video y Juego interactivo
“Las conejitas que no sabían respetar”

Figura 13. Video y Juego interactivo “Las conejitas que no sabían respetar” en la plataforma Edmodo

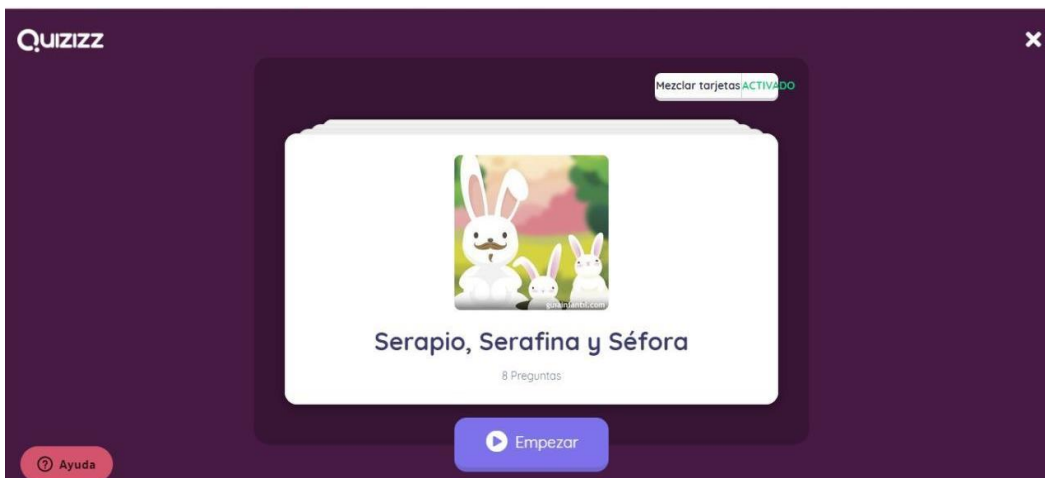


Figura 14. Ingreso al Juego

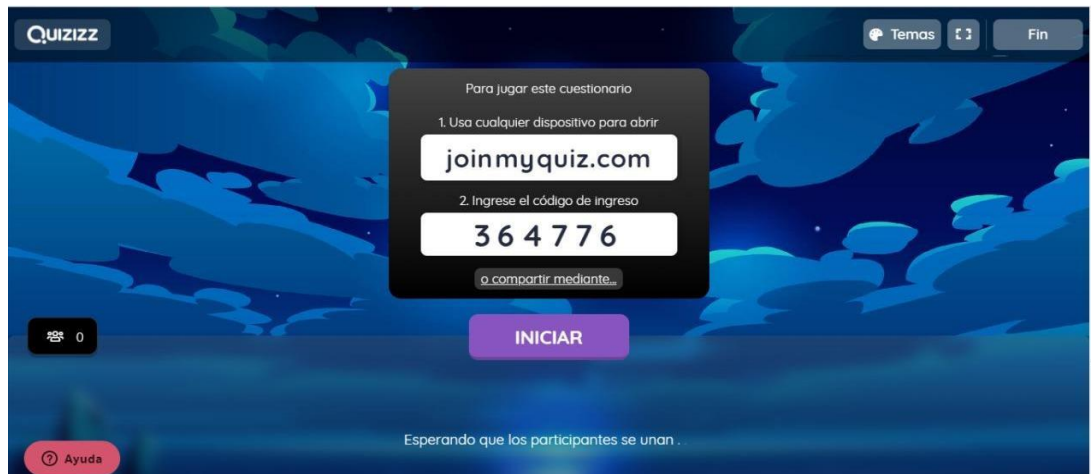


Figura 15. Pasos del juego

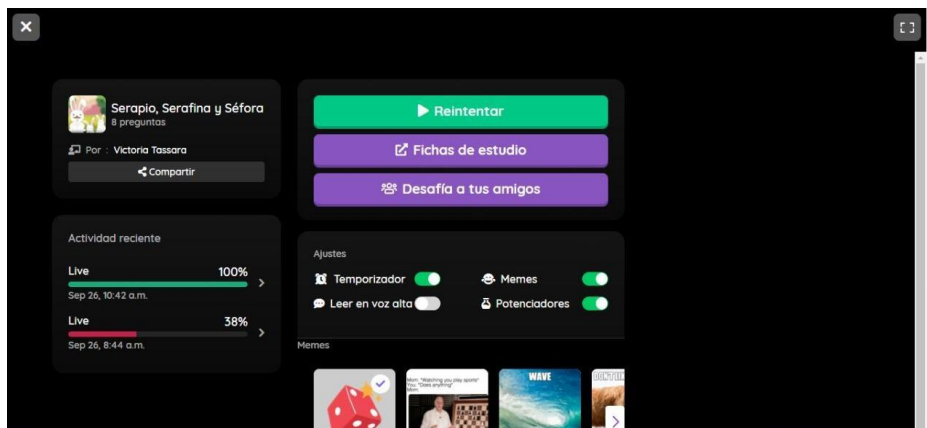
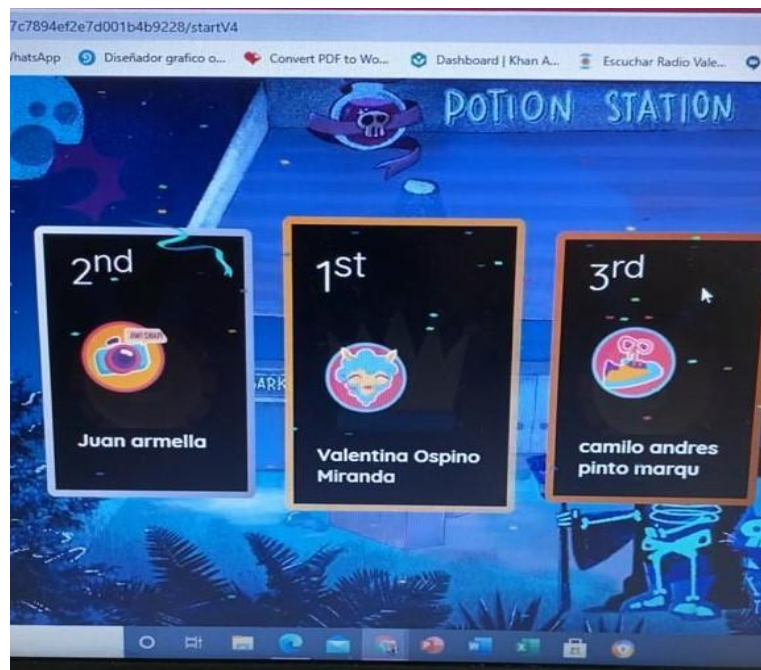


Figura 16. Puntuaciones del juego

¡Volver a jugar! Revisar

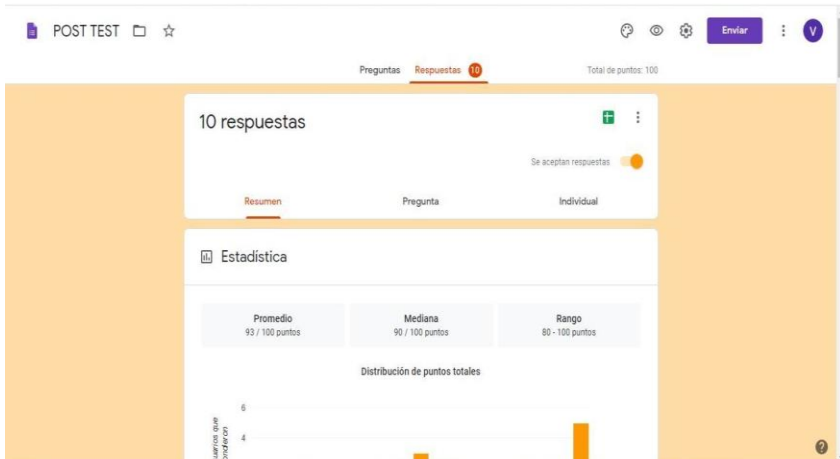
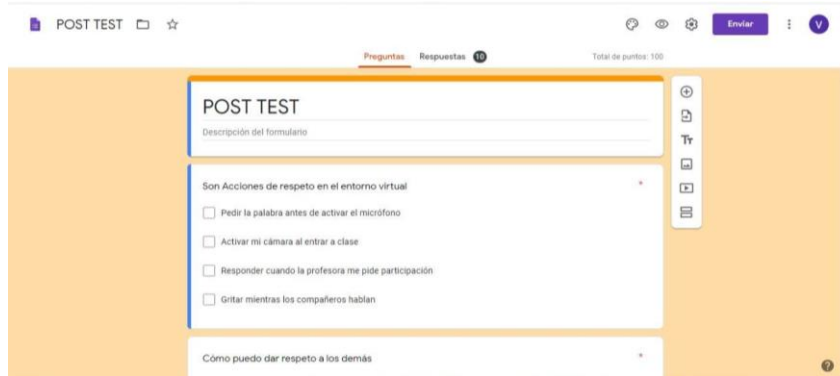
Enviar un correo electrónico a todos los padres Mostrar el tiempo empleado

Participant Names	Puntuación	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8
1 Valentina Ospino Mira...	7950 (100%)	89%	89%	89%	95%	74%	95%	89%	95%
2 Juan armella	7890 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3 camilo andres pinto m...	7680 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4 Fernando José Fuentes	7580 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5 Sheyla	7570 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6 Anderson varela zapata	7440 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7 ELIAN DAVID PUENTES...	7380 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8 Sebas elgui	7360 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
9 Alexander	7200 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
10 Natalia Andrea Rodríg...	7080 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓



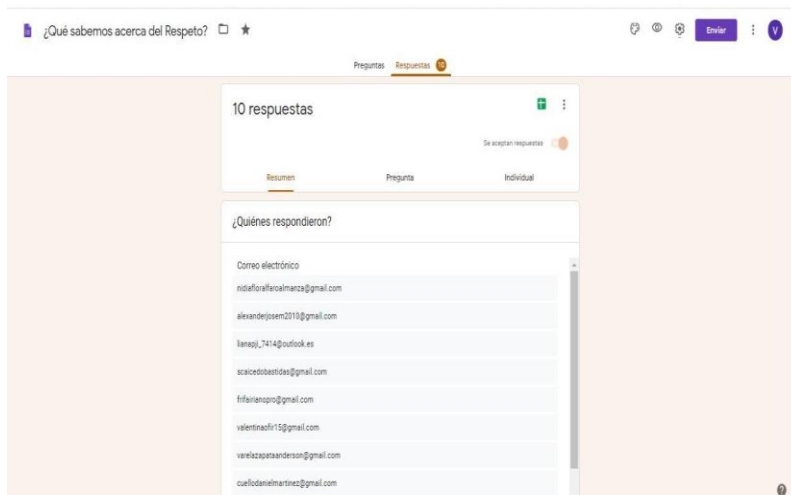
7.3.6 Evidencias Aplicación de Post Test

Figura 17. Post-test



4.3.6. Evidencia fase de cierre Entrevista de Grupo Focal

Figura 18. Grupo focal



7.4. Análisis y discusión de resultados

7.4.1. Pre Test y Post test

Para el realizar el análisis de los resultados de la propuesta de innovación se utilizó un instrumento (Pre test) antes y después (Post test) de su aplicación, estos según Rodríguez, García & García, (2017), son cuestionarios que buscan desde el enfoque cualitativo, evaluar el efecto del cambio metodológico antes y después de las actividades que se llevarán a cabo en la investigación. Con el pre test, se pretendió identificar si los estudiantes reconocen las acciones que implican el respeto y reconocen algunas conductas de irrespeto que se presentarán en los juegos y por último se aplicó el post test, con el fin de identificar los alcances y/o avances obtenidos.

Los instrumentos de pretest y post test, contaban con 10 ítems con preguntas de selección múltiples, basadas en las acciones de respeto e irrespeto dentro del entorno virtual de aprendizaje; la categoría de análisis con la que se trabajó fue acciones de respeto y acciones de irrespeto, que a su vez se encontraba dividida en cuatro subcategorías, cada pregunta del instrumento está distribuida así:

Tabla 4. Categorías de análisis del Pre-test

Subcategoría	Acciones de respeto	Acciones de irrespeto
Preguntas	1 – 5	6 - 10
Observación	Las preguntas están basadas en las acciones que se evidenciaron en los juegos interactivos y las acciones que los niños reconocieron o desconocieron en la actividad de reconocimiento de noción del respeto.	

Fuente: Elaboración propia (2020)

7.4.2. Tabla de categorías

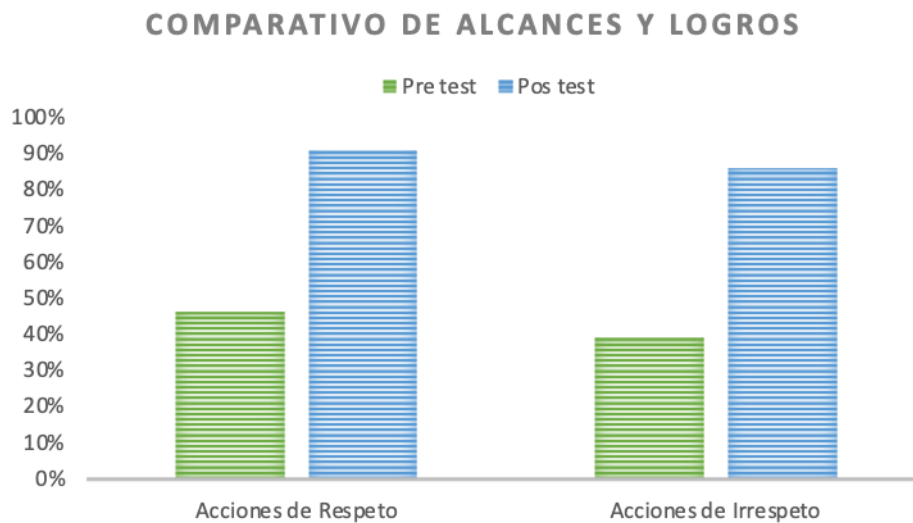
A continuación, se encuentran detallada la categoría de análisis de la propuesta

Tabla 5. Categorías de análisis

CATEGORÍA DE ANÁLISIS	SUBCATEGORÍA DE ANÁLISIS	UNIDAD DE ANÁLISIS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
Valor del respeto	Acciones de respeto	<ul style="list-style-type: none"> ● Acciones de respeto en el entorno virtual ● Acciones de respeto hacia los demás ● Demostraciones de respeto a mí mismo ● Demostraciones de respeto hacia los demás ● Ejemplos de respeto 	Adoptar y modelar las acciones de respeto que se presentan en cada situación.
	Acciones de irrespeto	<ul style="list-style-type: none"> ● Acciones de irrespeto en el entorno virtual ● Acciones de irrespeto hacia los demás ● Demostraciones de irrespeto a mí mismo ● Demostraciones de irrespeto hacia los demás ● Ejemplos de irrespeto 	Identificar y reprobar las acciones de irrespeto que se presentan en cada situación

Fuente: Elaboración Propia (2020)

Gráfico 2. Resultados Post-test



Como se puede evidenciar en el gráfico 2, los resultados de pre-test y el post test, los cuales se aplicaron antes y después de las actividades desarrolladas en la Unidad didáctica, los cuales se agruparon por categorías. En el pre-test, en la categoría de acciones de respeto que va de la pregunta 1 a la 5, los estudiantes obtuvieron un 46% de acierto, lo que quiere decir que menos de la mitad de los estudiantes reconocen las acciones de respeto en su cotidianidad y dentro del entorno virtual de aprendizaje. En la segunda categoría acciones de irrespeto, que comprende las preguntas de la 5 a la 10, obtuvieron un 39% de acierto (ver anexo 2), esto quiere decir, que los estudiantes reconocen menos acciones de irrespeto que de respeto, demostrando que los estudiantes se familiarizan más con aquellas actitudes que no están dispuestos a acatar, o con el incumplimiento de ciertas normas mínimas para la sana convivencia entre todos los miembros de la sociedad tales como; comer mientras se recibe la clase, activar el micrófono para hablar o interrumpir, mientras habla la profesora o un compañero, rayar la pantalla mientras la maestra comparte contenidos, entre otras.

De la misma manera y una vez se realizaron todas las actividades de la unidad didáctica, se procedió a aplicar el post test, el cual en la primera categoría acciones de respeto de la pregunta 1 a la 5, los estudiantes obtuvieron un 91% de acierto, demostrando la efectividad de las actividades ante el reconocimiento de las acciones de respeto. Así mismo en la segunda categoría,

acciones de irrespeto de la pregunta 6 a la 10, el puntaje de acierto fue de 86%, lo que quiere decir que así mismo como en la primera categoría los estudiantes asimilaron, reconocieron y aceptaron las acciones de irrespeto como conductas que no se deben repetir.

7.4.3 Entrevista de cierre a grupo focal para evaluar el impacto de la UDD

Para conocer el impacto de la UDD, en cuanto a su desarrollo, se realizó una entrevista de grupo focal con los estudiantes, la cual es conocida por Hernández Sampieri *et.*, al (2010), como entrevistas de grupo, donde un moderador guía una entrevista colectiva durante la cual un pequeño grupo de personas discute en torno a las características y las dimensiones del tema propuesto para la discusión. Dicha entrevista (ver anexo 3), fue aplicado a 10 estudiantes de 5° de primaria de una Institución Educativa de carácter privado de la ciudad de Valledupar, con el propósito de conocer el impacto que tuvo el desarrollo de la unidad didáctica elaborada para esta investigación, la cual se basó en promover el valor del respeto en estos estudiantes.

Para el desarrollo del instrumento guía para la elaboración de las entrevistas, se tomaron como referentes teóricos de Bonilla & Escobar (2017), quienes plantean una guía conceptual y metodológica para la realización de este tipo de entrevistas. Esta entrevista contempla (4) categorías las cuales contienen 1 preguntas con relación a dicha categorías, de las cuales se establecieron subcategorías de la siguiente manera.

I. Innovación

Innovación educativa transformadora para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

II. Uso de las TIC

Juegos interactivos como herramienta TIC instrumento mediador de las relaciones entre los alumnos y los contenidos (y tareas) de aprendizaje.

III. Valor del Respeto

Respeto hacia los demás, respeto por sí mismo y respeto por todos los seres vivos

IV. Uso del Tiempo

Espacio, Estructura, Duración.

Las categorías de la entrevista estuvieron relacionadas a las preguntas las cuales tuvieron como eje central en primer lugar el nivel de satisfacción con las actividades, segundo lugar, si querían repetir esta experiencia, en tercer lugar, que aprendieron con este desarrollo y por último que cambiarían para mejorarla. Como se observa por lo planteado anteriormente la entrevista consta de 4 preguntas, las cuales fueron sometidas a validación y se diseñó un instrumento contentivo de las tres preguntas, a las que se les colocó para la valoración de dos expertos (docentes de ética y humanidades de la institución), una escala Likert de 1 a 5, considerando como inaceptable el valor 1; deficiente, 2; regular, 3; bueno, 4 y excelente, 5.

El primer experto (docente de ética y valores), valoró una las 4 preguntas excelentes y. El segundo experto (docente de humanidades), valoró las 4 preguntas entre buenas y excelentes, sin ningún tipo de recomendación, reflejando un 100% de validez del instrumento (ver anexo 3). Para el protocolo de calificación de las preguntas del pretest, se tuvo en cuenta el diseño de Aranda (2010), quien anota que para la ejecución de este diseño, se deben tener en cuenta tres pasos a ser realizados por parte del investigador: 1°. Una medición previa de la variable o unidad de análisis a medir, 2°. Introducción o aplicación de la variable experimental o categoría de análisis y, 3°. Una nueva medición de la variable dependiente o las subcategorías (postest).

Los resultados de estas entrevistas fueron interpretados según la valoración que les dieron los expertos dándole a cada pregunta un valor de 1 a 5, siendo 1; resultado esperado deficiente, 2; resultado esperado regular, 3; resultado esperado bueno, 4 y resultado esperado excelente, 5. Lo anterior se puede observar en el anexo 3, donde los estudiantes valoraron la Unidad Didáctica desarrollada con una calificación excelente. Pues en torno a la primera pregunta ¿Te gusto la forma de trabajar, por qué? Todos los estudiantes expresaron que si les había gustado pues habían experimentado cosas nuevas.

En la segunda pregunta ¿Te gustaría recibir otra experiencia parecida, como la imaginas como te gustaría que fuera? Todos los estudiantes expresaron querer repetir la experiencia, con el uso más frecuente de dispositivos, como computadores, tabletas, etc. y más juegos interactivos.

La tercera pregunta, ¿Qué aprendiste con el desarrollo de estas actividades? Los estudiantes todos coincidieron que habían adquirido conocimiento acerca del valor del respeto, y a quienes se le debe mostrar respeto. Por último, la cuarta pregunta ¿Cambiarías algo para mejorar las actividades?, los estudiantes respondieron que para mejorar las actividades deberían ser frecuentes y que dichas actividades tuvieran más tiempo de duración, por lo que la unidad didáctica sólo durará un mes, ellos desean que esto se ejecute en todo el año escolar.

Tabla 6. Calificación: Entrevista grupo focal

Calificación Entrevista grupo focal				
Porcentaje de estudiantes	Pregunta 1. ¿Te gusto la forma de trabajar, por qué?	Pregunta 2. ¿Te gustaría recibir otra experiencia parecida, como la imaginas como te gustaría que fuera?	Pregunta 3. ¿Qué aprendiste con el desarrollo de estas actividades?	Pregunta 4 ¿Cambiarías algo para mejora las actividades?
100% de los estudiantes	Si. Hubo innovación	Si, con el uso de más las herramientas TIC	Aprendí el valor del respeto, hacia mí, los demás, los animales y la naturaleza	Si, el tiempo fue muy corto, que se hagan durante todo el año y más juegos.

Fuente: Elaboración propia (2020).

El tipo de preguntas para el desarrollo de esta entrevista, son discursivas, pues los estudiantes son invitados a exponer sus percepciones sobre una situación en particular, es este caso, el impacto de la unidad didáctica dentro de la Institución Educativa. Este tipo de pregunta permite calificar la unidad didáctica como excelente, pues cumplió con su objetivo que era promover el valor del respeto en los estudiantes. Estas preguntas se contestaron de forma colectiva, se debe anotar que las preguntas fueron redactadas textualmente como los niños las respondieron, teniendo en cuenta que son niños de quinto grado y no poseen un léxico fluido,

además se cuenta con un espacio virtual donde se trabajó dos horas del calendario escolar, que tenía una duración de 40 minutos cada una, por lo cual los niños contestaron puntualmente y muy breve sus percepciones.

7.5 Triangulación de la información

La información recolectada para esta investigación se ha hecho por medio de un Pre Test, un Post Test y una entrevista de grupo focal, la cual ha permitido conocer el impacto de la unidad didáctica diseñada con el fin de hacer uso de los juegos interactivos como estrategia didáctica para la promoción del valor del respeto en estudiantes de 5° de primaria de una Institución Educativa de carácter oficial de la ciudad de Valledupar. Posteriormente, se ha analizado la información, para con esto analizar su contenido identificándolo a partir de diferentes categorías, y se presentan los resultados obtenidos para cada una de estas.

Como primera medida, se ha agrupado la categoría del pretest y post test “Valor del respeto”, de la cual se extrajeron de la pregunta 1 a la 5, estableciéndose la subcategoría *Acciones de Respeto*, y de la pregunta 6 a la 10 del Pre Test arrojó la subcategoría *Acciones de irrespeto*, donde los participantes claves de la investigación responden a esta y se entrelaza la información con la teoría y la interpretación de los investigadores.

En segundo término, se agruparon las categorías y subcategorías de la entrevista de grupo focal, las cuales fueron *Innovación*, con la subcategoría Innovación Educativa transformadora para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Categoría Uso de las TIC*, con la subcategoría Juegos interactivos como herramienta TIC instrumento mediador de las relaciones entre los alumnos y los contenidos (y tareas) de aprendizaje. *Categoría Valor del Respeto*, con la subcategoría Respeto hacia los demás, respeto por sí mismo y respeto por todos los seres vivos y por último la categoría *Uso del tiempo*, con la subcategoría Espacio, Estructura, Duración.

Con base en lo anterior se presenta la categoría de “Valor del respeto”, agrupada en dos subcategorías: Acciones de respeto y acciones de irrespeto, a la cual los participantes claves de la

investigación responden a esta y se entrelaza la información con la teoría y la interpretación de los investigadores de la siguiente manera:

7.5.1. Valor del Respeto: Acciones de Respeto

Los participantes de la unidad didáctica después de desarrollar las actividades lograron establecer cuáles eran las acciones de respeto contemplándolas en las respuestas del pre test Promediando las respuestas correctas relacionadas con las acciones de respeto, se observa que los estudiantes obtuvieron un 91% de acierto entre los estudiantes.

Lo anterior se puede relacionar con la teoría de Según Uranga, Rentería & González, (2016), donde argumentan que el Respeto consiste en que los demás pueden reconocer los intereses y sentimientos del otro en una relación, el cual está basado en acciones propias, para Rosero (2019), es reconocer los derechos iguales de todos los individuos, así como de la sociedad en que vivimos, aunque este concepto es identificable dentro de las relaciones interpersonales, también aplica a las relaciones entre grupos de personas, países y organizaciones de diversa índole. Implicando un interés no egoísta por los demás, el cual va más allá de las obligaciones explícitas que puedan existir. Sánchez, (2016), afirma que la base fundamental para una buena convivencia radica en el respeto mutuo, pues esta es la tierra abonada donde florece una autoestima sólida.

Con base en lo anterior, como investigadora de la presente, se puede anotar que los estudiantes después de haber experimentado actividades dentro de la unidad, pudieron comprender que el respeto se basa en acciones que van ligadas a sus propias percepciones y pensamientos, tales como pedir la palabra antes de hablar, responder con educación, escuchar a los demás y respetando las opiniones de otros, las cuales están sujetas a normas sociales estructuradas en el reconocimiento de derechos de igualdad, donde dichas acciones suelen conllevar a la tolerancia por las diferencias, a ser generosos y donde existe ausencia parcial del egoísmo, como por ejemplo elogiar los logros de los demás y valorar sus esfuerzos, así como hablar con la verdad y evitar las mentiras a toda costa, ahondando lo anterior en las relaciones

interpersonales de su contexto, teniendo en cuenta que las acciones de respeto, son la base fundamental para la sana convivencia, teniendo en cuenta que las acciones de respeto no son una obligación, sino un deber moral y ético.

7.5.2. Valor del Respeto: Acciones de Irrespeto

Al igual que en la subcategoría anterior los estudiantes lograron establecer cuáles eran las acciones de irrespeto contemplándolas en las respuestas del pre test, promediando las respuestas correctas relacionadas con las acciones de irrespeto, se observa que los estudiantes obtuvieron un 86% de acierto.

De la misma manera esta subcategoría se relacionará con lo que objeta Torrealba (2015), haciendo alusión a que el irrespeto es todo lo contrario al respeto, demostrándose con este, acciones que designan faltas que se manifiesta hacia algo o alguien. Espinoza, (2017), Asume que el irrespeto es considerado como una acción grave para la sana convivencia entre las personas o grupos, pues maltrata el principal valor que garantiza la armonía social; el respeto. Guzmán, (2019), lo considera como un antivalor pues es constituido, por acciones que dificultan la realización de actividades en todos los contextos y va en contra de una sana práctica de la moral y las buenas costumbres, haciendo referencia que quien es irrespetuoso tampoco puede exigir ser respetado, pues el respeto debe ser recíproco, por ultimo Cantillo & García, (2020), anotan que el irrespeto, como antivalor, es una actitud que afecta negativamente las relaciones entre los individuos, o las que estos establecen con ciertas instituciones, normas o hábitos sociales y que las faltas o acciones de irrespeto, se pueden asociar a actitudes de quien no está dispuesto a acatar ciertas normas.

De lo anterior se puede decir que las acciones que los estudiantes reconocieron como de irrespeto, están compuestas por lo que menciona la teoría, las faltas de respeto en este caso se contemplan por interrumpir a la clase, la maestra o a los estudiantes, cuando este está hablando, o simplemente en no pedir la palabra, así mismo se considera irrespeto, de grave naturaleza cuando los estudiantes se golpean, ofenden y emiten acciones violentas ate sus compañeros, lo que interfiere negativamente a la sana convivencia, viéndose reflejado este antivalor en diversas

acciones que enmarcan la moral y las buenas o malas costumbres, basadas en normas dentro o fuera del entorno virtual como por ejemplo; comer mientras se recibe la clase, activar el micrófono para hablar o interrumpir, mientras habla la profesora o un compañero, rayar la pantalla mientras la maestra comparte contenidos, llegar tarde, insultar o agredir verbalmente a otros, lo que dificulta la convivencia.

Continuando con las categorías de la entrevista del grupo focal, las cuales fueron ***Innovación, con la subcategoría Innovación Educativa transformadora para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje***, donde los participantes exponen lo siguiente: ¿Te gusto la forma de trabajar, por qué?

“Sí, ¡me encanto! Porque nunca antes habíamos trabajado así en la clase de ética y valores, es algo nuevo para mí, chévere que así fueran todas las clases, con cosas nuevas creo que aprendo más y me intereso más por la clase”... “Sí, me gustó mucho, pues porque las actividades que hicimos fueron divertidas y nunca las habíamos hecho en una clase, yo pensaba que solo uno jugaba fuera del colegio o no sé, no se jugaba en clase”... “Si me gusto la manera en que trabajamos, por que aprendí cosas nuevas, hice cosas nuevas, nos enseñaron de una forma nueva que antes no habíamos hecho, a mí me gustó mucho sobre todo que no copiamos ese poco de cosas que antes copiábamos y me daban sueño, pero ya no me dio sueño esta vez”.

“Uf, me gusto bastante profe, a mí me gusta todo y que nos los haya puesto acá en la clase es lo máximo, eso es nuevo para mí, porque ni sabía que esas cosas existían, es más, para mí es nuevo todo lo que vimos” ...” Claro que me gusto, porque es una forma nueva de dar la clase de ética, no copiamos tanto, no nos dejan largueros de tareas, ni leemos, nos ponemos a hacer lo que la profe nos dice y aprendemos más y escribimos menos” ... “Si me gusto profesora; me gusto por que hicimos cosas nuevas, nos divertimos y además pude tener buenas notas en la clase, me fue mejor que antes y si me hacen un examen voy a responder bien sin haber estudiado” ...” Sí, claro me gusto bastante, porque ustedes transformaron la clase de ética y valores, fue una clase nueva, con nuevas formas de aprender y nuevas formas de que nos pusieran notas, no tuvimos que revisar los apuntes, nos enseñaron muchas cosas buenas”.

“Sí, me gusto, me gusto porque hicimos actividades chéveres, nuevas, que no eran aburridas, eran diferentes a las de antes, pudimos divertirnos y a la vez estudiar” ... “Bueno a mí me gusto bastante esta manera de trabajar en ética, primero porque aprendimos de manera divertida, segundo hicimos cosas nuevas, tercero no escribimos tanto en ese cuaderno que me dolían las manos y cuarto porque conocimos a una nueva profe que nos está enseñando cosas chéveres”... “Si me gustó mucho profe, por que jugamos y nos divertimos de manera chévere, como antes no hacíamos en las clases, hicimos cosas nuevas y aprendimos de esas cosas”.

Según lo anterior, los estudiantes se refieren a la categoría de *Innovación*, con la subcategoría *Innovación Educativa transformadora para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje*, lo cual se relaciona con la teoría de Sanfeliciano (2018), refiriéndose a que los procesos una vez son optimizados a través de herramientas y los recursos digitales, estos actúan de manera óptima cuando se tienen en cuenta nuevas estrategias de aprendizaje y, cuando estos se unen a las innovaciones, el comportamiento resultante será la experiencia, por lo que se entiende que es necesario innovar dentro de los procesos educativos de los niños para que, en la asimilación, el organismo se imponga al medio, y en la acomodación, la mente se reestructura para adaptarse al medio.

Lo anterior hace referencia a las innovaciones dentro de los entornos de aprendizaje, interpretándose que si un docente y una escuela innovan en sus estrategias, en sus herramientas y en su forma de enseñar, como se hizo en esta institución, esto se verá reflejado directamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje, pues dicha innovación posee la capacidad de transformar a los estudiantes por medio de la motivación para aprender, incrementando el aprendizaje y el rendimiento de estos, mejorando la calidad de la enseñanza, por medio de la presentación de las materias, en este caso de *Ética y Valores* en la Institución Educativa, de una manera atractiva, amena, divertida y que, en definitiva, lea permita a los estudiantes de quinto grado interesarse por los aprendizajes, tanto a nivel individual como de grupo.

Así mismo se refiere a esta categorización lo que expone Hernández (2017), anotando que la innovación desde las propuestas educativas pretende anular las clases de cátedra, el uso de cuadernos, tableros, entre otros y dar paso a nuevas estrategias basadas en las necesidades,

actualizando los métodos a través de los requerimientos actuales, así mismo asume que con innovación el estudiante es el protagonista de su propio aprendizaje, además de eso goza de tiempo y la flexibilidad, convirtiéndose en una revolución, donde las nuevas tecnologías bosquejan nuevos paradigmas educativos y pedagógicos. Por otra parte, Ortiz (2018), expresa que si existen factores innovadores de carácter objetivo como son las herramientas y los equipos para el acceso a estas, donde el proceso enseñanza - aprendizaje se determinará por valores subjetivos como la motivación del estudiante por la clase, los intereses de modelar lo que ha aprendido, y necesidades del niño, los cual le permiten estimar, valorar y crear nuevos comportamientos entorno a los valores, basados en su aprendizaje.

Se puede interpretar lo anterior como la implementación de un cambio significativo dentro del aula y en la forma de trabajar, el cual impactó en el proceso de enseñanza-aprendizaje, donde la incorporación de cambio en los materiales, métodos, contenidos y/o en los contextos implicados en la enseñanza marcaron la diferencia y de esta manera fue percibida por los estudiantes, relacionándola con la calidad de novedad del elemento mejorado, la aportación de valor del mismo al proceso de enseñanza-aprendizaje y la relevancia que la innovación propuesta aportó a la institución educativa.

Por otro lado Arango, (2018), considera que las escuelas deben proporcionar a los estudiantes desde sus características, la innovación y la creatividad, debido a que permiten el acceso a nuevas formas de comunicarse y tener acceso a la información, pues los estudiantes acceden por sus propios medios, potenciando la educación a distancia o virtual, que según Plaza & Caro (2016), tienen como fin mejorar las habilidades de los estudiantes entorno a la conducta y actitudes dentro del aula y que estas se repliquen en los contextos donde interaccionan los estudiantes.

Se asume desde el punto del investigador que es la Institución Educativa la que debe proporcionar las prácticas que transformen y mejoren los procesos de enseñanza y aprendizaje, si bien es cierto que existen diversos obstáculos para la institución que frenan la innovación educativa, es entonces que desde los entornos virtuales, donde los maestros y los estudiantes de esta Institución en el desarrollo de esta Unidad, participaron con estrategias innovadoras,

logrando un cambio en el aula, con la aplicación de nuevos métodos, como los desarrollados en la unidad, que permitieron cambiar la forma en la que se impartía la clases de Ética y Valores.

A continuación, se presenta la ***Categoría Uso de las TIC, con la subcategoría Juegos interactivos como herramienta TIC instrumento mediador de las relaciones entre los alumnos y los contenidos (tareas) de aprendizaje***, la cual se extrae de la pregunta de entrevista de grupo focal ¿Te gustaría recibir otra experiencia parecida, como la imaginas como te gustaría que fuera? A lo que los estudiantes respondieron de la siguiente manera:

“Sí, me gustaría que usáramos más los computadores en casa y cuando volvamos al colegio, que podamos llevar nuestras tabletas y trabajar en el salón, porque en el colegio hay poquitos computadores, que nos pongan más juegos que nos ayuden a aprender” ... “Me gustaría que la hiciéramos otra vez con más jueguitos y que las tareas sean así también, que nos dejen en la plataforma los juegos o que podamos instalarlos en nuestro computador o celular” ... “Me gustaría mucho, me la imagino muy chévere, alistando mi computador para trabajar, descargando las aplicaciones al celular, haciendo las tareas desde la Tablet, me gustaría que todo el año entrante fuera así, es divertido” ... “Sí que sí, ¿se puede reemplazar el cuaderno por el computador?, me gustaría mucho así tendríamos clases más divertidas sin dormirnos y aburrirnos”.

“Si me gustaría profe, a mí me gustaría que nos pongan a hacer jueguitos a nosotros de temas que tengan que ver con los valores, que busquemos noticias de ética y valores y hagamos juegos en el computador nosotros... ya, sería muy chévere y aprenderíamos también bastante” ... “Claro que si me gustarían más clases como estas, me la imagino así como esta clase, pero todo el año, chévere profe, poder jugar en el pc, mientras damos la clase, uy genial, me encantaría, y así mi mama se daría cuenta que no es malo jugar en el compu” ... “Sí, quiero que las clases sigan de esta manera profe, no quiero que se acaben las actividades, la pasamos bien chévere, me gustaría que hiciéramos juegos de crucigrama y de adivinanzas, me gusta jugar eso con mi abuelo siempre los juegos, él me ha enseñado a hacer las crucis y yo a manejar el celular”.

“¿Qué si me gustaría otras actividades? ¡Jum! profe si, vea la pasamos bien bacano, me imagino las demás actividades así, jugando, haciendo videos, usando el celular, eso sí profe que no copiemos tanto, eso aburre, en todas las clases es copie que copie” ... “Sí, quiero volver a hacer actividades como estas, quiero jugar en el computador, quiero ganar muchos puntos, me gusta el juego de las conejitas, ese me enseñó mucho y me pareció muy divertido, porque a mí me gustan los cuentos, cuando volábamos a hacerlas que pongan más juegos de cuentos” ... “Me gustaría recibir otra experiencia parecida, por que disfrute mucho de estas clases, fueron poquitas profes, pero fueron muy bacanitas, cuando las vuelvan a hacer que sean todo el año para usar más los computadores y menos del cuaderno, eso sería genial”.

A partir de lo anterior se puede relacionar la categoría, con lo que plantea Iglesia & Conde (2017), anotando que la incorporación de las TIC, a la educación va más allá de incorporar herramientas tecnológicas al ambiente educativo, dicha incorporación contribuye a la construcción didáctica y a la consolidación de un aprendizaje significativo con base a la tecnología, y según Sánchez, (2017) convirtiéndola en instrumentos educativos, que logren mejorar la calidad de dicha educación, dándole un giro a la a la manera en se obtiene y se maneja la información, de esta manera el uso de las TIC presume anular las clases de cátedra, el uso de cuadernos, tableros, entre otros y dar paso a nuevas estrategias basadas en las necesidades, actualizando los métodos a través de los requerimientos actuales.

Si bien se puede expresar que se relaciona de manera relevante la categoría extraída y la teoría anterior, pues dentro de la clase, los estudiantes lograron expresar desde su léxico el deseo de recibir experiencias que vayan de la mano con el uso de las TIC, usar más sus computadores, sus tabletas o sus dispositivos móviles; que esto no sea visto como una prohibición en el aula, sino más bien como una herramienta que les permita tener acceso a nuevos conocimientos, donde los juegos sean el recurso digital protagonista y mediador entre ellos y los contenidos de aprendizaje, demostrando que con esto se ha contribuido a la construcción del aprendizaje, siendo posible anular parcialmente el uso de los cuadernos, el tablero, dándole paso a los juegos como herramienta para dicho aprendizaje.

De la misma manera para Bautista, (2017), las características de las TIC, permiten la mejor comprensión de temas generales, incluyendo en este caso promover el valor del respeto en estudiantes, donde las TIC consiguen un intercambio de información entre los niños y el ordenador, permitiendo adaptar los recursos utilizados a las necesidades y características de estos niños, los cuales según Martínez & Suarez (2019), aprenden mucho mejor, de actividades fundamentales que estén basadas en los cambios que se presentan en su entorno estando ellos inmersos en estas, es aquí donde los escolares se apropian de los valores necesarios para luego llevarlos hasta su actuar, de esta manera los juegos interactivos son un medio de enseñanza de tipo transformador y mediador del entorno escolar a una forma de vida en la escuela.

De lo anterior se puede interpretar que los juegos que se han adoptado para el desarrollo de la unidad didáctica han servido de mediadores entre las relaciones de los estudiantes y los contenidos o tareas de aprendizaje, de este modo han reforzado la educación estimulando habilidades que tiene que ver con el valor del respeto, adicionalmente a lo anterior, se puede decir que a través de los juegos interactivos creados para el desarrollo de esta unidad, los estudiantes aprendieron a reconocer acciones, se relacionaron e interactuaron en el entorno de aprendizaje con otros los demás niños, lo que le ayudó a conocer más su entorno, sus gustos, preferencias y limitaciones, sin olvidar que se les estaba enseñando lo que compete a los contenidos de su clase.

Por otra parte y según Piaget (1970), citado en Céspedes, (2016), en el juego simbólico el niño simula situaciones y representa personajes de la vida cotidiana y de su entorno, comprendiendo y asimilando lo que observa, escucha y siente a su alrededor, desarrollando su creatividad, imaginación, fantasía y convivencia con sus pares y, mediante el juego de reglas que los niños aprenden a respetar normas, a esperar turnos, desarrollan tolerancia a la frustración y viven valores como el respeto. Mientras que para García-Ruiz, Bonilla-del-Río & Diego-Mantecón (2018), los juegos interactivos han cobrado mucha importancia en las metodologías de formación, puesto que su carácter lúdico logra facilitar la interiorización de conocimientos de una forma más flexible que las antiguas estrategias de aprendizaje, generando una experiencia positiva en los niños estudiantes.

De lo anterior se expresa que en la institución educativa el uso de las TIC y de los juegos interactivos como estrategia de mediación entre el estudiante y los contenidos de aprendizaje funcionaron relevantemente, pues no solo modelaron acciones relacionados con el valor del respeto, sino que según sus respuestas antes no consideraba la clase de Ética y Valores como un momento de diversión pero, al incluir a los juegos interactivos como parte del aprendizaje, permitió que el niño realizaran actividades, desafíos y la inversión de su tiempo en clase jugando pero también aprendiendo.

A continuación, se presenta la **Categoría: Valor del Respeto, con la subcategoría Respeto hacia los demás, respeto por sí mismo y respeto por todos los seres vivos**, la cual se extrajo a partir de la pregunta de la entrevista de grupo focal ¿Qué aprendiste con el desarrollo de estas actividades? Donde los niños respondieron lo siguiente:

“¿Qué aprendí?, ay profe aprendí sobre el respeto, como dar respeto a los demás y como debemos respetar, que es importante porque si no respetamos, no la pasamos bien en la clase. También aprendí que yo me debo respetar a mí mismo”... “Bueno aprendí a que todos merecemos respeto, las plantas, los animales y las personas, no importa si los conocemos o no, si son viejos, niños o jóvenes, debo respetar a mi mamá, a mi papá, a ms abuelos, a mis amigos, a mis profesores a todoooo el mundo, debemos respetar para que podamos vivir en paz”... “Aprendí que cuando respeto a los demás ellos también me respetan a mí, que cando tomo las cosas de los demás sin permiso les estoy faltando al respeto, que cuando pido la palabra estoy respetando a mí y a los demás compañeros y los profesores, también aprendí a respetar las clases virtuales, prender la cámara, no llegar tarde, no activar el micrófono para interrumpir y ya”.

“Los juegos me enseñaron el valor del respeto, el cuanto de las conejitas me enseñó a que es mejor respetar a los demás que pedir disculpas, porque quedamos marcados como las hojas de sus cuadernos, no levantar la voz, no interrumpir, no burlarme de los demás son demostraciones de respeto a las demás personas y hacía mi misma”... “Aprendí mucho más del valor del valor del respeto, el juego de la ruleta me enseñó que debo respetar la naturaleza, es no sabía, y que debo respetar los animales y no maltratarlos, aprendí cosas de respeto en la clase virtual, no sabía que escribir en mayúscula era gritar y que así faltaba el respeto, ¡ah!

También aprendí que el valor del respeto es hacia todos y para mí también” ... “Aprendí a que debo respetar a los demás para que tengamos buenas relaciones con los demás y estemos tranquilos, que debo respetar a todos, pero que también me deben respetar a mí”.

“Se deben respetar a todas las personas, son importante si las conocemos o no, levantar la mano, pedir la palabra para hablar, no burlarme de otros, no tomar las cosas de mis compañeros sin permiso, responderle mal a la profe o mis papas es malo, porque así estamos faltándole el respeto a ellos”... “Profe yo no sabía que había que respetar a los perros, yo a veces les pego, a los de por mi casa, ni menos las plantas y los árboles, o sea que si lo arranco y los quemo o boto basura al rio estoy siendo irrespetuoso con ellos, también aprendí que debo respetar la clase virtual y a los compañeros míos”... “Aprendí jugando profe, que cuando respeto, los demás me respetan a mí, que no me debo burlas de mis amigos ni la de la gente que son diferentes a mí, eso es faltar el respeto, también aprendí que no es bueno maltratar la naturaleza, hay respetarla y cuidarla”... “Aprendí que respetando a todos se puede vivir mejor, que cada una de las personas, animales y naturaleza debemos respetarlas, que también nos deben respetar a nosotros, respetar la clase virtual es muy importante para que podamos aprender mejor”.

Con respecto a la anterior, se trae a colación lo que refiere Gómez (2017), objetando que la Ética y los Valores se basan en formar niños capaces de pensar, de actuar, de asumir responsabilidades mediante el desarrollo de su comportamiento con relación a qué hacer, cómo actuar y cómo vivir, para esto es necesario que el niño reconozca sus capacidades y así asuma los valores, actitudes, normas que le transmiten los diferentes ámbitos de socialización. Por otra parte, Plaza & Caro (2016), señalan que la enseñanza de los valores a través de las TIC, tiene como fin mejorar las habilidades de los estudiantes entorno a la conducta y actitudes dentro del aula y que estas se repliquen en los contextos donde interaccionan los estudiantes.

Es de esta manera que se interpreta que además de ser necesario crear planes dentro de la asignatura de ética y valores, pero también es necesario que se creen dentro de estas estrategias que vayan acompañadas de las nuevas tecnologías para que los niños puedan aprender de manera óptima, pues como se evidencia, con el desarrollo de la Unidad, los niños lograron aprender situaciones acerca del valor del respeto, lo que los llevo no solo a acoger esta materia, sino que

mejoraron sus habilidades, conducta, participación y fueron capaces de modelar dichas conductas en el entorno de aprendizaje virtual.

Del mismo modo, Hernández, (2017), objeta que el respeto se toma como uno de los valores más importante para las relaciones y la convivencia, partiendo del respeto por uno mismo, siendo este la necesidad de tratar a nuestra persona y nuestra vida con un valor intrínseco evitando la autodestrucción y, a la vez forma parte del amor racional a sí mismo. El respeto por el otro; que se refiere a tratar a todos los seres humanos con dignidad y derechos iguales a los nuestros, tolerar al otro reconociendo en ese otro su propia dignidad, a pesar de las diferencias culturales, de personalidad, de convicción, y sistema de valores, suponiendo que: “Compórtate con los demás como quieres que los demás se comporten contigo”. Y el respeto por todos los seres vivos y la naturaleza; el cual se refiere a no practicar la crueldad hacia los animales y los atentados contra la naturaleza.

De lo anterior se puede anotar que los estudiantes según las respuesta a la entrevista y la teoría mencionada, han practicado el respeto por sí mismos, tenido en cuenta que al principio del desarrollo de la unidad, la destrucción e irrespeto principalmente se presentaban con acciones como no cuidar sus pertenencias, al usar un lenguaje inapropiado y apodos hacia sus compañeros, después de las actividades asociadas al valor del respeto, se ve reflejado el amor consiente que se debe tener por uno mismo provocando conductas que llevan a la auto conservación, lo que llevó a confirmar que cuando los niños son conscientes de las acciones que se deben desarrollar para mostrar consideración por el otro y las habilidades para interrelacionarse con los otros, las modelan.

En cuanto al respeto a los demás, los estudiantes lograron comprender capacidad de ponerse en lugar de los demás, actuar y jugar siguiendo roles ficticios; al respecto de esta última característica es notorio el seguimiento de roles a través de los juegos interactivos, los cuales influyeron en su comportamiento, equiparándolos con las acciones de respeto a los demás dentro de la institución corresponden a dichas representaciones, tales como no tocar ni dañar las cosas de los demás, no tomar las cosas de los otros sin su permiso, a pedir palabra, a no gritar, ni golpear a los demás.

En lo que corresponde al respeto por todos los seres vivos y la naturaleza, los niños aprendieron que este respeto es igual de importante que los otros, algunos niños lo relacionaron como lo expresa la teoría con el maltrato de los animales, la quema o destrucción de la naturaleza, los árboles o plantas y la contaminación a través de las basuras en la calle y los ríos.

Por último, la *categoría Uso del tiempo, con la subcategoría Espacio, Estructura, Duración*. La cual se extrajo de la pregunta ¿Cambiarías algo para mejorar las actividades? A la que los estudiantes respondieron:

“Si, que duren más, fue muy cortito” ... “El tiempo profe, que sean todo el año, que nos enseñen más valores” ... “Aja, el tiempo, cuando volvamos al colegio que sea en la sala de informática o que llevemos las tabletas” ... “Cambiaría los juegos y que estos sean más largos y que las clases siempre sean así” ... “El tiempo profe, que sea más clases así y que sean de dos horas” ... “Son muy cortitas, quedo con ganas de jugar más, me gustaría que fueran más tiempo” ... “Si profe más clases y más tiempo, eso cambiaría” ... “Cambiará que todas las clases fueran así, en computador y que durarán más” ... “Que fueran más largas las clases, duran poquito” ... “Me gustaría cambiar los juegos por juegos de crucigrama” ...

Teniendo en cuenta que la UDD solo contó solo con un mes para su realización, se relaciona lo que aporta Martín, (2016), el tiempo de duración complementará la relevancia de la investigación, pues asegurará el énfasis del uso de las herramientas por funcionalidad al mismo tiempo que gestiona recursos, creando colaborativamente una conexión fundamental entre el aula y su entorno, contemplando dicho tiempo como un elementos esenciales para fortalecer el proceso que se trabaje, en este caso el valor del respeto.

De esta forma se estima que la Unidad, debe ser contemplada como parte de los procesos de aprendizaje en lo que queda del año escolar, además de eso implementarla en el próximo año, pues los estudiantes además de percibir como corta de tiempo las actividades desarrollada, sienten que sería mucho más práctico estas actividades lúdicas a través de juegos interactivos que las clases de cuaderno, tablero y tareas.

8. Reflexión sobre la práctica realizada

Con la ejecución de esta propuesta de innovación, expreso mi sentimiento de regocijo y realización personal, pues desde diversos puntos de vista se logró aportar de manera positiva al proceso de enseñanza –aprendizaje de un grupo de estudiantes de quinto grado de primaria, teniendo como resultado promover el valor del respeto a través de juegos interactivos. Lo anterior fue posible haciendo uso de los conocimientos adquiridos dentro de los espacios de la maestría, haciendo una transición desde el rol de estudiante, al rol de docente desde un entorno virtual.

Así mismo se ha logrado con dicha propuesta de innovación captar la atención de los directivos, docentes y estudiantes de dicha institución, persuadiéndolos de la importancia que denota la enseñanza a través de las TIC, pues además de incidir en el aprendizaje de los estudiantes los forma en valores, dejando a un lado la monotonía y los procesos de enseñanza antiguos. Así mismo se han conseguidos logros con el desarrollo de esta propuesta, cabe destacar la dedicación con la que nuestros formadores acompañaron cada uno de nuestros pasos por este recorrido, observando nuestras habilidades y destrezas a la hora de desarrollar.

Dichas actividades. De la misma manera resulta grato haber contado con un grupo de docentes de la Institución, el cual estuvo presto a colaborar en las necesidades pertinentes a la propuesta, orientando y acompañado nuestro proceso y el de los niños.

Gracias a todas la personas involucradas fue posible cumplir con los objetivos planteados y llegar a la culminación de tan importante proyecto, el cual para mi significa un paso más, un avance en la construcción de mi proyecto de vida, un paso que será uno más de tanto que aún falta por recorrer, dándonos cuenta que los valores son esenciales en la vida de los seres humanos y que por medio de la práctica del valor del respeto, se logra que la sana convivencia sea un hecho, haciendo de los miembros de la sociedad estudiantil, personas de bien, respetuosas y conocedoras de sus principios y valores.

Fue muy grato ver como estudiantes que presentaban conductas y faltas de respeto hacia los demás compañeros, docentes y demás personas que conforman la comunidad escolar, pudieron asimilar, acciones encaminadas al valor del respeto, modelándolas en su cotidianidad, así mismo lograron trabajar de manera amena, en torno a los juegos interactivos, siendo el uso de las TIC, a través de dichos juego una motivación para aprender, resulta conmovedor, al final de la propuesta, despedirse de los niños y los docentes, pero también s satisfactorio saber que se culminó con gran relevancia dicha propuesta.

9. Conclusiones

Las conclusiones derivadas del presente estudio sobre la importancia de la promoción del valor del respeto en las instituciones educativas como parte del desarrollo integral son las siguientes:

Para dar inicio a estas se realizó un diagnóstico que permitió conocer las percepciones de los estudiantes de quinto grado de primaria sobre la conducta de respeto, los cuales estaban en rangos bajos de acuerdo a esta categoría de análisis, esto se pudo determinar a partir de la realización de un Pre Test, previo a esto se había realizado un ejercicio de observación en el entorno virtual de aprendizaje, donde se tuvo acceso al registro disciplinario del director de grupo y el observador del estudiante, los anteriores permitieron realizar el diagnóstico, donde se pudo determinar que existían dentro de aula hechos o situaciones particulares basadas en la manera de enseñar la cátedra de ética y valores, pues dicha cátedra estaba diseñada para cumplir con la finalidad práctica de transmitir la enseñanza de hábitos dentro del terreno ético, considerando que esto resulta más importante para el futuro que los avances tecnológicos, científicos o políticos, pero no se está cumpliendo con tal fin.

De la misma manera dentro del aula de clase existía poco interés y desmotivación de los estudiantes por las clases de ética y valores, los cuales la veían como una clase monótona y de poca práctica, desviándose a otro tipo de actividades, los estudiantes, hablaban si pedir la palabra, activaban los micrófonos sin permiso del docente y se burlaban o hacían bromas acerca de los compañeros en plena clase, en toda la clase se veían más preocupándose más por el descanso o

por jugar, así mismo en clase, algunos estudiantes no hacían uso del valor del respeto para la interacción en el aula virtual, cuando se les pedía que participen, apagaban su cámara y no participaban, quedándose callados, además de esto habían muy pocos estudiantes con conductas de buen trato hacia los demás.

En lo que corresponde al segundo objetivo específico, de diseñar e implementar una propuesta de innovación pedagógica mediada por juegos interactivos para promover el valor del respeto en estudiantes de quinto grado de primaria, se estableció dentro de la unidad didáctica actividades relacionadas al valor del respeto, las cuales estuvieron estructurados por juegos interactivos, cuya temática estaba basada en acciones de respeto e irrespeto dentro de los contextos escolares y los entornos virtuales de aprendizaje, esta Unidad se llevó a cabo de manera óptima, en total se realizaron cuatro juegos interactivos, un cuestionario que medía las acciones de respeto y un quiz, el cual permitió hacer parte del proceso y desarrollo de la unidad.

Para el diseño de estos juegos se tuvo en cuenta la teoría, contribuyendo a que el juego es una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia. La importancia de esta estrategia radica en que no se debe enfatizar en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a alumnos y alumnas a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido.

Así mismo dando respuesta la tercer objetivo específico el cual correspondió a interpretar y evaluar el impacto de la propuesta de innovación pedagógica para verificar la promoción del valor de respeto en estudiantes de quinto grado, los resultados de esta fueron de tipo satisfactorio, los estudiantes por medio de la aplicación de un Post Test, evaluaron el desarrollo de la unidad didáctica, demostrando que construyeron conocimiento en cuanto a las acciones de respeto que se presentaron en la unidad, reconociendo en comparación con el Pre test, más del doble de las acciones, demostrando que los estudiantes se familiarizan más con aquellas actitudes que no están dispuestos a acatar, o con el incumplimiento de ciertas normas mínimas para la sana convivencia entre todos los miembros de la sociedad tales como; comer mientras se recibe la

clase, activar el micrófono para hablar o interrumpir, mientras habla la profesora o un compañero, rayar la pantalla mientras la maestra comparte contenidos, entre otras.

Con lo anterior se da cumplimiento al objetivo general de la propuesta de innovación el cual correspondió a promover el valor del respeto en estudiantes de quinto grado de Primaria a través de los Juegos Interactivos como estrategia didáctica en una Institución Educativa de carácter oficial, donde todos los estudiantes participantes en la propuesta lograron cumplir con el objetivo principal, adoptar y modelar acciones de respeto dentro del entorno virtual, lo anterior fue posible comprobarlo a través de una entrevista de grupo focal, la cual tuvo desde sus categorías de análisis la innovación de creación, intenciones de los estudiantes de volver a repetir estas actividades y la construcción del aprendizaje del valor del respeto y sus acciones.

De la misma manera se objeta que los juegos interactivos son cada vez más utilizados en las escuelas por los niños como herramienta de aprendizaje, pues estimulan habilidades como la lingüística, visoespacial o la psicomotriz. Mientras el niño aprende las reglas del juego, no solo se conseguirá que se incremente su motivación por aprender jugando, sino que se estarán transmitiendo valores que le servirán en la formación de su vida, identidad y personalidad, viéndose reflejado en su actuar, Por ejemplo, los juegos de construcción les enseñan el respeto, la perseverancia y la disciplina, también a ser autocríticos, les dan seguridad en sí mismos y aumentan su autoestima. Así mismo mejorará los procesos de atención y comprensión.

10. Recomendaciones

Con base en la experiencia recibida después de desarrollar la propuesta de innovación y con base en los resultados de esta se recomienda:

Hacer mejor uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC en las Instituciones Educativas, esto con el fin de permitir a los docentes y estudiantes realizar cambios determinantes en el quehacer diario del aula y en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estos, permitiéndoles el paso a una nueva información de fácil acceso para los docentes y alumnos. De igual manera, facilitará el ambiente de aprendizaje, por medio de la adaptación a nuevas

estrategias que permiten el desarrollo cognitivo creativo y divertido en las áreas tradicionales del currículo, desarrollando la capacidad de entendimiento, de la lógica, favoreciendo así el proceso del aprendizaje significativo en los alumnos.

Por otra parte, se recomienda aplicar estrategias que vayan de la mano con las TIC, que sean similares a las aplicadas en la propuesta de innovación, como lo son los juegos interactivos, pues estos permiten desde el ámbito educativo fortalecerse como un elemento de motivación que hace más ameno y facilita el aprendizaje en la formación del valor del respeto, considerando que las TIC, juegan un papel fundamental en nuestra sociedad, siendo utilizadas en diferentes ámbitos, siendo uno de ellos el educativo, donde contribuyen al desarrollo de habilidades y destrezas comunicativas entre docentes y estudiantes, en pro de facilitar el aprendizaje y mejorar la calidad de la educación, ayudando a que los niños se familiaricen con la tecnología y puedan dinamizar e innovar en el proceso de enseñanza aprendizaje por medio de clases interactivas agradables que contribuyen a su desarrollo integral, existen muchos tipos de programas disponibles para este fin

De igual manera se propone la realización de actividades con docentes y practicantes que tengan conocimiento sobre la formación en valores, así como preparar la actividad con anticipación y más tiempo, con el fin de hacer un mejor del entorno virtual, aprovechando el espacio con el cual se va a interactuar, teniendo en cuenta que las TIC son la innovación educativa del momento y permiten a los docentes y al alumnado cambios determinantes en el quehacer diario del aula y en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los mismos. Las TIC, están transformando la educación notablemente, ha cambiado tanto la forma de enseñar como la forma de aprender y por supuesto el rol del docente y el estudiante.

Por último, es bueno ser prudente en la toma de decisiones que se hagan durante el proceso de ejecución de cada actividad. Para finalizar, se afirma que las actividades realizadas en este trabajo mostraron que, si es posible promover el valor del respeto por medio de los juegos interactivos a través de factores propios de los niños en el aula como la MOTIVACIÓN, pues esto permite al estudiante aprender de una forma más atractiva, divertida, etc. el INTERÉS, partiendo que los recursos de animaciones, vídeos, audio, gráficos, textos y ejercicios interactivos que refuerzan la comprensión multimedia presentes en Internet aumentan el interés

del alumnado complementando la oferta de contenidos tradicionales y la INTERACCION, al poder comunicarse o poder intercambiar experiencias con otros compañeros del aula, o bien de otros Centros educativos enriqueciendo en gran medida su aprendizaje.

11. Bibliografía

- Abad, M., & Espinosa, M. (2018). Educación en valores. *Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*, (abril).
- Aguerrondo, I. (2017). El nuevo paradigma de la educación para el siglo XXI.
- Aguiló - Regla, J. (1994b). Buenos y malos: sobre el valor epistémico de las actitudes morales y de las prudenciales. *Doxa. Cuadernos de Filosofía del Derecho*, 15-16, 791.
<https://doi.org/10.14198/doxa1994.15-16.39>
- Albertos Fernández, C. D. (2018). La educación moral.
- Alejo, J. A. M., Zermeño, M. G. G., & Vázquez, N. J. G. (2015). El videojuego didáctico interactivo: un recurso para fomentar valores en estudiantes de educación básica. dilemas.
- Alfaro Campos, R. R., & Caballero Agüero, J. G. (2018). Influencia del taller de fábulas para el fortalecimiento de la práctica de valores: respeto y responsabilidad en los niños de 3 años del CEE “Rafael Narváez Cadenillas” de la Ciudad de Trujillo en el 2017.
- Altamirano Martínez, J. V. (2017). ¿Esto es un juego? Juegos serios y gamificación, taxonomía y aplicación.
- Aranda, J. (2010). Diseño Y Aplicación De Un Modelo Didáctico Con Innovación En Métodos Activos Para Mejorar El Logro De Capacidades En La Elaboración Y Ejecución De Proyectos De Investigación Científica En Los Alumnos De Ingeniería De Sistemas Ucv-Trujillo 2007. *Revista ECIPerú*, 7(1), 8-8.
- Arango, D. E. S., & Pacheco, L. E. M. (2018). La Escuela Rural en Colombia como escenario de implementación de TIC. *Saber, ciencia y libertad*, 13(1), 275-289.
- Arias. (1999) “El proyecto de investigación: Guía para su elaboración.” Caracas. Editorial Episteme, C.A.
- Arrieta Gutiérrez, L., Beleño Navarro, N., Villa Moreno, H., & Montes Rivera, G. T. (2015). Fomentando valores en la infancia a través de cuentos, fabulas, mitos, leyendas e historias bíblicas (Doctoral dissertation, Universidad de Cartagena).

- Ausín, V., Abella, V., Delgado, V., & Hortigüela, D. (2016). Aprendizaje basado en proyectos a través de las TIC: Una experiencia de innovación docente desde las aulas universitarias. *Formación universitaria*, 9(3), 31-38.
- Balcázar Nava, P., González-Arratia López-Fuentes, N. I., Gurrola Peña, G. M., & Moysén Chimal, A. (2013). Investigación cualitativa.
- Barreto Mosquera, J. E. (2015). Los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para incentivar el valor del respeto en los niños de segundo de primaria en el Colegio Nidia Quintero Turbay.
- Bautista-Rico, R. Y. (2017). El uso didáctico de las TICS en el mejoramiento de la labor didáctica en la escuela colombiana. *Aibi revista de investigación, administración e ingeniería*, 2-8.
- Bernardini, A. (2010). La educación en valores hoy en día: entre conciencia crítica y respuestas constructivas. *Innovaciones educativas*, 12(17), 11-22.
- Bishop-Clark, C., & Dietz-Uhler, B. (2012). *Engaging in the Scholarship of Teaching and Learning: A Guide to the Process, and how to Develop a Project from Start to Finish*. Stylus Publishing, LLC.
- Bolívar, P. (2016). Familia y Escuela: dos mundos llamados a trabajar en común. *Revista de Educación*, (339), 119-146.
- Bonilla-Jiménez, F. I., & Escobar, J. (2017). Grupos focales: una guía conceptual y metodológica.
- Caballero, J. R. D., Rubio, C. E. D., & Rodríguez, E. R. (2020). Recordando a Kong. *Ética y Profesión. Revista Cubana de Ingeniería*, 10(3), 20-26.
- Cala-Oliveros, H., Noriega-Carbonó, L., Maestre-Mato, N. D. L. C., Zapata-Rebolledo, E., Gámez-Pérez, A. M., Cecilia Vives, C., ... & Pedrozo-Conedo, Z. E. (2018). Convivencia escolar mediante la formación en valores apoyada en las tecnologías de la información y comunicación.
- Camacho, J. S. D., Estrada, J. F., & Garzón, J. S. S. (2018). El enfoque didáctico de investigación escolar y su proyección a las tecnologías de la información y la comunicación. *Revista Cambios y Permanencias*, 9(1), 458-504.
- Cantillo Páez, D. A., & García De la Asunción, D. M. (2020). La lúdica como estrategia para fomentar valores en la convivencia escolar (Bachelor's thesis, Universidad de la Costa).

- Carbajal Chirinos, M. S. (2018). Importancia de la práctica de valores en estudiantes de 3° y 5° grado de secundaria de instituciones educativas estatales mixtas del Distrito de Chuquibamba 2017.
- Cárdenas Sanabria, M., & Martínez Rodríguez, N. J. (2016). Estrategias didácticas para el mejoramiento de los procesos de desarrollo moral de las niñas y los niños de dos instituciones educativas de Santander a través de la clase de ética y valores.
- Caro Samada, C., Ahedo Ruiz, J., & Esteban Bara, F. (2018). La propuesta de educación moral de Kohlberg y su legado en la universidad: actualidad y prospectiva/Kohlberg's moral education proposal and its legacy at university: present and future. *revista española de pedagogía*, 85-100.
- Ccoyore Aslla, L. S. (2020). Actividades recreativas para fortalecer el valor del respeto en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 515 pulpera de Chumbivilcas-Cusco.
- Cerrón Rojas, W. (2019). La investigación cualitativa en educación. *Horizonte de la Ciencia*, 9(17), 1-8.
- Céspedes, F. D. (2016). Jean Piaget y la teoría de la evolución de la inteligencia en los niños de latinoamericana. *REVISTA LATINOAMERICANA DE ENSAYO*.
- Chiappe, A. (2016). Tendencias sobre contenidos educativos digitales en América Latina.
- Cortina, A. (2007). Jóvenes, valores y sociedad siglo XXI. *Proyecto*, 63, 27-38. de la Iglesia, J. M. M., & Conde, C. S. (2017). El impacto de las TIC en la educación: más allá de las promesas. Editorial UOC.
- Creswell, J. (2014). *Research Design. Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches Fourth Edition*. California: SAGE Publications.
- Díaz Ávila, F. C., & Salgado García, A. P. (2019). Fortalecimiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de ética y valores humanos a través del desarrollo de una Unidad Didáctica Digital orientada a la formación por competencias en estudiantes debásica primaria de una institución educativa (Master's thesis, Universidad del Norte).
- Díaz Chirinos C. B. (2020). Estrategias pedagógicas basadas en la teoría de Lawrence Kohlberg, para promover una educación en valores en los alumnos del 4to ciclo avanzado del área ciencia, ambiente y salud, del Centro de Educación básica alternativa (Ceba) Sargento 2do Lázaro Orrego Morales del distrito de Chiclayo, 2009.

- Díaz-Figueroa, P., & Prieto Ursúa, M. (2020). El desarrollo del perdón en niños.
- Durkheim, É. (2002). La educación moral. Ediciones Morata.
- Espinoza Montero, D. U. (2017). Valores y antivalores del reality Combate en estudiantes de primer grado de secundaria, IE Alfonso Ugarte N° 88021, Nuevo Chimbote-2017.
- Esquerda, M., Pifarré, J., Roig, H., Busquets, E., Yuguero, O., & Vinas, J. (2018). Assessing bioethics education: Teaching to be virtuous doctors or just doctors with practical ethical skills. *Atencion primaria*, 51(2), 99-104.
- Gallardo-López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil.
- García, A., y Llull, J. (2019). El juego infantil y su metodología. Madrid: Editex.
- García-Holgado, A., González González, C. S., García-Peñalvo, F. J., & Mena Marcos, J. J. (2017). *Pretest y postest para evaluar la introducción de la perspectiva de género en la docencia de asignaturas de Ingeniería Informática*. Grupo GRIAL.
- García-Ruiz, R., Bonilla-del-Río, M., & Diego-Mantecón, J. M. (2018). Gamificación en la Escuela 2.0: una alianza educativa entre juego y aprendizaje. *Gamificación en Iberoamérica*, 71-95.
- Gilligan, C. (2013). La ética del cuidado. Barcelona: Fundació Víctor Grífols i Lucas.
- Gomendio Herranz, L. (2019). Desarrollo Moral y Justicia en Menores.
- Gómez, E. L. (2017). Educación en valores. *Revista Raites*, 3(6).
- Gómez, E. L. (2017). Educación en valores. *Revista Raites*, 3(6).
- González Rodríguez, R., & Cardentey García, J. (2016). Educación en valores de estudiantes universitarios. *Humanidades médicas*, 16(1), 161-174.
- Guzmán Ambrosio, S. A. (2019). Valores en la evaluación del comportamiento estudiantil (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.).
- Hernández Afonso, A. (2020). ¿Cómo influye el uso de los juegos en el aprendizaje del inglés en niños/as de Educación Primaria?
- Hernández Palacios, N. (2017). Estrategia mediada por TIC en pro del respeto como virtud cívica en estudiantes de educación inicial (Master's thesis, Universidad de La Sabana).

- Hernández Ramírez, V. (2014). Sistematización de práctica profesional educativa: pautas de crianza, una alternativa para la reducción de conductas violentas (Doctoral dissertation, Psicología).
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2010). Metodología de la investigación (Vol. 3). México: McGraw-Hill.
- Hernández, J. G. V. (2016). Las reglas cambiantes de la competitividad global en el nuevo milenio. Las competencias en el nuevo paradigma de la globalización. Red Internacional de Investigadores en Competitividad, 1(1).
- Hernández, J. P. (2017). El desarrollo afectivo según Jean Piaget. Revista vinculando.
- Hernandez, R. M. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. Propósitos y representaciones, 5(1), 325-347.
- Hernández, R. P. C. (2020). Creencias, prácticas y comunidad moral. Ensayos en torno a Las formas elementales de la vida religiosa de Émile Durkheim.
- Janowicz, K., Haller, A., Cox, SJ, Le Phuoc, D. y Lefrançois, M. (2019). SOSA: una ontología ligera para sensores, observaciones, muestras y actuadores. Journal of Web Semantics, 56, 1-10.
- Kvale, S. (2011). *Las entrevistas en investigación cualitativa*. Ediciones Morata.
- Lefrancois, GR (2019). Teorías del aprendizaje humano. Prensa de la Universidad de Cambridge.
- Lefrançois, Guy R. Teorias da aprendizagem: o que o professor disse. 2. ed. São Paulo: Cengage, 2017. 475 p.
- León Zurita, C. A. (2017). La motivación por recompensas en el desarrollo del autoconcepto positivo en los niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Juan Benigno Vela de la ciudad de Ambato (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato Facultad de Ciencias humanas y de la Educación. Carrera de Educación Parvularia).
- Linares Molina, V. A. (2020). Pautas de crianza y su influencia en el desarrollo social en niños.
- Loján Carrión, M. D. C. (2017). Patrones en gamificación y juegos serios, aplicados a la educación (Master's thesis).
- López, G., & Guiamaro, Y. (2017). El rol de la familia en los procesos de educación y desarrollo humano de los niños y niñas. Ixaya. Revista Universitaria de Desarrollo Social, (10), 31-55.

- López, Z. R. A., & López, T. R. A. (2018). Inteligencias Múltiples en el trabajo docente y su relación con la Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget. *Killkana sociales: Revista de Investigación Científica*, 2(2), 47-52.
- Martínez, M. T. G., & Suárez, R. I. R. (2019). Estrategia didáctica para la comprensión de dilemas morales con apoyo en las TIC. *Infancias imágenes*, 18(1), 9-20.
- Martínez-Piñeiro, E., Couñago, E. V., & Barujel, A. G. (2018). El papel de la familia en la construcción de la competencia digital. *RISTI-Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação*, (28), 1-13.
- Mejía Alzate, E. A. (2020). Desarrollo de habilidades psicomotrices y fortalecimiento de valores por medio de la actividad física y el juego en niños y niñas de 4 a 10 años de la fundación Restaura Colombia.
- Ministerio de Educación Nacional MEN, 2014. Docente de Básica Primaria, Secundaria y Media Educación Ética y en Valores. Bogotá: MEN, pp.24, 25, 26.
- Ministerio de Educación Nacional MEN, 2018. Lineamientos Curriculares De La Enseñanza De La Ética Y Valores En Las Instituciones Educativas Colombianas. Bogotá: MEN, pp.5 20.
- Mora-Wilches, K. Y., Mora-Wilches, K. Y., & Medina-Mendoza, L. A. (2019). Familia y escuela como entidades fundamentales en la construcción de paz. *Aibi revista de investigación, administración e ingeniería*, 24-31.
- Muñoz-Joven, L. A. (2017). El desarrollo de la conciencia
- Muñoz-Repiso, A. G. V., & Gómez-Pablos, V. B. (2017). Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): evaluación desde la perspectiva de alumnos de Educación Primaria. *Revista de Investigación Educativa*, 35(1), 113-131.
- Murillo, J. (s.f). El proceso de Investigación
- Noguera, M. E. (2018). Desarrollo moral y sociedad. *Revista educación en valores*, (29), 39-51.
- Nova Luna, M. M., Colón Artilles, P. M., & Aquino Tavarez, S. B. (2017). Influencia de las estrategias pedagógicas que utilizan las docentes para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de pre-primario A, B y C, del Centro Educativo José Germán Sánchez Puello, Distrito 04, Regional 08, año escolar 2016-2017 (Doctoral dissertation).
- Ortega, I. P. (2017). Creación de Recursos Educativos Digitales: Reflexiones sobre innovación educativa con TIC. *RISE*, 6(2), 244-268.
- Ortega, P. (2017). La familia como espacio educativo. *Carthaginensia*, 23(44), 309-329.

- Ortiz, Y. F. R. (2018). La lúdica mediada por tecnologías de información y comunicación, una estrategia para la enseñanza y promoción de los valores. *CULTURA EDUCACIÓN Y SOCIEDAD*, 9(3), 473-478.
- Osorio, T. M., Cortés, N., Herrera, E. V., & Orozco, L. A. (2017). Pautas de crianza y desarrollo psicomotor: una investigación en la primera infancia/Parenting Guidelines and Psychomotor Development: An Investigation in Early Childhood. *Infancias imágenes*, 16(2), 242-257.
- Palacio, P. A. S., & Múnera, M. V. (2018). El papel de la familia en el desarrollo social del niño: una mirada desde la afectividad, la comunicación familiar y estilos de educación parental. *Psicoespacios: Revista virtual de la Institución Universitaria de Envigado*, 12(20), 173-198.
- Pérez Pérez, C., García García, F. J., & Zayas Latorre, B. (2017). De Piaget a Kohlberg: utilitat i vigència de l'ús de dilemes morals amb l'alumnat universitari.
- Pérez, C. (2016). Educación en valores para la ciudadanía. Bilbao: Descleé de Brouwer.
- Pérez, M. I. F. (2016). Enseñanza de valores por maestros de nivel intermedio. In Association for Moral Education Conference Proceedings (Vol. 41, No. 1). del juicio moral de Lawrence Kohlberg. *Criterio Libre Jurídico*, 12(1).
- Pérez, V., & Pérez, A. (2016). Emociones positivas en el aula: diseño de recursos educativos digitales para el uso del humor positivo.
- Pérez-Ortega, I. (2017). Creación de Recursos Educativos Digitales: Reflexiones sobre innovación educativa con TIC. *Revista Internacional de Sociología de la Educación*, 6(2), 243-268.
- Piaget, J. (1967). *Biología y conocimiento*. Siglo veintiuno.
- Plaza, J., & Caro, C. (2016). La implicación de la familia en la formación ético-cívica de los jóvenes a través de las TIC. *Aloma: revista de psicología, ciències de l'educació i de l'esport Blanquerna*, 34(2), 97-106.
- Posso Restrepo, P., Sepúlveda Gutiérrez, M., Navarro Caro, N., & Laguna Moreno, C. E. (2015). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar.
- Quijada, E. G., Portillo, M. G., & Marín, M. M. (2019). La familia y la escuela en la construcción de valores. Un enfoque cualitativo. *Diálogos educativos*, (17), 3.

- Quintana, J. G., & Jurado, E. P. (2019). Juego y gamificación: Innovación educativa en una sociedad en continuo cambio. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 14(1), 91-121.
- Quiñonez Chila, N. Y. (2016). Sistema de actividades recreativas para fortalecer el valor responsabilidad en los niños de 8-10 años de la Escuela Particular Católica Dolores Sopena (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil. Facultad de Educación Física Deporte y Recreación).
- Quirumbay León, A. D., & Tibanta Cirini, M. E. (2019). Estrategias lúdicas en las habilidades socio-afectivos en los niños de Educación Inicial (Bachelor's thesis).
- Ramírez, A. S. P., García, S. R., & Álzate, A. A. (2019). Impacto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la formación ética y religiosa de estudiantes de educación media vocacional. *Revista Electrónica de Educación Religiosa, Didáctica y Formación de Profesores.*, 9(1).
- Reque Velasquez, M. (2019). Relación del Clima Familiar y la Autoestima de los Niños y Niñas de 5 Años de la IE "Francisco Bolognesi Cervantes" del Distrito San Antonio.
- Requena Olmo, M. D. M. (1999). Relación familia-escuela en la educación moral. I Jornadas Pedagógicas de la Persona. *Identidad personal y educación* (1999), p 75-81.
- Riera Cajisaca, D. O., & Cordero Cedeño, J. J. (2020). El valor del respeto en el Plan de Convivencia Armónica Institucional en el subnivel de Básica Media de la escuela Luis Cordero Crespo (Bachelor's thesis, Universidad Nacional de Educación del Ecuador).
- Ríos, L. F. M., Gerena, S. V., Camacho, L. N., & Arbelaez, J. G. (2016). Socioafectividad y desarrollo moral en la primera infancia. *Horizontes Pedagógicos*, 18(1), 73-80.
- Rodríguez, T., Molano, O., & Rodríguez, S. (2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga. Extraído de <https://doi.org/10.1017/Cbo9781107415324>, 4
- Rodríguez-Conde, M. J., García-Peñalvo, F. J., & García-Holgado, A. (2017). Pretest y postest para evaluar la implementación de una metodología activa en la docencia de Ingeniería del Software. Grupo GRIAL, Salamanca, Spain Technical Report GRIAL-TR-2017-007.
- Rosero, M. P. (2019). Formación del valor del respeto en los estudiantes del grado tercero de la Escuela normal superior de Pasto. *Indaga*, 1(1).

- Sabogal Muñoz, X. (2018). Diseño e implementación de una estrategia pedagógica para la enseñanza-aprendizaje de las habilidades y competencias espaciales en los niños y niñas de 6 años, de grado primero de primaria del colegio Ignacio Rengifo, ubicado en Santiago de Cali, según la teoría de nociones espaciales de Jean Piaget.
- Said-Hung, E., Valencia-Cobos, J., & González Prieto, E. (2017). La promoción de experiencias de innovación educativa en TIC en los centros escolares: Caso región Caribe colombiana. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 43(1), 457-473.
- Saldarriaga-Zambrano, P. J., Bravo-Cedeño, G. D. R., & Looz-Rivadeneira, M. R. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las Ciencias*, 2(3 Especial), 127-137.
- Salinas, G. O. (2015). Relato de la integración de TIC en una experiencia de Ética y Ciudadanía. In III Jornadas de TIC e Innovación en el Aula (La Plata, 2015).
- Sánchez Cabrera, F. M. (2016). La convivencia escolar y su incidencia en el valor del respeto en los niños y niñas de 3 a 5 años de la Unidad Educativa Dr. Misael Acosta Solis del Canton Baños de Agua Santa Provincia de Tungurahua (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Ciencias humanas y de la Educación. Carrera de Parvularia).
- Sánchez Cuenca, C. (2017). Desarrollo de valores a través de los cuentos, con metodologías tradicionales o tics, en la etapa de educación infantil.
- Sanfeliciano, A. (2018). Los procesos de adaptación: la asimilación y la acomodación.
- Simbaña Gallardo, V., Jaramillo Naranjo, L., & Vinueza Vinueza, S. (2017). Aporte de Durkheim para la Sociología de la Educación. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, (23), 83-89.
- Simón, C. (2016). Escuela, familia y comunidad: una alianza necesaria para una educación inclusiva. *Revista latinoamericana de educación inclusiva*, 10(1), 17-22.
- Singer, P. (2009). *Ética práctica* (Vol. 13). Ediciones Akal.
- Suárez Flores, J. (2018). Programa de narración de cuentos para el desarrollo de las virtudes morales en niños de tercero de primaria.
- Taipe, M. S. A., Pesántez, D. Á., Rivera, L., & Vizueta, D. O. (2017). Juegos Serios en el Proceso de Aprendizaje. *UTCiencia" Ciencia y Tecnología al servicio del pueblo"*, 4(2), 111-122.

- Torres, V., & Garcia, Y. (2019). In a Different Voice: Psychological Theory and Women's Development by Carol Gilligan. *Journal of College Student Development*, 60 (3), 372-375.
- Torres-Toukoumidis, Á., & Romero-Rodríguez, L. M. (2018). Aprender jugando. La gamificación en el aula. *Educación para los nuevos Medios*.
- Tumino, M. C., & Bournissen, J. M. (2017). Una mirada a la integración de los valores desde el rol de las TIC. *Ciencia, docencia y tecnología*, 28(54), 188-215.
- Uranga-Alvírez, M. S., Rentería-Soto, D. E., & González-Ramos, G. J. (2016). La práctica del valor del respeto en un grupo de quinto grado de educación primaria. *Ra Ximhai*, 12(6), 187-204.
- Uranga-Alvírez, M. S., Rentería-Soto, D. E., & González-Ramos, G. J. (2016). La práctica del valor del respeto en un grupo de quinto grado de educación primaria. *Ra Ximhai*, 12(6), 187-204.
- Vinasco, I. C. A. (2018). Ambientes escolares: Un espacio para el reconocimiento y respeto por la diversidad. *Sophia*, 14(2), 84-93.
- Zapata, R. A. E., Vivas, M. V. Z., Guerrero, E. J. C., Júnior, H. A. G., & Nieto, A. J. M. (2018). Estrategias didácticas para la promoción de valores ambientales en la educación primaria. *AiBi revista de investigación, administración e ingeniería*,

12. Anexos

Anexo 1. Pre Test

<p>TITULO: Aprendemos a respetar jugando</p> <p>Promoción del valor del respeto en estudiantes de 5° de Primaria.</p> <p>OBJETIVO: Identificar si los estudiantes reconocen las acciones que implican el respeto y reconocen algunas conductas de irrespeto que se presentaran en los juegos.</p>					
<p>CATEGORÍA: Valor del respeto</p> <p>Según Uranga-Alvídrez, Rentería-Soto & González-Ramos (2016), el Respeto consiste en que los demás pueden reconocer los intereses y sentimientos del otro en una relación, para Rosero (2019), es reconocer los derechos iguales de todos los individuos, así como de la sociedad en que vivimos, aunque este concepto es identificable dentro de las relaciones interpersonales, también aplica a las relaciones entre grupos de personas, países y organizaciones de diversa índole. Implicando un interés no egoísta por los demás, el cual va más allá de las obligaciones explícitas que puedan existir. Sánchez Cabrera (2016), afirma que la base fundamental para una buena convivencia radica en el respeto mutuo, pues esta es la tierra abonada donde florece una autoestima sólida.</p>					
SUBCATEGORÍA	DESCRIPCIÓN	Preguntas relacionadas	INDICADORES		OBSERVACIONES
			Correcto	Incorrecto	
Acciones de respeto	Son aquellos actos recíprocos entre los individuos, que denotan una	1. Son Acciones de respeto en el entorno	a). Pedir la palabra antes de hablar b). Activar la	d). Gritar mientras los compañeros hablan	Promediando las respuestas correctas relacionadas con el principio de adición, se observa que los

	postura de tolerancia.	virtual	cámara al entrar a clase c). responder cuando la profesora me pide participación		estudiantes obtuvieron un 46% de acierto.
		2.Como puedo dar respeto a los demás	a). Escuchando a los demás b) comprendiendo a los demás c). Prestando atención a sus intervenciones	c. haciendo caso omiso a los que los demás hablan	
		3.Me demuestro respeto a mí mismo cuando	a). Soy consciente que soy muy valioso y no permito que nadie me diga lo contrario o que me traten de forma inadecuada	d). Cuando dejo que las necesidades de los demás ocupen absolutamente toda tu lista de prioridades.	

			<p>b). Cuando hago las cosas que me agradan y me hacen feliz, siempre y cuando no dañe a nadie con esto.</p> <p>c). Cuando cuido mi cuerpo y no lo lleno de sustancias dañinas para mí.</p>		
		<p>4. Demuestro respeto a los demás cuando:</p>	<p>a). Dejando que cada uno sea libre de tener y expresar sus propias opiniones siempre dentro del marco de la tolerancia.</p>	NO hay incorrectas	

			<p>b). Escuchando con atención lo que los demás tienen que decir.</p> <p>c). Demuestras respeto cuando elogias los logros de los demás y valoras sus esfuerzos</p> <p>d). Cuando hablas con la verdad y evitas las mentiras a toda costa</p>		
		<p>5. Son ejemplos de respeto</p>	<p>a). Cuidar la naturaleza y no dañarla.</p> <p>b). Seguir los</p>		

			valores que dictan las normas morales. c). Seguir las normas y los protocolos dentro del aula virtual.	d). Burlarme a escondidas de los demás de sus defectos	
Acciones de irrespeto	Son aquellas actitudes de quien no está dispuesto a acatar ciertas normas mínimas para la sana convivencia entre todos los miembros de la sociedad.	6. Son acciones de irrespeto dentro de entorno de aprendizaje virtual	a). Comer mientras se recibe la clase b). Activar el micrófono para hablar o interrumpir, mientras habla la profesora o un compañero. c). Rayar la pantalla mientras la maestra comparte	c). Pedir la palabra antes de hablar	Promediando las respuestas correctas relacionadas con el principio de multiplicación, se observa que los estudiantes obtuvieron un 39% de acierto.

	contenidos	
7. Estaría cometiendo faltas de respeto a mi profesora y compañeros si entro al entorno virtual sincrónico:	<p>c). 5 minutos después, me aburre mucho esperar</p> <p>d). 10 minutos después, así ya han empezado y no pierdo tiempo</p>	<p>a). 5 minutos después, me aburre mucho esperar</p> <p>b). 10 minutos después, así ya han empezado y no pierdo tiempo</p>
8. Son acciones de irrespeto dentro de mi entorno y el de los demás:	<p>a). Hacer ruido en un espacio en el que se necesita hacer silencio</p> <p>b). Elevar la voz para imponerse en una conversación.</p>	NO hay incorrectas

			<p>c). Difamar o burlar a un amigo del barrio o de escuela.</p> <p>d). Meterse en lugar de otro en un espacio común para esperar.</p>		
		<p>9. Sabías que si escribes todo en mayúscula en el entorno virtual o en un mensaje para la clase es como si estuvieras gritando a los</p>	SI	NO	

		demás y dificulta la lectura			
		10. Insultar, agredir verbalmente o discriminar a una persona por cualquier tipo de diferencia está visto como:	a). Una falta de respeto a los valores morales d). Una irreverencia, pues no estoy guardando el debido respeto a los demás	b). Un llamado a mi identidad, debo ser fuerte para que los demás me respeten c). Una prueba de que se respetar a los demás	

Anexo 2. Post test

TÍTULO: Aprendemos a respetar jugando

Promoción del valor del respeto en estudiantes de 5° de Primaria.

OBJETIVO: Identificar si los estudiantes reconocen las acciones que implican el respeto y reconocen algunas conductas de irrespeto que se presentarán en los juegos.

CATEGORÍA: Valor del respeto

Según Uranga-Alvídrez, Rentería-Soto & González-Ramos (2016), el Respeto consiste en que los demás pueden reconocer los intereses y sentimientos del otro en una relación, para Rosero (2019), es reconocer los derechos iguales de todos los individuos, así como de la sociedad en que vivimos, aunque este concepto es identificable dentro de las relaciones interpersonales, también aplica a las relaciones entre grupos de personas, países y organizaciones de diversa índole. Implicando un interés no egoísta por los demás, el cual va más allá de las obligaciones explícitas que puedan existir. Sánchez Cabrera (2016), afirma que la base fundamental para una buena convivencia radica en el respeto mutuo, pues esta es la tierra abonada donde florece una autoestima sólida.

SUBCATEGORÍA	DESCRIPCIÓN	Preguntas relacionadas	INDICADORES		OBSERVACIONES
			Correcto	Incorrecto	
Acciones de respeto	Son aquellos actos recíprocos entre los individuos, que denotan una postura de	1. Son Acciones de respeto en el entorno virtual	a). Pedir la palabra antes de hablar b). Activar la cámara al entrar a clase c). responder cuando la profesora me pide	d). Gritar mientras los compañeros hablan	Promediando las respuestas correctas relacionadas con el principio de adición, se observa que los estudiantes obtuvieron

	tolerancia.		participación		un 91% de acierto.
		2. Como puedo dar respeto a los demás	<ul style="list-style-type: none"> a). Escuchando a los demás b). comprendiendo a los demás c). prestando atención a sus intervenciones 	c. haciendo caso omiso a los que los demás hablan	
		3. Me demuestro respeto a mí mismo cuando	<ul style="list-style-type: none"> a). Soy consciente que soy muy valioso y no permito que nadie me diga lo contrario o que me traten de forma inadecuada b). Cuando hago las cosas que me agradan y me hacen feliz, siempre y cuando no dañe a nadie con esto. c). Cuando cuido mi cuerpo y no lo lleno de sustancias dañinas para 	d). Cuando dejo que las necesidades de los demás ocupen absolutamente toda tu lista de prioridades.	

			mí.		
		4. Demuestro respeto a los demás cuando:	<p>a). Dejando que cada uno sea libre de tener y expresar sus propias opiniones siempre dentro del marco de la tolerancia.</p> <p>b). Escuchando con atención lo que los demás tienen que decir</p> <p>c). Demuestras respeto cuando elogias los logros de los demás y valoras sus esfuerzos</p> <p>d). Cuando hablas con la verdad y evitas las mentiras a toda costa</p>	NO hay incorrectas	
		5. Son ejemplos de respeto	<p>a). Cuidar la naturaleza y no dañarla.</p> <p>b). Seguir los valores que dictan las normas</p>		

			<p>morales.</p> <p>c). Seguir las normas y los protocolos dentro del aula virtual.</p>	<p>d). Burlarme a escondidas de los demás de sus defectos</p>	
Acciones de irrespeto	<p>Son aquellas actitudes de quien no está dispuesto a acatar ciertas normas mínimas para la sana convivencia entre todos los miembros de la sociedad.</p>	<p>6. Son acciones de irrespeto dentro de entorno de aprendizaje virtual</p>	<p>a). Comer mientras se recibe la clase</p> <p>b). Activar el micrófono para hablar o interrumpir, mientras habla la profesora o un compañero.</p> <p>c). Rayar la pantalla mientras la maestra comparte contenidos</p>	<p>c). Pedir la palabra antes de hablar</p>	<p>Promediando las respuestas correctas relacionadas con el principio de multiplicación, se observa que los estudiantes obtuvieron un 86% de acierto.</p>
		<p>7. Estaría cometiendo faltas de respeto a mi profesora y compañeros si entro al entorno</p>	<p>c). 5 minutos después, me aburre mucho esperar</p> <p>d). 10 minutos después, así ya han empezado y no pierdo tiempo</p>	<p>a). 5 minutos después, me aburre mucho esperar</p> <p>b). 10 minutos después, así ya han empezado y no</p>	

		virtual sincrónico:		pierdo tiempo	
		8. Son acciones de irrespeto dentro de mi entorno y el de los demás:	<ul style="list-style-type: none"> a). Hacer ruido en un espacio en el que se necesita hacer silencio b). Elevar la voz para imponerse en una conversación. c). Difamar o burlar a un amigo del barrio o de escuela. d). Meterse en lugar de otro en un espacio común para esperar. 	NO hay incorrectas	

		<p>9. Sabías que si escribes todo en mayúscula en el entorno virtual o en un mensaje para la clase es como si estuvieras gritando a los demás y dificultas la lectura</p>	SI	NO	
		<p>10. Insultar, agredir verbalmente o discriminar a una persona por cualquier tipo de diferencia está visto como:</p>	<p>a). Una falta de respeto a los valores morales d). Una irreverencia, pues no estoy guardando el debido respeto a los demás</p>	<p>b). Un llamado a mi identidad, debo ser fuerte para que los demás me respeten c). Una prueba de que se respetar a los demás</p>	

Anexo 3. Entrevista de Grupo Focal

PARTICIPANTES	TURNOS	EVIDENCIA	CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA
M	1	PREGUNTA 1 ¿Te gusto la forma de trabajar, por qué?		
E1	2	Si, ¡me encantó! Porque nunca habíamos trabajado así en la clase de ética y valores, es algo nuevo para mí, chévere que así fueran todas las clases, con cosas nuevas creo que aprendo más y me intereso más por la clase.	Innovación	Innovación Educativa transformadora para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje.
E2	3	Sí, me gustó mucho, pues por que las actividades que hicimos fueron divertidas y nunca las habíamos hecho en una clase, yo pensaba que solo uno jugaba fuera del colegio o no sé, no se jugaba en clase.		
E3	4	Si me gusto la manera en que trabajamos, por que aprendí cosas nuevas, hice cosas nuevas, nos enseñaron de una forma nueva que antes no habíamos hecho, a mí me gustó mucho sobre todo que no copiamos ese poco de cosas que antes copiábamos y me daban sueño, pero ya no me dio sueño esta vez.		
E4	5	Uf, me gusto bastante profe, a mí me gusta todo y		

		que nos los haya puesto acá en la clase es lo máximo, eso es nuevo para mí, porque ni sabía que esas cosas existían, es más, para mi es nuevo todo lo que vimos.		
E5	6	Claro que me gusto, porque es una forma nueva de dar la clase de ética, no copiamos tanto, no nos dejan largueros de tareas, ni leemos, nos ponemos a hacer lo que la profe nos dice y aprendemos más y escribimos menos.		
E6	7	Si me gusto profesora; me gusto porque hicimos cosas nuevas, nos divertimos y además pude tener buenas notas en la clase, me fue mejor que antes y si me hacen un examen voy a responder bien sin haber estudiado.		
E7	8	Sí, claro me gusto bastante, porque ustedes transformaron la clase de ética y valores, fue una clase nueva, con nuevas formas de aprender y nuevas formas de que nos pusieran notas, no tuvimos que revisar los apuntes, nos enseñaron muchas cosas buenas.		
E8	9	Sí, me gusto, me gusto porque hicimos actividades chéveres, nuevas, que no eran aburridas, eran diferentes a las de antes, pudimos divertirnos y a la vez estudiar.		
E9	10	Bueno a mí me gusto bastante esta manera de		

		trabajar en ética, primero porque aprendimos de manera divertida, segundo hicimos cosas nuevas, tercero no escribimos tanto en ese cuaderno que me dolían las manos y cuarto porque conocimos a una nueva profe que nos está enseñando cosas chéveres.		
E10	11	Si me gustó mucho profe, por que jugamos y nos divertimos de manera chévere, como antes no hacíamos en las clases, hicimos cosas nuevas y aprendimos de esas cosas.		
M	12	PREGUNTA 2 ¿Te gustaría recibir otra experiencia parecida, como la imaginas como te gustaría que fuera?	Uso de las TIC	Juegos interactivos como herramienta TIC instrumento mediador de las relaciones entre los alumnos y los contenidos (y tareas) de aprendizaje.
E1	13	Sí, me gustaría que usáramos más los computadores en casa y cuando volvamos al colegio, que podamos llevar nuestras tabletas y trabajar en el salón, porque en el colegio hay poquitos computadores, que nos pongan más juegos que nos ayuden a aprender.		
E2	14	Me gustaría que la hiciéramos otra vez con más jueguitos y que las tareas sean así también, que nos dejen en la plataforma los juegos o que podamos instalarlos en nuestro computador o celular.		

E3	15	Me gustara mucho, me la imagino muy chévere, alistando mi computador para trabajar, descargando las aplicaciones al celular, haciendo las tareas desde la Tablet, me gustaría que todo el año entrante fuera así, es divertido.		
E4	16	Sí que sí, ¿se puede reemplazar el cuaderno por el computador?, me gustaría mucho así tendríamos clases más divertidas sin dormirnos y aburrirnos.		
E5	17	Si me gustaría profe, a mí me gustaría que nos pongan a hacer jueguitos a nosotros de temas que tengan que ver con los valores, que busquemos noticias de ética y valores y hagamos juegos en el computador nosotros... ya, sería muy chévere y aprenderíamos también bastante.		
E6	18	Claro que, si me gustarían más clases como estas, me la imagino, así como esta clase, pero todo el año, chévere profe, poder jugar en el pc, mientras damos la clase, uy genial, me encantaría, y así mi mama se daría cuenta que no es malo jugar en el compu.		
E7	19	Sí, quiero que las clases sigan de esta manera profe, no quiero que se acaben las actividades, la pasamos bien chévere, me gustaría que hiciéramos juegos de		

		crucigrama y de adivinanzas, me gusta jugar eso con mi abuelo siempre los juegos, él me ha enseñado a hacer los crucis y yo a manejar el celular.		
E8	20	¿Qué si me gustaría otras actividades? ¡Jum! profe si, vea la pasamos bien bacano, me imagino las demás actividades así, jugando, haciendo videos, usando el celular, eso sí profe que no copiemos tanto, eso aburre, en todas las clases es copie que copie.		
E9	21	Sí, quiero volver a hacer actividades como estas, quiero jugar en el computador, quiero ganar muchos puntos, me gusta el juego de las conejitas, ese me enseñó mucho y me pareció muy divertido, porque a mí me gustan los cuentos, cuando volábamos a hacerlas que pongan más juegos de cuentos.		
E10	22	Me gustaría recibir otra experiencia parecida, por que disfrute mucho de estas clases, fueron poquitas profes, pero fueron muy bacanitas, cuando las vuelvan a hacer que sean todo el año para usar más los computadores y menos del cuaderno, eso sería genial.		
M	23	PREGUNTA 3 ¿Qué aprendiste con el desarrollo de estas actividades?	Valor del Respeto	Respeto hacia los demás, respeto

E1	24	¿Qué aprendí?, ay profe aprendí sobre el respeto, como dar respeto a los demás y como debemos respetar, que es importante porque si no respetamos no la pasamos bien en la clase. También aprendí que yo me debo respetar a mí mismo	por sí mismo y respeto por todos los seres vivos
E2	25	Bueno aprendí a que todos merecemos respeto, las plantas, los animales y las personas, no importa si los conocemos o no, si son viejos, niños o jóvenes, debo respetar a mi mamá, a mi papá, a ms abuelos, a mis amigos, a mis profesores a todoooo el mundo, debemos respetar para que podamos vivir en paz.	
E3	26	Aprendí que cuando respeto a los demás ellos también me respetan a mí, que cando tomo las cosas de los demás sin permiso les estoy faltando al respeto, que cuando pido la palabra estoy respetando a mí y a los demás compañeros y los profesores, también aprendí a respetar las clases virtuales, prender la cámara, no llegar tarde, no activar el micrófono para interrumpir y ya.	
E4	27	Los juegos me enseñaron el valor del respeto, el cuanto de las conejitas me enseñó a que es mejor respetar a los demás que pedir disculpas, porque quedamos	

		<p>marcados como las hojas de sus cuadernos, no levantar la voz, no interrumpir, no burlarme de los demás son demostraciones de respeto a las demás personas y hacía mi misma.</p>		
E5	28	<p>Aprendí mucho más del valor del valor del respeto, el juego de la ruleta me enseñó que debo respetar la naturaleza, es no sabía, y que debo respetar los animales y no maltratarlos, aprendí cosas de respeto en la clase virtual, no sabía que escribir en mayúscula era gritar y que así faltaba el respeto, ¡ah! También aprendí que el valor del respeto es hacia todos y para mí también</p>		
E6	29	<p>Aprendí a que debo respetar a los demás para que tengamos buenas relaciones con los demás y estemos tranquilos, que debo respetar a todos, pero que también me deben respetar a mí.</p>		
E7	30	<p>Se deben respetar a todas las personas, son importar si las conocemos o no, levantar la mano, pedir la palabra para hablar, no burlarme de otros, no tomar las cosas de mis compañeros sin permiso, responderle mal a la profe o mis papas es malo, porque así estamos faltándole el respeto a ellos.</p>		

E8	31	Profe yo no sabía que había que respetar a los perros, yo a veces les pego, a los de por mi casa, ni menos las plantas y los árboles, o sea que si lo arranco y los quemó o boto basura al río estoy siendo irrespetuoso con ellos, también aprendí que debo respetar la clase virtual y a los compañeros míos.		
E9	32	Aprendí jugando profe, que cuando respeto, los demás me respetan a mí, que no me debo burlas de mis amigos ni la de la gente que son diferentes a mí, eso es faltar el respeto, también aprendí que no es bueno maltratar la naturaleza, hay respetarla y cuidarla.		
E10	33	Aprendí que respetando a todos se puede vivir mejor, que cada una de las personas, animales y naturaleza debemos respetarlas, que también nos deben respetar a nosotros, respetar la clase virtual es muy importante para que podamos aprender mejor.		
M	34	PREGUNTA 4 ¿Cambiarías algo para mejora las actividades?	Uso del tiempo	Espacio, Estructura, Duración
E1	35	Si, que duren más, fue muy cortito		
E2	36	El tiempo profe, que sean todo el año, que nos enseñen más valores		

E3	37	Aja, el tiempo, cuando volvamos al colegio que sea en la sala de informática o que llevemos las tabletas o el celular a la clase.		
E4	38	Cambiaría los juegos y que estos sean más largos y que las clases siempre sean así		
E5	39	El tiempo profe, que sea más clases así y que sean de dos horas		
E6	40	Son muy cortitas, quedo con ganas de jugar más, me gustaría que fueran más tiempo.		
E7	41	Si profe más clases y más tiempo, eso cambiaría		
E8	44	Cambiará que todas las clases fueran así, en computador y que duraran mas		
E9	43	Que fueran más largas las clases, duran poquito		
E10	44	Me gustaría cambiar los juegos por juegos de crucigrama.		

Anexo 4. Tabla de Triangulación de la Información
**TABLA RESUMEN PARA LA TRIANGULACIÓN. DOCUMENTO DE
CODIFICACIÓN QUE FACILITA EL PROCESO DE TRIANGULACIÓN**

TABLA RESUMEN PARA LA TRIANGULACIÓN. DOCUMENTO DE CODIFICACIÓN QUE FACILITA EL PROCESO DE TRIANGULACIÓN		
Tabla resumen para la triangulación. Documento de codificación que facilita el proceso de triangulación de datos para		
CATEGORÍAS ESTABLECIDAS PARA EL ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN		
NOMBRE DE LA CATEGORÍA	SUBCATEGORÍAS ASOCIADAS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA	CÓDIGO DE SUBCATEGORÍA	10 ESTUDIANTES DE 5° DE UNA I.E DE CARÁCTER PRIVADO		
			PRE TEST Y POST TES	GRUPO FOCAL	REVISIÓN DE CONTENIDO

<p>“Valor del respeto” (VR)</p>	<p>Acciones de Respeto. dentro del entorno virtual</p>	<p>ADR.I D1</p>	<p>1. Son Acciones de respeto en el entorno virtual</p> <p>a). Pedir la palabra antes de hablar b). Activar la cámara al entrar a clase c). responder cuando la profesora me pide participación</p> <p>2. Como puedo dar respeto a los demás a). Escuchando a los demás b). comprendiendo a los demás c). prestando atención a sus intervenciones</p> <p>3. Me demuestro respeto a mí mismo cuando a). Soy consciente que soy muy valioso y no permito que nadie me diga lo contrario o que me traten de forma inadecuada</p>	<p>Según Uranga-Alvídrez, Rentería-Soto & González-Ramos (2016), argumentan que el Respeto consiste en acciones que los demás pueden reconocer mediante los intereses y sentimientos del otro en una relación, el cual está basado en acciones propias, para Rosero (2019), es reconocer los derechos iguales de todos los individuos, así como de la sociedad en que vivimos, aunque este concepto es identificable dentro de las relaciones interpersonales, también aplica a las relaciones entre grupos de personas, países y organizaciones de diversa índole. Implicando un interés no egoísta por los demás, el cual va más allá de las obligaciones explícitas que puedan existir. Sánchez Cabrera (2016), afirma que la base fundamental para una buena convivencia radica en el respeto mutuo y las acciones que así lo conllevan, pues esta es la tierra abonada donde florece una autoestima sólida.</p>
--	---	----------------------------	---	--

<p>Acciones de Irrespeto. dentro del entorno virtual</p>	<p>DLID2</p>	<p>A</p> <p>6. Son acciones de irrespeto dentro de entorno de aprendizaje virtual</p> <p>a). Comer mientras se recibe la clase</p> <p>b). Activar el micrófono para hablar o interrumpir, mientras habla la profesora o un compañero.</p> <p>c). Rayar la pantalla mientras la maestra comparte contenidos</p> <p>7. Estaría cometiendo faltas de respeto a mi profesora y compañeros si entro al entorno virtual sincrónico</p> <p>c). 5 minutos después, me aburre mucho esperar</p> <p>d). 10 minutos después, así ya han empezado y no pierdo tiempo</p> <p>8. Son acciones de irrespeto</p>	<p>Objeta Torrealba (2015), haciendo alusión a que el irrespeto es todo lo contrario al respeto, demostrándose con este, acciones que designan faltas que se manifiesta hacia algo o alguien. Espinoza Montero (2017), Asume que el irrespeto es considerado como una acción grave para la sana convivencia entre las personas o grupos, pues maltrata el principal valor que garantiza la armonía social; el respeto. Guzmán Ambrosio (2019), lo considera como un antivalor pues es constituido, por acciones que dificultan la realización de actividades en todos los contextos y va en contra de una sana práctica de la moral y las buenas costumbres, haciendo referencia que quien es irrespetuoso tampoco puede exigir ser respetado, pues el respeto debe ser recíproco, por ultimo Cantillo Páez & García de la Asunción (2020), anotan que el irrespeto, como antivalor, es una actitud que afecta negativamente las relaciones entre los individuos, o las que estos establecen con ciertas instituciones, normas o hábitos sociales y que las faltas o acciones de irrespeto, se pueden asociar a actitudes de quien no está dispuesto a acatar ciertas normas.</p>
---	---------------------	---	---

<p>I nnovaci ón (INN)</p>	<p>In novación Educativa transform adora para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaj e</p>	<p>I ET.ID3</p>		<p>¿Te gusto la forma de trabajar, por qué? <i>“Si, ¡me encanto! Porque nunca antes habíamos trabajado así en la clase de ética y valores, es algo nuevo para mí, chévere que así fueran todas las clases, con cosas nuevas creo que aprendo más y me intereso más por la clase” ... “Sí, me gustó mucho, pues por que las actividades que hicimos fueron divertidas y nunca las habíamos hecho en una clase, yo pensaba que solo uno jugaba fuera del colegio o no sé, no se jugaba en clase” ... “Si me gusto la manera en que trabajamos, por que aprendí cosas nuevas, hice cosas nuevas, nos enseñaron de una forma nueva que antes no habíamos hecho, a mí me gustó mucho sobre todo que no copiamos ese poco de cosas que antes copiábamos y me daban sueño, pero ya no me dio sueño esta vez”.</i> <i>“Uf, me gusto bastante profe, a mí me gusta todo y</i></p>	<p>Sanfeliciano (2018), refiriéndose a que los procesos una vez son optimizados a través de herramientas y los recursos digitales, estos actúan de manera óptima cuando se tienen en cuenta nuevas estrategias de aprendizaje y, cuando estos se unen a las innovaciones, el comportamiento resultante será la experiencia, por lo que se entiende que es necesario innovar dentro de los procesos educativos de los niños para que, en la asimilación, el organismo se imponga al medio, y en la acomodación, la mente se reestructura para adaptarse al medio. Hernández (2017), anota que la innovación desde las propuestas educativas pretende anular las clases de cátedra, el uso de cuadernos, tableros, entre otros y dar paso a nuevas estrategias basadas en las necesidades, actualizando los métodos a través de los requerimientos actuales, así mismo asume que con innovación el estudiante es el protagonista de su propio aprendizaje, además de eso goza de tiempo y la flexibilidad, convirtiéndose en una revolución, donde las nuevas tecnologías bosquejan nuevos paradigmas educativos y pedagógicos. Por otra parte Ortiz (2018), expresa que si existen factores</p>
-----------------------------------	--	---------------------	--	--	--

<p>U so de las TIC (TIC)</p>	<p>Ju egos interactivo s como herramien ta TIC instrumen to mediador de las</p>	<p>J ITIC. ID4</p>		<p><i>que nos los haya puesto acá en la clase es lo máximo, eso es nuevo para mí, porque ni sabía que esas cosas existían, es más, para mí es nuevo todo lo que vimos” ...” Claro que me gusto, porque es una forma nueva de dar la clase de ética, no copiamos tanto, no nos dejan largueros de tareas, ni leemos, nos ponemos a hacer lo que la profe nos dice y aprendemos más y escribimos menos” ... “Si me gusto profesora; me gusto por que hicimos cosas nuevas, nos divertimos y además pude tener buenas notas en la clase, me fue mejor que antes y si me hacen un examen voy a responder bien sin haber estudiado” ...”Si, claro me gusto bastante, porque ustedes transformaron la clase de ética y valores, fue una clase nueva, con nuevos formas de aprender y nuevas formas de que nos pusieran notas, no tuvimos que revisar los apuntes, nos enseñaron muchas cosas buenas”.</i></p>	<p>innovadores de carácter objetivo como son las herramientas y los equipos para el acceso a estas, donde el proceso enseñanza - aprendizaje se determinará por valores subjetivos como la motivación del estudiante por la clase, el intereses de modelar lo que ha aprendido, y necesidades del niño, los cual le permiten estimar, valorar y crear nuevos comportamientos entorno a los valores, basados en su aprendizaje.</p> <p>Por otro lado Arango Pacheco (2018), considera que las escuelas deben proporcionar a los estudiantes desde sus características, la innovación y la creatividad, debido a que permiten el acceso a nuevas formas de comunicarse y tener acceso a la información, pues los estudiantes acceden por sus propios medios, potenciando la educación a distancia o virtual, que según Plaza & Caro (2016), tienen como fin mejorar las habilidades de los estudiantes entorno a la conducta y actitudes dentro del aula y que estas se repliquen en los contextos donde interaccionan los estudiantes.</p> <p>Iglesia & Conde (2017), anotando que la incorporación de las TIC, a</p>
---	---	----------------------------	--	---	--

	<p>relaciones entre los alumnos y los contenidos (tareas) de aprendizaje</p>			<p><i>“Sí, me gusto, me gusto porque hicimos actividades chéveres, nuevas, que no eran aburridas, eran diferentes a las de antes, pudimos divertirnos y a la vez estudiar”... “Bueno a mí me gusto bastante esta manera de trabajar en ética, primero porque aprendimos de manera divertida, segundo hicimos cosas nuevas, tercero no escribimos tanto en ese cuaderno que me dolían las manos y cuarto porque conocimos a una nueva profe que nos está enseñando cosas chéveres”... “Si me gustó mucho profe, por que jugamos y nos divertimos de manera chévere, como antes no hacíamos en las clases, hicimos cosas nuevas y aprendimos de esas cosas”.</i></p> <p><i>¿Te gustaría recibir otra experiencia parecida, como la imaginas como te</i></p>	<p>la educación va más allá de incorporar herramientas tecnológicas al ambiente educativo, dicha incorporación contribuye a la construcción didáctica y a la consolidación de un aprendizaje significativo con base a la tecnología, y según Sánchez Cuenca (2017) convirtiéndola en instrumentos educativos, que logren mejorar la calidad de dicha educación, dándole un giro a la a la manera en se obtiene y se maneja la información, de esta manera el uso de las TIC presume anular las clases de cátedra, el uso de cuadernos, tableros, entre otros y dar paso a nuevas estrategias basadas en las necesidades, actualizando los métodos a través de los requerimientos actuales.</p> <p>Para Bautista Rico (2017), las características de las TIC, permiten la mejor comprensión de temas generales, incluyendo en este caso promover el valor del respeto en estudiantes, donde las TIC consiguen un intercambio de información entre los niños y el ordenador, permitiendo adaptar los recursos utilizados a las necesidades y características de estos niños, los cuales según Martínez & Suarez (2019), aprenden mucho mejor, de actividades fundamentales que estén basadas en los cambios que se presentan en su entorno estando ellos</p>
--	---	--	--	---	--

<p style="text-align: center;">E l Valor del Respeto</p>	<p style="text-align: center;">Re speto hacia los demás, respeto por sí mismo y respeto por todos los seres vivos</p>	<p style="text-align: center;">R DMSV. ID5</p>	<p><i>gustaría que fuera?</i> <i>“Sí, me</i> <i>gustaría que</i> <i>usáramos más los</i> <i>computadores en</i> <i>casa y cuando</i> <i>volvamos al colegio,</i> <i>que podamos llevar</i> <i>nuestras tabletas y</i> <i>trabajar en el salón,</i> <i>porque en el colegio</i> <i>hay poquitos</i> <i>computadores, que</i> <i>nos pongan más</i> <i>juegos que nos</i> <i>ayuden a</i> <i>aprender”... “Me</i> <i>gustaría que la</i> <i>hiciéramos otra vez</i> <i>con más jueguitos y</i> <i>que las tareas sean</i> <i>así también, que nos</i> <i>dejen en la</i> <i>plataforma los</i> <i>juegos o que</i> <i>podamos instalarlos</i> <i>en nuestro</i> <i>computador o</i> <i>celular”... “Me</i> <i>gustaría mucho, me</i> <i>la imagino muy</i> <i>chévere, alistando</i> <i>mi computador para</i> <i>trabajar,</i> <i>descargando las</i> <i>aplicaciones al</i> <i>celular, haciendo las</i> <i>tareas desde la</i> <i>Tablet, me gustaría</i> <i>que todo el año</i> <i>entrante fuera así, es</i> <i>divertido”... “Sí que</i> <i>sí, ¿se puede</i> <i>reemplazar el</i> <i>cuaderno por el</i> <i>computador?, me</i> <i>gustaría mucho así</i> <i>tendríamos clases</i></p>	<p>inmersos en estas, es aquí donde los escolares se apropian de los valores necesarios para luego llevarlos hasta su actuar, de esta manera los juegos interactivos son un medio de enseñanza de tipo transformador y mediador del entorno escolar a una forma de vida en la escuela.</p> <p>Por otra parte y según Piaget (1970), citado en Céspedes, (2016), en el juego simbólico el niño simula situaciones y representa personajes de la vida cotidiana y de su entorno, comprendiendo y asimilando lo que observa, escucha y siente a su alrededor, desarrollando su creatividad, imaginación, fantasía y convivencia con sus pares y, mediante el juego de reglas que los niños aprenden a respetar normas, a esperar turnos, desarrollan tolerancia a la frustración y viven valores como el respeto. Mientras que para García-Ruiz, Bonilla-del-Río & Diego-Mantecón (2018), los juegos interactivos han cobrado mucha importancia en las metodologías de formación, puesto que su carácter lúdico logra facilitar la interiorización de conocimientos de una forma más flexible que las antiguas estrategias de aprendizaje, generando una experiencia positiva en los niños estudiantes.</p>
--	--	---	--	--

				<p><i>más divertidas sin dormirnos y aburrirnos”.</i></p> <p><i>“Si me gustaría profe, a mí me gustaría que nos pongan a hacer jueguitos a nosotros de temas que tengan que ver con los valores, que busquemos noticias de ética y valores y hagamos juegos en el computador nosotros... ya, sería muy chévere y aprenderíamos también bastante” ...</i></p> <p><i>“Claro que si me gustaría más clases como estas, me la imagino así como esta clase, pero todo el año, chévere profe, poder jugar en el pc, mientras damos la clase, uy genial, me encantaría, y así mi mamá se daría cuenta que no es malo jugar en el compu” ... “Sí, quiero que las clases sigan de esta manera profe, no quiero que se acaben las actividades, la pasamos bien chévere, me gustaría que hiciéramos juegos de crucigrama y de adivinanzas, me gusta jugar eso con mi abuelo siempre los juegos, él me ha</i></p>	<p>Gómez (2017), objetando que la Ética y los Valores se basan en formar niños capaces de pensar, de actuar, de asumir responsabilidades mediante el desarrollo de su comportamiento con relación a qué hacer, cómo actuar y cómo vivir, para esto es necesario que el niño reconozca sus capacidades y así asuma los valores, actitudes, normas que le transmiten los diferentes ámbitos de socialización. Por otra parte, Plaza & Caro (2016), señalan que la enseñanza de los valores a través de las TIC, tiene como fin mejorar las habilidades de los estudiantes entorno a la conducta y actitudes dentro del aula y que estas se repliquen en los contextos donde interaccionan los estudiantes.</p> <p>Del mismo modo, Hernández Palacios (2017), objeta que el respeto se toma como uno de los valores más importante para las relaciones y la convivencia, partiendo del respeto por uno mismo, siendo este la necesidad de tratar a nuestra persona y nuestra vida con un valor intrínseco evitando la autodestrucción y, a la vez</p>
--	--	--	--	---	--

<p>U so del Tiempo</p>	<p>Es pacio, Estructura , Duración.</p>	<p>E ED.ID6</p>	<p><i>enseñado a hacer los crucis y yo a manejar el celular”.</i></p> <p><i>“¿Qué si me gustaría otras actividades? ¡Jum! profe si, vea la pasamos bien bacano, me imagino las demás actividades así, jugando, haciendo videos, usando el celular, eso sí profe que no copiemos tanto, eso aburre, en todas las clases es copie que copie”...</i></p> <p><i>“Sí, quiero volver a hacer actividades como estas, quiero jugar en el computador, quiero ganar muchos puntos, me gusta el juego de las conejitas, ese me enseñó mucho y me pareció muy divertido, porque a mí me gustan los cuentos, cuando volábamos a hacerlas que pongan más juegos de cuentos” ... “Me gustaría recibir otra experiencia parecida, porque disfrute mucho de estas clases, fueron poquitas profe, pero fueron muy bacanitas, cuando las vuelvan a hacer que sean todo el año para usar más los</i></p>	<p>forma parte del amor racional a sí mismo. El respeto por el otro; que se refiere a tratar a todos los seres humanos con dignidad y derechos iguales a los nuestros, tolerar al otro reconociendo en ese otro su propia dignidad, a pesar de las diferencias culturales, de personalidad, de convicción, y sistema de valores, suponiendo que: “Compórtate con los demás como quieres que los demás se comporten contigo”. Y el respeto por todos los seres vivos y la naturaleza; el cual se refiere a no practicar la crueldad hacia los animales y los atentados contra la naturaleza.</p>
--------------------------------	---	---------------------	---	---

				<p><i>computadores y menos del cuaderno, eso sería genial”.</i></p> <p><i>¿Qué aprendiste con el desarrollo de estas actividades?</i></p> <p><i>“¿Qué aprendí?, ay profe aprendí sobre el respeto, como dar respeto a los demás y como debemos respetar, que es importante porque si no respetamos, no la pasamos bien en la clase. También aprendí que yo me debo respetar a mí mismo”... “Bueno aprendí a que todos merecemos respeto, las plantas, los animales y las personas, no importa si los conocemos o no, si son viejos, niños o jóvenes, debo respetar a mi mamá, a mi papá, a ms abuelos, a mis amigos, a mis profesores a todoooo el mundo, debemos respetar para que podamos vivir en paz”... “Aprendí que cuando respeto a los demás ellos también me respetan a mí, que cando tomo las cosas de los demás sin permiso les estoy</i></p>	<p>Martín Frade, (2016), el tiempo de duración complementará la relevancia de la investigación, pues asegurará el énfasis del uso de las herramientas por funcionalidad al mismo tiempo que gestiona recursos, creando colaborativamente una conexión fundamental entre el aula y su entorno, contemplando dicho tiempo como un elementos esenciales para fortalecer el proceso que se trabaje, en este caso el valor del respeto.</p>
--	--	--	--	--	--

faltando al respeto, que cuando pido la palabra estoy respetando a mí y a los demás compañeros y los profesores, también aprendí a respetar las clases virtuales, prender la cámara, no llegar tarde, no activar el micrófono para interrumpir y ya”.

“Los juegos me enseñaron el valor del respeto, el cuanto de las conejitas me enseñó a que es mejor respetar a los demás que pedir disculpas, porque quedamos marcados como las hojas de sus cuadernos, no levantar la voz, no interrumpir, no burlarme de los demás son demostraciones de respeto a las demás personas y hacía mi misma” ... “Aprendí mucho más del valor del valor del respeto, el juego de la ruleta me enseñó que debo respetar la naturaleza, es no sabía, y que debo respetar los animales y no maltratarlos, aprendí cosas de respeto en la clase virtual, no sabía que escribir en

*mayúscula era gritar
y que así faltaba el
respeto, ¡ah!
También aprendí que
el valor del respeto
es hacia todos y para
mí también” ...*

*“Aprendí a que debo
respetar a los demás
para que tengamos
buenas relaciones
con los demás y
estemos tranquilos,
que debo respetar a
todos, pero que
también me deben
respetar a mí”.*

*“Se deben
respetar a todas las
personas, son
importantar si las
conocemos o no,
levantar la mano,
pedir la palabra
para hablar, no
burlarme de otros,
no tomar las cosas
de mis compañeros
sin permiso,
responderle mal a la
profe o mis papas es
malo, porque así
estamos faltándole el
respeto a ellos” ...*

*“Profe yo no sabía
que había que
respetar a los
perros, yo a veces
les pego, a los de por
mi casa, ni menos
las plantas y los
árboles, o sea que si
lo arranco y los
quemo o boto basura
al rio estoy siendo
irrespetuoso con
ellos, también
aprendí que debo*

respetar la clase virtual y a los compañeros míos”... “Aprendí jugando profe, que cuando respeto, los demás me respetan a mí, que no me debo burlas de mis amigos ni la de la gente que son diferentes a mí, eso es faltar el respeto, también aprendí que no es bueno maltratar la naturaleza, hay respetarla y cuidarla” ... “Aprendí que respetando a todos se puede vivir mejor, que cada una de las personas, animales y naturaleza debemos respetarlas, que también nos deben respetar a nosotros, respetar la clase virtual es muy importante para que podamos aprender mejor”.

“Si, que duren más, fue muy cortito” ... “El tiempo profe, que sean todo el año, que nos enseñen más valores” ...” Aja, el tiempo, cuando volvamos al colegio que sea en la sala de informática o que llevemos las tabletas” ... “Cambiaría los juegos y que estos

				<p><i>sean más largos y que las clases siempre sean así” ... “El tiempo profe, que sea más clases así y que sean de dos horas” ... “Son muy cortitas, quedo con ganas de jugar más, me gustaría que fueran más tiempo” ... “Si profe más clases y más tiempo, eso cambiaria” ... “Cambiará que todas las clases fueran así, en computador y que duraran más” ... “Que fueran más largas las clases, duran poquito” ... “Me gustaría cambiar los juegos por juegos de crucigrama” ...</i></p>	
--	--	--	--	--	--

