

DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.3817

Actividades lúdicas para fortalecer valores en jóvenes de básica superior y bachillerato

Haydeé Amada San Lucas Poveda

hsanlucas@tecnologicoargos.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0003-4735-6197>

Juan Andrés Guzmán Wong

j_guzman@tecnologicoargos.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-5918-5922>

Christian Andrew Chávez Ayala

cachaveza@ucvvirtual.edu.com
<https://orcid.org/0000-0001-7675-9978>

Instituto Superior Tecnológico ARGOS
Guayaquil - Ecuador

RESUMEN

Con el paso del tiempo, la Educación Física ha descubierto múltiples formas de conseguir sus fines, entre las mismas, pudiésemos referir a la recreación, al deporte y, por supuesto al juego. Sin embargo, en muchas ocasiones, no se obtienen los apuntes necesarios para conocer de qué manera estas estrategias aportan a cada uno de los elementos que edifican la Competencia Motriz, comprendiendo a los mismos como Conceptuales, aptitudinales y actitudinales. Se expone cómo se puede observar desde los valores al juego y cómo va a incidir en el campo actitudinal de los jóvenes, teniendo en cuenta que ésta es una importante etapa de transición escolar. Respaldao las definiciones teóricas del juego y su importancia para el Desarrollo Integral del Individuo, se analizan también, los diferentes fenómenos sociales del juego, lo que da pauta a enaltecerlo y utilizarlo de manera organizada para fomentar la mejora actitudinal de los estudiantes.

Palabras clave: *juego; valores; actitudes; convivencia.*

Correspondencia: hsanlucas@tecnologicoargos.edu.ec

Artículo recibido 15 setiembre 2022 Aceptado para publicación: 15 octubre 2022

Conflictos de Interés: Ninguna que declarar

Todo el contenido de **Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar**, publicados en este sitio están disponibles bajo

Licencia [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) 

Cómo citar

root, root. (2022). Actividades lúdicas para fortalecer valores en jóvenes de básica superior y bachillerato. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 5378-5389. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.3817

Playful activities to strengthen values in young people of upper basic and high school

ABSTRACT

With the passage of time, Physical Education has discovered multiple ways to achieve its goals, among them, we could refer to recreation, sport and, of course, play. However, in many occasions, the necessary notes are not obtained to know in what way these strategies contribute to each one of the elements that build the Motor Competence, understanding them as Conceptual, aptitudinal and attitudinal. It is exposed how the game can be observed from the values and how it will affect the attitudinal field of the youngsters, taking into account that this is an important stage of school transition. Supporting the theoretical definitions of the game and its importance for the Integral Development of the Individual, the different social phenomena of the game are also analyzed, which gives a guideline to exalt it and use it in an organized way to promote the attitudinal improvement of the students.

Keywords: play; values; values and coexistence.

INTRODUCCIÓN

La educación en valores ha tomado gran relevancia en los últimos años dada la extensa preocupación que ha generado la pérdida acelerada del pensamiento humanístico integrativo colectivo (Educrea, 2022). En consecuencia, muchas instituciones educativas han apostado por integrar en su currículo programas basados en distintos paradigmas cuyo propósito no ha sido otro más que circunscribir valores en los rasgos comportamentales de la población académico estudiantil (Ñique & Silva, 2014; Ramos, 2000; Vega & Cruz, 2016). Aunque los resultados resultan, de cierto modo, alentadores y se esté consiguiendo que más niños, adolescentes y jóvenes tengan un comportamiento guiado por valores, todavía se está lejos de que más del 40% de dicha población actúe de determinada manera.

Desde el campo de la Educación física, han existido aportaciones muy significativas que han detallado como la inserción estratégica de las actividades lúdicas son capaces de incrementar la puesta en práctica de valores. Esto ha contribuido a generalizar, en ciertos estratos educativos, la importancia que incorporar estas actividades en la formación de buenos ciudadanos, o personas que saben vivir en sociedad (UTPL, 2022). No obstante, la bibliografía asociada a esta realidad no resulta extenuante, por lo que aún existe desconocimiento respecto a qué tipo de actividades lúdicas son capaces de fortalecer pertinentemente los valores en jóvenes de básica superior y bachillerato.

Ante la necesidad de indagar y profundizar más en el tema, en este artículo se han detallado los lineamientos básicos de una propuesta para fortalecer los valores por medio de actividades lúdicas, teniendo en cuenta la influencia positiva empíricamente demostrada que un factor ejerce sobre el otro. Se analizó, con detenimiento, cada uno de los elementos asociados al compendio de las actividades lúdicas y se ejecutaron, en acción colaborativa, con el aprendizaje en valores. Esto permitió cumplir con el objetivo general de fortalecer los valores personales, sociales y educativos de los estudiantes del nivel Básico Superior y Bachillerato de una Unidad Educativa de la ciudad de Guayaquil, lo que dio paso, en términos generales, a que los jóvenes participantes se sintieran seguros de sí mismos y se desarrollaran con mayor grado de honestidad, respeto, justicia y solidaridad.

Los resultados expuestos en el presente estudio representan un aporte significativo a nivel teórico para toda la comunidad académica-docente dado a que brinda acceso a un

marco referencial válido que ha sido construido a través de un análisis reflexivo, extensivo y minucioso, del principal material bibliográfico disponible. Asimismo, el estudio tiene un aporte práctico en virtud de que los alcances de esta investigación servirán como principal insumo para la correcta integración estratégica de actividades lúdicas para forjar valores en estudiantes de básica superior y bachillerato.

El desinterés de los estudiantes en varios aspectos fundamentales de la sana convivencia, en una edad propia de incertidumbre y cuestiones complejas por la falta parcial o total de valores, dio paso a la búsqueda de estrategias orientadas a generar un ambiente agradable dentro del proceso educativo, evidenciando no sólo la implicación de la parte educativa, sino también la parte catártica del juego en el ejercicio de aprendizaje del ser humano. Al iniciar una nueva etapa en la vida estudiantil, es importante que los estudiantes fortalezcan, recuerden y adquieran valores, identificando con claridad las actitudes adecuadas de acuerdo a cada circunstancia dentro y fuera de la institución educativa. Es decir, que puedan trasladar los valores con actitudes respetuosas a los distintos contextos en los que se desenvuelven (Peña et al., 2017).

Esto puede lograrse a través de muchas formas, el juego es una de ellas. El juego es un elemento primordial en cuanto a adquisición, fortalecimiento y construcción de nuevos saberes, no sólo por su aceptación en la comunidad estudiantil, sino porque a través de la experiencia y desarrollo de las actividades se logran nuevos y significativos aprendizajes. Incluir actividades lúdicas en la pedagogía con estudiantes resulta ser eficaz, pues además de conocimientos, existe la posibilidad de transmitir valores, lo que conlleva a una mejora significativa en el ámbito actitudinal y no sólo eso, sino que además contribuye a robustecer la autoestima de los discentes y de manera indirecta, se observa cierto incremento en el rendimiento académico (Cruz-Gavilanes et al., 2018; Moreno et al., 2016; Santa Cruz & Olano, 2021).

METODOLOGÍA

La investigación prosiguió una metodología cualitativa, dado a que se utilizó la entrevista y la observación como métodos exclusivos para validar los efectos de las actividades lúdicas en el fortalecimiento de valores. En tal sentido, la investigación se orienta a un tipo de estudio descriptivo, ya que hace una caracterización de cómo las actividades lúdicas ejercieron ciertas modificaciones en los valores en la población

objeto de estudio. Por otro lado, el diseño fue transversal, ya que dichos resultados corresponden a cambios registrados en un determinado espacio temporal. La población estuvo conformada por un total de 122 estudiantes de Básica Superior y Bachillerato. Las técnicas de recolección de datos aplicadas en el presente estudio fue el análisis de información, así como la observación y la entrevista.

DESARROLLO

El Juego

Desde los albores de la Humanidad, el juego ha existido y formado parte de la misma tal como si estuviese dentro del ser humano, por su universalidad podemos observarlo como una actividad esencial y básica en el desarrollo del individuo, es así como infinidad de autores lo han descrito en sus obras.

En amplio sentido, deberíamos analizar el por qué y para qué jugamos; es imprescindible encontrar respuesta a este par de dudas, mismas que enmarcan la verdadera importancia del juego, no solo desde una perspectiva fisiológica o psicológica, sino también, desde una perspectiva sociocultural.

El juego, desde un punto de vista benéfico para el desarrollo armónico e integral del individuo ha sido objeto de múltiples estudios para el análisis y comprensión del mismo, sin embargo y, a pesar de tantos trabajos elaborados; no se ha encontrado la manera de enfocarlo y direccionarlo como elemento primordial para la complementación del ser.

Johan Huizinga, en su libro *Homo Ludens*, nos menciona: “Quien dirija su mirada a la función ejercida por el juego, no como se manifiesta en la vida animal y en la infantil, sino en la cultura, está autorizado a buscar el concepto de juego allí mismo, en donde la biología y la psicología acaban su tarea” (Huizinga, 2007).

De manera sencilla podemos entender que el juego aborda mucho más que lo fisiológico o psicológico, trasladándonos al plano cultural para analizar sus aportes a través de las generaciones.

A través de la historia, han aparecido distintas teorías, conceptos y definiciones del juego, encaminadas a diferentes ciencias o disciplinas, mismas que han tratado de sustentar la praxis lúdica con los intereses disciplinares propios.

Para Huizinga, desde un punto de vista filosófico “El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites de tiempo y lugar; según la regla libremente

consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí. Acompañada de una sensación de tensión y de júbilo y de la conciencia de ser otro modo que en la vida real. El juego es el origen de la cultura” (Huizinga, 2007)

Por otra parte, y, desde un punto de vista psicológico, Vygotsky (citado por Tripero, 2010) afirma que “el Juego construye el motor del desarrollo, donde crea las zonas del desarrollo próximo y parte de los deseos insatisfechos que se resuelven en una satisfacción ficticia”

Quizá, y solo quizá, es por eso que el individuo se envuelve en la capa lúdica para satisfacer las necesidades más profundas, vislumbrarse en situaciones imaginarias, sería tan solo una parte del juego para el cumplimiento de las mismas (Rico-Romero, 2019).

Piaget (citado por Valencia, 2014) menciona que el juego y la imitación son parte integrante del desarrollo de la inteligencia, y ambos pasan por periodos de asimilación y de adaptación. Describió el desarrollo intelectual y lo dividió en una serie de estadios:

- Estadio Sensorio-motor (0-2 años), donde el juego se caracteriza por ser funcional.
- Estadio Pre-operacional (2-6 años), juego simbólico.
- Estadio Operacional Concreto (6-12 años), juego de reglas.
- Estadio de las Operaciones Formales (12 años o más), su juego se caracteriza también por ser reglado. (Rubiales, F. m., Ortega, M. d., & Rubiales, A. M. , 2010)

A continuación, queremos mencionar a Decroly (citado por Toledo) quien en su Teoría Global utiliza ciertos medios para desarrollar sus ideas, uno de ellos implica que: “El juego permite a los alumnos adquirir conocimientos para la vida.” (Toledo Lara, 2018).

Valores

Hay innumerables definiciones sobre el concepto de valor, sin embargo, tomaremos en cuenta algunas de ellas desde el aspecto psicopedagógico.

En la guía de Educación en Valores del Ministerio de Educación del Ecuador, encontramos que los valores “son prácticas de convivencia que se asumen como normas” (Barreno-Hernández & Martínez-Celi, 2016).

Rokeach ha acentuado el hecho de que los valores sirven para que el sujeto se conozca a sí mismo y a los demás, si bien no hay que olvidar el carácter altamente motivacional de su misma teoría. En este sentido, ha afirmado que los valores son un tipo de creencias que llevan al sujeto a actuar de una manera determinada; son creencias que prescriben el comportamiento humano. Ese mismo carácter de «deber ser» que

Rokeach ha asignado a los valores es lo que ha hecho que su definición de valores se confunda con los llamados «principios morales» (Garzón & Garcés, 2010).

Por otra parte, García (1998) afirma qué valores son lo que suele mover la conducta y el comportamiento de las personas; orientan la vida y marcan la personalidad.

Según la LOEI del MINEDUC en el Art. 2.- Literal i. Educación en valores. - La educación debe basarse en la transmisión y práctica de valores que promuevan la libertad personal, la democracia, el respeto a los derechos, la responsabilidad, la solidaridad, la tolerancia, el respeto a la diversidad de género, generacional, étnica, social, por identidad de género, condición de migración y creencia religiosa, la equidad, la igualdad y la justicia y la eliminación de toda forma de discriminación (MINEDUC, 2011). Esto da a entender que los valores no pueden ser enseñados teóricamente, pues deben practicarse inmersos en las actividades escolares.

Actitud

La actitud está considerada por muchos autores como una tendencia evaluativa hacia un objeto socialmente importante, en este sentido entendemos que se adquiere relacionándose y compartiendo con otras personas.

Según la RAE se deriva del latín *actitūdo* el cual significa disposición de ánimo manifestada de algún modo. Actitud benévola, pacífica, amenazadora, de una persona, de un partido, de un gobierno. Desde un punto de vista tridimensional, la actitud se entiende como una predisposición a responder a alguna clase de estímulo con cierta clase de respuesta, sea afectiva, cognitiva, o conductual. Es decir, según este planteamiento, la actitud tendría tres componentes (Pacheco, 2002):

El componente afectivo serían los sentimientos o emociones que provoca el objeto de actitud y que pueden ser positivos o negativos, de agrado o desagrado. El prejuicio, en tanto que afecto o evaluación negativa hacia los miembros de grupos socialmente definidos, formaría parte de este componente afectivo.

En segundo lugar, el componente cognitivo de la actitud incluiría el modo como se percibe al objeto de actitud y los pensamientos, ideas y creencias sobre él, que pueden ser favorables o desfavorables. El estereotipo, como conjunto de creencias sobre los atributos o características asignados al grupo, formaría parte de este componente cognitivo.

Y el componente conductual sería la tendencia o predisposición a actuar de determinada manera en relación al objeto de actitud. La discriminación, en tanto que conducta de falta de igualdad, sea de apoyo u hostil, en el trato otorgado a las personas en virtud de su pertenencia al grupo o categoría en cuestión, conformaría el componente conductual de la actitud.

Desde un punto de vista unidimensional la actitud se entiende exclusivamente como un sentimiento general, permanentemente positivo o negativo, hacia una persona, objeto, problema, etc. (emociones hacia el objeto de actitud) y se proponen los conceptos de creencias (opiniones que la persona tiene sobre el objeto de actitud) e intención conductual (disposición a comportarse de una determinada forma en relación al objeto de actitud). Así, desde esta concepción, el prejuicio sería la actitud negativa hacia una persona o grupo, y el estereotipo la creencia (Ferrer & Bosch, 2000).

Fundamentos de educación en valores en el Ecuador

Una de las finalidades básicas e importantes dentro de la educación es la convivencia, y es por ello que se buscan diversas estrategias para conseguir diferentes aspectos que contribuyan armónicamente a dicha coexistencia.

En Ecuador, la Ley Orgánica de Educación Intercultural, en el artículo 2, literal w): “Garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo, en sus sistemas, niveles, subniveles o modalidades; y que incluya evaluaciones permanentes. Así mismo, garantiza la concepción del educando como el centro del proceso educativo, con una flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se adapte a sus necesidades y realidades fundamentales. Promueve condiciones adecuadas de respeto, tolerancia y afecto, que generen un clima escolar propicio en el proceso de aprendizaje”. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2019).

El Currículo Nacional de Educación dispone que los bachilleres deben poseer un perfil al culminar su etapa de Educación obligatoria, “este perfil de salida se define a partir de tres valores fundamentales: la justicia, la innovación y la solidaridad y establece, en torno a ellos, un conjunto de capacidades y responsabilidades que los estudiantes han de ir adquiriendo en su tránsito por la educación obligatoria” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2019).

Cabe recalcar que el mismo Currículo corresponsabiliza al área de Educación Física a contribuir con dicho perfil de salida, de manera que los bachilleres sean reconocidos como personas multidimensionales comprometidas, capaces de interactuar y construir conocimientos con otros.

En este sentido, hemos utilizado el bloque de Prácticas Lúdicas para realizar una serie de actividades que contribuyan al fortalecimiento de los valores propuestos por nuestro sistema educativo, y adicionalmente valores que consideramos importantes para la sana convivencia y el éxito personal, teniendo en cuenta que en primera instancia estos valores se aprenden en casa y son los padres los encargados principales de la enseñanza de los mismos, luego sin querer quitar responsabilidad a las instituciones educativas, aparecen como actores fundamentales los docentes y autoridades institucionales. Es decir, el triángulo perfecto y necesario para el bienestar del discente, siendo éste el eje principal del proceso educativo.

El juego para la adquisición y mejora de actitudes y valores

Considerando que el juego genera un ambiente libre y espontáneo donde el estudiante es ajeno de presiones, manipulaciones o actitudes condicionadas, es la mejor herramienta para abordar los valores y ensayar posturas o actitudes frente a diversas situaciones que pueden enfrentar en algún momento determinado de su vida.

Se planificaron varias actividades a partir del estudio y análisis de los componentes necesarios para cumplir nuestro objetivo. Las mismas que realizamos con los chicos en clases, aprovechando el bloque de prácticas lúdicas, la transversalidad y flexibilidad que el Currículo Nacional de Educación ofrece.

Definitivamente se vivieron momentos hermosos en los que se veía reflejada la felicidad en los estudiantes por las actividades realizadas, otros de reflexión sobre sí mismos y su aporte en la comunidad educativa, hablando de su convivencia frente a sus pares, maestros y autoridades de la institución, además de llevarlos a meditar cómo pueden trasladar dichos aprendizajes en la vida cotidiana.

Se recuerda el día en que se les solicitó realizar un anuncio publicitario sobre ellos mismos de manera anónima, donde coloquen sus cualidades más destacadas. Tuvieron un tiempo específico para realizar individualmente dicha actividad y luego de ello debían entregar la hoja con su anuncio sin que los demás compañeros pudieran ver su trabajo. Al finalizar se les mostraba uno por uno los anuncios, esperando que adivinen

de quién se trataba. Luego se solicitaba que se ponga de pie el dueño de dicho anuncio para conocer si los demás compañeros pudieron identificarlo o no, después ellos debían señalar las cualidades o valores destacados del dueño del anuncio con el fin de que cada uno pueda comparar la percepción que tienen los demás sobre sí, con la percepción que tiene de sí mismo, ya que esto le permitirá tener un punto de vista externo y conocer si eso es lo que él esperaba que los demás distingan o hay aspectos que mejorar. A su vez esto llevó a que los lazos de amistad entre compañeros sean más fuertes. Pero lo sorprendente fue que una señorita que se publicitó pobremente porque creía que no era lo suficientemente buena como sus compañeros, se emocionó al recibir comentarios positivos de ellos, quienes la consideraban como una persona agradable, buena compañera y con muchas cualidades y virtudes que ellos admiraban. Desde ese día ella decidió creer en sí misma y poco a poco fue mostrando un cambio positivo en su autoestima.

Muchos de los estudiantes se acercaban a decir que les encantaban las actividades y se sentían importantes y seguros al realizarlas, que nunca antes habían experimentado de esa forma ciertos valores como la justicia, honestidad y solidaridad por medio del Juego Limpio, realizamos también actividades que favorezcan el liderazgo, trabajo en equipo, toma de decisiones, resolución de conflictos, búsqueda de la excelencia, dándoles oportunidad de crear variantes y soluciones innovadoras.

Teniendo en consideración lo expuesto con anterioridad, se puede mencionar que ha sido una experiencia enriquecedora ya que la educación llega hasta lo más profundo del ser, permitiendo que se reconozcan como personas multidimensionales, reflexivos y autocríticos, y no solamente trabaja la parte física.

Las actividades se realizaron en el patio de la institución y algunas tuvieron lugar en el salón de clases, realmente las actividades llamaron la atención no sólo de los estudiantes sino de los docentes de otras áreas, quienes se acercaban esporádicamente para observar y formar parte de ellas.

CONCLUSIONES

Al finalizar el estudio, se logró cumplir con el objetivo planteado al inicio de la investigación ya que los valores fueron impregnados en los estudiantes, haciendo uso de ellos de manera consciente en los diferentes contextos de su cotidianidad. Se observó un cambio positivo en la parte actitudinal, al crear sinergia entre el estudiante y

el docente, y entre pares, redundando en un mejor ambiente para el proceso pedagógico, donde existe la oportunidad de que los estudiantes sean parte activa de la construcción de sus saberes, fortaleciendo la relación enseñanza aprendizaje y permitiendo que el estudiante sea el eje del proceso educativo. Notamos además que el trabajo cooperativo se robusteció efectivamente, obteniendo el interés por las actividades y roles a ejecutar dentro de las mismas.

Muchos jóvenes mejoraron el auto concepto de sí mismos, al fijarse metas, intentar cuantas veces sea necesario para llegar a la excelencia, identificando qué cosas pueden o no cambiar, dejar de lado los pensamientos pesimistas y concentrándose en la oportunidad de aprendizaje que los errores nos brindan. Finalmente hubo mejoras en cuanto al rendimiento académico, ya que, al empoderarse de los valores por medio del juego, conocieron que depende de sus acciones el ser mejor en todos los aspectos de la vida.

REFERENCIAS

- Barreno-Hernández, G., & Martínez-Celi, E. (2016). *Educación en Valores. Guía del formador*.
- Cruz-Gavilanes, T. M., Crespo, O., Álvarez, M., Sumba, V., & Cruz, Y. (2018). *Las actividades lúdicas para el rendimiento académico de los estudiantes del segundo de básica*. <http://dx.doi.org/10.23857/pc.v3i9.718>
- Educrea. (2022, septiembre 27). *¿Es posible educar en valores en las instituciones educativas?* Educrea. <https://educrea.cl/es-posible-educar-en-valores-en-las-instituciones-educativas/>
- Ferrer, V. A. F., & Bosch, E. B. (2000). Violencia de género y misoginia: Reflexiones psicosociales sobre un posible factor explicativo. *Papeles del psicólogo*, 75, 2.
- García-Mauriño, J. M. (1998). *Personas de conciencia: Por una renovación de valores*. San Pablo. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=154903>
- Garzón, A., & Garcés, J. (2010). *Hacia una nueva conceptualización del Valor*. <http://www.robertexto.com/archivo10/valores2.htm>
- Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens*.
- LOEI del MINEDUC. (2011). *Principios fundamentales de la educación*.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2019). *Currículo Nacional de Educación Física, Segunda Edición*.

- Moreno, G. A., Gutiérrez, L. M., & Tamayo, O. N. (2016). *FORTALECIMIENTO DE LA AUTOESTIMA A TRAVÉS DE LA LÚDICA Y JUEGOS RECREATIVOS COOPERATIVOS*. 59.
- Ñique, M. S., & Silva, R. L. (2014). Aplicación del programa educativo basado en cuentos y fábulas, para mejorar la práctica de los valores: Honradez, responsabilidad y solidaridad en los niños y niñas del 3° grado de educación primaria de la institución educativa n° 81014 —pedro mercedes ureña||, distrito de trujillo. *Universidad Nacional de Trujillo*.
<http://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/4651>
- Pacheco, F. (2002). Actitudes. *Eúphoros*, 5, 173-186.
- Peña, P., Sánchez, J., Ramírez, J., & Menjura, M. (2017). *SCHOOL COEXISTENCE. BETWEEN THE OUGHT TO BE AND THE REALITY*.
<https://www.redalyc.org/journal/1341/134152136007/html/>
- Ramos, M. G. (2000). *Programa Para Educar en Valores*. Paulinas.
- Rico-Romero, J. (2019). *Taxonomía del Juego; Estrategia Didáctica para la Edificación de la Competencia*.
- Santa Cruz, F. F., & Olano, S. M. (2021). Efecto de un programa lúdico basado en valores para mejorar la empatía en adolescentes. *Conrado*, 17(81), 299-306.
- Tripero, A. (2010). *BUCM :: E-Innova BUCM :: Biblioteca Complutense*.
<http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php#.Y3eptXbMLIU>
- UTPL. (2022). *La educación actual requiere innovación y liderazgo | Blog*.
<https://noticias.utpl.edu.ec/la-educacion-actual-requiere-innovacion-y-liderazgo>
- Valencia, P. (2014). *El juego infantil y su metodología— Capitulo 2 Teorías del juego*. <https://reader.digitalbooks.pro/book/preview/18798/b1c2.html>
- Vega, L. P., & Cruz, T. S. (2016). Programa de educación en valores para mejorar la formación personal y disciplinar en la Institución Educativa Callunchas-Otuzco. *Revista CIENCIA Y TECNOLOGÍA*, 12(3), Art. 3.