

UNIVERSIDAD PANAMERICANA

Facultad de Ciencias de la Educación

Maestría en Gerencia Educativa



**Creación, diseño e implementación del
Juego DUXANY dirigido a niños y jóvenes para
promover valores y habilidades de liderazgo.
(Proyecto de Egreso)**

Bertha Analy Muralles González

Guatemala, octubre 2013.

**Creación, diseño e implementación del
Juego DUXANY dirigido a niños y jóvenes para
promover valores y habilidades de liderazgo.
(Proyecto de Egreso)**

Bertha Analy Muralles González

Ma. Patricia Luz Mazariegos Romero (Asesor)

M.Sc. Dilia Figueroa de Teos (Revisor)

Guatemala, octubre 2013

Autoridades de la Universidad Panamericana

M. Th. Mynor Augusto Herrera Lemus

Rector

M. Sc. Alba Aracely Rodríguez de González

Vicerrectora Académica y Secretaria General

M. A. César Augusto Custodio Cobar

Vicerrector Administrativo

Autoridad de la Facultad de Ciencias de la Educación

Lic. Dinno Marcelo Zaghi García

Decano

DICTAMEN APROBACION
PROYECTO

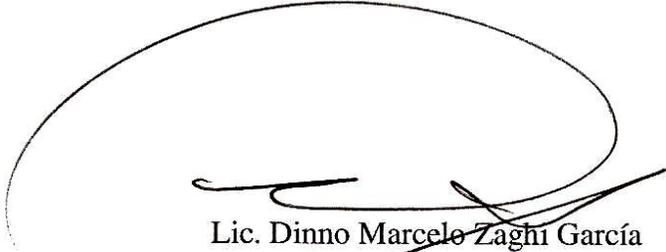
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
UNIVERSIDAD PANAMERICANA

ASUNTO: **Bertha Analy Muralles González**
Estudiante de la carrera de Maestría
en Gerencia Educativa de esta Facultad,
solicita autorización de Proyecto para
completar requisitos de graduación.

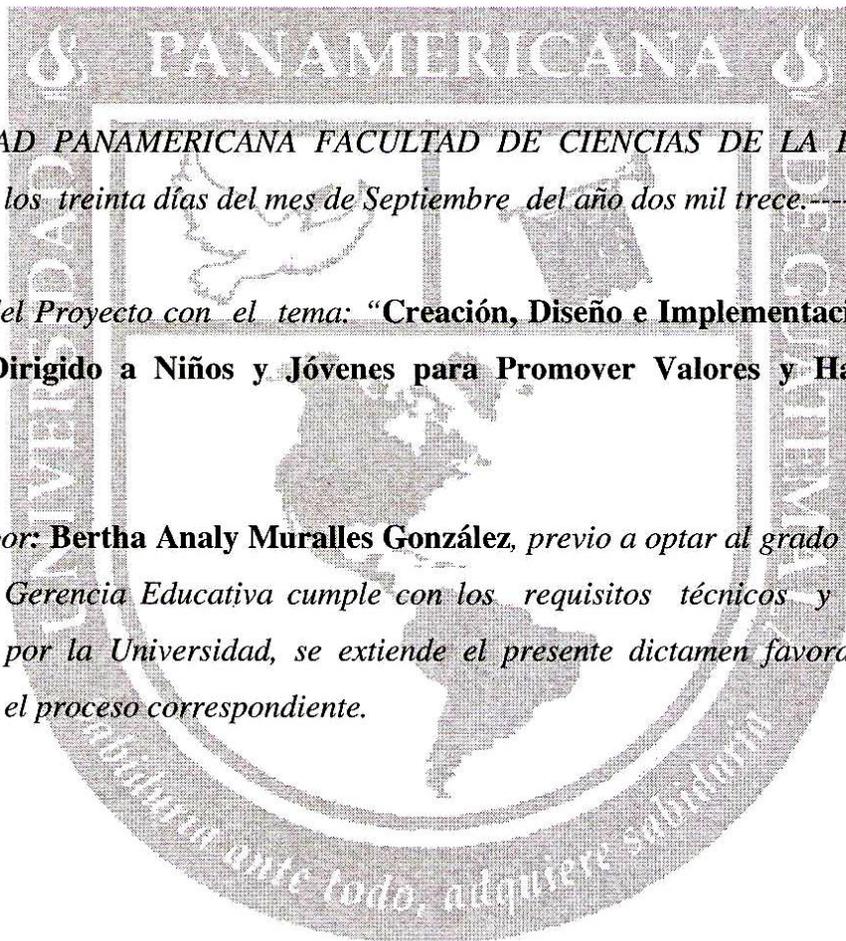
Dictamen Mayo 2013

Después de haber estudiado el anteproyecto presentado a esta Decanatura, para cumplir requisitos de Proyecto que es requerido para obtener el título de Maestría se resuelve:

1. El anteproyecto presentado con el nombre de: **“Creación, Diseño e Implementación del juego DUXANY dirigido a niños y jóvenes para promover valores y habilidades de liderazgo”**.
2. La temática enfoca temas sujetos al campo de investigación con el marco científico requerido.
3. Habiendo cumplido con lo descrito en el reglamento académico de la Universidad Panamericana en opciones de Egreso, artículo No.69 incisos del a) al c).
4. Por lo antes expuesto, la estudiante **Bertha Analy Muralles González** recibe la aprobación de realizar el Proyecto solicitado como opción de Egreso con el tema indicado en numeral 1.



Lic. Dinno Marcelo Zaghi García
Facultad de Ciencias de la Educación
Decano

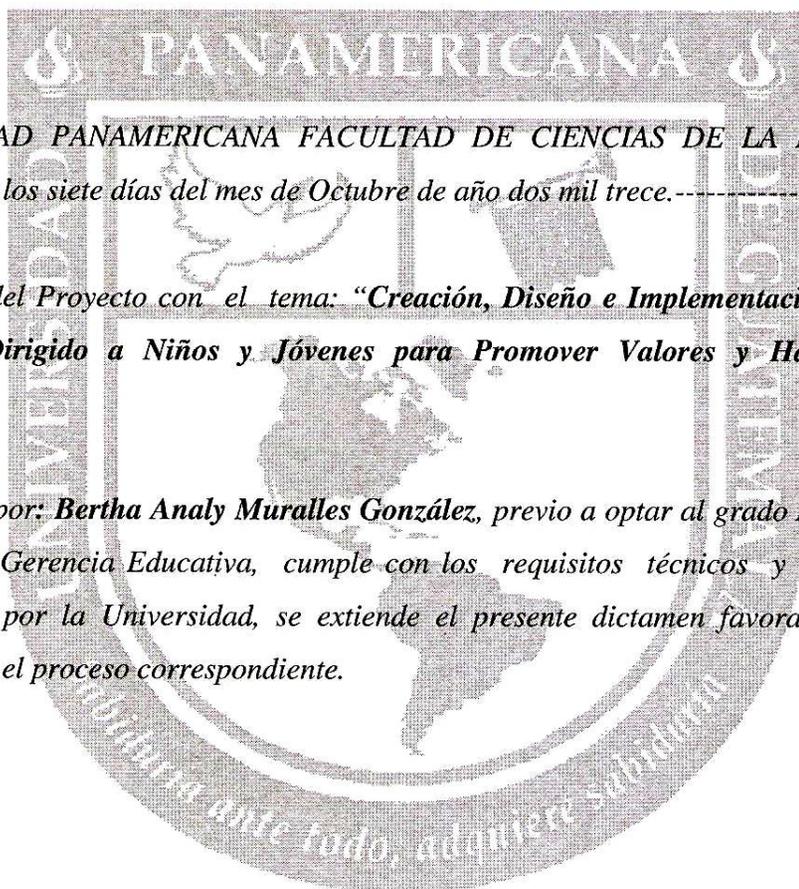


*UNIVERSIDAD PANAMERICANA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION,
Guatemala a los treinta días del mes de Septiembre del año dos mil trece.*-----

*En virtud del Proyecto con el tema: “Creación, Diseño e Implementación del Juego
DUXANY Dirigido a Niños y Jóvenes para Promover Valores y Habilidades de
Liderazgo”.*

*Presentado por: Bertha Analy Muralles González, previo a optar al grado Académico de
Maestría en Gerencia Educativa cumple con los requisitos técnicos y de contenido
establecidos por la Universidad, se extiende el presente dictamen favorable para que
continúe con el proceso correspondiente.*


M.A. Patricia Luz Mazariegos Romero
Asesor



UNIVERSIDAD PANAMERICANA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
Guatemala a los siete días del mes de Octubre de año dos mil trece.-----

En virtud del Proyecto con el tema: **“Creación, Diseño e Implementación del Juego DUXANY Dirigido a Niños y Jóvenes para Promover Valores y Habilidades de Liderazgo”**.

Presentado por: **Bertha Analy Muralles González**, previo a optar al grado Académico de Maestría en Gerencia Educativa, cumple con los requisitos técnicos y de contenido establecidos por la Universidad, se extiende el presente dictamen favorable para que continúe con el proceso correspondiente.


M.Sc. Dilia Figueroa de Teos
Revisor

UNIVERSIDAD PANAMERICANA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Guatemala a los ocho días del mes de Octubre del año dos mil trece.-----

En virtud de que el Informe Final de Proyecto con el tema “**Creación, Diseño e Implementación del Juego DUXANY Dirigido a Niños y Jóvenes para Promover Valores y Habilidades de Liderazgo**”, presentado por **Bertha Analy Muralles González** previo a optar al grado académico de Maestría en Gerencia Educativa, reúne los requisitos técnicos y de contenido establecidos por la Universidad y con el requisito de Dictamen de Asesor (a)-Tutor (a) y Revisor, se autoriza la **impresión** del informe final de Proyecto.


Lic. Dinno Marcelo Zagni García

Decano

Facultad de Ciencias de la Educación

Dedicatoria

Con toda mi admiración a mis padres que siempre me han acompañado y me han enseñado que es posible soñar y cumplir nuestros sueños, con esfuerzo, perseverancia y fe, a ellos que con su ejemplo de lucha me han inspirado.

Al hombre que Dios eligió para mí...Sergio Alejandro porque juntos hemos construido este sueño, con paciencia, ternura y amor.

Para los que siempre han creído en mí y los que con esfuerzo luchan hasta llegar a la cima.

Agradecimiento

A Dios, por ser el ejemplo más grande de amor y de entrega para la humanidad, por acompañarme en el camino y estar siempre ahí, porque constantemente me bendice y me da la fuerza para salir adelante con éxito.

A mis padres, por ser mi cimiento, por su sacrificio, su trabajo y su entrega incondicional, gracias por enseñarme a ser fuerte y a no doblegarme ante las dificultades. Siempre serán mi gran ejemplo a seguir.

A mi esposo, por darme cada día lo mejor de sí, porque me ha dado fortaleza cuando mi corazón ha estado a punto de desfallecer llenándome de alegría, gracias por su paciencia, dulzura y comprensión, por estar siempre a mi lado para construir sueños juntos y hacer de nuestro hogar un sitio de amor.

Tabla de Contenido

Resumen	i
Introducción	ii
Capítulo 1	1
Marco Conceptual	1
1.1 Antecedentes	1
1.2 Justificación	2
1.3 Definición del problema	2
1.4 Importancia del Proyecto	3
1.5 Alcances y límites del proyecto	5
1.6 Metas	5
Capítulo 2	6
Marco Lógico	6
2.1 Planteamiento del Problema	6
2.2 Importancia del problema	6
2.3 Análisis de Involucrados	7
2.4 Análisis de Problemas	11
2.5 Análisis de Objetivos	12
2.6 Análisis de Alternativas	13
2.7 Análisis de Riesgos	13
2.8 Estructura Analítica del Proyecto	14
2.9 Resumen Narrativo	14

Capítulo 3	15
Marco Metodológico	15
3.1 Objetivos	15
3.1.1 General:	15
3.1.2 Específicos:	15
3.2 Metodología Aplicada	16
3.3 Instrumentos de Recopilación de Información	16
Capítulo 4	17
Presentación de Resultados	17
4.1 Análisis e Interpretación de Datos	17
4.2 Cronograma	22
4.3 Presupuesto	23
4.4 Evaluación Ex post	24
Conclusiones	25
Recomendaciones	26
Referencias	27
Propuesta	28
ANEXOS	56

Índice de Tablas

Tabla 1: Análisis de involucrados	8
Tabla 2: Análisis de Riesgos	13
Tabla 3: Cronograma	22

Tabla 4: Presupuesto	23
Tabla 5: Matriz del Marco Lógico	24

Índice de Figuras

Figura 1: Beneficiarios	9
Figura 2: Diagrama Ishikawa	10
Figura 3: Análisis de Problemas	11
Figura 4: Análisis de Objetivos	12
Figura 5: Estructura Analítica del Proyecto	14
Figura 6: Resultados Obtenidos	29

Índice de Gráficas

Gráfica 1: Encuesta a estudiantes por edad	17
Gráfica 2: Formación en valores en el centro educativo	17
Gráfica 3: Formación en valores en la sociedad	18
Gráfica 4: Importancia de fomentar valores en la sociedad	18
Gráfica 5: Frecuencia de implementación de juegos en el aula	19
Gráfica 6: Aspectos importantes en un juego educativo	19
Gráfica 7: Formación de valores dentro de su comunidad educativa	20
Gráfica 8: Importancia de fomentar valores en niños y jóvenes	20
Gráfica 9: Temas de interés para fomentar en el aula	21
Gráfica 10: Dificultades para realizar actividades lúdicas en el aula	21

Resumen

En este trabajo se presentan los resultados obtenidos del proyecto de egreso previo a obtener el grado académico de Maestría en Gerencia Educativa de la Universidad Panamericana. El objetivo es crear, diseñar e implementar el Juego Duxany dirigido a niños y jóvenes para promover valores y habilidades de liderazgo como una herramienta de aprendizaje con el fin de motivar a niños y jóvenes para que sean promotores de cambios actitudinales en la sociedad.

El Juego Educativo Duxany a través de las nueve competencias que desarrolla estimula la creatividad de los niños y jóvenes, así como la capacidad de tomar decisiones acorde a su formación, consolida buenas prácticas de conducta para mejorar el entorno escolar, brinda a los docentes la posibilidad de generar oportunidades de análisis, reflexión y toma de decisiones en los estudiantes, como complemento a las actividades académicas que se desarrollan en los centros educativos, promueve experiencias lúdicas en el aula que fortalecen los aspectos afectivos de los niños y jóvenes.

Durante el desarrollo del proyecto se presentaron dificultades que como gerente educativo es necesario resolver, en el proceso de diseño fue necesario realizar varias ediciones del juego Duxany ya que el material e impresión, no satisfacía las expectativas de calidad inicialmente planteadas para lograr la funcionalidad en los niños y jóvenes lo cual incrementó el presupuesto, posteriormente se realizó la gestión para la implementación en centros educativos sin embargo, no se logró el apoyo logístico por lo que fue necesario realizar gestiones en otros centros educativos, lo que repercutió en la administración del tiempo. No obstante, al superar dichos obstáculos fue posible la ejecución exitosa del proyecto logrando resultados positivos en los niños, jóvenes y autoridades educativas. El Juego Educativo Duxany apoya la educación en valores en diversos contextos tales como: centros educativos, iglesias, instituciones encargadas del cuidado de niños y jóvenes en los cuales se espera continuar implementándolo a través de diligencias ya efectuadas, para su difusión.

Introducción

El propósito del presente proyecto es brindar una herramienta de aprendizaje dinámica, acorde a los cambios sociales que demanda una actitud, un enfoque y una práctica educativa innovadora. En la actualidad los educadores se encuentran frente a una situación en la que las prácticas convencionales son criticadas, por lo que requieren de propuestas que complementen la enseñanza y el aprendizaje. La sociedad se enfrenta a una carencia de valores que se evidencia en todos los ámbitos, por lo que es necesario impulsar acciones de mejoramiento actitudinal que generen cambios sociales profundos, para ello es necesario desafiar a la niñez y juventud.

El fin del proyecto creación, diseño e implementación del Juego Duxany es colaborar con las nuevas generaciones de educandos y educadores promoviendo la educación en valores, para el bienestar emocional de los educandos a través del desarrollo de sus propias habilidades, su relación con los demás y la habilidad para expresarse y tomar decisiones. El juego educativo Duxany es una herramienta que permite desarrollar valores en niños y jóvenes, motivándolos a descubrir y examinar las alternativas disponibles, conducirse, actuar y vivir de acuerdo a valores. Es un proceso educativo importante, que debe ser continuo y permanente, para potenciar el desarrollo emocional como complemento del desarrollo cognitivo y así posibilitar el desarrollo de la personalidad integral.

El desarrollo del proyecto se plantea en los cinco capítulos que integran el presente informe. En el primer capítulo se desarrolla el Marco Conceptual del proyecto partiendo de los antecedentes del tema hasta las metas que se pretenden alcanzar, en el segundo capítulo se desarrolla el marco teórico, en el que se plantea el problema y se realiza un diagnóstico del tema considerando los problemas principales que se manifiestan, hasta definir la viabilidad para seleccionar una estrategia óptima que permita minimizar la problemática, en el tercer capítulo se describen los objetivos, la metodología y los instrumentos empleados para desarrollar el Juego Educativo Duxany y responder a los objetivos planteados inicialmente, en el cuarto capítulo se analizan e interpretan los resultados obtenidos en la aplicación del proyecto y en el capítulo cinco se realiza el proceso de evaluación ex-post con el propósito de plasmar los resultados obtenidos.

Capítulo 1

Marco Conceptual

1.1 Antecedentes

Con frecuencia escuchamos hablar de "ausencia de valores" o de "crisis de valores". El sistema de valores de una cultura es algo complejo; fruto, a la vez, de procesos históricos, de substratos culturales determinados y ritmos diversos de cambio social. Los valores, como otros elementos configuradores de la cultura, están sujetos a procesos de continuidad y cambio. Los valores son reflejo real de la evolución o estancamiento de una sociedad. En nuestros días la globalización de la vida económica, las nuevas y mutantes relaciones entre pueblos, el avance en la construcción de una mayor unidad comunitaria, la consolidación del pluralismo de las sociedades avanzadas, la pérdida del rol tradicional de la organización eclesiástica en las sociedades contemporáneas y tantos otros factores influyen en el incremento o pérdida de significación histórica y social específica de determinados valores e imponen una obligada atención hacia nuevas realidades y nuevos valores.

El proceso de cambio que hemos vivido en nuestra sociedad durante las últimas décadas, ha producido un cierto espejismo. Se ha llegado a creer que estamos ante una grave ausencia de valores. Sin embargo, es más bien una situación de emergencia de nuevos valores, de nuevas síntesis de valores.

Los valores son realidades dinámicas, relativas al complejo cultural en que se dan y siempre expresión viva de la interacción presente entre los individuos, los grupos y las instituciones sociales en un momento dado y en una sociedad concreta. El hecho es que las concepciones éticas y morales tienen que abordar nuevos problemas y deben responder a nuevas realidades con nuevas formulaciones y valores. El problema no es de las nuevas generaciones sino de las personas adultas. Hay que rechazar una visión estática de los valores impulsando propuestas dinámicas, modernas e innovadoras que permitan crear una cultura permanente en la que los valores sean una conducta universal.

1.2 Justificación

Debido a que los valores son las reglas de conducta y actitudes según las cuales nos comportamos y que están de acuerdo con aquello que consideramos correcto. Los niños y jóvenes con la ayuda de sus padres, educadores y de los que conviven con ellos, deben aprender lo que está bien y lo que está mal. Educarlos para que aprendan a dar valor a algunas conductas y comportamientos les ayudará a convivir de mejor manera y a sentirse bien en el ambiente en que se encuentren. Valores como la amistad, la comprensión, la tolerancia, la paciencia, la solidaridad y el respeto, son esenciales para un sano desarrollo de los niños.

El juego es un factor primordial en la preparación de la vida social de los niños y jóvenes, ya que a través de él se ponen de manifiesto sus habilidades. El desarrollo de un juego educativo despierta en niños y jóvenes el interés hacia el desarrollo de valores y habilidades de liderazgo, que les permiten ampliar sus relaciones sociales y afectivas construyendo aprendizajes significativos. El juego es también un proceso de aprendizaje, es una herramienta educativa que impacta en niños y jóvenes motivándolos a desarrollar su creatividad, curiosidad e imaginación favoreciendo la comunicación, la integración, la cohesión social, generando cualidades que permitan apoyar y responder a necesidades emocionales y afectivas de los estudiantes, lo cual influirá directa e indirectamente en las aulas y en la sociedad.

Considerando ello el juego educativo “Duxany” busca fomentar valores y otras habilidades que son parte integral de la persona para sensibilizar a los niños y jóvenes para que modifiquen sus actitudes y comportamientos hacia el logro de la inteligencia emocional que es necesaria para desenvolverse en una sociedad con grandes problemas sociales. Asimismo es un aporte que puede ser utilizado como herramienta complementaria para el desarrollo y fortalecimiento de la educación afectiva.

1.3 Definición del problema

Actualmente todos los educadores deben plantearse la cuestión de cómo educar para vivir en una sociedad competitiva, tenemos que ser capaces de señalar su valor relativo y de educar para

asumir la dignidad y el respeto a los demás. Es necesario educar en el esfuerzo personal y colectivo, en la cooperación, en la puntualidad, la responsabilidad, la creatividad, la capacidad de realizar actividades de manera coordinada y autónoma para lograr objetivos, la capacidad de relación y comunicación con los demás, así como otros tantos valores los cuales son indicadores de competitividad a los que ningún agente de socialización puede ser ajeno.

Por ello es oportuno trazar estrategias a mediano y largo plazo, con los instrumentos adecuados, que permitan una mayor articulación y fortalecimiento de los valores existentes. La tarea de la educación en valores también exige, en los educadores y en las entidades, coherencia y credibilidad, no se debe obligar a las generaciones que siguen a hacer suyos o no, unos u otros valores, más bien debe motivárseles a que descubran y encuentren sentido a lo que hacen y viven cada día.

El juego educativo Duxanypromueve esta iniciativa en busca de potenciar y reforzar el temainvolucrando a niños y jóvenes para que comprendan los conceptos de cada valor, identifiquen ejemplos, participen y dialoguen, sean creativos y capaces de tomar sus decisiones.

1.4 Importancia del Proyecto

Diseñar, crear e implementar un juego educativo dirigido a niños y jóvenes como una herramienta de aprendizaje con el fin de fomentar valores y habilidades de liderazgo para motivar a los niños y jóvenes permitirá que los involucrados sean promotores y protagonistas de cambios necesarios en la sociedad, ya que los valores son convicciones profundas de los seres humanos que determinan su manera de ser y orientan su conducta, involucran nuestros sentimientos y emociones, son creencias o convicciones de que algo es preferible y digno de aprecio. Al respecto del tema se habla en el hogar, en la comunidad, en los centros educativos sin embargo, no existe un impulso decidido por cambiar la actitud de niños y jóvenes así como su disposición a actuar de acuerdo a determinadas creencias, sentimientos y valores.

Desde el punto de vista legal la Ley de Educación Nacional de Guatemala contempla dentro de sus fines: proporcionar una educación basada en principios humanos, científicos, técnicos,

culturales y espirituales, que formen integralmente al educando, lo preparen para el trabajo, la convivencia social y le permitan el acceso a otros niveles de vida, lo cual es imperante.

Educar a los niños ha sido una de las preocupaciones más constantes a lo largo de la historia de la humanidad, la formación integral del individuo es el objetivo principal de cualquier proceso de aprendizaje. Al logro de dicha formación contribuye, de un modo especial la afectividad estable, serena y equilibrada, mediante la cual el sujeto establece relaciones con su entorno, primero con sus padres y después las amplía el resto de la sociedad.

En este proyecto los educadores encontrarán una alternativa dinámica para poder apoyar dicha formación a través de experiencias lúdicas que les permitan relacionarse con los educandos para mejorar el entorno escolar, familiar, comunitario, asimismo les permitirá desarrollar un clima de apoyo en el cual pueda trabajar efectivamente hacia el logro y cumplimiento de metas comunes, generando confianza, aceptación y productividad. Para que los niños y jóvenes expresen sus comportamientos y opiniones de manera espontánea es necesario considerar los siguientes componentes y áreas de desarrollo:

- Coordinación viso-motora: que son ejecuciones de movimientos de todo el esquema motor (cuerpo) en los que son necesarios una percepción visual del espacio ocupado y libre para llevarlos a cabo.
- Coordinación motriz: que es la coordinación general, es la capacidad o habilidad de moverse, manejar objetos, desplazarse sólo o con compañero, coordinarse con un equipo en un juego.
- Comprensión general: para contextualizar los valores con antivalores y su significado.
- Memoria auditiva: recordar términos y ampliar vocabulario
- Capacidad de atención dirigida: atendiendo a las instrucciones
- Lenguaje: considerando la importancia que tiene la comunicación con el entorno y el desarrollo psicosocial.

A través del juego “Duxany” los niños y jóvenes tendrán la oportunidad de analizar, reflexionar y tener una visión crítica en torno a acciones cotidianas y decisiones que afectan positiva o

negativamente la realidad de la sociedad. El juego educativo se desarrollará en 3 niveles de implementación, es funcional para estudiantes de centros educativos y estará disponible físicamente para tres niveles: Nivel I (5 a 8 años), nivel II (9 a 12 años) y Nivel III: (13 a 15 años) sugerido como una actividad complementaria para la formación de los estudiantes. Este proyecto procura apoyar al centro educativo en la temática de formación de valores y habilidades de liderazgo, con la sugerencia de implementar el juego educativo “Duxany” como un instrumento que permita el mejoramiento actitudinal y una mayor articulación que se refleje en todos los ámbitos en los que los niños y jóvenes se desarrollen.

1.5 Alcances y límites del proyecto

1.5.1 Alcances

El proyecto se implementará con una población de 40 niños y jóvenes del Colegio Jardín Infantil “La Finca”, ubicado en la 16 avenida 28-83 zona 6, Finca San Rafael, Ciudad de Guatemala.

1.5.2 Límites

Los datos obtenidos a través de la metodología de observación y entrevistas son criterios personales de quienes los emiten.

1.6 Metas

- Diseñar un juego educativo dirigido a niños y jóvenes para el fomento de valores y habilidades de liderazgo.
- Brindar a los docentes una herramienta de aprendizaje, para que se involucren en la formación de valores de los estudiantes.
- Definir competencias que permitan a los estudiantes tomar decisiones y lograr mayor estabilidad emocional.

Capítulo 2

Marco Lógico

2.1 Planteamiento del Problema

Las observaciones y encuestas realizadas han permitido detectar que el problema de la ausencia de valores y habilidades de liderazgo en niños y jóvenes es cada día más evidente. Las actitudes de niños y jóvenes en los centros educativos y otros ámbitos son cuestionables, enfrentamos grandes retos la ausencia de una cultura de paz, de comportamientos pacíficos, así como de habilidades de liderazgo lo cual hace reflexionar y considerar que es necesario fortalecer valores en busca de motivar a los jóvenes que constituyen el futuro de la sociedad, para asegurar que las estrategias didácticas vigentes están siendo efectivas para la corrección de dichas actitudes, se determina que es urgente y necesario tomar acciones prontas y efectivas que modifiquen esta realidad por tanto, se propone la creación e implementación de un juego educativo que contribuya a lograr cambios significativos a través de promover valores y las habilidades de liderazgo para fortalecer la formación.

Los centros educativos requieren de instrucción en temas de valores y liderazgo para que los estudiantes aprendan a tomar decisiones, comprometiéndose con lo que hacen y siendo congruentes con su formación, personalidad y sentimientos.

2.2 Importancia del problema

Las actitudes de niños y jóvenes en los centros educativos y otros ámbitos son cuestionables, por lo que la influencia de los centros educativos en el fortalecimiento de valores es muy importante, es posible mejorar radicalmente si se cuenta con las herramientas indispensables para intervenir en la formación en valores de niños y jóvenes, no sólo cuando se hable del tema, sino, durante el proceso mismo de enseñanza, en las relaciones familiares y sociales,

es decir en todo momento de la vida escolar. Considerando lo anterior los niños y jóvenes aprenden constantemente por lo tanto, enseñar a los niños y jóvenes los valores, implica un compromiso de toda la comunidad educativa.

Es necesario promover valores en todos los ámbitos para que los niños y jóvenes los asimilen, los imiten y los vivan, transformando su realidad, por lo que debe iniciarse por inspirarlos y motivarlos para que sean promotores y protagonistas del cambio, brindándoles elementos que les permitan analizar, reflexionar y tener una visión crítica en torno a la realidad.

Todo proceso educativo debe enfatizar en la educación en valores para evitar un desarrollo desequilibrado del ser humano. Los docentes deben conocer la utilidad y los beneficios que la formación en valores aporta para construir una sociedad incluyente, armónica y emocionalmente equilibrada.

2.3 Análisis de Involucrados

- Alumnos:
Niños y jóvenes comprendidos entre las edades de 5 a 15 años.
- Personal Docente:
Maestros y maestras que implementarán el juego Duxany como recurso educativo para la formación en valores y habilidades de liderazgo.
- Personal Directivo:
Quienes tendrán a su cargo la autorización de la implementación del proyecto así como la supervisión del uso del recurso educativo.
- Maestrando:
Que brindará la orientación necesaria al personal docente así como el recurso educativo para la aplicación como nueva metodología en el aula.

Análisis de Involucrados

Tabla 1: Análisis de involucrados

PRIMARIOS			
Grupo	Intereses	Problemas Percibidos	Recursos y Mandatos
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Niños de 5 a 12 años ▪ Jóvenes de 13 a 15 años 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Motivación por aprendizaje. ▪ Aplicar la creatividad ▪ Fortalecer valores ▪ Desarrollar habilidades ▪ Ampliar sus competencias ▪ Motivación por aprendizaje ▪ Aplicar la creatividad ▪ Fortalecer valores ▪ Desarrollar habilidades ▪ Ser promotores de cambio en la sociedad ▪ Búsqueda de modelos referenciales de valores 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Falta de atención y motivación ▪ Actitudes inadecuadas en el entorno escolar ▪ Niveles bajos de pensamiento crítico, análisis y desarrollo emocional. ▪ Falta de atención y motivación ▪ Actitudes inadecuadas en el entorno escolar 	<p>M: emanar</p> <ul style="list-style-type: none"> -Opiniones -Influencias
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Personal Docente 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Promover experiencias lúdicas en el aula. ▪ Nuevas estrategias educativas en el aula. ▪ Motivación de los niños y jóvenes a través del aprendizaje significativo ▪ Mejorar el entorno escolar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pocas estrategias educativas innovadoras por parte de los docentes. ▪ Deficientes recursos educativos ▪ Desconocimiento de sistemas de valores. 	<p>R: Implementar recursos educativos adecuados e innovadores que motiven a los niños y jóvenes.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Personal Directivo (Administración) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Promover experiencias lúdicas en el centro educativo. ▪ Mejora en los servicios educativos ▪ Consolidar buenas prácticas de conducta 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conductas incorrectas en el centro educativo. ▪ Inconformidad de padres de familia. 	<p>M: emanar Disposiciones para realizar actividades que se consideren necesarias.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Padres de familia 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mejora de la calidad educativa ▪ Mejora actitudinal de sus hijos 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conductas insatisfactorias en el hogar. 	<p>M: emanar normas de conducta en el hogar.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Maestrando Universidad Panamericana 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Proveer herramientas educativas que fortalezcan la capacidad de desempeño docente con el fin de brindar aprendizajes significativos que sensibilicen a los niños y jóvenes para que modifiquen sus actitudes y comportamientos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pocas estrategias educativas innovadoras por parte de los docentes. ▪ Deficientes recursos educativos 	<p>R: disponer de recursos educativos adecuados e innovadores que sean implementados por el personal docente.</p>

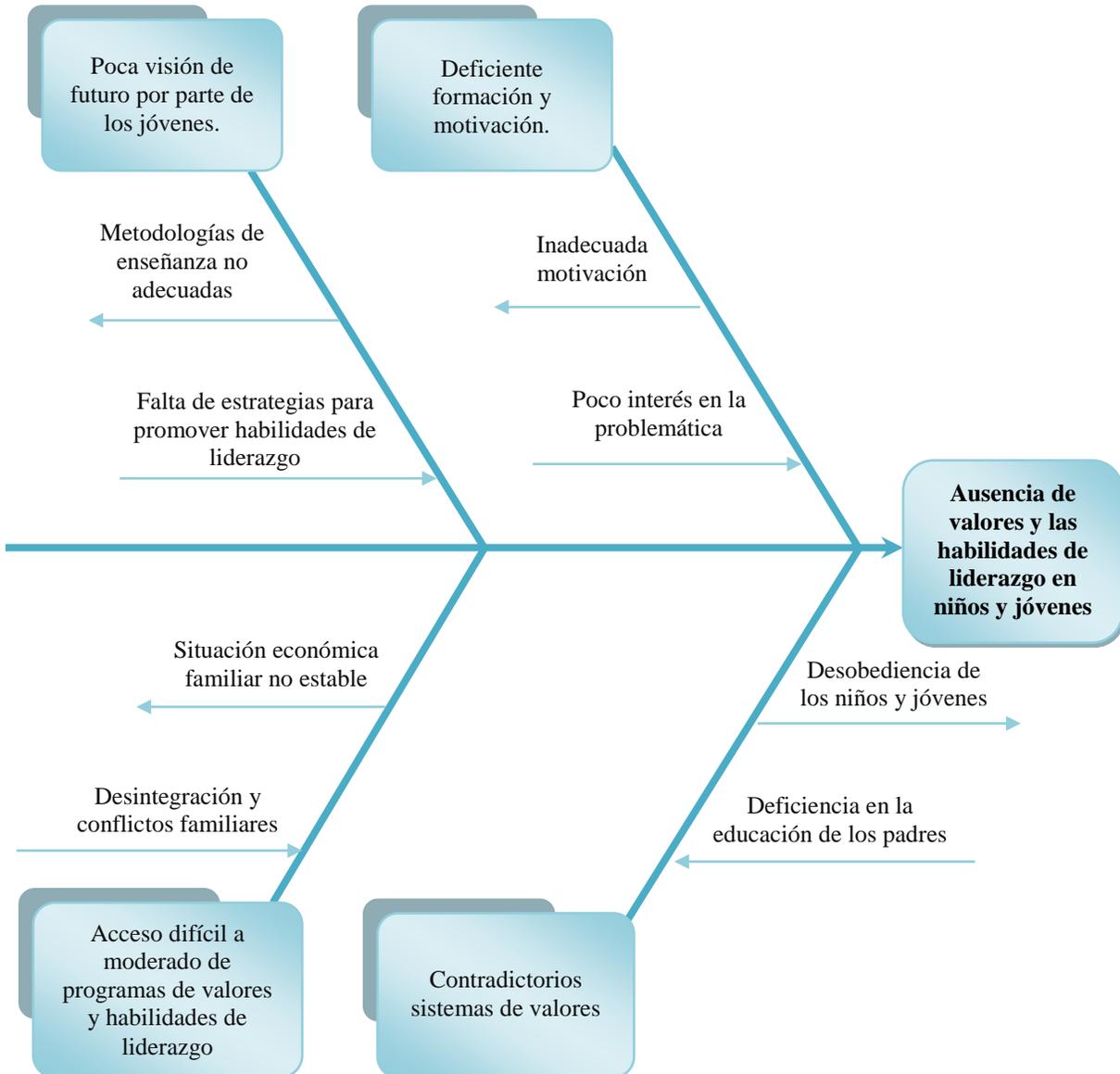
Fuente: elaboración propia, 2013

Figura 1: Beneficiarios



Fuente: elaboración propia, 2013

Figura 2: Diagrama Ishikawa



Fuente: elaboración propia, 2013

2.4 Análisis de Problemas

Figura 3: Análisis de Problemas



Fuente: elaboración propia, 2013

2.5 Análisis de Objetivos

Figura 4: Análisis de Objetivos



Fuente: elaboración propia, 2013

2.6 Análisis de Alternativas

Las acciones alternativas que pueden dar solución o disminuir los efectos de las causas que se ha considerado resolver dentro del planteamiento del problema y que presentan posibilidad de acción son: el Conocimiento de la temática de valores y habilidades de liderazgo, el interés en promover experiencias lúdicas en centros educativos y la implementación de innovadores recursos educativos. Se eligieron por ser complementarias entre si, incluyen acciones factibles para resolver sustancialmente el problema planteado. Por el contrario se excluye la alternativa de: Resolución de conflictos familiares pues no es viable realizarla.

Realizada la fase de diagnóstico y planteamiento del problema, definidas las causas y los efectos que ocasionan dicho problema, procede decidir las estrategias a seguir y aplicar para su reducción, en virtud de ello es indispensable en todo proceso de formación la promoción de valores, lo cual es posible a través de la implementación de recursos educativos innovadores, para fomentar el interés en el tema a través de experiencias lúdicas que permitan crear un ambiente armónico en la comunidad educativa.

2.7 Análisis de Riesgos

Tabla 2: Análisis de Riesgos

	Costo	Tiempo	Impacto en la comunidad	Probabilidad de alcanzar objetivo	Participación de los involucrados
Alternativas					
Conocimiento de la temática de valores y habilidades de liderazgo.	Medio	Largo	Alto	Medio Alto	Medio
Interés en promover experiencias lúdicas en centros educativos.	Alto	Medio	Alto	Alto	Alto
Resolución de conflictos familiares	Medio	Alto	Alto	Bajo	Bajo
Implementación de innovadores recursos educativos	Alto	Medio	Alto	Alto	Alto

Fuente: elaboración propia, 2013

2.8 Estructura Analítica del Proyecto

Figura 5: Estructura Analítica del Proyecto



Fuente: elaboración propia, 2013

2.9 Resumen Narrativo

El fin del proyecto es incrementar la motivación en niños y jóvenes para desarrollar niveles altos de pensamiento crítico, análisis y desarrollo emocional, su propósito es Fomentar valores y habilidades de liderazgo y desarrollar productos o componentes para que los niños y jóvenes incrementen sus competencias, se promuevan actividades que apoyen el aprendizaje significativo y se amplíen las estrategias educativas en valores, dicho producto a través de conocer valores y habilidades de liderazgo, promover experiencias lúdicas en centros educativos e implementar innovadores recursos educativos como acciones en busca de solucionar el problema planteado.

Capítulo 3

Marco Metodológico

3.1 Objetivos

3.1.1 General:

Promover valores y habilidades de liderazgo a través del Juego Educativo Duxany, con el fin de construir aprendizajes significativos.

3.1.2 Específicos:

– Nivel 1

- Promover experiencias lúdicas como una estrategia de mejoramiento actitudinal.
- Comprender los conceptos de cada valor e identificar ejemplos.
- Reforzar y estimular la capacidad de memoria en los niños.

– Nivel 2

- Tomar decisiones basadas en principios y valores.
- Motivar a los niños de 9 a 12 años para que practiquen valores en la familia, en la escuela y en su comunidad.
- Favorecer la participación y el diálogo de niños de 9 a 12 años.

– Nivel 3

- Estimular la creatividad de los jóvenes, así como la capacidad de tomar decisiones acorde a su formación.
- Construir aprendizajes significativos que se reflejen en la sociedad.
- Sensibilizar a los jóvenes de 13 a 15 para que modifiquen sus actitudes y comportamientos.

3.2 Metodología Aplicada

3.2.1 Investigación Cualitativa

El fin último de aplicar esta metodología es explorar las relaciones sociales y describir la realidad de niños y jóvenes en busca de cambios actitudinales y de comportamiento.

3.2.2 Revisión de registros

Se llevó a cabo la revisión de elementos que consignen información respecto al tema de valores y habilidades de liderazgo, que permitieran contrastar los antecedentes con la información que se obtuvo a través de la observación y encuestas estructuradas.

3.2.3 Observación

A través de la metodología de observación se recolecto información acerca de las actividades prioritarias, ambientes de trabajo y la dinámica de atención y comportamiento de los niños y jóvenes.

3.2.4 Encuestas

Se aplicaron encuestas a una muestra de estudiantes jóvenes de centros educativos y a docentes, para recoger información, analizarla y posteriormente validar los datos, con el fin de determinar si son relevantes y confiables para el cumplimiento de los objetivos del proyecto.

3.3 Instrumentos de Recopilación de Información

3.3.1 Encuestas y/o entrevistas

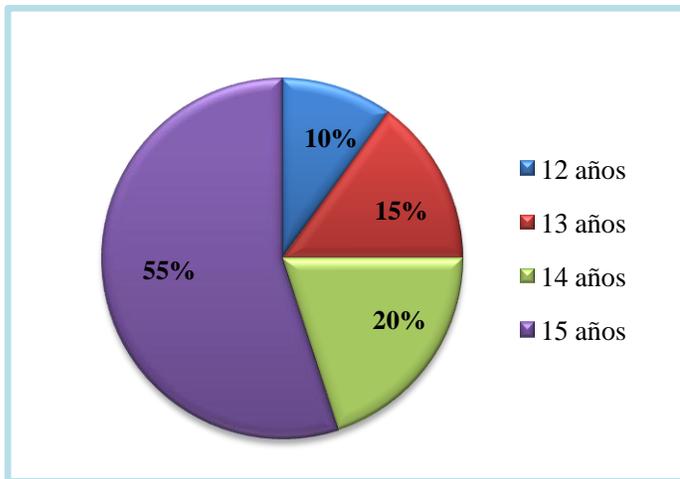
Aplicación de encuestas en centros educativos a estudiantes y docentes para recopilar información de referencia, analizarla y posteriormente validar los datos, con el fin de determinar los aspectos relevantes.

Capítulo 4

Presentación de Resultados

4.1 Análisis e Interpretación de Datos

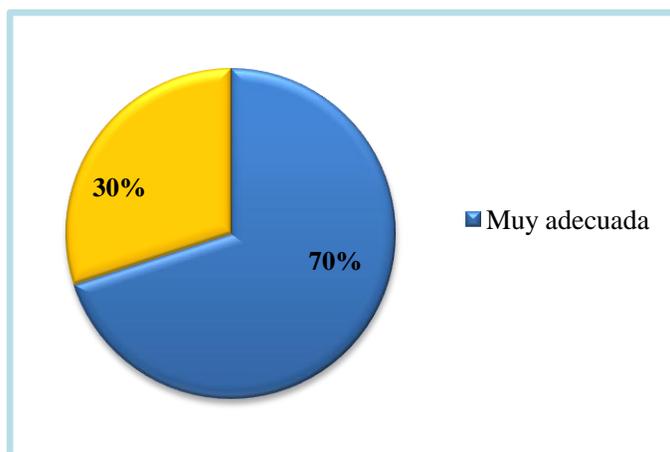
Gráfica 1: Encuesta a estudiantes por edad



Fuente: elaboración propia, 2013

Se aplicaron encuestas a jóvenes comprendidos en el rango de los 12 a los 15 años de edad para obtener información referencial.

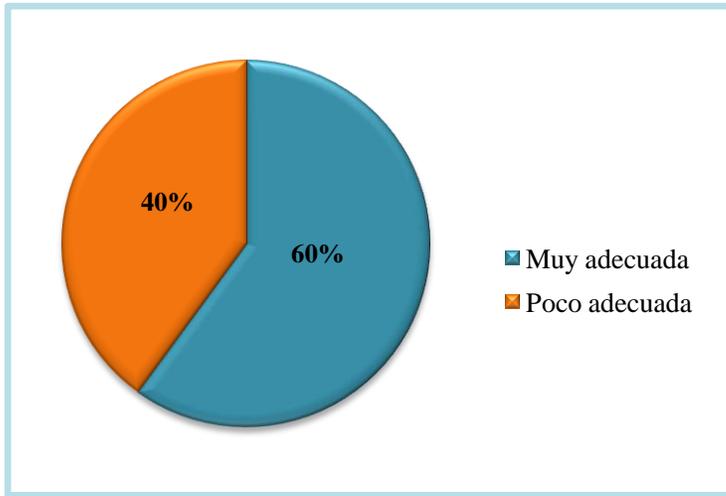
Gráfica 2: Formación en valores en el centro educativo



Fuente: elaboración propia, 2013

70% de los encuestados consideran que la formación en valores dentro del centro educativo en el cual estudian es muy adecuada, mientras que para un 30% es poco adecuada, por lo que es importante adecuar la formación de valores en centros educativos.

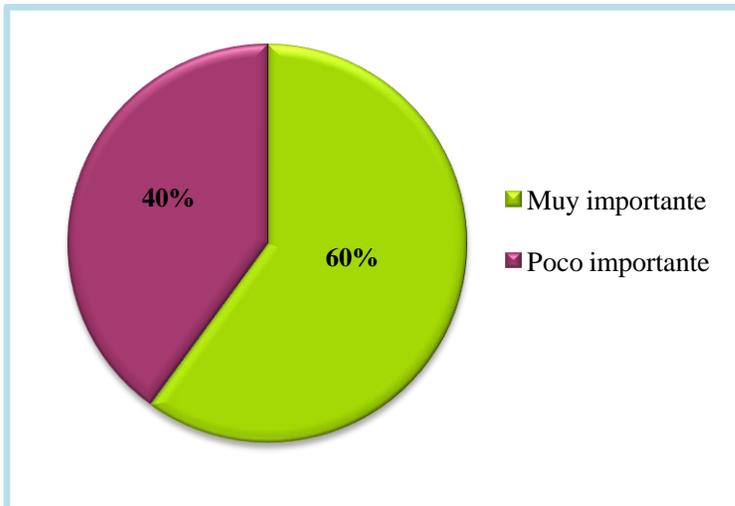
Gráfica 3: Formación en valores en la sociedad



Fuente: elaboración propia, 2013

El 60% de los encuestados consideran que en la sociedad hay orientación en valores muy adecuada, sin embargo este porcentaje es poco significativo debido a la importancia del tema dentro de la sociedad, el 40% restantes opinan que es poco adecuada, por lo que es necesario trabajar en dicha orientación.

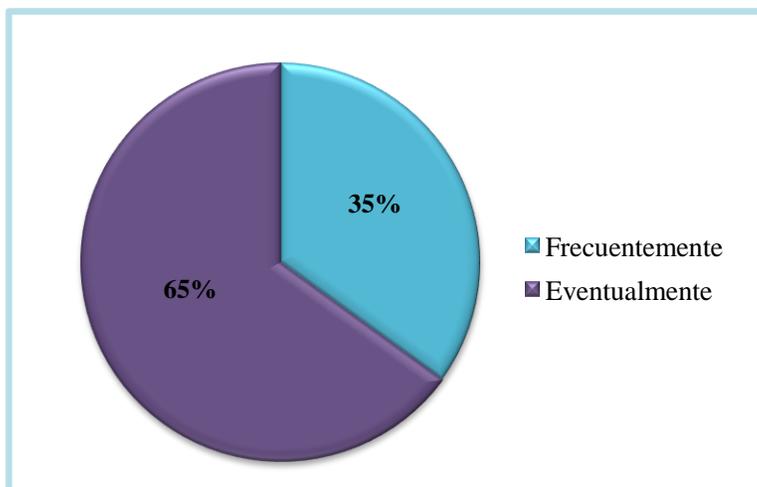
Gráfica 4: Importancia de fomentar valores en la sociedad



Fuente: elaboración propia, 2013

El 60% de los encuestados consideran que fomentar valores y habilidades de liderazgo en niños y jóvenes es muy importante, el 40% restante opina que es poco importante o consideran irrelevante el tema. Lo anterior es uno de los principales indicadores a considerar.

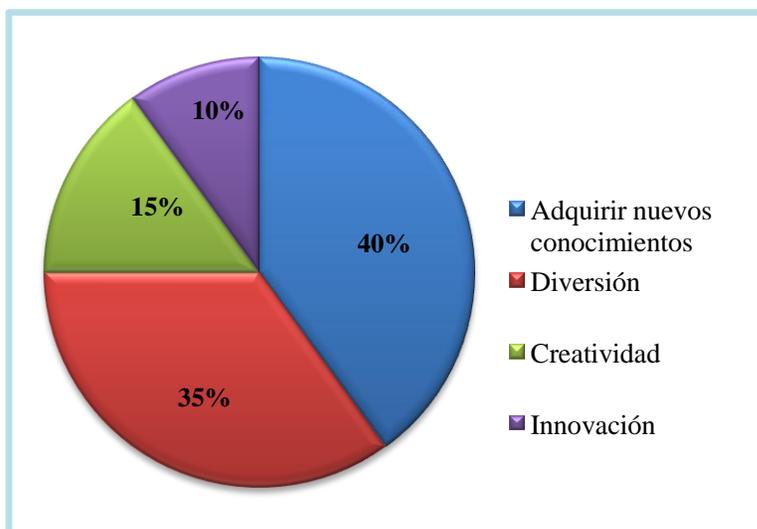
Gráfica 5: Frecuencia de implementación de juegos en el aula



Fuente: elaboración propia, 2013

El 65% de los encuestados manifestaron que eventualmente se implementan juegos educativos en su aula y solamente un 35% indica que se hace con mayor frecuencia, estos porcentajes permiten evidenciar que se debe promover la aplicación de juegos educativos en el aula como recurso innovador para impulsar temas de interés en niños y jóvenes.

Gráfica 6: Aspectos importantes en un juego educativo

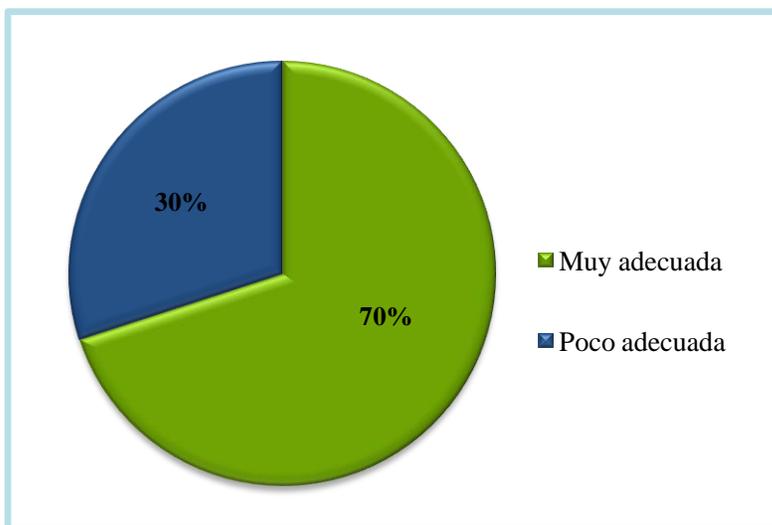


Fuente: elaboración propia, 2013

En la gráfica se visualizan los intereses de los jóvenes en relación a los juegos educativos, para un 40% de los encuestados lo más importante es adquirir nuevos conocimientos a través del juego, para un 35% la importancia está en la diversión, un 15% esperaría fomentar la creatividad y un 10% le brinda atención a la innovación. Estos aspectos sirven de referente a considerar al diseñar un juego educativo.

Encuestas a docentes por sector educativo

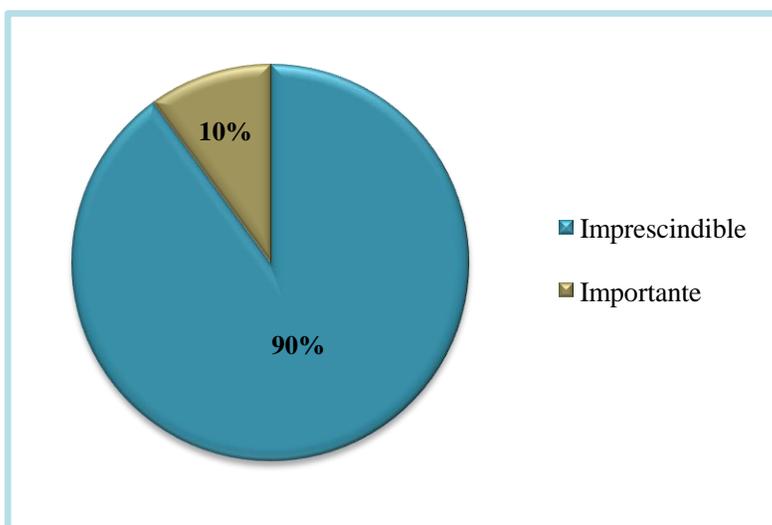
Gráfica 7: Formación de valores dentro de su comunidad educativa



El 70% de los encuestados consideran que dentro de su comunidad educativa la formación en valores es muy adecuada, el 30% restantes opinan que es poco adecuada. Estos porcentajes permiten identificar que existe una diferencia de criterios en cuanto al tema de formación de valores.

Fuente: elaboración propia, 2013

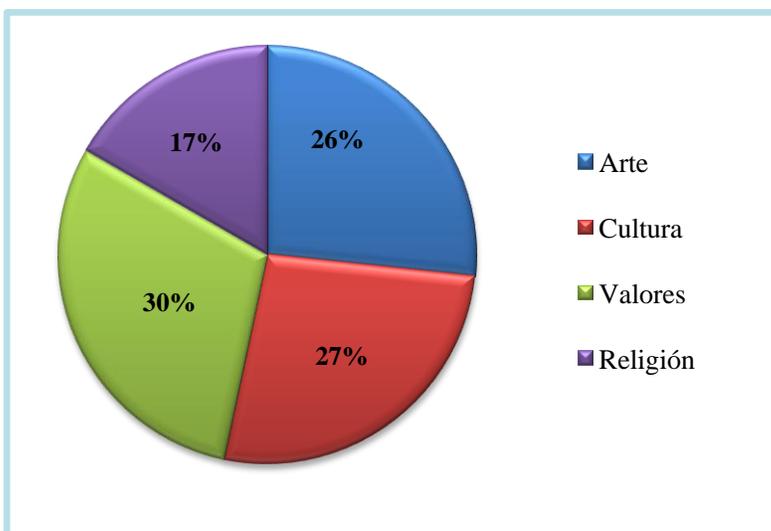
Gráfica 8: Importancia de fomentar valores en niños y jóvenes



El 90% de los docentes encuestados consideran que fomentar valores y habilidades de liderazgo en niños y jóvenes es imprescindible y solamente el 10% opina que es importante más no emergente.

Fuente: elaboración propia, 2013

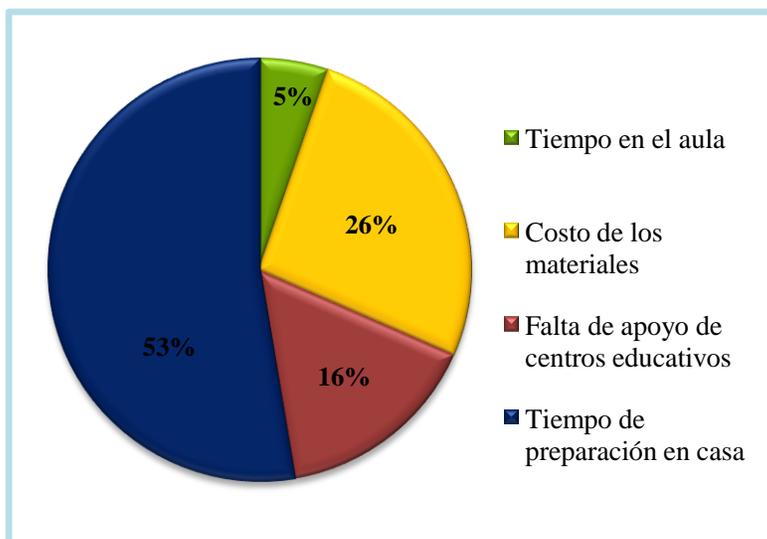
Gráfica 9: Temas de interés para fomentar en el aula



Fuente: elaboración propia, 2013

En la gráfica se visualizan los temas que más interesan a los docentes para fomentarlos en el aula, para un 30% de los encuestados lo más importante es fomentar valores, a un 27% le interesa fomentar la cultura, un 26% está interesado en fomentar el arte y un 17% le brinda atención a la religión. Si existe viabilidad para poder promover y fomentar el tema de valores en el aula.

Gráfica 10: Dificultades para realizar actividades lúdicas en el aula



Fuente: elaboración propia, 2013

Según criterio de los docentes los aspectos que les dificultan o impiden realizar actividades lúdicas en el aula son: 53% no cuentan con el tiempo de preparación en casa, un 26% lo atribuye al costo de los materiales, un 16% no cuenta con el apoyo por parte de sus centros educativos y 5% considera que la dificultad se presenta en el poco tiempo adicional en el aula.

4.2 Cronograma

Tabla 3: Cronograma

No.	ACTIVIDADES	MAYO				JUNIO					JULIO				AGOSTO	
		1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2
1.	Reunión inicial para Asesoría de Proyecto de Egreso															
2.	Recopilación de información relacionada con el tema de Valores y Habilidades de Liderazgo.															
3.	Ordenamiento y procesamiento de la información															
4.	Desarrollo del Capítulo 1: Marco Conceptual															
5.	Desarrollo del Capítulo 2: Metodología y diseño del proyecto															
6.	Desarrollo y Ejecución <ul style="list-style-type: none"> ▪ Diseño del Juego DUXANY (físico) ▪ Reunión con autoridades de centro educativo ▪ Actividad de validación del Juego DUXANY ▪ Envío a imprenta 															
7.	Presentación del Juego Duxany a niños y jóvenes de Centro Educativo															
8.	Desarrollo del Capítulo 4: Marco Operativo <ul style="list-style-type: none"> ▪ Elaboración de encuesta dirigida a personal y estudiantes sobre los beneficios del Juego Duxany. 															
9.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conclusiones y Recomendaciones 															
10	Elaboración del Informe final del Proyecto															
11	Presentación del Informe final del Proyecto															

Fuente: elaboración propia, 2013

4.3 Presupuesto

Tabla 4: Presupuesto

Creación, diseño e implementación del Juego Educativo DUXANY				
Presupuesto				
Recursos Necesarios	Cantidad	Unidad	Precio	Total
Metodología Aplicada				
Encuestas y/o entrevistas estructuradas	80	fotocopias	0.20 centavos	Q16.00
Total Metodología				Q16.00
Componentes				
1. Incremento de competencias a través de Juego DUXANY				
Juego Educativo Duxany NIVEL I- Versión Final	2	Juegos(caja)	Q.160.00 c/u	Q320.00
Juego Educativo Duxany NIVEL II- Versión Final	5	Juegos(caja)	Q.160.00 c/u	Q800.00
Juego Educativo Duxany NIVEL III- Versión Final	2	Juegos(caja)	Q.160.00 c/u	Q320.00
2. Actividad de aprendizaje significativo en Centro Educativo				
Playeras promocionales	4	Playeras	Q23.00 c/u	Q92.00
3. Ampliar Estrategia Educativa en valores				
Manta Vinílica 1.5*1.0 mts-Tema: Valores	1	Manta Vinílica	Q75.00	Q.75.00
Total Componentes				Q1,607.00
Recursos Globales				
Personal del Proyecto-Diseñadora Gráfica	1	por servicios	Q500.00	Q500.00
Impresiones de versión preliminar/prediseño de juego	3	Juegos (cajas)	Q150.00	Q150.00
Material complementario de juegos: Datos, fichas de juego	3	complement	Q9.00 c/u	Q27.00
Fuente: elaboración propia, 2013 OS				
Total Recursos Globales				Q677.00
GRAN TOTAL				Q2,300.00

Fuente: elaboración propia, 2013

4.4 Evaluación Ex post

Tabla 5: Matriz del Marco Lógico

Nivel	Resumen Narrativo	Indicadores	Medios de Verificación	Supuestos
Fin	Incremento de la motivación en niños y jóvenes para desarrollar niveles altos de pensamiento crítico, análisis y desarrollo emocional.	Al finalizar el proyecto se ha incrementado la motivación.	Entrevistas	El entorno escolar mejora.
Propósito	Fomentar valores y habilidades de liderazgo en niños y jóvenes	El perfil académico y los aspectos afectivos de los niños y jóvenes han mejorado.	Lista de cotejo	Los niños y jóvenes participan activamente.
Componentes	C.1 Los niños y jóvenes incrementan sus competencias para solucionar problemas	Existen 9 competencias a desarrollar a través del juego Duxany.	Fotografías y Juego Duxany	Un 90% de los niños y jóvenes han logrado las competencias establecidas.
	C.2 Se promueven actividades que apoyan el aprendizaje significativo	Al finalizar el proyecto la institución dispone de un nuevo recurso educativo para aplicación en las aulas.	Inspección ocular por parte de autoridades educativas.	Los docentes no utilizan el recurso educativo como apoyo al proceso.
	C.3 Ampliar de estrategias educativas en valores.	Los maestros del centro educativo cuentan con una nueva herramienta y con un grupo de alumnos motivados.	Inspección ocular por parte de autoridades educativas.	Un 5% de los docentes son reacios a la participación en actividades adicionales.
Actividades	A.1 Conocer valores y habilidades de liderazgo	Un juego educativo con 3 niveles con rango de edad entre los 5 y 15 años	Fotografías del juego educativo Duxany.	La aceptación es la deseada.
	A.2 Promover experiencias lúdicas en centros educativos.	Se lleva cabo la implementación calendarizada.	Fotografías de las actividades de implementación.	Las evaluaciones de bimestre coinciden con la aplicación lo cual dificulta la participación activa.
	A.3 Implementar innovadores recursos educativos	40 niños y jóvenes participan en la implementación del Juego Educativo Duxany	Carta emitida por el Centro Educativo	El entorno escolar ha mejorado.

Fuente: elaboración propia, 2013

Conclusiones

- Fortalecer la educación en valores y la educación afectiva a través de experiencias lúdicas tiene implicaciones que trascienden el mero ámbito educativo ya que permite cambios actitudinales que se reflejan en la sociedad.
- Promover actividades lúdicas en niños y jóvenes permite establecer un proceso de enseñanza aprendizaje en el cual se hace hincapié en el área afectiva, brindando soporte a necesidades emocionales.
- Diseñar y crear recursos educativos innovadores basados en principios y valores es una de las necesidades educativas principales en la sociedad.
- Las experiencias lúdicas con niños y jóvenes son útiles y valiosas para estimular la creatividad y mejorar la capacidad para tomar decisiones.

Recomendaciones

- Los gerentes educativos y docentes deben utilizar métodos que pongan en marcha procesos creativos que propicien una enseñanza en la que los estudiantes analicen, resuelvan problemas y organicen sus ideas para lograr así aprendizajes significativos.
- Los educadores deben conocer las múltiples ventajas que ofrece el juego como recurso educativo y como técnica de aprendizaje, por lo que debe potencializar su implementación con el fin de desarrollar la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la cohesión grupal, así como fomentar la comunicación, la integración y activar el pensamiento divergente.
- Los gerentes educativos deben ser agentes promotores e impulsores de temas que fortalezcan la personalidad de los niños y jóvenes.
- Debe promoverse en toda comunidad educativa espacios de diálogo, de interacción y de experiencias lúdicas a través de las cuales, se puedan generar cualidades y valores que a su vez permitirán mejorar el entorno escolar y la estabilidad emocional de los niños y jóvenes.

Referencias

- Donoso (1999) Análisis de Valores en niños de 8 a 10 años, Universidad de Barcelona, España.
- Chablé (2008) La importancia de fomentar valores en el proceso de enseñanza-aprendizaje a nivel de telesecundaria. Universidad Pedagógica Nacional, ciudad del Carmen, Campeche, México.
- C. Maxwell (2000) Las 21 cualidades indispensables de un líder Nashville, Tennessee, Estados Unidos de América.
- Asociación para el Desarrollo Educativo-APDE/Prensa Libre (2013) Colección Valoro Guatemala, Guatemala

Web grafía

- <http://www.guiainfantil.com/1211/como-educar-en-valores.html> recuperado el 29/7/2013
- <http://www.fundaciontelevisa.org/valores/que-son-los-valores> recuperado el 09/08/2013
- <http://www.surgam.org/articulos/504/12%20EDUCAR%20EN%20LA%20AFECTIVIDAD.pdf> recuperado el 09/08/2013

Propuesta

Nombre del Proyecto

Creación, diseño e implementación del Juego DUXANY dirigido a niños y jóvenes para promover valores y habilidades de liderazgo.

Objetivo

Promover valores y habilidades de liderazgo a través del Juego Educativo Duxany, con el fin de construir aprendizajes significativos.

Lugar en donde se ejecutó

Colegio Jardín Infantil “La Finca”, ubicado en la 16 avenida 28-83 zona 6, Finca San Rafael, Ciudad de Guatemala.

Tipo de Investigación y descripción de sujetos

La investigación realizada es de tipo cualitativa y participativa, el fin último de aplicar esta metodología es explorar las relaciones sociales y describir la realidad de niños y jóvenes en busca de cambios actitudinales y de comportamiento.

Resultados Obtenidos

- Un juego educativo con tres niveles de implementación con rango de edad entre los 5 y 15 años.
- Existen nueve competencias a desarrollar a través del juego Duxany.

Figura 6: Resultados Obtenidos



Fuente: elaboración propia, 2013

Resultado Principal:

Al finalizar el proyecto la institución dispone de un nuevo Recurso Educativo para aplicación en las aulas.

La autora concluye que:

La educación afectiva y la formación en valores son temas de suma importancia dentro de toda sociedad, por lo que es necesario el desarrollo y la formación integral de niños y jóvenes en esta temática. Para responder a la misma, es necesario contribuir a través del diseño, creación e implementación de recursos educativos innovadores basados en competencias que permitan motivar a niños y jóvenes, generando cambios actitudinales y mejorando el entorno escolar. Las experiencias lúdicas son estrategias que consiguen apoyar los cambios que se necesitan, ya que fomentan vínculos estrechos en las relaciones familiares, escolares y comunitarias, contribuyendo a la mayor satisfacción y bienestar de los involucrados a través de actividades de aprendizaje. Por ello la presente investigación cualitativa es un aporte que puede ser utilizado como herramienta complementaria en el aula en busca principalmente, de fomentar valores y habilidades de liderazgo.

Juego Educativo Duxany- Niveles 1, 2 y 3



Juego Educativo Duxany-NIVEL I

Objetivo General

Juego Educativo dirigido a niños de 5 a 8 años con el fin de fortalecer valores, inspirar y motivar a los niños para que convivan de la mejor manera en su sociedad.

Objetivos específicos

- Que los niños comprendan los conceptos de cada valor e identifiquen ejemplos.
- Reforzar y estimular la capacidad de memoria en los niños.
- Promover experiencias lúdicas como una estrategia de mejoramiento actitudinal.

Descripción del Juego

El juego “Duxany”-Nivel I, es similar al juego de memoria tradicional en el cual se encuentran 40 tarjetas. Sin embargo las variantes es que está centrado en el tema de valores y tiene un tablero adicional el cual sirve de apoyo para fijar en los niños los conceptos de cada valor.

Las 40 tarjetas se colocan boca abajo sobre una mesa, cada jugador tendrá un turno en el cual debe levantar una tarjeta al azar, la tarjeta elegida tendrá un número, el jugador encargado del tablero leerá en ese momento según el número de casilla que corresponda en el tablero para conocer el concepto del valor de la tarjeta levantada. Luego de que el jugador escuche con atención el concepto leído, levantará una segunda tarjeta la cual será de color diferente y que deberá ser la actitud opuesta de la tarjeta que ya ha levantado. Si las dos tarjetas corresponden al valor y antivalor (opuestos) el jugador se queda con ambas tarjetas y podrá automáticamente

repetir el turno. Si las dos tarjetas no corresponden al valor y antivalor el jugador deberá volver a colocar las tarjetas boca abajo para darle oportunidad al próximo jugador (según turno), quien deberá repetir la mecánica antes indicada.

Una vez que las tarjetas se acaben cada jugador deberá contar las tarjetas acumuladas en el desarrollo del juego. Gana quien tenga más tarjetas de opuestos acumuladas.

Puede jugarse de la siguiente forma:

Si juegan 3 personas:

Para dar inicio al juego, se nombrarán 2 personas para participar en el juego buscando las parejas de opuestos (valor-antivalor) y la tercera persona llevará la secuencia del tablero con conceptos.

Si juegan 5 personas:

Para dar inicio al juego, se nombrarán 4 personas para participar en el juego buscando las parejas de opuestos (valor-antivalor) y la quinta persona llevará la secuencia del tablero con conceptos.

INTERIOR DE LA CAJA

El juego incluirá:

20 tarjetas de 8cm (ancho) * 10cm(alto) estas serán de un color
Estas 20 tarjetas en el frente llevarán 1 dibujo que refleje un VALOR

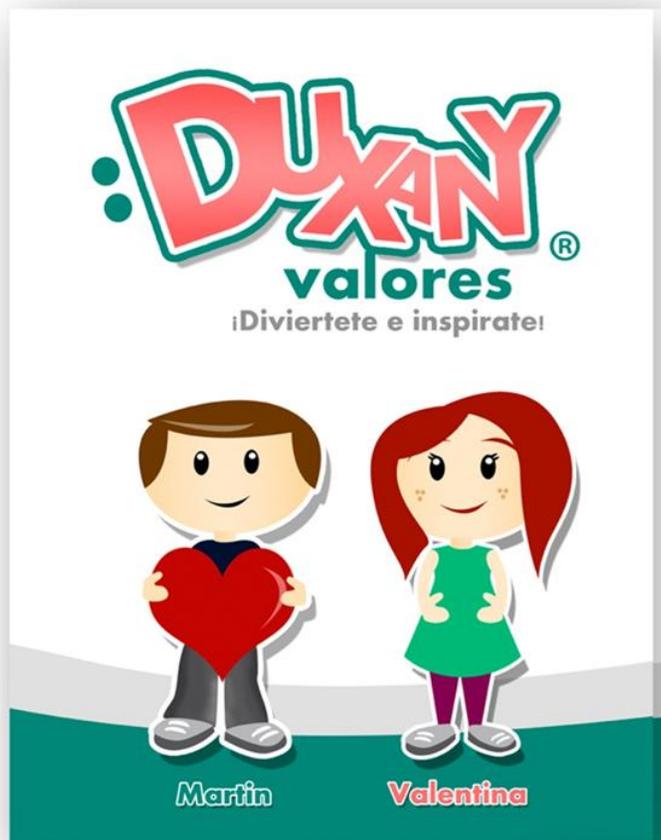
20 tarjetas de 8cm (ancho) * 10cm(alto) estas serán de un segundo color
Estas 20 tarjetas en el frente llevarán 1 dibujo que refleje un ANTIVALOR

Ejemplo:



No.	VALOR	ANTIVALOR
1	Amar	Odio
2	Trabajo	Haraganería
3	Responsabilidad	Irresponsabilidad
4	Bondad	Maldad
5	Justicia	Injusticia
6	Paz	Guerra
7	Solidaridad	Egoísmo
8	Amistad	Rivalidad
9	Obediencia	Desobediencia
10	Alegria	Tristeza
11	Fortaleza	Debilidad
12	Dialogo	Silencio
13	Comprensión	Incomprensión
14	Gratitud	Desagradecimiento
15	Humildad	Soberbia
16	Puntualidad	Impuntualidad
17	Entusiasmo	Indiferencia
18	Civismo	Antipatriotismo
19	Confianza	Inseguridad
20	Paciencia	Impaciencia

Fuente: Elaboración propia, 2013



Proceso de
diseño de
DUXANY



Fuente: Anely Muralles/Katheryn Castillo, 2013



Fuente: Anly Muralles/Katheryn Castillo, 2013

Juego Educativo Duxany-NIVEL II

Objetivo General

Juego Educativo dirigido a niños de 9 a 12 años con el fin de fortalecer valores y fomentar la responsabilidad en sus acciones

Objetivos específicos

- Tomar decisiones basadas en principios y valores.
- Motivar a los niños de 9 a 12 años para que practiquen valores en la familia, en la escuela y en su comunidad.
- Favorecer la participación y el diálogo de niños de 9 a 12 años.

Descripción del Juego

El juego Educativo Duxany-Nivel II es un juego de 40 casillas a través de las cuales los niños deben desplazarse según la secuencia de turnos que marque el dado incluido para el efecto. Todos los jugadores lanzan inicialmente el dado para definir los turnos, el jugador que tenga el número mayor en el dado inicia el juego.

Al estar definidos los turnos, lanzarán el dado cada uno en su turno, el número que salga cada vez en el dado, será la cantidad de casillas que avanza cada jugador, en algunas casillas hay situaciones para analizar y responder si el jugador contesta correctamente de acuerdo al tablero adicional de contenidos, puede lanzar el dado nuevamente, en algunas otras casillas hay acciones por realizar y en otras simplemente los jugadores esperan turno o retroceden casillas, todo dependerá de su suerte, en cualquiera de los casos deben seguir las instrucciones. Si por coincidencia al lanzar el dado dos o más jugadores se encuentran en una casilla podrán

permanecer en esa misma casilla sin ningún problema. Gana el jugador que llega primero a la casilla 40 que es la meta.

Puede jugarse de la siguiente forma:

Si juegan 3 personas:

Para dar inicio al juego, 2 personas se colocan en la Casilla 1: INICIO y la tercera persona llevará la secuencia del tablero.

Si juegan 5 personas:

Para dar inicio al juego, 4 personas se colocan en la Casilla 1: INICIO y la quinta persona llevará la secuencia del tablero.

Contenido

Casilla 1: ¡Bienvenido! Los valores son acciones profundas de los seres humanos que determinan su manera de ser y orientan su conducta. Anímate a practicarlos!!

Casilla 2: En blanco (vacía)

Casilla 3: FORTALEZA: es fuente de energía y ánimo para luchar por los ideales y proyectos en los que uno cree y participa; sin rendirse ante los obstáculos. Pero...¿Cuándo necesitas fortaleza?

- Cuando pierdes a un ser querido
- Cuando sientes miedo
- Cuando tus papás te dan cariño

Casilla 4: En blanco (vacía)

Casilla 5: Esperas un turno

Casilla 6: Cuando varias personas trabajan por un mismo objetivo y aprenden a compartir aquello que les pertenece (tiempo, conocimientos) están...

- Cooperando
- Conversando

Casilla 7: En blanco (vacía)

Casilla 8: El grupo del que siempre quisiste formar parte te ofrece que te unas a ellos, pero con una condición: que dejes a tu mejor amigo. ¿Qué harías?

- Formarías parte del nuevo grupo
- Te quedas con tu mejor amigo

Casilla 9: En blanco (vacía)

Casilla 10: Retrocedes una casilla.

Casilla 11: ¿Cómo actúas en tu vecindario?

Participo en las reuniones y actividades que se organizan, conviviendo con mis vecinos.

- Evito tirar basura en la calle
- No saludo ni hablo con nadie, no me importa la limpieza del vecindario.

Casilla 12: En blanco (vacía)

Casilla 13: Aprendes a ser prudente cuando...

- No controlas tus emociones
- Actúas moderadamente, no por impulso
- Influyes negativamente en otras personas

Casilla 14: En blanco (vacía)

Casilla 15: Casilla de la Paz. Darás un abrazo de PAZ a la persona que crees que has ofendido de alguna forma y con quien te gustaría resolver cualquier diferencia.

Casilla 16: Esperas un turno

Casilla 17: ¿Cuándo pones en práctica la humildad?

- Cuando te engañas y pretendes ser alguien que no eres
- Cuando hablas demasiado de ti mismo
- Cuando practico virtudes como la sinceridad, la sencillez y la pureza de corazón.

Casilla 18: Retrocedes una casilla.

Casilla 19: Un compañero de tu clase acusa a una compañera de haberle robado. La compañera dice que no es cierto, que le tendieron una trampa y tu sabes que no es cierto. Nadie más tiene información acerca del asunto. ¿Qué harías?

- Apoyas a tu compañero de clase con la mentira
- Defiendes y apoyas a tu compañera de clase diciendo la verdad
- Ignoras a los dos

Casilla 20: En blanco (vacía)

Casilla 21: ¿Qué harías si subes a un autobús y te das cuenta que los lugares están escasos y que solamente hay uno disponible, al mismo tiempo que tu, sube al autobús una persona mayor?

- Utilizo el lugar para mí
- Cedo el lugar a la persona mayor

Casilla 22: En el mundo hay diferentes culturas, personalidades y formas de ser. En el colegio y en la colonia...

- Respetas la dignidad y derecho de todas las personas, relacionándote con personas de otra raza, cultura o religión
- Ignoras a quienes son diferentes a ti en cuanto a personalidad y religión
- Buscas los defectos de los demás

Casilla 23: Retrocedes una casilla.

Casilla 24: En blanco (vacía)

Casilla 25: “Al que madruga Dios le ayuda”...Tu maestra te asigna una tarea para presentarla determinado día. Tu presentas la tarea...

- El día asignado
- Días después

Casilla 26: Esperas un turno

Casilla 27: Explicarás a tus compañeros ¿Qué es para ti, la alegría?

Casilla 28: En blanco (vacía)

Casilla 29: ¿Cuándo has sido solidario con personas que se encuentran en situaciones difíciles?

- Cuando no estoy dispuesto a dar un poco de lo que tengo
- Cuando no comprendo que otros necesitan de mi
- Cuando comparto lo que tengo ante el sufrimiento de otros

Casilla 30: Da un ejemplo de algo por lo que hayas trabajado mucho o de alguna ocasión en la que no te diste por vencido, aunque la actividad que realizaste era difícil.

Casilla 31: En blanco (vacía)

Casilla 32: ¿Antes de desechar cualquier objeto que todavía resulte útil, piensas si puede servirle a alguien y ofrecérselo?

- No, a mi no me importa
- Si, pienso en los demás

Casilla 33: La ingratitud consiste en no saber reconocer las manifestaciones de apoyo que los demás han tenido con nosotros, en despreciar lo que nos dan. Pero... ¿Qué es la gratitud?

Casilla 34: Retrocedes una casilla.

Casilla 35: En tu colegio-escuela se desata un gran problema cuando unos estudiantes le hacen una broma de mal gusto al director, tu sabes quiénes son los responsables, el director amenaza con expulsarte. ¿Qué haces?

- Eliges la opción de contar lo que sabes
- Eliges la opción de callar

Casilla 36: En blanco (vacía)

Casilla 37: Esperas un turno

Casilla 38: Cuando un amigo te ha ofendido, pero se acerca a ti a pedirte perdón... ¿Cómo reaccionas?

- Perdono sinceramente
- También lo ofendo
- Olvido la ofensa y le brindo un gran abrazo

Casilla 39: A un paso de la meta

Casilla 40: META!!! Has logrado conocer y explorar acerca de los valores. Desde hoy intenta practicar constantemente cada uno para mejorar tu conducta y tu relación con los demás.

1 **#Inventad** Los valores son ideas... **2**

3 **Fortaleza** Es la fuente de energía... **4**

5 **Esperas un Turno** Cuando varias personas... **6**

7 **El grupo del que siempre quieres formar parte...** **8**

9 **Formas de ser fuerte...** **10**

11 **Retrocedes una casilla.** **12**

13 **¿Cómo actúas en la vecindad?** **14**

15 **¿Cada vez que te enfrentas a una situación difícil?** **16**

17 **Esperas un Turno** Cuando varias personas... **18**

19 **Retrocedes una casilla.** **20**

21 **¿Qué harías si subes a un autobús y te das cuenta que los lugares están vacíos y que solamente hay una casilla...** **22**

23 **Retrocedes una casilla.** **24**

25 **¿Al que madura Dios le ayuda...?** **26**

27 **Esperas un Turno** Cuando varias personas... **28**

29 **¿Cuándo has sido solidario con personas que se encuentran en situaciones difíciles?** **30**

31 **De un ejemplo de algo por lo que hayas trabajado mucho...** **32**

33 **¿Antes de desachar cualquier objeto que todavía resulte útil, piensas si puede servirte a alguien y aprovecharlo?** **34**

35 **En tu colegio/escuela se desfiló un gran problema...** **36**

37 **Esperas un Turno** Cuando un amigo te ha ofendido... **38**

39 **A un paso de la meta** **40 META**

1 **VALORES:** Los valores son creencias profundas... **11 CIVISMO** A y B son correctas

2 **Casilla de Paso** **12 Casilla de Paso** **21 BONDAD** B es correcta **31 Casilla de Paso**

3 **FORTALEZA** A y B son correctas **13 PRUDENCIA** B es correcta **22 TOLERANCIA** A es correcta **32 GENEROSIDAD** B es correcta

4 **Casilla de Paso** **14 Casilla de Paso** **23 RETROCEDER UNA CASILLA** **33 GRATITUD** B es correcta

5 **Esperas un turno** **15 PAZ** B es correcta **24 Casilla de Paso** **34 RETROCEDER UNA CASILLA**

6 **A es correcta. COOPERACIÓN** **16 Esperas un turno** **25 PUNTUALIDAD** A es correcta **35 INTEGRIDAD** B es correcta

7 **Casilla de Paso** **17 HUMILDAD** C es correcta **26 Esperas un turno** **36 Casilla de Paso**

8 **AMISTAD** B es correcta **18 Retrocedes una casilla** **27 ALEGRIA** B es correcta **37 Esperas un turno**

9 **Casilla de Paso** **19 VERDAD** B es correcta **28 Casilla de Paso** **38 REDÓN** B es correcta

10 **Retrocedes una casilla** **20 Casilla de Paso** **29 SOLIDARIDAD** C es correcta **39 ¡A un paso de la meta!**

30 **RESPONSABILIDAD** B es correcta **40 META**

Fuente: Anly Muralles/Katheryn Castillo, 2013



Fuente: Analy Muralles/Katheryn Castillo, 2013

Juego Educativo Duxany



Durante la implementación del juego educativo Duxany los niños manifestaron diversos comportamientos y actitudes ya que dentro del centro educativo no habían realizado actividades lúdicas enmarcadas en el tema de valores. Inicialmente los niños se encontraban temerosos de actuar espontáneamente ya que desconocían el juego y a la persona encargada de la implementación.



Conforme se fue desarrollando el juego se evidenció el interés por parte de los niños hacia el tema, ya que para cada uno tiene una connotación y significado diferente, no obstante la actividad lúdica permite crear el vínculo entre los participantes fomentando la intervención activa y desenvolvimiento de cada uno.



Se evidenció el interés por parte de los niños hacia el tema, ya que para cada uno tiene una connotación y significado diferente, no obstante la actividad lúdica favorece el trabajo individual y grupal, respetando el modo de expresión de cada niño.



La actividad lúdica desarrollada a través del juego educativo Duxany permite además un desarrollo integral de la persona, exteriorizando sus ideas, pensamientos y sentimientos lo que implícitamente permite el crecimiento interior y exterior, que posteriormente se verá reflejado en el entorno educativo y social.



El juego, a través de las normas implementadas genera pautas de comportamiento social y despierta la curiosidad en los niños y el deseo de continuar aprendiendo a través de él, ya que lo consideran una forma significativa de aprendizaje.



Los niños comparten sus sentimientos y manifiestan su interés por el juego exteriorizando su deseo por tener en casa este tipo de juegos, lo cual evidencia las necesidades emocionales de los niños y la útil herramienta que puede ser promover el tema de valores en el ámbito familiar, además del ámbito escolar.



Los niños y jóvenes de acuerdo a su edad desarrollan cuatro aspectos que influyen en su personalidad: a) el cognitivo, a través de la resolución de los problemas planteados, b) el motriz, realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas c) el social, con los aspectos colectivos y la cooperación y el afectivo, a través de vínculos personales entre los participantes.



Además de ser una actividad placentera y creativa, para los niños y jóvenes es generadora de conocimiento, permitiéndoles cumplir con competencias mientras fortalecen sus conocimientos de educación en valores.



Los niños manifiestan su satisfacción y motivación por el aprendizaje a través del juego, lo que permite al docente, padre de familia o educador realizar una tarea de forma práctica y creativa que finalmente tendrá sus frutos en la sociedad a través de cambios actitudinales de niños y jóvenes.

Juego Educativo Duxany-NIVEL III

Objetivo General

Juego Educativo dirigido a niños de 13 a 15 años con el fin de promover en jóvenes el interés hacia el desarrollo de valores y habilidades de liderazgo.

Objetivos específicos

- Estimular la creatividad de los jóvenes, así como la capacidad de tomar decisiones acorde a su formación.
- Construir aprendizajes significativos que se reflejen en la sociedad.
- Sensibilizar a los jóvenes de 13 a 15 para que modifiquen sus actitudes y comportamientos.

Descripción del Juego

El juego Educativo Duxany-Nivel III es un juego de 50 casillas a través de las cuales los jóvenes deben desplazarse según la secuencia de turnos que marque el dado incluido para el efecto. Todos los jugadores lanzan inicialmente el dado para definir los turnos, el jugador que tenga el número mayor en el dado inicia el juego.

Al estar definidos los turnos, lanzarán el dado cada uno en su turno, el número que salga cada vez en el dado, será la cantidad de casillas que avanza cada jugador, en algunas casillas hay situaciones para analizar y responder si el jugador contesta correctamente de acuerdo al tablero adicional de contenidos, puede lanzar el dado nuevamente, en algunas otras casillas hay acciones por realizar y en otras simplemente los jugadores esperan turno o retroceden casillas, en cualquiera de los casos deben seguir las instrucciones. Si por coincidencia al lanzar el dado dos o

más jugadores se encuentran en una casilla podrán permanecer en esa misma casilla sin ningún problema. Gana quien llegue primero a la casilla 50.

Puede jugarse de la siguiente forma:

Si juegan 3 personas:

Para dar inicio al juego, 2 personas se colocan en la Casilla 1: INICIO y la tercera persona llevará la secuencia del tablero.

Si juegan 5 personas:

Para dar inicio al juego, 4 personas se colocan en la Casilla 1: INICIO y la quinta persona llevará la secuencia del tablero.

Contenido

Casilla 1: ¡Bienvenido!

Los valores son acciones profundas de los seres humanos que determinan su manera de ser y orientan su conducta. Anímate a practicarlos!!

Casilla 2: Habilidades de liderazgo...¿Qué son?

Casilla 3: FORTALEZA: es fuente de energía y ánimo para luchar por los ideales y proyectos en los que uno cree y participa; sin rendirse ante los obstáculos. Pero...¿Cuándo necesitas fortaleza?

- Cuando pierdes a un ser querido
- Cuando sientes miedo
- Cuando tus papás te dan cariño

Casilla 4: Sabes ¿Qué es el Liderazgo? Explícale a tus compañeros.

Casilla 5: Esperas un turno

Casilla 6: Cuando varias personas trabajan por un mismo objetivo y aprenden a compartir aquello que les pertenece (tiempo, conocimientos) están...

- Cooperando
- Conversando

Casilla 7: En blanco (vacía)

Casilla 8: El grupo del que siempre quisiste formar parte te ofrece que te unas a ellos, pero con una condición: que dejes a tu mejor amigo. ¿Qué harías?

- Formarías parte del nuevo grupo
- Te quedas con tu mejor amigo

Casilla 9: ¿Tus palabras y acciones concuerdan?, cuando dices que vas a terminar un trabajo, ¿siempre lo terminas?

- Siempre
- Algunas veces
- Nunca

Casilla 10: Retrocedes una casilla.

Casilla 11: ¿Cómo actúas en tu vecindario?

- Participo en las reuniones y actividades que se organizan, conviviendo con mis vecinos.
- Evito tirar basura en la calle
- No saludo ni hablo con nadie, no me importa la limpieza del vecindario.

Casilla 12: La habilidad de atraer a la gente hacia sí mismo es...

- La limpieza
- El carisma
- La locura

Casilla 13: Aprendes a ser prudente cuando...

- No controlas tus emociones
- Actúas moderadamente, no por impulso
- Influyes negativamente en otras personas

Casilla 14: En blanco (vacía)

Casilla 15: Casilla de la Paz. Darás un abrazo de PAZ a la persona que crees que has ofendido de alguna forma y con quien te gustaría resolver cualquier diferencia.

Casilla 16: Esperas un turno

Casilla 17: ¿Cuándo pones en práctica la humildad?

- Cuando te engañas y pretendes ser alguien que no eres
- Cuando hablas demasiado de ti mismo
- Cuando practico virtudes como la sinceridad, la sencillez y la pureza de corazón.

Casilla 18: Retrocedes una casilla.

Casilla 19: Comunicación es...

- Compartir conocimientos e ideas para transmitir a otros.
- No hacer comprender un mensaje claramente
- Hacer claro y sencillo un mensaje

Casilla 20: Un compañero de tu clase acusa a una compañera de haberle robado. La compañera dice que no es cierto, que le tendieron una trampa y tu sabes que no es cierto. Nadie más tiene información acerca del asunto. ¿Qué harías?

- Apoyas a tu compañero de clase con la mentira
- Defiendes y apoyas a tu compañera de clase diciendo la verdad
- Ignoras a los dos

Casilla 21: En blanco (vacía)

Casilla 22: Cuando te asignan un trabajo...¿Con qué actitud lo llevas a cabo?

- Con entusiasmo y al más alto nivel posible.
- Planeando y poniendo a disposición mis habilidades

Casilla 23: ¿Qué harías si subes a un autobús y te das cuenta que los lugares están escasos y que solamente hay uno disponible, al mismo tiempo que tu, sube al autobús una persona mayor?

- Utilizo el lugar para mí
- Cedo el lugar a la persona mayor

Casilla 24: En el mundo hay diferentes culturas, personalidades y formas de ser. En el colegio y en la colonia...

- Respetas la dignidad y derecho de todas las personas, relacionándote con personas de otra raza, cultura o religión
- Ignoras a quienes son diferentes a ti en cuanto a personalidad y religión
- Buscas los defectos de los demás

Casilla 25: Retrocedes una casilla.

Casilla 26: Valentía es...

- Estar atemorizado

- Hacer lo que tienes miedo a hacer
- Enfrentar un temor de verdad

Casilla 27: “Al que madruga Dios le ayuda”... Tu maestra te asigna una tarea para presentarla determinado día. Tu presentas la tarea...

- El día asignado
- Días después

Casilla 28: Esperas un turno

Casilla 29: Cuando tienes un problema, ¿puedes identificar con facilidad lo que lo ocasionó?

Casilla 30: Explicarás a tus compañeros ¿Qué es para ti, la alegría?

Casilla 31: Cuando tienes la seguridad de realizar tus actividades de una manera bien proyectada y acertada ante los demás estás actuando con...

- Desconfianza
- Inseguridad
- Confianza

Casilla 32: En blanco (vacía)

Casilla 33: Da un ejemplo de algo por lo que hayas trabajado mucho o de alguna ocasión en la que no te diste por vencido, aunque la actividad que realizaste era difícil.

Casilla 34: ¿Antes de desechar cualquier objeto que todavía resulte útil, piensas si puede servirle a alguien y ofrecérselo?

- No, a mí no me importa
- Sí, pienso en los demás

Casilla 35: Esperas un turno

Casilla 36: ¿Cuál crees que es la clave del éxito de un beisbolista?

- Su sonrisa
- Su alimentación
- Su concentración

Casilla 37: La ingratitud consiste en no saber reconocer las manifestaciones de apoyo que los demás han tenido con nosotros, en despreciar lo que nos dan. Pero... ¿Qué es la gratitud?

Casilla 38: Retrocedes una casilla.

Casilla 39: En tu colegio-escuela se desata un gran problema cuando unos estudiantes le hacen una broma de mal gusto al director, tu sabes quiénes son los responsables, el director amenaza con expulsarte. ¿Qué haces?

- Eliges la opción de contar lo que sabes
- Eliges la opción de callar

Casilla 40: ¿Por qué crees que hay muchos problemas en la comunicación?

- Por no saber prestar atención a los demás y no escuchar
- Por respetar los criterios de otros

Casilla 41: Esperas un turno

Casilla 42: Cuando un amigo te ha ofendido, pero se acerca a ti a pedirte perdón... ¿Cómo reaccionas?

- Perdono sinceramente
- También lo ofendo
- Olvido la ofensa y actúo como si nada hubiera sucedido

Casilla 43: ¿Cuál es tu pasión?

Casilla 44: Retrocedes una casilla

Casilla 45: ¿Cuándo has sido solidario con personas que se encuentran en situaciones difíciles?

- Cuando no estoy dispuesto a dar un poco de lo que tengo
- Cuando no comprendo que otros necesitan de mi
- Cuando comparto lo que tengo ante el sufrimiento de otro

Casilla 46: En blanco (vacía)

Casilla 47: Cuando tienes una tarea muy difícil por realizar actúas negativamente porque es muy difícil pero lo correcto sería...

- Pensar que si crees que puedes, podrás
- Tener una actitud positiva
- Seguir actuando de la misma forma

Casilla 48: ¿Qué crees que es APRENDER?

Casilla 49: A un paso de la meta

Casilla 50: META!!! Has logrado conocer y explorar acerca de los valores y las habilidades de liderazgo.

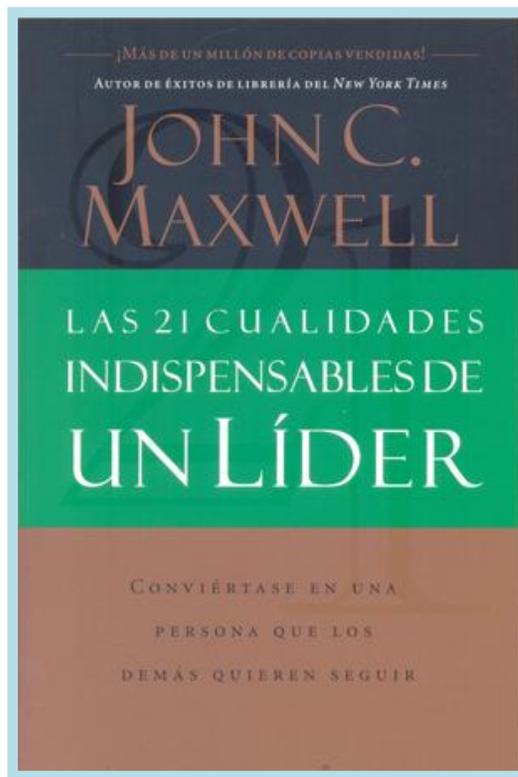
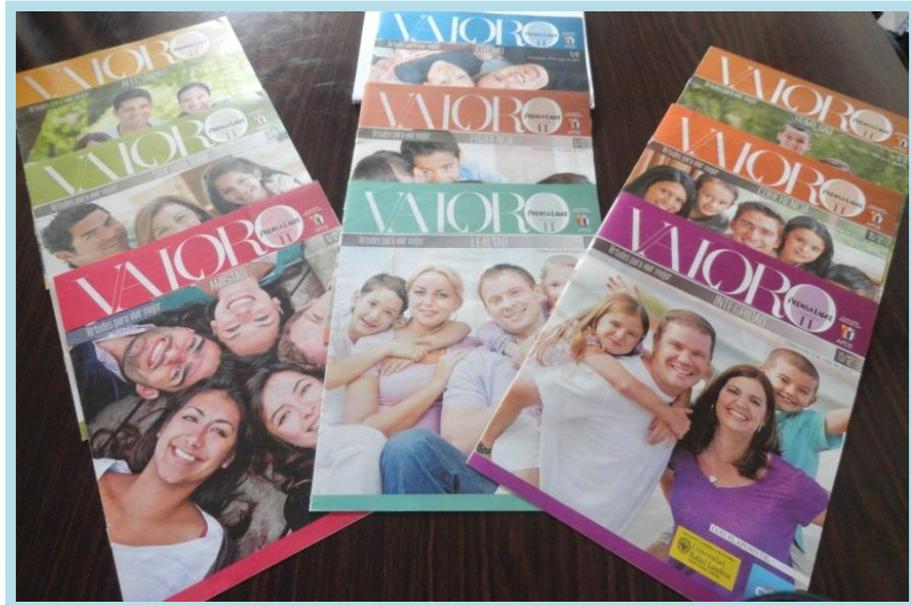
1 VALORES: Los valores son cualidades profundas de los seres humanos que determinan su manera de ser y guían su conducta. Atraen o repelen.	11 CIVISMO A y B son correctas Son las normas, principios, costumbres y hábitos que hacen un buen ciudadano. Es el valor del ciudadano perfecto que busca el bien común.	21 Casilla de Paso	31 CONFIANZA C es correcta Es el estado que nos permite confiar en las intenciones de los demás.	41 Esperas un turno
2 HABILIDADES DE LIDERAZGO Son todas aquellas características que te necesitan para ser un líder, una persona a la que todos quieren seguir.	12 CARISSIMA B es correcta El carisma es la habilidad de atraer a la gente, fascinar y mover. Lo fundamenta una disposición hacia los demás.	22 CAFACIDAD A y B son correctas Es el estado que nos permite cumplir un fin, un objetivo, una tarea o un propósito.	32 Casilla de Paso	42 FECCIÓN A y C son correctas Es el estado cuando alguien se enfoca en un objetivo. Es el estado que nos permite cumplir un fin, un objetivo, una tarea o un propósito.
3 FORTELLEZA A y B son correctas Es la capacidad de hacer frente a las dificultades, de superar obstáculos y de lograr lo que se propone.	13 PREVIDENCIA B es correcta Es el valor que nos permite anticiparnos a las dificultades y tomar las medidas necesarias para evitarlas.	23 FONDAD B es correcta Es la disposición de hacer el bien, con una actitud honesta, sincera y generosa hacia los demás. La bondad se refleja en la seriedad y en la sencillez de los sentimientos, costumbres y actos.	33 RESISTENCIA Es el valor que nos permite resistir a las dificultades, de superar obstáculos y de lograr lo que se propone.	43 PASIÓN Es la emoción intensa que nos impulsa a hacer algo. Es el combustible de la vida. El único modo de cumplir lo que deseamos es con pasión por ello.
4 LIDERAZGO Es la capacidad y voluntad de conducir a los demás, de guiarlos, de inspirar confianza y de ser un ejemplo que inspire a los demás.	14 Casilla de Paso	24 TOLERANCIA A es correcta Consiste en aceptar la dignidad y el derecho de los demás, de respetar sus opiniones, creencias, sentimientos, etc., sin discriminación alguna.	34 COMUNICACIÓN B es correcta Es el proceso de intercambio de información y de ideas entre dos o más personas. Es el medio por el cual se transmite un mensaje.	44 Retrocedes una casilla
5 COOPERACIÓN A es correcta Es el estado que nos permite trabajar en equipo, de colaborar con los demás, de compartir recursos y de lograr lo que se propone.	15 PAZ Es el estado que nos permite vivir en armonía, de respetar los derechos de los demás, de evitar conflictos y de buscar soluciones pacíficas.	25 Retrocedes una casilla	35 ESPERANZA Es el estado que nos permite confiar en el futuro, de creer en las posibilidades de los demás, de buscar soluciones pacíficas.	45 SOLIDARIDAD C es correcta Es el valor de compartir y responsabilizarse por los demás, de preocuparse por ellos, de estar cerca de ellos, de ayudarlos cuando lo necesitan.
6 COOPERACIÓN A es correcta Es el estado que nos permite trabajar en equipo, de colaborar con los demás, de compartir recursos y de lograr lo que se propone.	16 ESPERAS UN TURNO	26 VALENTÍA B y C son correctas Es el valor que nos permite enfrentar las dificultades, de superar obstáculos y de lograr lo que se propone.	36 CONCENTRACIÓN C es correcta Es la capacidad de centrarse en una tarea, de ignorar las distracciones y de lograr lo que se propone.	46 Casilla de Paso
7 Casilla de Paso	17 HUMILDAD C es correcta Es el estado que nos permite reconocer nuestros límites, de aceptar nuestras debilidades, de buscar ayuda cuando la necesitamos.	27 PUNTUALIDAD A es correcta Es el estado que nos permite cumplir con los compromisos, de respetar el tiempo de los demás, de ser responsable.	37 GRATITUD Es el estado que nos permite reconocer el valor de los demás, de agradecer lo que nos regalan, de ser agradecido.	47 ACTITUD POSITIVA A y B son correctas Es la actitud que nos permite ver el mundo con optimismo, de buscar soluciones, de ser positivo.
8 AMISTAD B es correcta Es el estado que nos permite relacionarnos con los demás, de buscar amigos, de ser fiel, de ser leal, de ser sincero.	18 Retrocedes una casilla	28 ESPERAS UN TURNO	38 Retrocedes una casilla	48 AMOR Es la habilidad que nos permite amar a los demás, de cuidarlos, de protegerlos, de ser fiel, de ser leal, de ser sincero.
9 CARÁCTER A es correcta Es el estado que nos permite ser firmes, de mantenernos en nuestros principios, de ser honestos, de ser justos, de ser valerosos.	19 COMERCIALIZACIÓN A, C y B son correctas Es la habilidad de encontrar la solución a un problema, de buscar recursos, de ser creativo, de ser innovador.	29 DISCERNIMIENTO A es correcta Es la habilidad de encontrar la solución a un problema, de buscar recursos, de ser creativo, de ser innovador.	39 INTEGRIDAD A es correcta Es el estado que nos permite ser honestos, de ser justos, de ser valerosos, de ser firmes.	49 A un paso de la meta
10 Retrocedes una casilla	20 MEJORA B es correcta Es el estado que nos permite buscar la excelencia, de ser perfeccionistas, de ser innovadores, de ser creativos.	30 ALGEBRA Es el estado que nos permite resolver problemas, de buscar soluciones, de ser creativo, de ser innovador.	40 INICIA A es correcta Es el estado que nos permite comenzar una tarea, de ser proactivos, de ser responsables, de ser comprometidos.	50 META Es el estado que nos permite lograr lo que nos proponemos, de ser perseverantes, de ser persistentes, de ser firmes.

Fuente: Anly Muralles/Katheryn Castillo, 2013



ANEXOS

Anexo 1
Registros para la investigación



Anexo 2 Encuestas aplicadas



Importancia de promover valores en niños y jóvenes
de 5 a 15 años

A continuación encontrará algunos planteamientos, por favor marque con una "X" la respuesta que considere. Su sinceridad es un aspecto primordial en este instrumento.

DATOS PERSONALES

1. Centro educativo donde estudia:

- Oficial
- Privado
- Cooperativa
- Municipal
- Otro

2. Categoría dentro de la comunidad educativa:

- Director
- Maestro
- Alumno
- Padre de familia

3. Edad:

- 12 años
- 13 años
- 14 años
- 15 años

FORMACION

4. Considera que la formación en valores dentro de su centro educativos es...

- Muy adecuada
- Bastante adecuada
- Poco adecuada
- Nada adecuada

5. En este momento, considera que en nuestra sociedad hay orientación en valores...

- Muy adecuada
- Bastante adecuada
- Poco adecuada
- Nada adecuada

ACTIVIDADES

6. Fomentar valores y habilidades de liderazgo en jóvenes es...

- Muy importante
- Importante
- Poco importante

7. En el último año: (Por favor, marque todas las opciones que procedan)

- Sus maestros han implementado frecuentemente juegos educativos que fomenten valores en el aula.
- Sus maestros han implementado eventualmente juegos educativos que fomenten valores en el aula.
- Sus maestros no han implementado juegos educativos que fomenten valores en el aula.

8. Si implementaran algún juego educativo que fomenten valores y habilidades de liderazgo... ¿Cómo le parecería?

- Excelente
- Bueno
- Regular
- Malo

EXPECTATIVAS

9. Lo que más le gustaría de un juego educativo es: (puede señalar más de una opción)

- La innovación
- La creatividad
- La diversión
- El aprender nuevos contenidos

10. Si se le invita a participar de un juego educativo que fomente valores y habilidades de liderazgo usted... ¿Estaría dispuesto a participar?

- En principio sí
- Siempre
- No en ningún caso

GRACIAS POR SU APOYO EN EL LLENADO DE LA PRESENTE ENCUESTA.



Importancia de promover valores en niños y jóvenes

A continuación encontrará algunos planteamientos, por favor marque con una "X" la respuesta que considere. Su sinceridad y objetividad es un aspecto primordial en este instrumento.

DATOS PERSONALES

1. Centro educativo donde labora:

- Oficial
- Privado
- Cooperativa
- Municipal
- Otro

2. Categoría dentro de la comunidad educativa:

- Director
- Maestro
- Alumno
- Padre de familia

3. Rango de edad:

- 20-30 años
- 31-40 años
- 41-50 años
- 51- más años

FORMACION

4. Considera que la formación en valores dentro de su comunidad educativa es...

- Muy adecuada
- Bastante adecuada
- Poco adecuada
- Nada adecuada

5. En este momento, considera que en nuestra sociedad hay orientación en valores...

- Muy adecuada
- Bastante adecuada
- Poco adecuada
- Nada adecuada

ACTIVIDADES

6. Fomentar valores y habilidades de liderazgo en niños y jóvenes es...

- Imprescindible
- Muy conveniente
- Conveniente
- Irrelevante

7. En el último año: (Por favor, marque todas las opciones que procedan)

- He implementado frecuentemente juegos educativos que fomenten valores en el aula.
- He implementado eventualmente juegos educativos que fomenten valores en el aula.
- No he implementado juegos educativos que fomenten valores en el aula.

8. Si recibiera algún tipo de apoyo para implementar juegos educativos que fomenten valores y habilidades de liderazgo... ¿Cómo valoraría ese apoyo?

- Excelente
- Bueno
- Regular
- Malo

9. Por favor, ordene los siguientes temas en función del interés que tiene para fomentarlos en el aula. (Donde 1 es la primera y más interesante para usted y 5 la menos interesante)

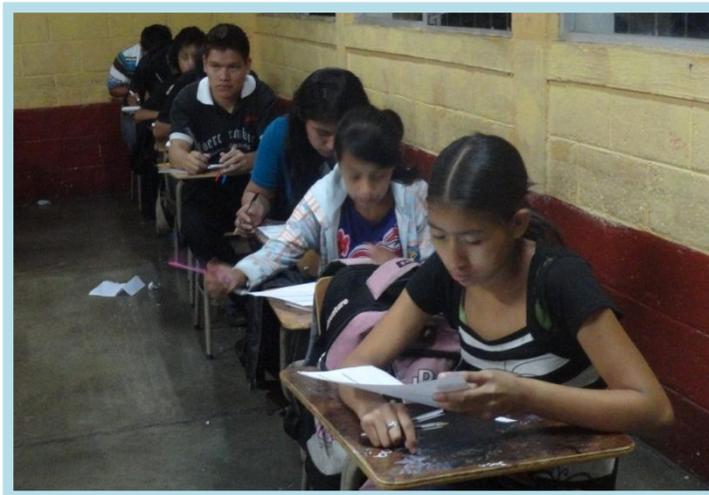
	1	2	3	4	5
ARTE					
CULTURA					
VALORES					
HABILIDADES DE LIDERAZGO					
RELIGION					

CAPACIDADES Y EXPECTATIVAS

10. Por favor, señale los principales obstáculos que le dificultan o impiden realizar actividades lúdicas que fomenten aprendizaje significativo en el aula.

- No tengo tiempo laboral (demasiado trabajo)
- No tengo tiempo personal
- El costo de los materiales es muy elevado
- El centro educativo no me provee el material
- No encuentro ninguna dificultad ni obstáculo

Anexo 3 Metodología Aplicada



Anexo 4 Galería de Fotos



