

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ
FACULTAD DE EDUCACIÓN



**Una primera aproximación al estudio de los valores
que enfatizan los estudiantes de V ciclo de primaria de una
institución educativa pública**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN CON ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN
PRIMARIA**

AUTORA:

Cordova Sotomayor Silene Priscila

ASESORA:

Flores Flores Elizabeth Paula

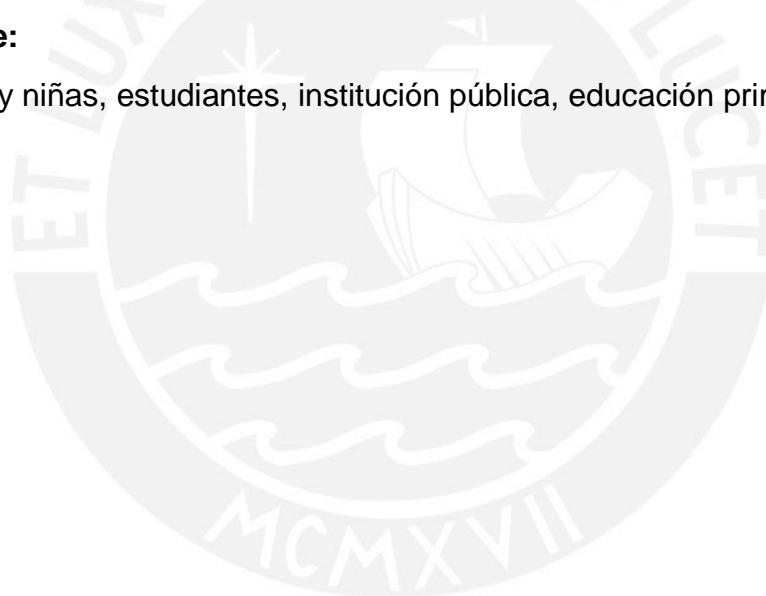
2021

RESUMEN

La presente tesis tiene como objetivo caracterizar los valores que enfatizan los estudiantes de V ciclo de primaria de una institución educativa pública de Lima, Perú y como objetivos específicos, identificar los valores a través del modelo de la clarificación de valores; y, clasificar los valores a partir de la metodología de Miles y Huberman (1994); Wolcott (1994). La metodología empleada es de enfoque cualitativo de tipo descriptivo. Este estudio fue posible gracias a las prácticas preprofesionales y la relación cercana establecida con los niños y niñas todo el año 2020, se buscó un primer acercamiento a su mundo de valores en plena pandemia. Se obtiene como conclusiones que los niños y las niñas son muy conscientes de la realidad en la que viven, con valores sociales y emocionales fuertes, con una responsabilidad social y valoración del trato humano que demuestra una postura crítica, actitud de compromiso y ser defensores de la vida, no solo con sus semejantes, sino también con todos los seres vivos, la naturaleza, los animales y el espacio en el que viven. Se cree conveniente seguir con estudios cualitativos que aporten a la investigación, en especial en los niños y niñas de primaria.

Palabras clave:

Valores, niños y niñas, estudiantes, institución pública, educación primaria.

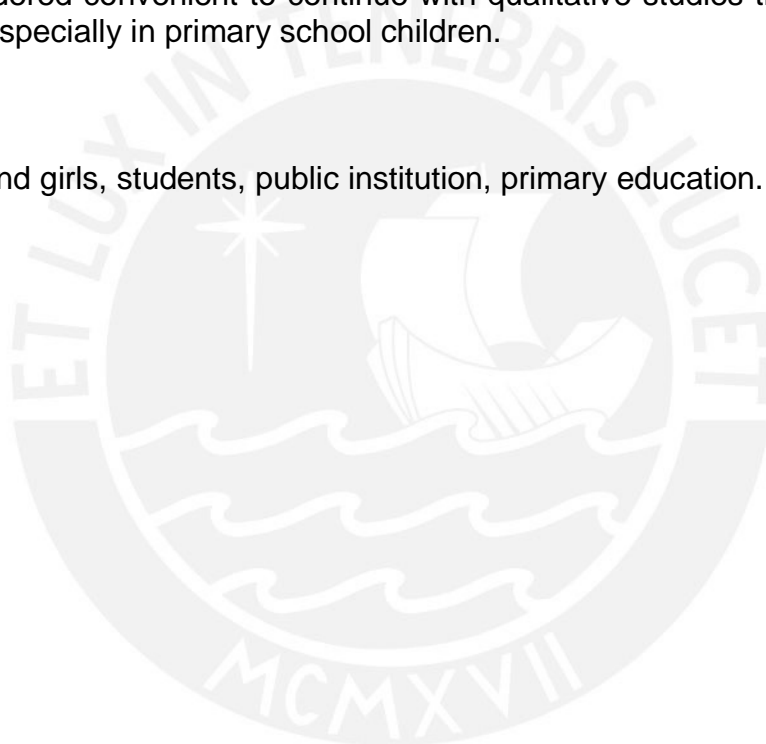


ABSTRACT

The objective of this thesis is to characterize the values emphasized by the students of the V primary cycle of a public educational institution in Lima, Peru and as specific objectives, to identify the values through the model of the clarification of values; and, classify the values based on the methodology of Miles and Huberman (1994); Wolcott (1994). The methodology used is of a qualitative, descriptive approach. This study was possible thanks to pre-professional practices and the close relationship established with children throughout the year 2020, a first approach to their world of values was sought in the midst of a pandemic. It is obtained as conclusions that boys and girls are very aware of the reality in which they live, with strong social and emotional values, with a social responsibility and appreciation of humane treatment that demonstrates a critical posture, an attitude of commitment and being defenders life, not only with their fellow men, but also with all living beings, nature, animals and the space in which they live. It is considered convenient to continue with qualitative studies that contribute to the research, especially in primary school children.

Keywords:

Values, boys and girls, students, public institution, primary education.



AGRADECIMIENTOS

A Dios quien es el que dirige y bendice cada paso que doy en la vida.

A mi familia, en especial a mi madre Sonia, mis hermanos Kevin y Víctor, y mi tío Víctor, por su ejemplo, compañía y apoyo incondicional.

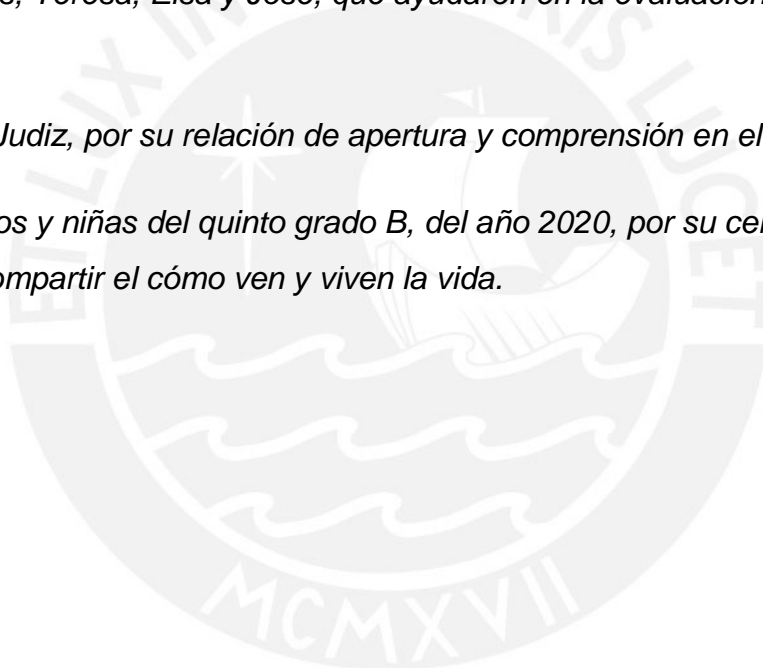
A mi asesora Elizabeth Flores, por su dedicación incansable y paciencia.

A mi informante Carlos Aburto, por sus acertadas observaciones y comentarios.

A los profesores, Teresa, Elsa y José, que ayudaron en la evaluación de esta investigación.

A la profesora Judiz, por su relación de apertura y comprensión en el aula.

A todos los niños y niñas del quinto grado B, del año 2020, por su cercanía, confianza y manera de compartir el cómo ven y viven la vida.



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	8
I PARTE: MARCO TEÓRICO	11
CAPÍTULO 1: LOS VALORES EN EDUCACIÓN	12
1.1. Definición de valores	12
1.2. Diferentes propuestas sobre el estudio de valores	14
1.3. En relación a la clasificación de valores	27
1.3.1. <i>Valores de Trabajo y producción</i>	30
1.3.2. <i>Valores de Bienestar personal y naturaleza</i>	30
1.3.3. <i>Valores Religiosos</i>	31
1.3.4. <i>Valores de Inteligencia</i>	31
1.3.5. <i>Valores Éticos</i>	31
1.3.6. <i>Valores de Tiempo</i>	32
1.3.7. <i>Valores Emocionales y sociales</i>	32
1.3.8. <i>Valores Estéticos</i>	32
1.3.9. <i>Valores de Seguridad</i>	32
1.3.10. <i>Valores de Disciplina</i>	33
CAPÍTULO 2: EL NIÑO DE 10 AÑOS Y LOS AGENTES QUE INFLUYEN EN ÉL	34
1.1. Características del niño de 10 años	34
1.2. Los valores y la familia	37
1.3. Los valores en las relaciones entre pares	39
1.4. El rol del maestro	40
1.5. La tecnología en los niños	41
II PARTE: DISEÑO METODOLÓGICO	44
CAPÍTULO 1: DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	45
1.1. Enfoque y tipo de investigación	45
1.2. Objetivos	46
1.3. Pregunta de investigación	46
1.4. Categoría de análisis	46
1.5. Unidad de análisis, población y muestra	47
1.6. Técnicas e instrumentos para la recolección de datos	48
1.7. Técnicas para la organización, procesamiento y análisis	51

1.8.	Procedimiento ético de la investigación	52
1.8.1.	<i>Protocolos de consentimiento y asentimiento informados</i>	53
1.9.	Diseño del instrumento	53
1.10.	Evaluación del instrumento	56
III PARTE: RESULTADOS Y ANÁLISIS		58
CAPÍTULO 1: ORGANIZACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE LAS CATEGORÍAS		59
1.1.	Organización, procesamiento y análisis	59
1.2.	Cómo se hizo el registro de la información	59
1.3.	Organización de la información	60
1.4.	Descomposición colocando etiquetas	61
1.5.	Consulta a experta de los datos que emergen	62
1.6.	Comparación de similitudes y diferencias	62
1.7.	Asignación de categorías	62
1.8.	Descripción de cada categoría	63
CAPÍTULO 2: ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN		68
2.1.	Análisis de la información por categorías	68
2.1.1.	<i>La tecnología</i>	68
2.1.2.	<i>Las actividades</i>	70
2.1.3.	<i>Las personas</i>	72
2.1.4.	<i>Los animales</i>	73
2.1.5.	<i>Los lugares</i>	74
2.1.6.	<i>Características del mundo</i>	74
2.1.7.	<i>Lo que no debería haber en el mundo</i>	76
2.1.8.	<i>¿Cómo se reflejan los antivalores en los mundos que desean?</i>	79
2.1.9.	<i>¿Cómo hacer frente a los antivalores?</i>	80
CONCLUSIONES		82
RECOMENDACIONES		84
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		85
ANEXOS		89
ÍNDICE DE TABLAS		
	Tabla N°1. Definición de valores	12
	Tabla N°2. Propuestas sobre el Estudio de Valores	16
	Tabla N°3. Nuestra agrupación: En relación a la clasificación de valores	28

Tabla N°4. Técnicas e instrumentos	49
Tabla N°5. Matriz de consistencia	50
Tabla N°6. Dinámica 1 Lista de prioridades	54
Tabla N°7. Dinámica 2 Un mundo creado por mí	55
Tabla N°8. Evaluación de las dinámicas	56
Tabla N°9. Respuestas de los expertos evaluadores	57



INTRODUCCIÓN

Se inició la presente investigación con el objetivo de tener un primer acercamiento al mundo de los valores de las niñas y de los niños. La importancia de este tema radica en la urgencia planteada no sólo por el Ministerio de Educación en trabajar formación ciudadana desde los años pasados sino la experiencia de pandemia vivida durante el año 2020, en la que se hace evidente la necesidad de mayor humanidad en la experiencia cotidiana y esta sólo es posible con nuevas generaciones con valores que permitan construir un país más justo y humano.

En ese sentido, la presente tesis es una primera aproximación al estudio de los valores que enfatizan los estudiantes de primaria del V ciclo; y, la cual busca responder a la pregunta de ¿cuáles son los valores que enfatizan los estudiantes de V nivel de primaria de una Institución Educativa pública de Lima, Perú?, y tiene el objetivo general de caracterizar los valores que enfatizan los estudiantes de V ciclo de primaria de una institución educativa pública. Asimismo, los objetivos específicos son identificar los valores de los estudiantes de V ciclo de primaria de una Institución Educativa pública a través del modelo de la clarificación de valores de Raths (1967); y, clasificar los valores de los estudiantes de V ciclo de primaria de una Institución Educativa pública a partir de la metodología de Miles y Huberman (1994); Wolcott (1994).

Este estudio se realiza mediante observaciones y entrevistas, implícitas en la técnica audiovisual; pues, esta técnica permite al acceso del audio, observación e interacción de los niños y niñas, así mismo captar representaciones y signos sociales detalladamente a través del uso del video. En este escenario se lleva a cabo la observación participante, pues se tuvo contacto con los niños durante todo el año gracias a las prácticas pre-profesionales; y también, la entrevista, ya que esta implica la conversación por medio de preguntas, las cuales están implícitas en dos dinámicas, tomadas y adaptadas del Modelo de Clarificación de Valores de Raths (1967). Estas dinámicas se llaman: Lista de prioridades y Un mundo creado por mí.

Así mismo, dado el contexto de las prácticas pre-profesionales y la amplia apertura y afinidad con los niños y niñas, esta investigación hace uso de un enfoque cualitativo, ya que permite comprender las cualidades de un fenómeno de manera horizontal entre investigador e investigado, mediante un acercamiento natural (Calero, 2000). Entrar al mundo de los valores de los niños y niñas, tiene que ver con las propias creencias y pertenece más al tejido familiar de estos, este diseño no sólo facilitó el acceso a ese mundo, sino que fue posible acercarse a través de la perspectiva de ellos y ellas. Además, el tipo de investigación, es descriptivo, según Hernández, Fernández y Baptista (2014), consiste en describir fenómenos, situaciones, contextos y sucesos; es decir, detallar cómo son y se manifiestan; por ello, lo que busca esta tesis es caracterizar los valores, identificarlos y clasificarlos. En esta misma línea, para el análisis y procesamiento de la información obtenida, se utilizó la metodología de Miles y Huberman (1994); Wolcott (1994) para describir los valores que subyacen en las respuestas de los niños y niñas.

Es importante mencionar que, si bien el alcance de la investigación tiene como limitación la falta de observación de una interacción en el aula real por la situación de la pandemia, este fue compensado de algún modo por el uso del Zoom en un aula de una institución educativa, por un lado, y por otro ser la practicante de apoyo de la docente en el aula con el grupo de niños en cuestión. Esta interacción se inicia en marzo y la aplicación de los instrumentos de investigación se realiza en el mes de octubre, cuando ya se contaba con una relación cercana con los estudiantes y la profesora. De los niños y niñas con los que se trabajó que fueron veinticinco sólo diez participaron en el proceso de investigación se respetó la respuesta de los padres a los consentimientos informados brindados respetando así los protocolos de ética.

En relación a los antecedentes, esta tesis cuenta con un marco teórico que estudia lo que son los valores, cómo los valores se aplican a diferentes poblaciones, qué instrumentos se utilizan para estudiarlos, cuáles son las clasificaciones de valores que ofrecen las investigaciones estudiadas, cuáles características poseen estas investigaciones; además, cómo diferentes agentes influyen en el niño de diez años, en función de los valores. Esta revisión bibliográfica, permitió llegar a la reflexión de autores como Donoso (1992), Pastor (2015), Figueroa (2017) y Vilata (2015), la cual nos llevó a la selección de la propuesta de Donoso (1992), quien analiza los valores

de los niños entre ocho a diez años de edad, a través de la metodología de la clarificación de valores de Raths (1967), esta propuesta nos pareció la más pertinente para acceder a identificar los valores que enfatizan los niños, ya que hace uso de dinámicas que facilitan esa expresión. Con ello, se comprueba cómo los valores en los niños de estas edades están presentes, además de cómo ellos construyen las concepciones que tienen sobre estos y cómo influyen en su vida diaria.

El principal aporte de este estudio, es que este grupo de estudiantes muestran ser niños y niñas sensibles a la realidad en la que viven, con conciencia de su identidad, de la responsabilidad social que tienen y de las consecuencias de sus acciones y las de los demás. Se observa fuertes valores sociales, emocionales, afectivos, de naturaleza o ecológicos, intelectuales, de respeto, seguridad y éticos.

Asimismo hay una preferencia por los videojuegos, en la parte tecnológica que también se describe y que podría aparentemente reflejar antivalores, por ello se sugiere seguir con estudios cualitativos que aporten la investigación con niños y niñas de primaria.

Por último, para la mejor comprensión, esta tesis se divide en tres partes; en primer lugar, un marco teórico, el cual presenta dos capítulos, uno en donde se detallan qué son los valores, sus características y su aplicación en distintos estudios, y, el otro en el cual se estudia al niño de diez años en su entorno familiar, entre pares, escolar y tecnológico. En segundo lugar, el diseño metodológico, que comprende un capítulo, en donde se desarrolla el diseño de investigación. En tercer lugar, los resultados y análisis, que contiene dos capítulos, el primero sobre la organización y descripción de la información, y, el segundo sobre el análisis por categorías. Se finaliza con las conclusiones y recomendaciones.



I PARTE: MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO 1: LOS VALORES EN EDUCACIÓN

Para entrar en el amplio universo de los valores, Cortina, citado en Hernández (2018), sustenta que para la vida cotidiana lo que rigen las acciones del ser humano son los valores, el hacerse responsable de sí mismo y entender priorizar cómo se siente el otro, para construir una sociedad justa y verdadera. Además, el vivir bien implica basarse en valores como el respeto, capacidad de diálogo, solidaridad, compartir tristeza y felicidad para transformar la historia del mundo desde la defensa de la dignidad humana.

Así mismo, se hace necesario conocer qué son los valores, desde las miradas y concepciones de diferentes autores que se han dedicado a estudiarlos en profundidad; por tal motivo, se empieza con la definición que muestran las siguientes investigaciones.

1.1. Definición de valores

Se encuentran diferentes definiciones sobre lo que suponen ser los valores, entre los más resaltantes y útiles en este estudio, se precisan cuatro autores, Donoso (1992), Pastor (2015), Figueroa (2017) y Vilata (2015), que sostienen una conceptualización correspondiente sobre dicho sistema. Por tal motivo, y para una mayor organización de la información, la siguiente tabla muestra las diversas definiciones de valores desde la perspectiva de los autores mencionados.

Tabla N°1. Definición de valores

Autor	Definición
Donoso (1992)	<ul style="list-style-type: none">- Concepciones del sistema cultural del sujeto.- Elementos en la conducta social y en sus decisiones.- Acciones.

Pastor (2015)	<ul style="list-style-type: none"> - Concepciones, creencias o conceptos. - Componentes que orientan a la conducta. - Ideales deseables.
Figuroa (2017)	<ul style="list-style-type: none"> - Cualidades independientes. - Acciones, percepciones y preferencias. - Creencias, influyen en la conducta.
Vilata (2015)	<ul style="list-style-type: none"> - Conjunto de cualidades. - Suponen la actividad de una persona. - Arraigados en la evolución social y la cultural. - Abstractos.

Elaboración propia

En la tabla mostrada se estudian cuatro autores; el primero, Donoso (1992), define los valores como concepciones que provienen del sistema cultural del sujeto, dándole este su propio significado e interpretación. Son elementos que ejercen un papel base en la conducta social de la persona o sociedad y las relaciones entre estos miembros; guían y organizan sus decisiones, ofrecen pautas para la acción y la orientan hacia un compromiso con las prioridades que ha elegido. Además, agrega que son acciones que están impregnadas en los aspectos cognitivos, afectivos y volitivos del ser humano.

En cuanto al segundo autor, Pastor (2015), sostiene que los valores son entendidos como las concepciones, creencias o conceptos que definen a una persona o grupo. De la misma manera, son componentes que orientan la conducta integrando aspectos cognitivos, afectivos e intelectuales, ya que sirven de referentes al individuo en su contexto social. Son ideales deseables que se comparten con los miembros de una comunidad y determinan el comportamiento; estos se convierten en creencias duraderas y establecen modos de conducta y estilos de vida diversos y personales.

La definición del tercer autor, Figueroa (2017), presenta a los valores como cualidades que existen independientemente de todo proceso de conocimiento, por lo tanto, su naturaleza y orden es libre de cada individuo y comunidad. Agrega que son acciones que realiza el sujeto en función al objeto, sus preferencias y percepciones. Además, menciona que son creencias que repercuten en los modos de conducta de los individuos.

Para el cuarto autor, Vilata (2015), los valores son un conjunto de cualidades que permiten aceptar de una u otra manera a las personas. Además, menciona que los valores son los que suponen la actividad de una persona que desea alcanzar una meta dentro de una sociedad o clima determinado; esta meta, es seleccionada por el ser humano y se puede justificar racional y moralmente desde el punto de vista de este. Los valores están arraigados a la evolución social y la cultura del hombre, son abstractos y no concretos, son un continuo de perspectivas futuras que se adquieren por socialización y guían en las decisiones que se toman.

Es importante resaltar que las definiciones de valores, propuestas por los autores estudiados, aluden por un lado a concepciones, creencias, percepciones y preferencias que influyen u orientan la conducta. Y, por otro lado, a cualidades, acciones o actividades. Asimismo, se hace referencia a que es parte del sistema cultural.

1.2. Diferentes propuestas sobre el estudio de valores

Para tener una mirada sobre cómo se ha trabajado los valores con niños y niñas y diferentes poblaciones, se ha realizado la selección de los autores estudiados en el apartado anterior, con el fin de identificar este proceso. Por ello, la siguiente tabla presenta las diferentes propuestas de los autores: Donoso (1992), Pastor (2015), Figueroa (2017) y, Vilata (2015), en donde se presentan las características de sus estudios realizados, la clasificación de valores que utilizan en función a diferentes teóricos, la aplicación a las diferentes poblaciones (niños, niñas y adolescentes), el

instrumento que se ha utilizado en aquellas poblaciones y el tipo de investigación que utiliza.

Asimismo, cabe resaltar que en la búsqueda exhaustiva de propuestas sobre el estudio de valores, las poblaciones a las que se destinaban las investigaciones, eran en su mayoría en adolescentes o jóvenes de grados superiores, como universitarios, por tal motivo, se buscó seleccionar una propuesta que resulta pertinente entre todas, que se basara en niños de primaria, en escuelas, para el presente estudio.



Tabla N°2. Propuestas sobre el Estudio de Valores

Autor	Características	Clasificación	Aplicación en poblaciones	Instrumento	Tipo de investigación
Donoso	- Valores en niños. - Metodología clarificación de valores (Raths, 1967).	- Diez valores (Bartolomé, 1981).	- Lockwood (1978); Pracejus (1974); Barman (1975); Simmons (1974); Covault (1973); Guziak (1974).	- Dieciocho dinámicas, Howe (1977) y Curwin (1974).	- Cuantitativa. - Muestra: niños de 8 a 10 años, profesores, padres, 6 colegios.
Pastor	- Valores en adolescentes. - Teoría de Spranger (1914).	- Nueve valores (Spranger, 1914).	- Ortega y Mínguez (2001), Pena (2008), Domínguez (2004), Morris (1956).	- Cuestionario de Valores para el alumnado (Spranger, 1914).	- Mixta. - Muestra: 1. 812 adolescentes (12 a 18 años), 121 docentes, 10 colegios.
Figuroa	- Valores niños y adolescentes. - Enfoque de Schwartz (2006).	- Diez valores (Schwartz, 2006).		- <i>The Portrait Values Questionnaire (P.V.Q) IV Versión</i> , (Schwartz, 2006).	- Mixta. - Muestra: 481 estudiantes (10 a 18 años), 52 profesores, 3 coordinadores, 3 rectores.
Vilata	- Valores en niños y adolescentes. - Teoría de Rokeach (1973).	-Dieciocho valores instrumentales, dieciocho terminales.	- Benedito, Bonavía y Llinares (2008); Manso, Sánchez; Peña (1998).	- Rokeach Value Survey, RVS); (Rokeach, 1973).	- Cuantitativa.

(Rokeach 1973).

- Muestra: 350 estudiantes
(11 a 19 años), escuelas,
universidades.

Elaboración propia en base a Donoso (1992); Pastor (2015); Figueroa (2017); Vilata (2015).



Se puede observar, en base a los autores de la tabla anterior, que se proponen cuatro diferentes maneras de estudiar los valores en poblaciones como niños, adolescentes, universitarios, docentes y padres de familia. La primera, de Donoso (1992), analiza y mide los valores de niños de ocho a diez años, utilizando la metodología de la clarificación de valores, creada por Raths (1967), quien redefine ideas de Dewey para su creación. Para Raths los valores se reservan como creencias, actitudes, actividades y sentimientos individuales que satisfacen una serie de condiciones y criterios. La clarificación de valores estimula el proceso de valoración, mediante el cual un valor se integra de manera progresiva y definitiva en la vida de un individuo.

Donoso utiliza esta metodología de Raths clasificando los valores que ofrece Bartolomé (1981), en diez categorías: vitales, de producción, de desarrollo, éticos, trascendentes, temporales, noéticos, afectivos, sociales y estéticos. Bartolomé valida esta categorización con la aplicación de los mismos a grupos reducidos, ya que constituye amplitud y operatividad. Estos valores se describen a continuación.

Valores vitales

Relacionados con la vida física, vivencias cotidianas, deseo de diversión y satisfacción de necesidades.

Valores de producción

Se vinculan con valores de trabajo y producción, tener éxito en la vida, posesión de cosas, tener un estatus satisfactorio.

Valores de desarrollo

Son los valores que se relacionan con el crecimiento, maduración personal y la realización.

Valores éticos

Hacen referencia a las cuestiones abstractas que involucran a la sociedad y su incumplimiento ocasiona daños morales para el desarrollo total de una persona.

Valores trascendentes

Relacionados con lo religioso y espiritual, con lo que se considera lo último de la vida.

Valores temporales

Son los valores que conciernen al presente, pasado y futuro.

Valores noéticos

Se refieren al intelecto, el deseo de saber, la admiración por el estudio, la lógica y el conocimiento.

Valores afectivos

Involucran a los valores de sentimiento y afectividad.

Valores sociales

Son todos los valores que abarcan pensar en la gente, consideración de los demás e inclusión en una sociedad.

Valores estéticos

Se relacionan con los valores que implican la belleza, lo que se considera hermoso y armonioso, además del desarrollo de cualidades artísticas.

La metodología de clarificación de valores de Rath (1967), es utilizada por diversos autores. Según Lockwood (1978), estos son Pracejus (1974), quien utiliza esta metodología obteniendo como resultado un impacto positivo sobre la comprensión lectora; Barman (1974) y Simmons (1975), citados en Donoso (1992), el primer autor encontró efectos positivos en ecología y, el segundo autor no encontró efectos positivos en ecología. Covault (1973) y Guziak (1974), dieron a conocer que la clarificación de valores provoca efectos positivos en los estudiantes, en la autodirección y actividades de la clase y, ayuda en la reducción de malas conducta como apatía, incerteza, inconsistencia, conformismo, desorientación, asentimiento y veleidoso.

El instrumento que utiliza Donoso (1992), como se observa en la tabla, son las dinámicas que parten de la metodología de clarificación de valores. Estas son

dieciocho dinámicas, de Howe (1977) y Curwin (1974), de las cuales cuatro fueron seleccionadas, en función a la metodología de clarificación de valores de Rath y son las siguientes:

1. La cápsula del tiempo.
2. Lista de prioridades.
3. Valores fantásticos.
4. Monumentos conmemorativos.
5. Símbolos mágicos.
6. Un mundo creado por mí.
7. Mi casa ideal.
8. Árbol personal.
9. Compartir cualidades.
10. Enumerar cualidades.
11. Presentaciones.
12. Juegos de nombres y valores.
13. Collage personal.
14. El mejor postor.
15. Mi fiesta imaginaria de cumpleaños.
16. El periódico del yo.
17. Personas que admiro.
18. Dar tu opinión.

Por último, la propuesta del estudio de valores de Donoso (1992), es una investigación cuantitativa, ya que se realiza un análisis estadístico con tablas de contingencia; aplicado en una muestra de niños de ocho a diez años de los grados de tercero, cuarto y quinto de primaria. Además de profesores y padres de familia de los colegios públicos y privados seleccionados.

En relación a la segunda propuesta, Pastor (2015) busca identificar los valores que manifiestan los adolescentes, mediante la teoría de Spranger (1914), quien vincula a los valores como los que definen el modo de ser de cada persona, las elecciones personales y caracterización de intereses en y para con la vida. Spranger modifica la teoría psicosexual de Freud, para comprender la psicología del

adolescente desde su personalidad, ya que es necesario entender el estilo de personalidad de este para comprender las elecciones de valores personales por las que se inclina.

La clasificación de valores que utiliza Pastor es la que asigna Spranger (1914), la cual comprende nueve tipos de valores en base a la personalidad que caracteriza a cada individuo, estos son: económicos, estéticos, intelectuales, político-éticos, socio-afectivos, religiosos, técnicos, cultura física y ecológicos. A continuación, se define cada uno.

Valores económicos

Se refieren a la obtención de dinero con un esfuerzo mínimo, la administración de bienes y la producción. Se miden a través de las variables del interés por la economía, el ahorro, el consumismo, la ambición y el logro fácil.

Valores estéticos

Están relacionados con disfrutar lo espiritual. Se mide a través del arte, la imaginación, la sensibilidad y valoración por lo estético y apreciar la belleza.

Valores intelectuales

Involucran la racionalidad. Se miden con el conocimiento, la inteligencia, estudio, la ciencia, ser crítico, investigador, observador, estudioso.

Valores político-ético

Conciernen a dirigirse a sí mismo o a los demás. Se mide con el liderazgo, libertad, honradez, responsabilidad, poder, sinceridad, lealtad, justicia, coherencia.

Valores socio-afectivos

Se evidencian en las relaciones interpersonales e institucionales. Para medirlos se aprecian los valores de solidaridad, colaboración, generosidad, comunidad, sensibilidad social, amor, amistad y trabajo en equipo.

Valores religiosos

Abarca la fe como vivencia. Se mide con la esperanza, espiritualidad, actitudes religiosas, trascendencia.

Valores técnicos

Dominar la realidad. Se puede medir mediante el manejo de la tecnología, aparatos, progreso y profesionalidad.

Valores cultura física

Se relaciona con el bienestar físico, biológico y psicosocial. Para medirlo se realiza mediante la salud, belleza, alimentación saludable, ejercicios físicos y satisfacción.

Valores ecológicos

Se evidencia respeto por el medio o entorno en el que vive. Se mediante políticas ambientales, medio ambiente, ecología, entorno, sistema.

Otros estudiosos que mencionan y que han utilizado o modificado la clasificación de valores de Spranger, son Ortega y Mínguez (2001), quienes realizan su investigación añadiendo los valores vitales, intelectuales éticos y sociales. Pena (2008), quien incluye en su estudio los valores sociales, cognoscitivos, sociales y morales. Domínguez (2004), añade los valores corporales, socio-afectivos, y técnico-productivos. Morris (1956), explica trece estilos de vida, a través de la elaboración de un cuestionario que presenta los valores culturales que vinculan las religiones e ideologías del mundo.

El instrumento de medida aplicado en el estudio de Pastor (2015), es el *Cuestionario de Valores para el alumnado*, que parte de la teoría de Spranger (1914) y se actualiza en base a estudios anteriores de Pastor; es decir se distinguen seis tipos de persona que presentan los valores teóricos, estéticos, religiosos, sociales, políticos y económicos; añadiendo los técnicos, cultura física e intelectuales.

Por último, es una investigación con enfoque mixto, ya que comprende un análisis descriptivo de variables y uno estadístico que se aplica a diez centros escolares secundarios obligatorios públicos y privados, siendo la muestra mil

ochocientos doce adolescentes entre doce y dieciocho años, y ciento veintiún docentes.

Con respecto al tercer estudio, propuesto por Figueroa (2017), analiza la relación entre la inclusión y los valores en tres instituciones educativas, de primaria y secundaria, utilizando el planteamiento del nuevo enfoque de valores de Schwartz (2006), quien sustenta que los valores tienen cinco características: son conceptos o creencias, pertenecen a estados finales o comportamientos, superan situaciones específicas, evalúan eventos y comportamientos, y, están clasificados por importancia relativa.

En este estudio Figueroa clasifica a los valores según la versión de Schwartz, adaptada por Peiró y Palencia (2009) en diez: estimulación, hedonismo, logro, poder, seguridad, conformidad, tradición, benevolencia, autodirección y universalismo. Los cuales se explicarán a continuación:

Valor estimulación

Representa a una vida excitante, variada y con atrevimiento.

Valor hedonismo

Se da importancia al placer y disfrute por la vida.

Valor logro

Se relaciona con tener éxito, capacidad, ambición, inteligencia e influencia.

Valor poder

Destaca aspectos de autoridad, riqueza, poder y conocimiento social.

Valor seguridad

Priman los aspectos de seguridad social, seguridad familiar, salud, limpieza, seguridad nacional.

Valor conformidad

Se evidencia la obediencia, autodisciplina, buenos modales, honrar a los padres y mayores.

Valor tradición

Resalta la humildad, moderación, respeto por la tradición, devoción, aceptar lo que le corresponde a cada persona en la vida.

Valor benevolencia

Implica la responsabilidad, honestidad, la amistad verdadera, ayudar, lealtad y no mantener rencor contra los demás.

Valor autodirección

Representa la libertad, elección de las propias metas, creatividad, curiosidad e independencia.

Valor universalismo

Se relaciona con el cuidado del medio ambiente, justicia social, protección de la naturaleza, la igualdad, tolerancia, un mundo de paz y armonía.

El instrumento aplicado en el estudio de Figueroa (2017), es *The Portrait Values Questionnaire (P.V.Q) IV Versión*, que nace de la teoría axiológica de Schwartz (2006), y fue creada para medir valores personales, luego fue traducida y adaptada por Peiró y Palencia (2009). Anteriormente ha sido utilizada en Venezuela y Colombia, en el primer país, se aplicó los valores Conformidad, Estimulación, Universalismo, Hedonismo y Benevolencia, y en el segundo país se aplicaron los valores Tradición, Seguridad, Poder, Logro y Autodirección respectivamente.

En este estudio la investigación es mixta. En cuanto a la muestra, incluye cuatrocientos ochenta y un estudiantes de primaria y secundaria entre 10 a 18 años, cincuenta y dos profesores, tres coordinadores y tres rectores.

La cuarta y última propuesta sobre el estudio de valores es la de Vilata (2015), que tiene como objetivo conocer la importancia y preferencia de los valores humanos y razonamiento de la moral en escolares niños y adolescentes, utilizando la teoría de

Rokeach (1973), quien antepone el concepto de valor frente a la actitud, ya que estos la determinan y también a la conducta.

El autor clasifica a los valores según Rokeach (1973), en dos categorías: 18 valores instrumentales y 18 valores terminales o finales; por un lado, los instrumentales se subdividen en valores morales, que hacen referencia a la persona y el sentimiento de culpa que siente cuando no la respetan; y de competencia, que se relaciona con la autorrealización y el ser competente. Por otro lado, los valores terminales, se subdividen en personales y sociales; los personales atienden la conciencia tranquila en la persona, y los sociales buscan la paz mundial e igualdad. Así mismo, se distinguen todos ellos en tres componentes: cognitivo, afectivo y conductual. Los dieciocho valores instrumentales y finales son los siguientes.

Valores instrumentales

1. Ambición
2. Abierto
3. Competente
4. Alegre
5. Limpio
6. Valiente
7. Indulgente
8. Servicial
9. Honrado
10. Creativo
11. Independiente
12. Intelectual
13. Lógico
14. Cariñoso
15. Obediente
16. Educado
17. Responsable
18. Controlado

Valores terminales o finales

1. Confortable
2. Excitante
3. Realización
4. Paz
5. Agradable
6. Igualdad
7. Seguridad Familiar
8. Libertad
9. Felicidad
10. Equilibrio
11. Amor
12. Seguridad Nacional
13. Placer
14. Salvación
15. Autorespeto
16. Respeto a los demás
17. Amistad
18. Sabiduría

Otros estudios que han utilizado la Escala de valores de Rokeach, son: Benedito, Bonavía y Llinares (2008); quienes aplicaron el instrumento en trabajadores españoles para evaluar la prioridad de valores y satisfacción laboral en estos. Manso, Sánchez y Peña (1998), aplicaron el instrumento a una muestra de estudiantes de servicio social para identificar los valores que prevalecen en estos, y explorar las discrepancias que podrían existir entre los valores que mantienen y los que la carrera de servicio social les enfatiza en su formación.

Uno de los instrumentos utilizado en el estudio de Vilata (2015), es el Inventario de Escala de Valores de Rokeach (*Rokeach Value Survey, RVS*); Rokeach, (1973). Quien a partir de sus estudios describe a los valores como “una organización de creencias relativamente perdurable alrededor de un objeto o situación, que predispone a la persona a reaccionar de determinada manera” (Rokeach, 1968, p. 112). Luego los clasifica desarrollando un instrumento para evaluarlos. Tiene como objetivo identificar qué valores son los preferidos o con cuáles se identifica una persona

Por último, en esta propuesta sobre el estudio de valores, se desarrolla bajo una investigación de tipo cuantitativa, se realiza el análisis de datos mediante variables de estudio y sociodemográficas, en escuelas y universidades a trescientos cincuenta estudiantes de once a diecinueve años.

1.3. En relación a la clasificación de valores

En este apartado se muestra la organización que hemos realizado sobre la clasificación de los valores, la idea es tener una clasificación más amplia como orientación en el presente trabajo, y que, al momento de obtener los resultados, nos permita revisar qué valores son los que más emergen del análisis. Esta agrupación, recoge los aportes de los diferentes autores estudiados en el apartado anterior, en función a la clasificación, postura y manera de catalogar los valores de: Bartolomé (1981), Spranger (1914), Schwartz (2006), y Rokeach (1973). Esta agrupación es posible, gracias a los aportes de tipo cuantitativo y de tipo mixto utilizados en las investigaciones presentadas y que en este caso se utilizarán para un estudio de una muestra pequeña y para un tipo de diseño cualitativo.

A continuación, se muestra la siguiente tabla, en donde se detalla la correspondencia de nuestra agrupación, gracias a la descripción que ofrecen los autores mencionados.

Tabla N°3. Nuestra agrupación: En relación a la clasificación de valores

Valores	Bartolomé (1981)	Spranger (1914)	Schwartz (2006)	Rokeach (1973)	
				Instrumentales	Terminales
Trabajo y producción	Valores de desarrollo Valores de producción	Valores económicos Valores técnicos	Valor poder Valor autodirección	Ambición Competente independiente Creativo	Realización Equilibrio
Bienestar personal y naturaleza	Valores vitales	Valores cultura física Valores ecológicos	Valor estimulación Valor hedonismo Valor universalismo	Limpio	Excitante Confortable Placer Felicidad
Religiosos	Valores trascendentes	Valores religiosos	Valor tradición		Salvación Paz
Inteligencia	Valores Noéticos	Valores intelectuales	Valor logro	Intelectual Lógico	Sabiduría
Éticos	Valores éticos	Valores Político-ético		Abierto	Igualdad

				Honrado	Autorrespeto
Tiempo	Valores temporales				
Emocional y social	Valores afectivos Valores sociales	Valores socio-afectivos	Valor benevolencia	Alegre Indulgente Servicial Cariñoso Valiente	Agradable Respeto a los demás Amistad Amor
Estética	Valores estéticos	Valores estéticos			
Seguridad			Valor seguridad		Seguridad Nacional Seguridad Familiar
Disciplina			Valor Conformidad	Obediente Educado Responsable Controlado	

Elaboración propia

La tabla mostrada propone una organización de los valores, en base a las diferentes clasificaciones de cuatro autores expuestos. Esta organización selecciona los diez valores de Bartolomé (1981), los nueve valores de Spranger (1914), los diez valores de Schwartz (2006) y los veintiséis valores instrumentales y finales de Rokeach (1973), agrupándolos en función de diez categorías de valores que los representan. A continuación, se detalla tal agrupación.

1.3.1. Valores de Trabajo y producción

Agrupan los valores de desarrollo y producción de Bartolomé (1981), ya que estos se basan en tener éxito en la vida, un estatus satisfactorio, la productividad, el crecimiento, la maduración personal y la realización. También incluye los valores económicos y técnicos de Spranger (1914), que se refieren a la administración de bienes y producción, la obtención de dinero con esfuerzo mínimo, la economía, el ahorro, el consumismo, la ambición, el logro fácil, el progreso, la profesionalidad, manejo de la tecnología y dominio de la realidad. Aparecen los valores de poder y autodirección de Schwartz (2006), que involucra, la riqueza, el poder y el conocimiento social, la elección de las propias metas, la creatividad, la curiosidad e independencia. Por último, destacan los valores instrumentales y terminales de Rokeach (1973), la ambición, ser competente, independiente, creativo, la realización y el equilibrio.

1.3.2. Valores de Bienestar personal y naturaleza

Resaltan los valores vitales de Bartolomé (1981), relacionados a la vida física, diversión, satisfacción y vivencias diarias. Los valores de cultura física y ecológicos de Spranger (1914), referidos a el bienestar físico, biológico, psicosocial, salud, belleza, ejercicios, satisfacción, alimentación saludable. Aparecen los valores de estimulación, hedonismo y universalismo de Schwartz (2006), basados en la vida excitante, con atrevimiento, variada, el placer, disfrute por la vida, medio ambiente, tolerancia, protección a la naturaleza, paz y

armonía. En adición, los valores instrumentales y terminales de Rokeach (1973), el ser limpio, excitante, confortable, el placer y la felicidad.

1.3.3. Valores Religiosos

Incluyen los valores trascendentes de Bartolomé (1981), que hablan de lo espiritual, la religión y lo que se considera lo último de la vida. También los valores religiosos de Spranger (1914), abarca la fe como vivencia, la esperanza, espiritualidad, actitudes, religiosas y la trascendencia. Se elige al valor tradición de Schwartz (2006), que resalta la humildad, moderación, devoción y aceptar lo que le corresponde a cada uno en la vida. Por último, los valores terminales de Rokeach (1973), salvación y paz.

1.3.4. Valores de Inteligencia

Destacan los valores noéticos de Bartolomé (1981), basados en el intelecto, deseo de saber, el conocimiento, la lógica y la admiración por el estudio. Se consideran los valores intelectuales de Spranger (1914), referidos a la racionalidad, investigación, ser crítico, observador, estudioso y la ciencia. El valor logro de Schwartz (2006), también se toma en cuenta, hace referencia a la inteligencia, tener éxito, capacidad e influencia. En último lugar, se añade los valores instrumentales y terminales de Rokeach (1973), el intelectual, lógico y la sabiduría.

1.3.5. Valores Éticos

Consideran los valores éticos de Bartolomé (1981), que se tratan de las cuestiones abstractas de la sociedad y las consecuencias del incumplimiento causa daños morales a las personas. Incluyen los valores político-éticos de Spranger (1914), referidos a la dirección de uno mismo y los demás, la coherencia, sinceridad, justicia, lealtad, honradez, responsabilidad, poder y

libertad. Se resaltan los valores instrumentales y finales de Rokeach (1973), el ser abierto, honrado, la igualdad y el autorrespeto.

1.3.6. Valores de Tiempo

Añaden únicamente los valores temporales de Bartolomé (1981), que hacen referencia al tiempo pasado, presente y futuro.

1.3.7. Valores Emocionales y sociales

Se eligen los valores afectivos y sociales de Bartolomé (1981), que involucran los valores de sentimiento, afectividad, el pensar en la gente, considerar a los demás y la inclusión en la sociedad. Los valores socio-afectivos de Spranger (1914), se consideran también, ya que hablan de las relaciones interpersonales e institucionales, la solidaridad, colaboración, generosidad, comunidad, sensibilidad social, amor, amistad y trabajo en equipo. En relación a Schwartz (2006), incluye el valor de benevolencia, que ve aspectos como la amistad verdadera, ayudar a los otros, la lealtad, honestidad, responsabilidad y no mantener rencor contra los demás. Por último los valores instrumentales y finales de Rokeach (1973), implican el ser servicial, alegre, indulgente, cariñoso, valiente, agradable, el respeto a los demás, la amistad y el amor.

1.3.8. Valores Estéticos

Refieren los valores estéticos de Bartolomé (1981) y Spranger (1914), referidos a lo que se considera armonioso, hermoso, la imaginación, sensibilidad, valoración de lo artístico y aprecio de la belleza.

1.3.9. Valores de Seguridad

Conciernen los valores de seguridad de Schwartz (2006), donde prima la salud, limpieza, la seguridad social, familiar y nacional. También se eligieron los valores finales de Rokeach (1973), que mantienen los de seguridad nacional y seguridad familiar.

1.3.10. Valores de Disciplina

Se evidencia el valor conformidad de Schwartz (2006), que se refiere a la obediencia, autodisciplina, buenos modales, honrar a los padres y mayores. Además, se consideran los valores instrumentales de Rokeach (1973), que incluyen el ser obediente, responsable, educado y controlado.

Hacemos nuestra la definición de Figueroa (2017), quien define los valores como preferencias que orientan la conducta. Es decir, como concepciones, creencias, percepciones y preferencias que orientan un comportamiento. Por ello, se ha elaborado una agrupación de clasificaciones que permite, una vez realizada la exploración de valores de los niños, poder analizar qué valores son los que emergen de esta.

CAPÍTULO 2: EL NIÑO DE 10 AÑOS Y LOS AGENTES QUE INFLUYEN EN ÉL

En esta sección se caracteriza al niño de diez años, en el ámbito socioemocional, antropológico y de educación formal (lo que se espera de un niño de diez años según el MINEDU). Además, cómo es que los agentes como la familia, los pares y el maestro influyen en el niño en función a los valores que representan.

1.1. Características del niño de 10 años

Los niños de esta edad se encuentran en una etapa de cambios en la que desarrollan aptitudes, destrezas y adquieren conocimientos que le ayudan a tomar conciencia sobre las decisiones que toman en su día a día. Por ello, es imprescindible que las competencias que estos desarrollen sean las óptimas para poder enfrentarse a la sociedad a la que pertenecen. Según Donoso (1992), los niños de esta edad comienzan a tener una fuerte representación del “yo”, en donde la identidad se ve marcada de manera significativa. Es decir, los niños comienzan a formar su propia personalidad, se distinguen entre los sujetos que los rodean y son capaces de conseguir sus logros por sí mismos.

La introspección, o el pensamiento interior del niño, según el mismo autor del párrafo anterior, lo lleva a razonar de manera personal con su voz interior las razones por las que quiere escoger entre tales cosas y rechazar otras, describir sus sentimientos y por qué los siente; y, aprende a delimitar qué es lo que valora y qué no. Además, sabe cómo diferenciar los espacios que lo rodean y otorgarles las acciones que realizará en cada uno de los ambientes, por ello poco a poco construye sistemas parciales que lo ayudan a interpretar los eventos sociales de los contextos a los que pertenece y fundamentar si son correctos o no.

Añade Ríos (2016), refiriéndose a la etapa de desarrollo socioemocional del niño de 10 años, como en la que aprende a diferenciar que lo que siente es diferente a lo de los demás, y tiene lugar a la empatía abstracta. Por ejemplo, puede preocuparse por otras personas que viven en su país o fuera de este,

incluyendo personas que no conoce, que hayan pasado por algún accidente, hambre, pobreza, que haya visto en los medios de comunicación como las noticias en la televisión, u otros problemas que afecten a la humanidad.

Otro ejemplo, mencionado por Sadurní y Rostán (2007), citado en Ríos (2016), es cuando un niño recibe algún obsequio o presente de alguien y afirma que le gustó el detalle, cuando puede ser que no sea así, con el objetivo de que la persona que se lo entregó no se sienta mal. Esto supone la capacidad de separar lo emocional con su propia comunicación interpersonal que lo ayuda a decidir y relacionarse de manera positiva, siendo consciente de las emociones de los demás y de las de él mismo, para actuar con coherencia y de manera adecuada.

Así mismo, Garaigordobil y García (2006), afirman que un ideal desarrollo socioemocional, en niños de 10 a 12 años se manifiesta cuando la conducta social se desarrolla positivamente en empatía, aceptación de grupos de iguales, estabilidad emocional, autoconcepto, autoestima y expresividad, reflejando inteligencia, confianza con su entorno y una fuerte sensibilidad por los demás. Por el contrario, comentan que un niño con una conducta antisocial, actuaría con violencia y agresividad física y verbal.

El desarrollo socioemocional, en los escolares, se ve influenciado en el aprendizaje de este, comprendiendo, según Berguer, Millicic, Alcalay et al. (2009), reconocer y manejar emociones, desarrollar cuidado y comprensión por los otros, saber tomar decisiones en situaciones desafiantes y conflictivas, estableciendo relaciones positivas que lo formen en valores, conocimientos y habilidades para actuar de manera efectiva. Ladd, Birch y Buhs (1999), citados en Berguer et al. (2009), mencionan que hay cuatro signos de un buen aprendizaje socioemocional en la infancia:

- Interacciones positivas con los profesores
- Representaciones positivas de sí mismos derivadas de buenas relaciones de apego.
- Conocimientos de las emociones

- Habilidad para regular las emociones

Esto alude a niños que son social y emocionalmente capaces de desarrollarse, comunicarse, saber resolver problemas, decidir en sus acciones, encontrar ayuda en sus superiores o iguales y, aportar a su comunidad o medio social como familia y escuela de manera eficaz.

Por otro lado, las características del niño, desde la antropología, según Carrillo (2015), conlleva verlos como sujetos sociales y no con objetos con derechos, es decir, son personas que pueden decidir por sí mismos y cuyo punto de vista y opinión importa, que puede escuchar y ser escuchados como cualquier otro miembro de la comunidad. Además, no son receptores de la información, sino más bien seres con autonomía que participan de manera activa en la población. Así mismo afirma, que el desarrollo social del niño depende del entorno en el que vive y lo que le transmita; esto se ve influenciado por la familia, escuela, medios de comunicación, que hacen que el infante se vuelve sociable y participativo en la sociedad.

También, Porter (1998) citado por Carrillo (2015), menciona que la edad de los niños se verá definida dependiendo de la interacción con la gente que lo rodea, el estatus que le pertenece, y las relaciones en su vida que le permitan desarrollar sensibilidad, participación social y asignación de roles que le otorguen. Así mismo, si es que se le establecen responsabilidades o su grupo social es con personas de mayor edad lo ayudarán a formar su criterio y formas de pensar. Añade también el juego, como opción de desarrollo y relacionarse con los demás; y, la educación que se le brinde al niño, sea verbal o cómo comportarse, influye en el desarrollo social del niño, como obligación moral de lo que se debe y no se debe hacer.

En esta misma línea, Szulc, Hecht, Hernández et al. (2009) indican que los niños no son una población que debe estar aislada de la de los adultos, puesto que el mundo sociocultural que comparten es el mismo, ambos pueden tener conciencia crítica, reflexionar sobre su realidad, no son sujetos pasivos y, no cuentan con una opinión que sea universal o homogénea, sino que cada uno

tiene una postura y punto de vista personal. Asimismo, Valera y Verón (2008), citados en Szulc, Hecht, Hernández et al. (2009), hacen significativo el desarrollo psicológico del niño, dependiendo de su edad cronológica, para la planificación y ejecución de las actividades a ser desarrolladas por los docentes o agentes educativos.

En relación al ámbito de educación formal, el niño de diez años que pertenece a la EBR (Educación Básica regular), posee las siguientes características, según el Programa Curricular de Educación Primaria, otorgado por el Ministerio de Educación de Perú (MINEDU), (2016):

1. Construye su identidad por medio de la definición y reconocimiento de sus fortalezas, debilidad, gustos y cualidades.
2. Describe sus emociones y explica las causas y consecuencias de estas.
3. Explica por qué una acción es correcta e incorrecta a partir de sus experiencias que se ajustan a sus principios éticos.
4. Se relaciona con sus iguales a través de la práctica de valores como el respeto, igualdad, cuidado del otro, y rechaza cualquier manifestación ofensiva o discriminatoria dentro del aula y fuera de esta, y con su familia.
5. Describe sucesos que pongan en riesgo su integridad física y emocional.
6. Utiliza el diálogo y la negociación para solucionar conflictos, y reconoce que los conflictos se originan por no respetar los derechos o no regular sus emociones.
7. Propone acciones orientadas al bien común, la protección de la vulnerabilidad de las personas y la defensa de sus derechos.

1.2. Los valores y la familia

La familia influye potencialmente en la formación de valores de cada niño, ya que es el primer espacio de socialización en el que el individuo se desarrolla. Calle (2007), sostiene que la familia es el punto de partida para que un niño

llegue a conocer los principios de lo que es ser un buen ciudadano. Pues, siendo en aquel contexto, el infante interactúa y la conciencia en la infancia por llegar a ser una persona del mañana o de quien dependa el futuro lo compromete a pensar en el bien común y ser una persona solidaria, responsable y que construya su identidad y propósito en la sociedad que lo recibe.

En el hogar, también se convive con la familia diariamente y se llegan a hacer necesarias las normas de convivencia o acuerdos para que los integrantes de esta puedan entregarse a una cultura pacífica y de bien, con el objetivo de fomentar la resolución de conflictos a través de estos acuerdos proporcionados y se le otorga al niño los deberes y derechos que posee y debe realizar para evitar los problemas de las circunstancias que puedan surgir en este espacio de convivencia. Además, se potencia la participación y el rol que cumple cada persona y esto permite que el menor aprenda a conseguir autonomía y desarrolle su “yo” personal.

En esta misma línea, Valencia (2016), indica que en la familia se establecen los límites y responsabilidades entre los que el niño crece y se fomentan las costumbres de las cuales se apropia en un grupo social. Es decir que, de esta manera, los infantes se involucran y aprenden que en una sociedad en la que conviven siempre habrá acuerdos que se deberán respetar siendo responsables. También, los padres al proporcionar este ambiente de convivencia se muestran como ejemplo y guían con autoridad y democráticamente a los pequeños para prepararlos en sus próximos grupos sociales.

Por otro lado, dentro de la familia, los medios de comunicación también juegan un rol influyente en la formación de valores de los niños de esta edad. Según Pastor (2015), los medios de comunicación son transmisores de valores, ya que se establece una relación entre lo real y la ficción televisiva y esta se confunde en los niños y los lleva a tomar decisiones sobre cómo actuar en su vida. Además, los medios de comunicación, como la televisión, la radio, y/o las redes sociales, pueden cambiar la concepción que los niños tienen sobre los valores establecidos en la sociedad, al observarse situaciones de contenido violento e irrespetuoso. Al respecto Díaz (2013), menciona que los sistemas

estandarizados y los medios de comunicación como la televisión internacional, comparten nociones de ciudadanía y derechos humanos que a su vez van formando al ser humano a través de un proceso globalizador (Citado en Valencia, 2016). Por ello, la familia tiene la responsabilidad de elegir cuáles contenidos que aparecen en los medios de comunicación son los pertinentes y más adecuados para los niños de la casa.

La familia está rodeada de los medios de comunicación día a día, y estos influyen en la decisión del comportamiento de los niños, pues al tratar aspectos socio-morales afectan en el desarrollo de los valores de estos, y de cómo vivir su vida, pues los niños suelen identificarse con personajes de series televisivas, programas de ocio de su preferencia o videojuegos, formando estereotipos, prejuicios, modelos de vida y concepciones propias (Medrano y Aierbe, 2008). Esto demuestra que los infantes aprenden significativamente de lo que observan en los medios, y esta información se transmite hacia ellos como un espejo y un referente de estilo de vida.

Por último, es importante señalar que no todo es negativo, pues si la familia se encarga de la guía continua y cuidadosa en la selección de los contenidos que aparecen en los medios de comunicación, estos podrían ayudar a estimular los valores en los niños, según Linde (2008), los contenidos televisivos poseen un perfil de consumo a los espectadores que, en el caso de los menores, los incita a generar hábitos en situaciones reales de la vida constituyendo sus propios principios. Como en el caso de Lima, en el contexto actual, debido al confinamiento para evitar los contagios, permite que los niños a través de una educación a distancia, y con ayuda de las familias, utilicen como referente los medios de comunicación para aprender y consolidar la enseñanza de valores.

1.3. Los valores en las relaciones entre pares

Todo niño como ser social posee amigos e interactúa con pequeños de su misma edad, como lo menciona Pastor (2015), entre el grupo de iguales se

pueden intercambiar sentimientos, opiniones, generar espacios de confianza y seguridad. Tal es el caso en donde los estudiantes aprenden a jugar con otros de la misma edad, y potencian valores como el respeto, cooperación, solidaridad, la honestidad, lealtad, fuerza de voluntad, control de sí mismos, perseverancia en alcanzar la victoria en el juego, etc. Sin embargo, también la práctica deportiva los lleva al resultado de la realización de contravalores como el egoísmo, la venganza, querer ganar siempre, no querer jugar con alguien, etc., de los cuales se puede aprender si es que se reflexiona y se aprende de las circunstancias.

Así mismo, al pertenecer un niño a un grupo de amigos aprende a regular sus emociones, Calle (2007), y esto lo educa en estar dispuesto a aprender de los demás. Es decir, que en un momento en el que el infante esté con sus iguales tendrá que jugar, trabajar en grupo, conversar con ellos, y expresará sus valoraciones que son necesarias para convivir en comunidad. Además, el niño reconocerá diferentes gustos y preferencias de él mismo y sus amigos y la vivencia en este grupo social lo llevará a reconocer que se debe respetar y aceptar a todos por igual, así haya diferencias en ellos.

Es preciso mencionar, además, que un espacio en donde los niños se relacionan es la escuela. Es así que los estudiantes al asistir a la escuela se enfrentan a un cruce de culturas, que emana restricciones, diferencias, oportunidades, pero también contrastes en la construcción del significado de la cultura que el niño posee. (Elizondo 2000). De la misma manera, en la escuela se proporcionarán los acuerdos o deberes que los niños tendrán que respetar y tendrán una imagen representativa de la maestra(o), que se convertirá en una influencia y ejemplo sobre cómo actuar y cómo hacer las cosas que se aprende diariamente en este espacio de enseñanza.

1.4. El rol del maestro

El maestro tiene un rol fundamental en el desarrollo de los valores de los niños, ya que una educación en valores no significa impartir conocimientos y va más allá de enseñar lo que es correcto y lo incorrecto (Villegas, 1996). Pues, los

programas, contenidos o mejor dicho competencias a considerar deben tener en cuenta el contexto en el que viven y adaptarse a la situación actual por la que pasen. Además, el rol del docente debe incluir la vivencia, la experiencia de un estudiante y a partir de esta aplicar estrategias adecuadas que faciliten el desarrollo moral del niño.

Así mismo el autor mencionado en el párrafo anterior, comenta que si bien es cierto los docentes son los encargados de realizar y fomentar tareas cívicas o ciudadanas, el respeto a las autoridades, el patriotismo y cómo ser un buen miembro de la familia, es más importante y trascendental la enseñanza de las habilidades sociales. Es decir, educar a los niños para que estos sepan actuar buscando el bien común, el desarrollo democrático y llegar a tomar decisiones éticas; todo ello actuando con honestidad y motivando al niño a participar con responsabilidad, respeto hacia él mismo y los demás.

En relación a todo lo expuesto, Valencia (2016), sustenta que para llegar al desarrollo de experiencias didácticas y lograr frutos de aprendizaje, hay que conocer cómo piensan los estudiantes, cuáles son sus gustos y preferencias, como se comportan, y, a partir de ello estimularlos física, social y emocionalmente, para conectar con ellos. Mientras más se conozca a los niños que se está educando, se podrá identificar en qué tienen puesto el interés y qué desean en profundidad. Esto dará como resultado la relación de este interés con el medio que los rodea y a través del cuestionamiento, los niños llegarán al planteo de conjeturas. Finalmente, podrán ser capaces de tomar decisiones sobre lo que deben o no hacer en situaciones propuestas y potenciarán el desarrollo de sus habilidades, y su comportamiento frente a la vida.

1.5. La tecnología en los niños

La tecnología en el niño de diez años, o como lo llama Morduchowicz (2008), la generación multimedia, entre lo infantil y juvenil, se vincula con el usuario por medio de los medios de comunicación y el lenguaje audiovisual que ofrecen estos. La autora mencionada, demuestra que los medios de comunicación persuaden o condicionan el comportamiento del público que lo

observa, ya que estos reflejan modelos de conducta para la audiencia. Es decir, los niños y niñas se sienten atraídos por lo que les ofrecen los medios audiovisuales y son influenciados, queriendo ser en muchos casos como su personaje de televisión favorito o quizá de algún videojuego. Por ello, si es que el personaje demuestra comportamientos positivos o negativos, el niño buscará de alguna u otra manera reflejar tales conductas.

La tecnología influye en gran medida en el desarrollo de valores, en el caso de ser positivo, y antivalores, en el caso de ser negativo. Por ejemplo, la televisión o los videos educativos y videojuegos en diferentes plataformas, pueden ayudar a los niños y niñas a desarrollar valores como la responsabilidad, el trabajo en equipo con sus familiares y amigos, la autonomía y construir un sentido de identidad. Sin embargo, también existen plataformas o videojuegos que incitan a todo lo contrario, y su uso no moderado puede generar consecuencias negativas en el desarrollo de valores, si es que no se le enseña a los niños y niñas a separar la realidad de la ficción y evitar el exceso de su uso.

Asimismo, un niño en la actualidad puede usar la tecnología para diferentes fines, desde las responsabilidades hasta el entretenimiento; según Carrasco, Droguett, Huaiquil, Navarrete, Quiroz y Binimelis (2017), los niños utilizan la tecnología para investigar tareas en Google, pero también para intereses personales como jugar juegos (Mario Bross, Minecraft, Pou o Mortal Kombat); también para usar redes sociales (Facebook, WhatsApp o Twitter); además, del uso de plataformas como YouTube, para ver videos o escuchar música.

Estos autores mencionan que el uso de la tecnología recae en los dispositivos como celulares, tablets, laptops o computadoras y en los infantes es usado mayormente para entretenimiento (videojuegos), en el caso de las niñas, ser mamá o el maquillaje, y en el caso de los niños, sobre luchar, matar o disparos. Añaden Carrasco, Droguett, Huaiquil et al. (2017), que es frecuente que los niños y niñas sobrepasen los límites de control, como querer no obedecer por quedarse más tiempo jugando en un dispositivo, o dejar de cumplir sus responsabilidades; por ello, es fundamental el acompañamiento de los padres

de familia, ya que estos son los encargados de educar a sus hijos, orientarlos y hacerlos respetar reglas y horarios establecidos

Por último, es importante resaltar, que el buen uso de la tecnología en los niños de diez años, produce en ellos aprender a comunicarse, investigar, disfrutar el tiempo de ocio, distraerse y entretenerse, lo que refleja valores en ellos; sin embargo, si no se maneja de la mejor manera el uso de la tecnología, los pequeños pueden manifestar conductas no deseadas, portarse mal o depender del uso de este medio; lo que desembocaría en antivalores.





II PARTE: DISEÑO METODOLÓGICO

CAPÍTULO 1: DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

En este capítulo se da a conocer la metodología de la tesis, cuáles son los instrumentos que se utilizan, a qué población va dirigida, y cómo es que se procede a aplicar la investigación con los niños y niñas.

1.1. Enfoque y tipo de investigación

El enfoque de la investigación es cualitativo, como sostiene Calero (2000), esta busca estudiar a una población de manera horizontal, estableciendo una comunicación igualitaria entre el investigador y el investigado, por medio de entrevistas a profundidad o historias de vida en los que se hacen posibles encuentros a través de un acercamiento natural para reflexionar sobre las acciones a detalle que estos realizan. La relación que se establece permite que los sujetos que son objeto de la investigación puedan expresarse con libertad y espontaneidad.

Tal acercamiento natural y de cercanía, se logra en el presente estudio, con los niños y niñas, padres de familia y profesora de aula encargada, gracias al contacto con el que se cuenta con ellos, por medio de la práctica pre-profesional, ello facilita la aplicación del enfoque cualitativo; ya que, permite que los niños y niñas que son los objetos de la investigación, puedan expresarse con toda la espontaneidad posible, para poder, a partir de lo que dicen, comprender qué valores demuestran.

En relación al tipo de investigación, este es descriptivo, según Hernández, Fernández y Baptista (2014):

La investigación descriptiva consiste en describir fenómenos, situaciones, contextos y sucesos; esto es, detallar cómo son y se manifiestan. Se busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Es decir, únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las

variables a las que se refieren, esto es, su objetivo no es indicar cómo se relacionan estas. (p.92)

Es por ello, que esta tesis es de tipo descriptivo, ya que tiene como intención caracterizar los valores que enfatizan los niños y niñas de un grupo pequeño de estudio.

1.2. Objetivos

Objetivo general:

- Caracterizar los valores que enfatizan los estudiantes de V ciclo de primaria de una institución educativa pública.

Objetivos específicos:

- Identificar los valores de los estudiantes de V ciclo de primaria de una Institución Educativa pública a través del modelo de la clarificación de valores de Rath (1967).
- Clasificar los valores de los estudiantes de V ciclo de primaria de una Institución Educativa pública a partir de la metodología de Miles y Huberman (1994); Wolcott (1994).

1.3. Pregunta de investigación

La presente tesis busca dar cuenta de la siguiente pregunta de investigación: ¿Cuáles son los valores que enfatizan los estudiantes de V nivel de primaria de una institución educativa pública de Lima, Perú?

1.4. Categoría de análisis

La categoría de análisis son los valores de los estudiantes de V ciclo de primaria, entendiendo por valores, según Donoso (1992), que son concepciones que provienen del sistema cultural del sujeto, dándole este su propio significado e interpretación. Sostiene también, que son elementos que ejercen un papel base en la conducta social de la persona o sociedad y las relaciones entre estos miembros; pues guían y organizan en sus decisiones, ofrecen pautas para la

acción, y orientan hacia un compromiso con las prioridades que se ha elegido. Además, agrega que son acciones que están impregnadas en los aspectos cognitivos, afectivos y volitivos del ser humano.

1.5. Unidad de análisis, población y muestra

Así mismo, la unidad de análisis de este estudio son los estudiantes de V ciclo de primaria de una institución educativa pública de Lima.

La población son los estudiantes de la Institución educativa de primaria y secundaria, la cual cuenta con alrededor de quinientos treinta y dos alumnos.

El estudio está dirigido al nivel de primaria en el quinto grado B, la selección de la muestra es por conveniencia. Se está realizando la práctica pre-profesional con esta muestra, y se tiene interacción con ellas y ellos y la profesora desde el mes de marzo.

Esta muestra está integrada por veinticinco estudiantes del V ciclo de educación primaria de diez años de edad.

Como criterios de inclusión:

- Se considera a todos estudiantes de quinto grado B que aceptan participar libremente en las dinámicas y cuyos padres han aceptado formalmente que sus hijos participen.

Como criterios de exclusión:

- Se considera aquellos estudiantes que teniendo todas las aceptaciones deciden no participar de las dinámicas.
- Aquellos estudiantes cuyos padres no han aceptado que sus hijos participen en las dinámicas.

Los datos demográficos de los participantes de esta investigación, son los siguientes, en relación a las familias de los niños y niñas de 10 años de edad, estas pertenecen a un nivel socioeconómico medio y bajo. Los padres, tienen

edades que oscilan entre los 30 y 50 años de edad. Todas las familias son de nacionalidad peruana y dos venezolanas. Los padres trabajan como profesionales, independientes, comerciantes y vendedores. Todas las familias cuentan con conexión a internet y cuatro de ellas con conexión inestable. Ninguno de los niños participantes presenta dificultades de aprendizaje.

1.6. Técnicas e instrumentos para la recolección de datos

Dada la situación de pandemia con relación a las técnicas que se utilizan en esta investigación son audiovisuales. La técnica audiovisual permite el acceso al audio, la observación y la interacción con los sujetos. Rodrigo-Mendizábal (2017), sostiene que la técnica audiovisual es una nueva tecnología que abre un espectro de posibilidades de observación de realidades. Esta técnica es muy utilizada en la antropología en su quehacer científico para observar y analizar la realidad, ya que muestra las formas de comunicación verbal y no verbal entre los hombres. Busca captar representaciones y signos sociales detalladamente a través del uso del video, el audio y la interacción con los sujetos.

Por esta razón las técnicas priorizadas dentro de este escenario en el que se lleva a cabo la investigación son: la observación y la entrevista. La observación será participante, porque se tiene la oportunidad de interactuar con los niños todo el año, por las prácticas pre-profesionales. La segunda técnica es la entrevista, la cual según Rodríguez (2005), implica la conversación entre dos personas, para recoger información relativa a la subjetividad de algún tema, esta trabaja con guías de cuestionarios o preguntas. Para este propósito, se realizarán preguntas a través de dos dinámicas, tomadas y adaptadas del Modelo de Clarificación de Valores. Estas son: Dinámica 1: Lista de prioridades; y dinámica 2: Un mundo creado por mí.

Las preguntas contenidas en la dinámica 1 son las siguientes:

- ¿Cuáles son las actividades que más te gusta hacer?
- ¿A qué lugares te gusta o te gustaría ir la próxima semana?
- ¿Con qué personas prefieres pasar el tiempo?

Las preguntas contenidas en la dinámica 2 son las siguientes:

- ¿Cuáles son las características que tendría que tener este nuevo mundo creado por ti?
- ¿Cómo sería este mundo?
- ¿Por qué crees que debería ser así?
- ¿A cuál de todos los mundos les gustaría ir?
- ¿Cuáles eliminarían y por qué?
- ¿Cuáles son los mundos que más les llamaron la atención?
- ¿Cuáles no y por qué?

Cada una de ellas se explica en detalle en la parte denominada Diseño de instrumentos.

Tabla N°4. Técnicas e instrumentos

	Técnicas	Instrumentos
Audiovisuales	Observación	Libreta de campo
	Entrevista	Guía de Preguntas- incluidas en Dinámica 1 (anexo 6) y Dinámica 2 (anexo 7).

Elaboración propia

Para mayor detalle de la coherencia de las técnicas e instrumentos de la recogida de la información con el problema, los objetivos de la investigación, se muestra la matriz de consistencia del presente trabajo de investigación.

Tabla N°5. Matriz de consistencia

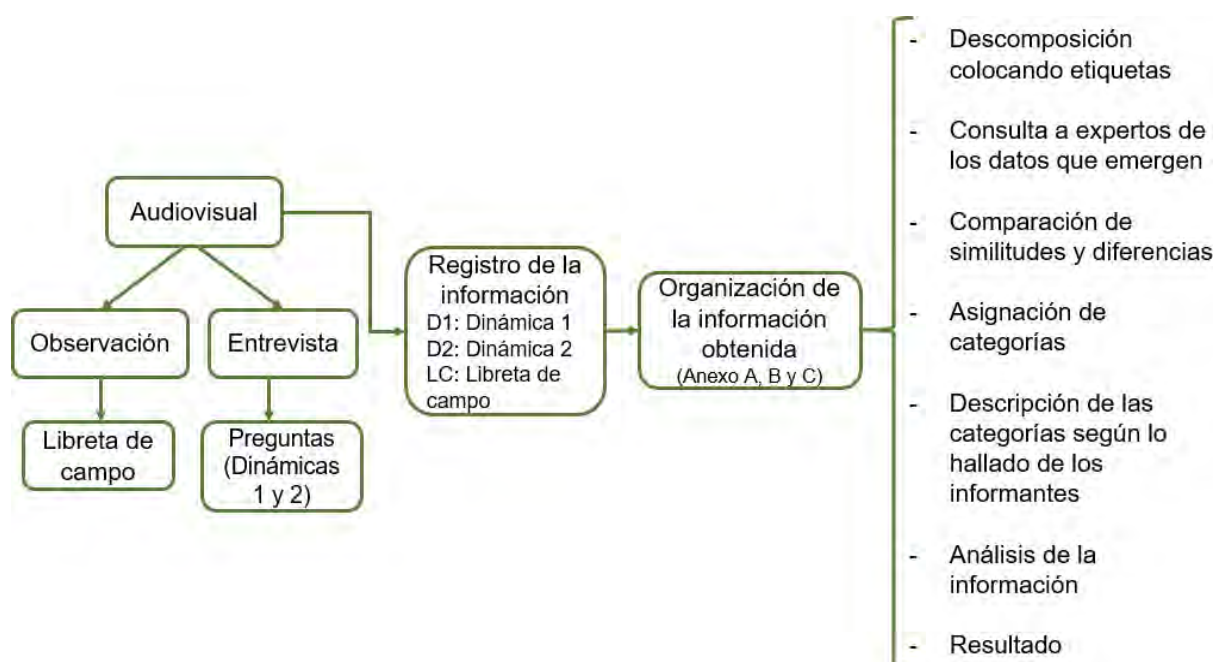
Problema en forma de pregunta	Objetivo general	Objetivos específicos	Diseño	Categoría de análisis	Técnica	Instrumento	Muestra
¿Cuáles son los valores que enfatizan los estudiantes de V ciclo de primaria de una institución educativa pública?	-Caracterizar los valores que enfatizan los estudiantes de V ciclo de primaria de una institución educativa pública.	-Identificar los valores de los estudiantes a partir de las dinámicas del modelo de Clarificación de Valores de Raths (1967). -Clasificar los valores que emergen de las dinámicas a partir de la metodología de Miles y Huberman; Wolcott (1994).	Cualitativo	Valores de los estudiantes	Entrevista Observación	Guía de preguntas a través de dos dinámicas: Lista de prioridades” y “Un mundo creado por mí” (Modelo de Clarificación de Valores-Raths). Libreta de campo	-10 estudiantes de 10 años de edad del V ciclo de educación primaria.

Elaboración propia

1.7. Técnicas para la organización, procesamiento y análisis

En relación al procesamiento y análisis de la información, los siguientes gráficos describen de manera detallada este proceso, teniendo como base la metodología de Miles y Huberman (1994); Wolcott (1994).

Figura N°1. Procesamiento y análisis de información



Elaboración propia en base a Miles y Huberman (1994); Wolcott (1994).

Según el gráfico que se muestra, se registra la información obtenida como resultado de la aplicación de las técnicas. Para el registro de la información se transcriben todos los datos obtenidos de las respuestas de los estudiantes a las dinámicas y de la observación realizada por la investigadora. Estos datos se organizan en una matriz que están detalladas en anexos 1, 2 y 3.

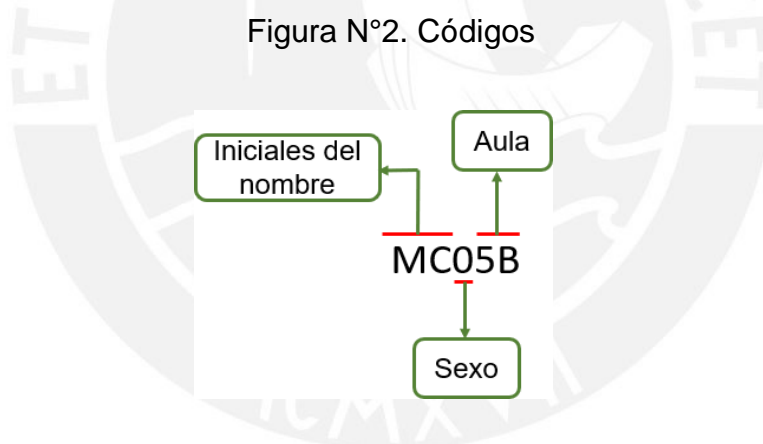
Una vez completada y organizada la información se procede a descomponer reorganizando los datos ya codificados y asignándole etiquetas (primer análisis). Esta primera codificación fue sometida a la consulta de un experto para revisar si las etiquetas expresan los datos que emergen de este primer análisis. Luego de la aprobación de este primer análisis se procedió a la

comparación para encontrar similitudes y diferencias y se halló que los datos se complementaban. Con este hallazgo se asignó categorías a las etiquetas que emergen de este segundo análisis. Se procedió seguidamente a la descripción de las categorías y su clasificación como resultado final.

1.8. Procedimiento ético de la investigación

La presente tesis cuida los principios éticos de la investigación promovidos por el Comité de Ética para la investigación con seres humanos y animales (CEI) de la PUCP (2013), como son: el respeto por las personas, la beneficencia y no maleficencia, la justicia, la integridad científica y la responsabilidad. Estos, buscan defender la integridad, el bienestar de los sujetos y la acción honesta en la conservación de datos científicos.

Para guardar la confidencialidad de las personas involucradas en la investigación se codificaron los datos de la siguiente manera.



Elaboración propia

MC: Significa el primer nombre y primer apellido del niño o niña.

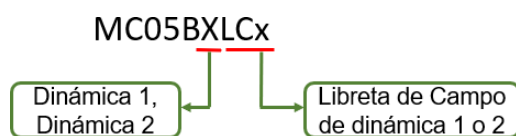
0: Significa sexo (0 para niñas y 1 para niños).

5: Significa el grado al que pertenece (5° de primaria).

B: Significa la sección (B).

Además, se agregó el código "X", para determinar a cuál dinámica se hace referencia (dinámica 1 y 2) y "LCx", para hacer referencia a la Libreta de Campo de la dinámica 1 o 2, en la cual se registra la información respectiva.

Figura N°3. Código de Dinámicas y Libreta de Campo de dinámica 1



Elaboración propia

X: Dinámica 1; Dinámica 2.

LCx: Libreta de Campo de dinámica 1 o 2.

1.8.1. Protocolos de consentimiento y asentimiento informados

Siguiendo los procedimientos éticos de la investigación se solicitó el consentimiento informado de los padres de familia (anexo 4), el asentimiento de los estudiantes del V ciclo de primaria (anexo 5) y el permiso correspondiente a la dirección de la institución y a la docente de aula del quinto grado “B”. Para mayor detalle se anexan los protocolos.

1.9. Diseño del instrumento

Se presentan las dos dinámicas adaptadas del Modelo de Clarificación de Valores propuestas por Rath (1967): “Lista de prioridades” y “Un mundo creado por mí”. En las cuales, están inmersas las preguntas que responderán los estudiantes del quinto “B”. A continuación, se describe el diseño del instrumento en la tabla adjunta.

Tabla N°6. Dinámica 1 Lista de prioridades

Dinámica 1 Lista de prioridades	
Objetivo	Manifiestar los valores de bienestar personal, hedonismo, vitales, placer, conductuales, de jerarquización y priorización. Todos los posibles valores.
Fecha	12/10/20
Tiempo	45 a 60 minutos
Recursos	Zoom (programa de videollamadas), Padlet (mural colaborativo).
Materiales	Lápiz y hoja en blanco.
Descripción	Se les indica a los niños que escuchen atentamente a la maestra porque hoy tiene algo muy especial que contarles, esto es sobre las actividades que le gusta hacer, los lugares a los que le gusta ir, y con qué personas le gusta pasar la mayor parte del tiempo. Luego se les menciona que todos tenemos cosas que nos gusta hacer y que hoy compartiremos cuáles son estas. Para ello, se comparte un Padlet en donde aparecen las preguntas: ¿Cuáles son las actividades que más te gusta hacer? ¿A qué lugares te gusta o te gustaría ir la próxima semana? ¿Con qué personas prefieres pasar el tiempo?
Inicio (10 minutos)	Se les pide que escriban sus respuestas en el Padlet y luego se leen algunas de ellas.
Desarrollo (20 minutos)	Se les comunica a los estudiantes que alisten su hoja en blanco y lápiz, porque ahora de todas las cosas que ven anotadas en el Padlet elegirán solo ocho, las que ellos quieran y les gusten más y elaborarán una lista con ellas, además pueden agregar a su lista más cosas que les gusten. Se les menciona que las enumeren de mayor a menor importancia para ellos, y se les da un ejemplo de cómo hacerlo. Si desean las pueden dibujar para mostrarlas a los demás luego.
Cierre (10 minutos)	Una vez terminada la actividad se les pregunta a los niños quien desea leer su lista de actividades/ lugares que le gustan. Luego se reflexiona en que todos tenemos gustos, prioridades y cosas que consideramos más importantes y menos importantes como pasatiempos, lugares o personas, y todo esto nos ayuda a conocernos más personalmente y a los demás. *Los niños deben mandar una foto de su lista de cosas al finalizar la videollamada de Zoom.

Elaboración propia

Tabla N°7. Dinámica 2 Un mundo creado por mí

Dinámica 2 Un mundo creado por mí	
Objetivo	Manifiestar los valores de comunicación, respeto, aceptación de las ideas de los demás, capacidad de escucha, todos los posibles valores.
Fecha	19/10/12
Tiempo	45 a 60 minutos
Recursos	Zoom (programa de videollamadas), Padlet (mural colaborativo).
Materiales	Lápiz y papel
Descripción	Se les propone a los niños que el día de hoy todos vamos a imaginar que somos dioses y diosas, fuertes y poderosos(as), capaces de crear un mundo totalmente nuevo, uno que nunca antes haya existido y en el que quieras vivir totalmente feliz. Los estudiantes piensan por un momento cómo quisieran que sea este mundo que imaginan.
Inicio (10 minutos)	
Desarrollo (20 minutos)	Luego de que los niños ya tienen sus ideas en mente se les muestra un Padlet que contiene las siguientes preguntas: ¿Cuáles son las características que tendría que tener este nuevo mundo creado por ti?, ¿cómo sería este mundo?, ¿por qué crees que debería ser así? Y se les indica que busquen su hoja y lápiz porque este es el momento de responder estas preguntas y agregar un dibujo en lo posible. Luego de que las hayan respondido, se pregunta quiénes desean compartir o leer cómo sería este nuevo mundo creado. Después de que hayan escuchado sobre los diferentes mundos, se les indica que en pequeños grupos de Zoom discutirán a cuál de todos los mundos les gustaría ir, cuáles eliminarían y por qué.
Cierre (10 minutos)	Los estudiantes comparten con todos cuáles son los mundos que más les llamaron la atención y cuáles no y por qué. Se reflexiona que en muchas ocasiones todos queremos cambiar las cosas del mundo que no nos gustan, y elegir las que nos hacen felices, y depende de nosotros cambiar el mundo en el que vivimos y sobreponernos a las dificultades que nos toque vivir sin desanimarnos. Se piden opiniones o comentarios finales de los niños. *Los niños deben mandar una foto del mundo que han creado al finalizar la videollamada de Zoom.

Elaboración propia

1.10. Evaluación del instrumento

En relación a la evaluación del instrumento, se solicitó la colaboración de cuatro expertos evaluadores, quienes determinaron si éstos cumplen los criterios de calidad. Se le solicitó su opinión con relación a la pertinencia del uso de las dinámicas propuestas para obtener una descripción de los valores que enfatizan los niños de V ciclo de primaria de una institución educativa. La coherencia de las dinámicas con el enfoque de estudio (holístico). Además, si el instrumento presenta instrucciones claras para los niños de este ciclo. Asimismo, se tuvo observaciones de una experta antropóloga sobre el uso del diseño cualitativo de Miles y Huberman (1994); Wolcott (1994).

A continuación, el cuadro para la evaluación de las dinámicas

Tabla N°8. Evaluación de las dinámicas

Dinámicas	Criterios	Sí (x)	No (x)	Sugerencias
"Lista de prioridades"	Pertinencia			
	Coherencia			
	Instrucciones			
"Un mundo creado por mí"	Pertinencia			
	Coherencia			
	Instrucciones			

Elaboración propia

En la presente tabla se ofrecen los datos de los especialistas consultados y las respuestas ofrecidas.

Tabla N°9. Respuestas de los expertos evaluadores

Evaluadores	Especialidades	Respuestas
Dra. Elsa Doraliza Tueros Way, Profesora del Departamento de Educación de la PUCP	Educación, ética y moral.	Instrucciones claras, creatividad, pertinencia y coherencia en la elaboración de las dinámicas. Recomienda ser prolija en la aplicación de cada dinámica.
Dra. Teresa Valiente Catter, Profesora en la Universidad Libre de Berlín, Alemania	Antropología	Metodología clara y buen uso de las dinámicas a utilizar con los niños. Recomienda usar la palabra “superhéroes” en lugar de “dioses”.
Mag. José Llaullipoma Romani, Profesor del Departamento de Educación de la PUCP	Educación, Tecnología y ética	Uso apropiado de las dinámicas. Sugiere evaluar la posibilidad de realizar el trabajo grupal de las dinámicas a través del medio digital Google Presentaciones.
Mag. Carlos Oswaldo Aburto Cotrina.	Educación, con Acentuación en Cognición Humana	Metodología lograda.

Elaboración propia

El detalle de la carta al evaluador se encuentra en el anexo 8.



III PARTE: RESULTADOS Y ANÁLISIS

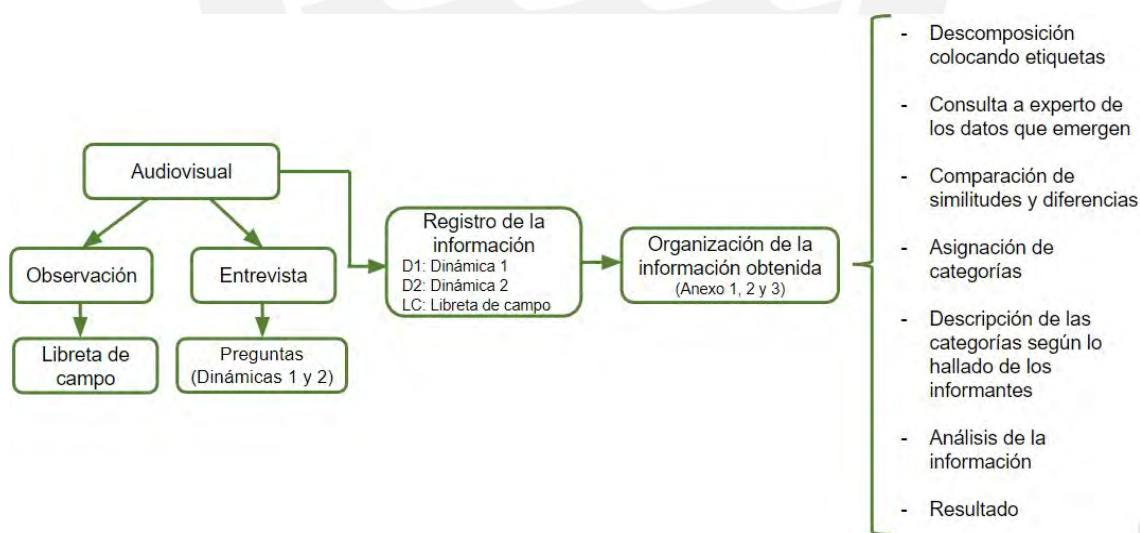
CAPÍTULO 1: ORGANIZACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE LAS CATEGORÍAS

En esta sección se realiza la organización y descripción de las categorías emergentes de la investigación, que comprende ocho puntos.

1.1. Organización, procesamiento y análisis

A continuación, se muestra el proceso seguido para la realización la organización, procesamiento y análisis de los datos obtenidos. Este proceso, siguió la metodología de Miles y Huberman (1994); Wolcott (1994), que consiste en la organizar la información, descomponer colocando etiquetas, consultar a expertos, realizar una comparación de similitudes y diferencias, asignar categorías, describir las categorías, analizar la información y, finalmente, obtener el resultado. La siguiente figura detalla dicho proceso:

Figura N°1. Procesamiento y análisis de información



Elaboración propia en base a Miles y Huberman (1994); Wolcott (1994).

1.2. Cómo se hizo el registro de la información

Para la recolección de los datos, se llevó a cabo dos dinámicas dentro de las sesiones de clase como parte de la práctica pre-profesional. Para ello se aplicó las dos dinámicas: “Lista de prioridades” y “Un mundo creado por mí” que se realizaron el 12 y el 19 de octubre, respectivamente, del año 2020.

Para poder registrar la información, se utilizó el programa Zoom, de videollamadas virtuales, y la plataforma Padlet, que es un mural colaborativo, para recoger las preguntas inmersas en las dinámicas aplicadas. Estas sesiones fueron grabadas y luego se realizó una transcripción del video, y lo que acontecía en las dinámicas, en la libreta de campo.

En la primera dinámica, “Lista de prioridades”, los niños y niñas respondieron a las siguientes preguntas: ¿Cuáles son las actividades que más te gusta hacer?, ¿a qué lugares te gusta o te gustaría ir la próxima semana?, ¿con qué personas prefieres pasar el tiempo libre? (Ver anexo 9).

En la segunda dinámica, “Un mundo creado por mí”, los niños y niñas dieron respuesta a las preguntas: ¿Cuáles son las características que tendría que tener este nuevo mundo creado por ti?, ¿cómo sería este mundo?, ¿por qué crees que tu mundo debería ser así? (Ver anexo 10).

No se tuvo problema alguno en la recolección de la información ya que en sesiones anteriores como parte del trabajo de las prácticas pre-profesionales se revisó si los niños estaban familiarizados con el uso del mural colaborativo, así como la espontaneidad para responder a determinadas dinámicas lo cual facilitó el trabajo, así como el contar con una relación cercana con las niñas y los niños. Este es un aspecto que fue revisado y dialogado por quien asesoraba la presente investigación.

1.3. Organización de la información

Para proceder al análisis se realizó la organización de la información obtenida de cada dinámica como se puede observar en el anexo 9 y el anexo

10. Una vez organizada la información de cada dinámica por separado, se procedió al proceso de descomposición de los datos cuidando que el código asignado a cada niño o niña corresponda a la respuesta que ofrece en la dinámica.

1.4. Descomposición colocando etiquetas

Finalizado ese proceso se agrupó por temas. Estos temas que le denominaremos etiquetas son los temas a los que aluden los niños y las niñas. Las etiquetas que se encontraron al agrupar las respuestas semejantes de los niños y las niñas en la dinámica 1, fueron:

- Actividades con uso de la tecnología: Sobre jugar videojuegos, ver TV, utilizar el PS3, escuchar música electrónica, leer libros online y ver raps.
- Actividades sin uso de la tecnología: Se refieren a actividades de cocina, actividades deportivas, dibujar, pintar, tocar la guitarra, hacer las tareas de matemática y comunicación, leer, cantar dormir, compartir y pensar.
- Lugares a los que les gustaba ir: Hablan de países fuera del Perú, como Venezuela y EE. UU, y lugares dentro del país como Arequipa, mencionan la playa, el centro comercial, el cine, el parque, al colegio o a casas de amigos.
- Personas con las que les gusta estar: Como familia, hermanos (as), abuelos (as), primas, papás, mamás y amigos.
- Preferencia por los animales: refiriéndose a sus mascotas.

Más detalles de esta parte en el anexo 11.

Igualmente, en la dinámica 2 se agrupó por temas. Estos temas que le denominaremos etiquetas son los temas a los que aluden los niños y las niñas. Las etiquetas que se encontraron al agrupar las respuestas semejantes de los niños y las niñas en la dinámica 2, fueron:

- Características del mundo que desean: Alude a las dimensiones del mundo, las características físicas, con vegetación, un mundo para los

animales, con playas, con tecnología, y se enfocan en el trato humano, que sean cariñosos, humildes, divertidas y buenas personas.

- Características que desean que no haya en ese mundo: Corresponde a un mundo sin contaminación, violencia, discriminación, maltrato animal, enfermedades, pobreza y hambre.

Detalle del mismo ver anexo 12.

1.5. Consulta a experta de los datos que emergen

Se realizó la consulta a la Dra. Valiente como experta en el manejo de este tipo de metodología de análisis. Ella revisó tanto el anexo 11 y el anexo 12 y se tuvo una reunión Zoom con presencia de la asesora de tesis el día 13 de noviembre del 2020. Ambos anexos fueron revisados y se obtuvo su aprobación para continuar con la conversión de esos temas o etiquetas como categorías que permiten analizar los valores que expresan los niños y las niñas. Se nos sugirió que al describir no olvidarnos de diferenciar si es niño o niña en determinadas preferencias y mundo al que aspiran.

1.6. Comparación de similitudes y diferencias

Se realizó la comparación de ambas dinámicas, relacionando las similitudes y las diferencias, para poder extraer si hay semejanza o diferencia. Se encontró que los temas son complementarios, mientras la dinámica 1 expresa sus preferencias, la dinámica 2 expresa ese mundo al que aspiran. Para evidenciar ello, se realizó dicha comparación entre las etiquetas, o temas, que emergieron del resultado de la organización de la información obtenida de las dinámicas. Ver anexo 13.

1.7. Asignación de categorías

Concluido el paso anterior se puede, entonces, asignar a los temas o etiquetas la denominación de categorías que emergen de las dos dinámicas:

- La tecnología
- Las actividades
- Las personas
- Los animales
- Los lugares
- Características del mundo
- Lo que no debería haber en ese mundo

1.8. Descripción de cada categoría

Una vez delimitadas las categorías que emergen del análisis, pasamos a describir cada una, tanto de las respuestas de los niños como de las niñas. A continuación, la descripción de cada categoría hallada:

- La tecnología: La mayoría de niños, [VB15BLC1]; [EM15BD1]; [JN15BD1]; hacen referencia a que desean jugar videojuegos, en específico cuatro: “Bomberman”, “Mario Kart”, “Free Fire” y “Minecraft”; el primero trata de pasar niveles a través de bombas subterráneas en cañerías para poder superar obstáculos y derrotar al enemigo (que pueden ser humanos o las bombas), que se encuentran en un laberinto, además, se puede jugar en multijugador o individual. El segundo juego, es “Mario Kart”, sobre carreras, romper cajas y atrapar monedas en la pista, tratando de superar a sus enemigos que le impiden llegar a la meta, estos enemigos pueden ser rocas, cangrejos, hongos, conchas, etc. El tercero “Free Fire”, trata sobre un juego de batalla de operativos militares, con el objetivo de destruir al enemigo y sobrevivir entre 45 soldados lanzados con un paracaídas a una isla, en este juego de modalidad multijugador o individual, se tiene que usar armas de fuego, bombas y diferentes habilidades del personaje. El último juego “Minecraft”, consiste

en la construcción y exploración, cuya misión es libre, ya que es un mundo virtual en donde con cubos o bloques de tercera dimensión se trata de sobrevivir creando alimentos, objetos y utilidades; también aparecen enemigos con los que se lucha, que pueden ser zombis, animales salvajes, o monstruos, dependiendo de la modalidad de juego, además puede ser multijugador o individual. Todos los juegos se pueden jugar de manera individual o multijugador.

En el caso de las niñas, dos de ellas, [MC05BLC1]; [SB05BD1], mencionan sobre tres videojuegos “Gacha Club”, “Among Us” y “Roblox”; el primero trata sobre un juego en el que se pueden personalizar hasta 100 avatares (humanos entre niños y niñas), en vestimenta, peinados, rasgos físicos y se puede interactuar en un entorno social virtual, con diferentes mundos y avatares dentro del juego. El segundo juego, “Among Us” se juega con ocho o doce jugadores, en una nave espacial, en donde los jugadores son astronautas y uno tiene la tarea de “impostor”, este tiene que matar a los otros sin que estos se den cuenta; es decir el resto del grupo tiene que descubrir al impostor, mientras el impostor se oculta fingiendo realizar las actividades o tareas que son encomendadas a los tripulantes de la nave. Por último, el tercer video juego “Roblox”, trata de un juego de programación, en donde incluso se puede monetizar, a través de la creación de estos videojuegos por usuarios de todo el mundo de manera infinita y en tercera dimensión; es decir, se puede crear un universo como se desee con total libertad, aquí se puede combatir, luchar, chatear, solicitar amigos, personalizar personajes del juego, el juego es totalmente gratis y también tiene una versión pagada, en el que se pueden hacer cosas superiores a las regulares del juego.

Añaden, las niñas, [MC05BD2]; [YC05BD2]; [YC05BD2]; [SD05BD2], que desean un mundo con tecnología avanzada y tenga videojuegos.

También se menciona en esta categoría de tecnología, a los libros online [YC05BD1], los cuales son leídos a través de la aplicación llamada Wattpad, esta es una plataforma en donde se pueden leer, escribir y

publicar diferentes textos como relatos, artículos, novelas y libros de manera gratuita.

Por otro lado, también se habla de ver la TV y jugar con el PS3, y, dos niñas, [SD05BD1]; [AO05BD1], hablan de escuchar música como raps o agrupaciones favoritas “Black Pink” y “BTS”.

- Las actividades: Las niñas hablan sobre actividades de cocina como la preparación de recetas, hacer postres o comidas [YC05BD1]; [SD05BD1]; [AO05BD1] y un niño también lo menciona [VB15BD1]. Además, se menciona actividades deportivas, en donde los niños se enfocan más, [JN15BD1]; [VB15BD1]; [EM15BD1]; [JS15BD1]; resalta el fútbol, tenis, basquetbol, balonmano, montar bicicleta o patineta. Dentro de estas actividades dos niñas mencionan que les gustan los deportes [YC05BD1]; [AO05BD1].

Además, aparecen otras actividades como dibujar y pintar, aprender a tocar guitarra, leer, realizar las tareas (matemática y comunicación), cantar, dormir, comer helados, compartir, mirar hacia arriba y pensar, y ver el amanecer.

- Las personas: En esta categoría, se habla de la familia y los amigos. Las niñas y los niños mencionan a su familia como mamá, papá, hermanos (as), abuelos (as) y prima; para pasar el tiempo, hablar por teléfono y jugar. También mencionan amigos (as), para ir a visitar o quedarse a dormir, pasar el tiempo libre y compartir. Dos niñas mencionan nombres de sus amigos o familiares, como es el caso de [SB05BD1], quien menciona a su prima Dasha, para pasar el tiempo con ella; y, [AO05BD1], quien menciona a sus amigos Juliana y Juan, para jugar.
- Los animales: Dos niños nos hablan sobre esta categoría, [EM15BD1] menciona que le gusta estar con su mascota; y, [JS15BD1], que le gusta tener animales. Además, varios niños enfatizan su deseo de cuidarlos, protegerlos, buscarles un hogar para que vivan felices y no los maltraten.

- Los lugares: En esta categoría, se habla sobre los lugares dentro y fuera del país, a los que las niñas y niños quieren ir. La mayoría son niñas [AO05BD1]; [SD05BD1]; [YC05BD1]; y mencionar ir de viaje a Venezuela y EE. UU; y, solo un niño habla sobre viajar a Arequipa [JN15BD1]. Algunos de los niños mencionan que les gustaría ir a estos lugares porque allí se encuentran sus familiares, otros solo porque les gusta viajar.

Otros niños y niñas mencionan actividades como ir a la playa, al centro comercial, ir al cine, salir a la calle, parque, colegio o la casa de su prima.

- Características del mundo: Las niñas mencionan la dimensión de este mundo, [YC05BD2]; [MC05BD2]; [AO05BD2]; que sea enorme, grande de 7 países, y solo un niño hace referencia que sea grande, [IC15BD2].

En esta categoría, entre niños y niñas mencionan a un mundo con especies animales y vegetales, haciendo referencia a la naturaleza, vegetación y variedad de plantas, árboles, playas, y animales de todo tipo, mencionan además que es para que la humanidad esté bien y todos sean felices. También, mencionan que haya una tierra solo de animales para cuidar de ellos [JS15BD1] y [AO05BD2], sostiene que los animales deberían tener su propio mundo para que cuenten con los biomas necesarios y no sufran de extinción.

También, las niñas resaltan el trato humano, [SD05BD2]; [YC05BD2]; [MC05BD2], donde la gente tiene que ser cariñosa, humilde y que la gente mala aprenda a ser buena. Un niño menciona que la gente sea divertida [VB15BD2]. Y otra niña muestra afinidad por sus youtubers favoritos (artistas de la plataforma de videos, YouTube), la cual menciona que le gustaría vivir cerca de ellos o fueran sus vecinos [YC05BD2].

- Lo que no debería haber en ese mundo: En esta categoría entre niños y niñas, se destaca un mundo sin contaminación, para mejora de la humanidad.

Además, se destaca un mundo sin maltrato animal, en el cual la mayoría de niños y niñas, [YC05BD2]; [EM15BD2]; [JS15BD2]; [AO05BD2]; [SD05BD2]; [IC15BD2]; [VB15BD2]; mencionan que los animales no se deberían extinguir, se deberían cuidar, hacerlos felices, no desaparezcan o se les asesine cruelmente y que se les trate de la misma manera que a los humanos. Una niña agrega una frase: “Algún día el hombre tomará el asesinato de los animales tan enserio que el de los de su misma raza. - Leonardo Davinci”; [AO05BD2].

Se menciona también por parte de niños y niñas, [SD05BD2]; [VB15BD2]; [MC05BD2]; [IC15BD2]; [YC05BD2]; un mundo sin enfermedades, pandemias (Coronavirus) y muertes, para que todos puedan salir a las calles, las cosas sean normales y en las noticias no se vean solo cosas malas sino solo hermosas. Se hace presente el no maltrato a la mujer [MC05BD2]. También se menciona que la muerte de todo ser vivo debería ser natural y no por causa de otras personas hacia su misma especie, o en los mejores de los casos nadie debería morir. Se agrega que cualquier ser vivo no muera, sea animal o humano.

También este grupo de niños comenta que desearía que el mundo fuera sin violencia y que haya paz [IC15BD2]; [VB15BD2]; [EM15BD2], que no haya pobreza, todos tengan una casa donde vivir, no exista hambre ni discriminación.

CAPÍTULO 2: ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

En este capítulo se presenta el análisis por categorías encontradas.

2.1. Análisis de la información por categorías

2.1.1. La tecnología

Está relacionada con los videojuegos, en donde los niños y niñas mostraron su preferencia por juegos como se mencionan a continuación:

“Me gusta jugar Minecraft”. [JN15BD1]

“Me gusta jugar videojuegos (Free Fire)”. [EM15BD1]

“Me gusta jugar videojuegos (mi juego favorito es Gacha Club). Me gusta jugar Roblox con mi prima”. [SB05BD1]

“Me gusta jugar videojuegos (Bomberman y Mario Kart)”. [VB15BD1]

“Me gusta jugar videojuegos”. [IC15BD1]; [MC05BD1]; [YC05BD1]; [SD05BD1]

Empezaremos por los videojuegos en donde se menciona la competitividad, supervivencia y exploración, en el caso de los juegos como “Minecraft” y “Roblox”; se estaría hablando de niños y niñas que desarrollan valores de trabajo, producción, posesión de cosas, desarrollo, ser creativos, independientes, tener una autodirección, compartir, la amistad, respeto por lo de los demás, libertad, curiosidad y realización, ya que estos juegos tratan sobre construir, crear objetos y utilidades con el objetivo de generar un espacio o mundo virtual en tercera dimensión para vivir en él. Sin embargo, estos juegos también desarrollan contravalores, pues al jugarlos, no siempre se llevan a cabo de la mejor manera, como el caso de no pertenecer a un clan o equipo y por ello estar excluido de los demás; ser orgulloso o no brindar una amistad recíproca sino una egoísta, tener una interacción en el juego auto gestionado o ambiciosa. Asimismo, abarcar una posesión en el juego sin intermediarios o no jugar en equipo, rechazando ayuda de otros o queriendo manejar y dominar la plataforma, ya que el juego no tiene límites, en el sentido de crear un universo infinito; lleva a los niños a querer, ambicionar más.

En el caso de los videojuegos como “Bomberman”, “Mario Kart” y “Free Fire”, que tratan sobre pasar niveles, superar obstáculos, derrotar al enemigo y ser el primero en la carrera, en llegar a la meta y/o cumplir la misión, se pueden deducir los valores de competencia, ambición, llevar una vida estimulante, excitante, con atrevimiento, valentía, poder, autoridad, logro y éxito. Pero también, al reconocer que es un juego de batalla o de conseguir la primera puntuación a costa de destruir enemigos, se afirma el sentido de violencia y destrucción; o que importe más el fin sin importar los medios. El propio nombre de los videojuegos como “Free Fire”, que significa “Fuego Libre” o “Bomberman”, que es “Hombre que bombardea”, hace alusión a las armas y las bombas para matar al resto. Esto claramente demuestra que tiene implicancias en los niños o niñas que lo juegan, en los valores afectivos y emocionales, poniendo en riesgo los valores sociales y dando pie a la euforia, agresión, odio, irrespeto, intolerancia, y, ser inhibido, introvertido o indisciplinado, pues se preferiría la interacción virtual que la realidad.

En el juego “Gacha Club” se destaca la parte física de las niñas, entre peinados, vestimentas y accesorios en un mundo virtual en donde se relacionan con otros personajes del juego, esto reflejaría los valores de bienestar personal, estética, la belleza, lo que se considera armónico, artístico, valores sociales, afectivos, amistad, amor, ser agradable, alegre, inclusión en una sociedad, estar en comunidad. Sin embargo, se puede interpretar, que este juego comprende una parte de los contravalores, pues se estaría enfatizando el físico antes que el interior o la personalidad de una persona. Es así que desembocaría la vanidad, soberbia, desequilibrio, afán de ser admirado, arrogancia, engreimiento y sentimiento de superioridad. También, al poder socializar, elegir amigos o ir a diferentes mundos en el juego, se evidencia exclusividad y rechazo del porqué ser amigo de alguien por su físico o como se ve. Puede asimismo ser el reflejo de patrones que circulan en el medio sobre lo que es belleza, como comerciales, en donde se instrumentaliza a los niños para presentar la importancia de la moda y de la apariencia.

En el caso de “Among Us”, en el que uno de los tripulantes de la nave es un “impostor” que trata de matar al resto del equipo, pero los demás integrantes

tratan de descubrir al impostor y salvar a sus compañeros para no morir, se infieren los valores de competencia, sociales, seguridad, ser servicial, honrado, amistad, éticos, políticos, respeto a los demás, logro y realización. También se reflejan antivalores, pues el impostor y otros jugadores pueden utilizar la mentira, deshonestidad, falsedad, traición, hipocresía, venganza, violencia, injusticia y fingimiento.

Por otro lado, también prefieren otras actividades relacionadas a la tecnología como jugar con su PS3, ver TV, escuchar música en internet, leer libros online, en plataformas virtuales como “Wattpad” y les gustaría un mundo con tecnología avanzada, los niños y niñas mencionan:

“Me gusta ver la TV. [MC05BXLG]

“Me gusta leer libros online, en una aplicación llamada Wattpad”. [YC05BD1].

“Me gusta escuchar canciones de Black Pink y BTS”. [SD05BD1].

“Me gusta ver raps”. [AO05BD1].

Lo anterior que supondría el valor técnico, que habla sobre dominar la realidad, mediante el uso de la tecnología y aparatos; también, se pueden resaltar los valores de progreso, profesionalidad, conocimiento social, intelectual, no ético o lógico y sabiduría; pues, los niños y niñas al mencionar sobre la tecnología, aluden a esta como una herramienta de satisfacción de necesidades, que les permita la creación de bienes y servicios para la fácil adaptación al mundo en el que viven.

2.1.2. Las actividades

Las niñas en su mayoría mencionan diferentes actividades como la preparación de recetas, comidas y postres; como se observa en las siguientes expresiones:

“Me encanta cocinar”. [AO05BD1]

“Adoro aprender recetas nuevas. Me gusta mucho hacer postres en mi casa junto a mi familia”. [SD05BD1]

“Me gusta hacer postres”. [YC05BD1]

Esto muestra los valores vitales y de cultura física, ya que, están relacionados con las vivencias cotidianas, satisfacción de necesidades, alimentación saludable y vitalidad.

Otra actividad en donde sobresalen los niños, son los deportes como el fútbol, tenis, basquetbol, balonmano, montar bicicleta o patineta, los cuales mencionan:

“Me gusta jugar fútbol”. [IC15BD1]

“Me gusta montar bici. Me gusta jugar Basquetbol”. [EM15BD1]

“Me gusta jugar fútbol. Me gusta montar peni”. [JN15BD1]

“Me gusta el tenis, el básquet y me gusta nadar”. [JS15BD1]

En estos deportes que los niños mencionan, los valores que corresponden son los de bienestar personal, competencia, cultura física, valores vitales, sociales, deseo de diversión, valores éticos, ejercicios físicos y satisfacción, disfrute por la vida y logro; pues, en los deportes los niños realizan actividades en equipo, al realizar un punto se evidencia el logro y la competencia de ganar, también la ética, pues hay reglas para que un juego se lleve a cabo de manera adecuada y se desarrolla el aspecto social que involucra la amistad, los sentimientos, la justicia, la benevolencia y el respeto.

Por último, aparecen otras actividades como dibujar, pintar, tocar la guitarra, leer, realizar las tareas (matemática y comunicación), cantar, comer helados, compartir, pensar y ver el amanecer. Como se puede ver en los siguientes niños y niñas:

“Me gusta leer, comer helado, ver la TV, las matemáticas, y me gusta dibujar y pintar”. [MC05BD1]

“Me gusta ver el amanecer, me gusta hacer las tareas”. [JS15BD1]

“Me gusta la pizza, dormir, mirar arriba y pensar”. [C15BD1]

“Me gusta cantar y ver raps”. [AO05BD1]

Estas actividades son idóneas a los valores de estética, artísticos, armoniosos, intelectuales, la ciencia, la investigación, hedonismo, disfrute, estimulación, confortable; ya que, en las actividades como cantar, pintar, dibujar y tocar la guitarra tratan sobre cualidades del arte, las actividades como pensar, hacer matemáticas y comunicación, se refieren al estudio e inteligencia; y, comer helados, compartir y ver el amanecer, hablan sobre el disfrute por la vida y vivir una vida que produzca satisfacción.

Todas estas actividades mencionadas, reflejan que este grupo de niños y niñas tienen diferentes maneras de pasar el tiempo libre y disfrutar de su día a día. Además, que tienen capacidades de equilibrar sus responsabilidades y otras actividades académicas de manera justa, siendo autónomos, pues les gusta hacer muchas cosas que no solo implican un desarrollo mental sino también un físico, social y de relacionarse con otros, como en los deportes y estar fuera de casa.

2.1.3. *Las personas*

Tanto las niñas como los niños mencionan a su familia y amigos, entre mamá, papá, hermanos (as), abuelos (as) y prima, con los que les gusta pasar el tiempo, jugar, hablar por teléfono, compartir, ir de visita y quedarse a dormir con ellos. Dos niñas y un niño de este grupo mencionan:

“Adoro pasar el tiempo con mi hermana, pero como está en secundaria tiene mucha tarea y está ocupada, por eso aprecio mucho el tiempo que pasamos juntas. Me gusta mucho hacer postres en mi casa junto a mi familia”. [SD05BD1]

“Me gustaría ir a quedarme a dormir a la casa de mi mejor amiga, pasar tiempo con mi prima Dasha”. [SB05BD1]

“Hablar por teléfono con mis abuelos en Venezuela, estar con mis amigos y toda mi familia y me gusta compartir con mis amigos”. [VB15BD1]

Este escenario refleja los valores sociales, emocionales, afectivos, éticos, benevolencia, alegría, respeto a los demás, amistad, amor, cariñoso, obediente, compañerismo, responsable, educado; pues, los niños y niñas buscan pensar en

la gente considerar a los demás, estar en comunidad, ser sensibles, ser leales, brindar una amistad verdadera, ser amables y respetuosos.

Esto muestra que los y niñas tienen una fuerte relación y vínculo con sus seres queridos, pues priorizan pasar el tiempo con ellos. Además, se evidencia que son sensibles a los que aman y los tienen en consideración para la realización de actividades cotidianas y que les permite disfrute.

2.1.4. *Los animales*

Los niños y niñas hablan de sus mascotas, sobre que les gusta cuidar animales, protegerlos, darles un hogar, un mundo nuevo, libre de maltrato y extinción. Aquí una niña y un niño lo expresan claramente cuando añaden:

“Estar con mi mascota.” EM15BD1]

“Me gusta tener animales. Me gusta cuidar animales”. [JS15BD1]

“Un mundo de animales para que los animales vivan felices con todos los biomas necesarios para que puedan vivir felices”. [AO05BD2]

Se pueden evidenciar, teniendo en cuenta lo expuesto, que niños y niñas tienen conciencia y afinidad por los animales, reflejándose los valores de naturaleza, ecología, universalismo, salvación, paz, éticos, políticos, benevolencia, social, afectivo, amistad, amor, respeto a los demás, servicio y respeto. Ya que, los niños ven a los animales como seres vivos que merecen su amistad, afecto y compañía, además que los ven con responsabilidad de cuidarlos, darles tranquilidad y una vida digna respetando el entorno y sistema de estos.

Esto, además, muestra una sensibilidad por los seres vivos, en donde los niños aprenden a valorar una vida que no es la suya y son responsables sobre esta, ya que respetan sus derechos, como la necesidad de darles un hogar, el respeto por su vida, darles cuidados y la intención de que los animales tengan una calidad de vida siendo felices.

2.1.5. Los lugares

Se hace referencia a los países y ciudades a los que a los niños y niñas les gustaría ir como Venezuela, EE. UU y Arequipa o ir a lugares más cercanos como la playa, el cine, el centro comercial, salir a la calle, al parque y al colegio. Ellos expresan de la siguiente manera:

“Me gusta viajar, ir al centro comercial. Quisiera ir a la playa”. [YC05BD1]

“Me gusta ir al aparque a montar bicicleta. Me gusta salir al parque por las mañanas, ya que a esa hora no hay autos y el parque es muy tranquilo. Me gustaría ir a la playa, aunque sé que no se puede por el COVID - 19. Cuando sepa que ya no hay ningún virus me gustaría ir a EE.UU. a visitar a mi familia”. [SD05BD1]

“Me gustaría ir de viaje a Arequipa”. [JN15BD1]

“Me gustaría ir a mi país natal en Venezuela, me gusta ir a la playa y al parque”. [AO05BD1]

Los valores que suscitan de estos lugares que mencionan, son los valores vitales, deseo de diversión, valores sociales, la satisfacción, estimulación, atrevimiento, tradición, libertad, independencia y autodirección; porque, los niños al desear explorar fuera de casa consiguen esa realización de ir más allá de casa, con esto ganan autonomía, maduración personal, se incluyen en una sociedad diferente a la de costumbre, con un conocimiento social y cultural distintos.

Además, los lugares a los que las niñas y los niños quieren ir, se relacionan con las personas que están en estos lugares, como sus familiares. Esto demuestra que existe la necesidad del afecto y que extrañan a las personas que están lejos; también, que consideran importante en sus vidas a los demás, valoran al otro y se desean la unión de su círculo social.

2.1.6. Características del mundo

Destacan las niñas en la dimensión del mundo que desean, grande, enorme, de 7 países; esto representa los valores de ambición, desarrollo, logro,

poder y estético. Pues, demuestra que las niñas tienen un deseo de dominar, querer crecer, poseer cosas y realización.

Por otro lado, niños y niñas desean un mundo rodeado de especies animales y vegetales, con gran variedad de plantas, naturaleza, muchas playas y de bienestar de la humanidad; de esta manera lo mencionan:

“Que haya mas vegetación y muchas mas arboles, que tenga muchos países... por que creo que eso seria mejor para la humanidad y animales que vivirían ayí”. [IC15BD2]

“Seria un poco colorido con muchos arboles y plantas con mucha vegetacion”. [MC05BD2]

“...y que tambien tenga muchas plantas de especies”. [YC05BD2].

“Solo de la tierra de los animales...para cuidar a los animales”. [JS15BD2]

“...y los animales puedan vivir en armonía con las personas, porque quiero un mundo hermoso donde no hayan cosas malas”. [SD05BD2].

Todo lo mencionado corresponde a los valores de naturaleza, ecológicos, universalismo, paz, político-ético, benevolencia, servicial, respeto a los demás, sociales y afectivas. Ya que, buscan respetar el medio y entorno en el que se vive, mediante el respeto al ambiente, que no hagan daño a los seres vivos, protección y cuidado de la naturaleza en paz y armonía, querer ayudar en su comunidad con coherencia y responsabilidad; además, considerar e incluir a las especies mediante el reconocimiento de la igualdad para todos. Esto evidencia que los niños y las niñas respetan el mundo en el que viven y poseen un amor por la naturaleza y especies vegetales y animales que les rodea, además, que estiman y reconocen la importancia y el valor de lo que implica vivir en un mundo de bienestar integral, que funcione no solo para los humanos sino también para los demás seres vivos. Asimismo, se puede deducir que estos niños y niñas aman vivir en un mundo que considere al entorno como parte fundamental de su vida y no olvidan que hay que proteger lo que en ella existe.

Por último, la mayoría de las niñas resaltan el trato humano, mencionan que las personas tienen que ser cariñosas, humildes y que sean buenas.

“...y las personas sean cariñosas y que tengan humildad”. [YC05BD2]

“Sería un mundo hermoso donde la gente mala aprenda a ser buena. El mundo debería ser así por qué no me gusta escuchar puras cosas malas en las noticias y quiero un mundo hermoso donde no existan las cosas malas”. [SD05BD2]

Lo expuesto anteriormente refleja valores sociales, emocionales, afectivos, político-éticos, de benevolencia, respeto a los demás, ser servicial, amor, amistad, seguridad nacional y social, e igualdad. Pues, estos hacen énfasis en pensar en la gente, considerar a los demás, mostrarse sinceros, honestos leales y sin rencores hacia los otros. Además, cuando los niños y niñas mencionan las características y cualidades que deberían tener las personas, se da validez de que ellos aspiran a un mundo lleno de positividad en el que la humanidad se hace sensible, se apropia de una moral y ética; en donde, los seres humanos creen, tienen como costumbre aspirar al bien común y demuestran la costumbre de que hacer el bien sea inherente en su manera de pensar y dirigirse. En otras palabras, su sistema de valores sea el indicado y pertinente para la vida de ellos y los demás.

2.1.7. Lo que no debería haber en el mundo

Los niños y niñas mencionan un mundo sin contaminación, sin violencia, sin maltrato a la mujer, al hombre y a los animales, sobre todo en estos últimos, para que no se extingan, no desaparezcan o no se les asesine cruelmente. Así lo enfatizan ellos:

“Mi mundos seria sin violencia, como una ciudad cuidadora de animales y plantas [VB15BD2].

“Que no haya contaminación o violencia y que ya los animales no desaparezcan o se extingan. Por que creo que eso seria mejor para la humanidad y animales que vivirían ayí”. [IC15BD2]

“Sin maltrato a la mujer, ...que el ecosistema no se contamine de desechos”. [MC05BD2]

“Seria un mundo que no se permita el maltrato animal oh otros tipos de maltrato hacia el humano o al ser vivo tampoco que se extinguieran especies de plantas animales.etc. Creo que deberia ser asi que no haiga mucha violencia en los humanos seres vivos”. [YC05BD2].

“Tampoco debe existir la contaminación y los animales puedan vivir en armonía con las personas. [SD05BD2].

“Un mundo sin violencia sin contaminación, que los humanos y animales convivan que no halla maltrato animal y que tenga muchas playas. Mi mundo sería así por qué los animales cada vez se van extinguiendo mucho más y más”. [EM5BD2].

“Un mundo sin humanos solo los animales para que vivan felices y que no se preocupen de que los van a asesinar cruentemente y no vayan a hacer nada por eso. Porque los animales están sufriendo están en peligro de extinción y los que tienen la culpa son los humanos. -Algún día el hombre tomara el asesinato de los animales tan en serio que el de los de su misma raza. -Leonardo Davinci”. [AO05BD2]

“Un mundo solo de animales sin el maltrato animal”. [JS15BD2].

En estas afirmaciones se evidencian valores ecológicos, de naturaleza, cultura física, sociales, emocionales, afectivos, de respeto a los demás, servicial, benevolencia, responsabilidad, amor y seguridad nacional. Pues, resalta que los niños y niñas demuestran una postura crítica y responsable frente a la sociedad, demostrando actitudes de compromiso, como el no contaminar el mundo en el que viven, que está relacionado también con la conciencia social y el compromiso que se necesita en el mundo actual, para poder tener un ambiente de vida sano y cuidado. Además, mencionan el no maltrato a todos los seres vivos (mujeres, hombres, animales), y esto permite dar cuenta del nivel de razonamiento y cultura social en el que los niños se ven influenciados y se apropian de una opinión o punto de vista de respetar y ser defensores de la vida y no violencia, por sobre todas las cosas.

También, aparece un mundo sin enfermedades, pandemias (Coronavirus) y muertes, donde no haya pobreza, hambre y discriminación. Niños y niñas mencionan lo siguiente:

“Un mundo sin virus para no enfermarnos”. [VB15BD2]

“Un mundo también de mucha salud que no existiera ningún tipo de enfermedad”. [YC05BD2]

“En este mundo encontrarían la vacuna para el Coronavirus y todos podríamos hacer nuestras cosas normales en la calle. No deben existir las enfermedades tampoco las pandemias”. [SD05BD2]

“Que nadie mate a nadie o por lo menos que haya muertes pero naturales, sin que nadie lo haya hecho”. [IC15BD2]

“Que no nadie muera de hambre que todos las personas tengan una casa en donde vivir”. [MC05BD2]

Todo ello tiene que ver con los valores de naturaleza, universalismo, valores trascendentales, paz, salvación, político-éticos, sociales, emocionales, afectivos, respeto a los demás, amistad, amor, igualdad, seguridad nacional y social, responsabilidad, desarrollo, felicidad y educación. Se consideran estos valores ya que, los niños se muestran con una madurez personal sobre lo que se vive en el mundo de hoy en día, que corresponde a un sentido de responsabilidad social e identidad de los que es bueno, malo y lo que se debe hacer, poniendo en prioridad la vida de los demás ante la necesidad, la pobreza y hasta la muerte. Asimismo, el hecho de mencionar la pandemia, permite evidenciar la valoración de los niños y niñas por la vida y la salud; también, los hace sensibles en el desarrollo de áreas emocionales y afectivas, pues quizá atraviesan situaciones de pérdidas familiares, monetarias, y el cambio de estilo de vida de antes en comparación con la de ahora que es mucho más limitada y restringida en muchos aspectos.

Además, también mencionan la no discriminación en el mundo que anhelan, esto demuestra que son niños y niñas que respetan a todos, mantienen una política de igualdad y equidad, y que no son egoístas o piensan en su beneficio individual, sino que han aprendido, a través de los que han expresado, lo importante que son el desarrollo y los derechos de todos y todas. Asimismo, que no hacen exclusión de personas, por su religión, físico, condición, raza o creencias religiosas, sino que piensan en la inclusión y en aceptar a todos y todas tal y como son. De la siguiente manera lo expresan:

“Sin discriminación”. [IC15BD2]

“No se permita el maltrato animal oh otros tipos de maltrato hacia el humano o al ser vivo. Creo que debería ser así que no haiga mucha violencia en los humanos seres vivos, también por que merecemos ser respetado por nuestra cultura nuestro tono de piel y ser todos iguales”. [YC05BD2]

“El mundo debería ser así por qué no me gusta escuchar puras cosas malas en las noticias, quiero un mundo en donde no existan las cosas malas”. [SD05BD2]

De lo mencionado se podría afirmar que los valores a los que aspiran los niños y las niñas son los de trabajo como producción, desarrollo, libertad, independencia, competencia, poder, autodirección y exploración; los de bienestar personal y naturaleza, como cultura física, vitales, universalismo y

ecológicos; los de inteligencia como lógicos e intelectuales; los valores éticos correspondientes a tener una política ética, igualdad y moral; los emocionales y sociales como afectivos, respeto a los demás, benevolencia, valentía, servicio, armonía, paz, amistad, alegría, obediencia, cariño, compañerismo, amor, comunidad, ser sensibles y leales; los valores estéticos relacionados a la belleza, lo que se considera hermoso y lo artístico; y, por último los valores de seguridad nacional y familiar.

Sin embargo, a través de los videojuegos, reflejan antivalores como exclusión, egoísmo, orgullo, ambición, rechazo, autosugestión, euforia, agresión, violencia, odio, indisciplina, intolerancia, engreimiento, ser arrogante, sentirse superior, mentira, falsedad, traición, hipocresía, venganza, injusticia y fingimiento. Todos estos contravalores muy diferentes al mundo que aspiran. Por tal razón, se revisa este punto a continuación.

2.1.8. ¿Cómo se reflejan los antivalores en los mundos que desean?

Los niños y niñas reflejan valores y contravalores, según lo que expresan en el mundo que desean y los videojuegos que les gusta. Parece ser una contradicción, pues al inicio, los niños y niñas mencionaron que tipo de videojuegos jugaban, y estos estaban relacionados con una serie de antivalores; sin embargo, resulta interesante poder comprender y entender lo que expresaron en los resultados posteriores, al demostrar una alta valoración por el trato humano, el respeto a la naturaleza y a los animales, como se ha analizado en las categorías anteriores.

Además, los niños y niñas comentaron que realizan diferentes actividades en el día, en las que demuestran autonomía e implican actividades físicas, artísticas y familiares, esto da como consecuencia que no solo se enfocan en jugar un videojuego o priorizarlo, sino más bien este contexto se encuentra en equilibrio y forma parte del dinamismo en la vida de los niños y niñas.

Asimismo, los niños y las niñas mencionaron que desean un mundo sin violencia y maltrato a cualquier ser vivo. Esto es muy importante y tiene un efecto positivo en la perspectiva sobre lo que desean y el mundo al que aspiran; si bien es cierto, los videojuegos dan como resultado contravalores, la opinión que tienen sobre la realidad en la que viven corresponde a una postura consciente y responsable de lo que ellos viven en su día a día.

Entonces, se deja en evidencia que el uso de los videojuegos podría ser el simple hecho de una distracción o pasatiempo, que sería un punto a ser investigado y que no es el propósito de esta investigación.

2.1.9. ¿Cómo hacer frente a los antivalores?

En este estudio los contravalores se vieron reflejados en el uso de videojuegos, y de manera implícita los niños y las niñas al practicarlos estarían desarrollando antivalores, sin embargo, lo que juegan y practican que sería lo “malo”, es muy diferente a lo que aspiran o dicen que piensan, que sería lo “bueno”. Por ello, es muy importante, definir y separar la realidad de la ficción, o sea, la vida de los niños y niñas, de los videojuegos. Por tal motivo, una tarea importante en la educación como expresa Cortina, citado en Hernández (2018), es que el niño o niña aprenda a establecer la diferencia entre lo que humaniza y lo que no y decida actuar en consecuencia a ello.

Asimismo, para que el niño o niña decida actuar bien, aceptar lo bueno como opción precisa de un espacio, en los contextos sociales, familiares, escolares, amicales y personales, donde se cultive ese proceso para optar por lo bueno. Como lo menciona la autora del párrafo anterior, la formación en las personas, lo que implica educación en ciudadanía, no solo se remite a las normas de convivencia o declaraciones que se deben cumplir, sino aprender el por qué y para qué. Es decir, a través de las vivencias de habilidades intra e interpersonales, y el hacer propios los valores en la vida diaria de manera que sean inherentes y naturales en la práctica y el día a día de los niños y niñas.

Por último, como lo sostiene Cortina, en Hernández (2018), educar supone un proceso de enseñanza-aprendizaje, que corresponda a la inclusión, a la lectura crítica de la realidad nacional y la consciencia de integrar la mentalidad humanista del mundo cosmopolita. Por ende, el trabajo en equipo, saber comunicarse de manera asertiva, compartir, tener autocontrol y ser responsable del manejo de uno mismo, ser autónomo, saber trabajar en sociedad, respetar el turno del otro y la opinión de los demás, ser consciente de la conducta, actitud y comportamiento que un niño y niña tiene y enseñarle el por qué y para qué del mismo lo hace ser un ciudadano en valores.



CONCLUSIONES

Se concluye lo siguiente:

- Esta fue una investigación con los niños y niñas, que se realizó gracias al acercamiento a ellos, siendo estos objetos de análisis y sujetos de sus propios deseos y formas de vida, por ello, se pudo contribuir al estudio de los valores desde su propia perspectiva.
- Los niños y niñas de este grupo estudiado, tienen la preferencia de diversos valores, esto se valida al conocer la dirección que le dan a su vida en su forma de actuar y las acciones que realizan y desean realizar; por ejemplo, las actividades en sus tiempos libres, qué les gusta hacer, con quienes les gusta estar y cómo desearían que fuera su mundo ideal. Donde los valores que suscitan son los emocionales, sociales, éticos, de seguridad familiar y nacional, los de naturaleza, inteligencia, entre otros. Es decir, son niños y niñas sensibles a la realidad en la que viven y con conciencia e identidad de una sociedad responsable sobre las consecuencias de sus actos y las de los demás, para una vida en la que prime el bien.
- En su vida cotidiana estos niños y niñas, de quinto de grado de primaria, reflejan aparentemente antivalores, por manifestar el gusto por jugar videojuegos, que comprenden juegos que reflejan modelos de conducta con expresión de violencia, agresión, falsedad, venganza, egoísmo, orgullo, entre otros, sin embargo, estos resultados se contradicen, ya que posteriormente lo que los niños y niñas desean en su mundo es total preferencia por la práctica de valores morales, como la no violencia del ser vivo (hombre, mujer, animales y plantas), una alta apreciación en los valores sociales y emocionales, referidos al trato humano, igualdad, no discriminación y la estima por disfrutar de una realidad benevolente y afectiva.

- Tanto los valores como los antivalores están implícitos en la vida y realidad de los niños y niñas, por ello, es importante diferenciar qué es lo que practican y desean los niños y niñas, para trabajarlo en sus diferentes contextos sociales familiares, escolares y personales. En el caso de los antivalores, identificados por el uso de la tecnología (videojuegos), y el cómo influye en estos en su manera de comportarse, sería importante e interesante seguir la investigación, ya que un límite de la misma fue no verlos interactuando en aula presencial; que permitiría profundizar sobre los antivalores expresados.
- Estamos frente a un grupo de niños y niñas que es más consciente del mundo que le rodea, por lo que ofrecen al caracterizar lo que debe y no debe haber en el mundo.
- En la clasificación de valores de los marcos teóricos no se ha encontrado a la duda como un valor, en el presente estudio. Por ello, sería importante considerarla y a través de las preguntas que se hacen los niños y niñas frente a las situaciones de convivencia que viven y así sea de ayuda en la posibilidad de encontrar una respuesta a los contravalores que estos manifiestan; pues de esta manera, ellos verían a su alrededor y se cuestionarían sobre lo que creen y hacen.

RECOMENDACIONES

- Al tener, los niños y las niñas, una postura, opinión y consciencia con respecto a su realidad social y nacional, se hace necesario motivar y aprovechar el desarrollo de los valores que reflejan, mediante actividades que potencien su crecimiento y su práctica afirme la aceptación de estos; todo ello de manera integral en la vida de los niños y las niñas, es decir en sus contextos familiares, escolares, amicales y personales.
- El trabajo en los niños y las niñas, en relación a los antivalores encontrados, que son un supuesto ya que la interacción de aula de manera presencial no se ha dado y esto se asume por la preferencia de los niños y niñas por los videojuegos, debe trabajarse manejando y controlando de manera equilibrada las actividades que realicen los niños y las niñas, en aspectos emocionales, sociales y cognitivos, a través de vivencias, experiencias y formas de vida. Todo ello mediante el trabajo grupal, respetar la opinión de los demás, separar la realidad de la ficción, entender qué conducta, actitud y comportamiento es correcta e incorrecta, siempre explicando el por qué y para qué.
- Se recomienda continuar con el uso de estudios cualitativos ya que permiten comprender los valores que sienten y piensan los niños y niñas, en y para su vida.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bartolomé, M. (1981). *Estudios y experiencias sobre educación en valores*. Madrid: Narcea.
- Benedito, M., Bonavía, T. y Llinares, L. (2008). Relación entre las prioridades de valor y la satisfacción laboral. *Revista Colombiana de Psicología*, 17(1), 59-74. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=8041180300>
- Berger, C., Milicic, N., Alcalay, L., Torretti, A., Arab, M., y Justiniano, B. (2009). Bienestar socio-emocional en contextos escolares: La percepción de estudiantes chilenos. *Estudios sobre Educación*, 17, 21-43. Recuperado de <https://dadun.unav.edu/bitstream/10171/9839/3/17Eb.pdf>
- Calero, J. (2000). Investigación cualitativa y cuantitativa. Problemas no resueltos en los debates actuales. *Rev. Cubana Endocrinol*, 11(3), 192-8.
- Calle, M. (2007). Formación en valores: una alternativa para construir ciudadanía. *Tabula Rasa*, (6), 339-356. Recuperado de <https://revistas.unicolmayor.edu.co/index.php/tabularasa/article/view/1571>
- Carrasco, F., Droguett, R., Huaiquil, D., Navarrete, A., Quiroz, M y Binimelis, H. (2017). El uso de dispositivos móviles por niños: entre el consumo y el cuidado familiar. *Cultura-hombre-sociedad*, 27(1), 108-137.
- Carrillo, D. (2015). Los niños como sujetos sociales: Notas sobre la antropología de la infancia. *Nueva antropología*, 28(82), 125-140. Recuperado de <http://www.scielo.org.mx/pdf/na/v28n82/v28n82a7.pdf>
- Covault, T. (1973). *The application of value clarification teaching strategies with fifth grade students to investigate their influence on students' self-concept and related classroom coping and interacting behaviors*. (Tesis doctoral). The Ohio State University. Ohio, EE.UU.
- Curwin, R. y Curwin, G. (1974). *Developing Individual Values in the Classroom; Practical Activities, Teaching Ideas, Approaches to Help Students Clarify Their Values*. California, EE. UU: Learning Handbook.
- Elizondo, A. (2000). El discurso cívico en la escuela. *Perfiles educativos*, 22, 89-90. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-26982000000300007&script=sci_arttext
- Domínguez, J. (2004). La educación en valores. *Centro de asesoría y estudios sociales*. Recuperado de http://www.caesasociacion.org/educacion_menores_excluidos/ficheros/educacion_en_valores.pdf
- Donoso, T. (1992). *Análisis de valores en niños de 8 a 10 años*. (Tesis doctoral). Universitat de Barcelona. Barcelona, España.

- Figuroa, M. (2017). *La relación entre la inclusión y los valores en tres instituciones educativas del municipio de Chía-Cundinamarca (Colombia)*. (Tesis doctoral). Universidad de Alicante. Alicante, España.
- Garaigordobil, M. y García, P. (2006). Empatía en niños de 10 a 12 años. *Psicothema*, 18(2), 180-186. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/727/72718203.pdf>
- Guziak, S. (1974). *The use of values clarification strategies with fifth grade students to investigate influence on self-concept and values*. (Tesis doctoral). The Ohio State University. Ohio, EE.UU.
- Hernández, A. (2018). La educación en ciudadanía en el pensamiento de Adela Cortina. *Nova et Véteria*, 1(27), 76-96. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6750512>
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). Alcance de la Investigación. Recuperado de http://metabase.uaem.mx/bitstream/handle/123456789/2792/510_06_color.pdf?sequence=1
- Howe, L. y Howe, M. (1977). *Cómo personalizar la educación. Perspectivas de la clarificación de valores*. Madrid, España: Santillana.
- Linde, A. (2008). La TV como medio de educación moral para la ciudadanía democrática. *Comunicar*, 16(31), 51-56. Recuperado de <https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=31&articulo=31-2008-07>
- Lockwood, A. (1978). The effects of values clarification and moral development curricula on school-age subjects: A critical review of recent research. *Review of Educational Research*, 48(3), 325-364.
- Manso, J., Sánchez, M. y Peña, I. (1998). La Escala de Valores de Rokeach en una muestra de estudiantes de Servicio Social. *Revista de Servicio Social*. 1(1). Recuperado de <http://www2.udec.cl/~ssrevi/numero1/articulos/a5/articulo5.htm>
- Medrano, C. y Aierbe, A. (2008). Valores y contextos de desarrollo. *Revista de psicodidáctica*, 13(1), 53-67. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/175/17513104.pdf>
- Miles, M. y Huberman, A. (1994) *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2a ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- MINEDU (2016). Programa Curricular de Educación Primaria. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

- Morduchowicz, R. (2008). *La generación multimedia: significados, consumos y prácticas culturales de los jóvenes*. Buenos Aires: Paidós.
- Morris, C. (1956). *Varieties of human value*. Recuperado de <https://doi.org/10.1037/10819-000>
- Ortega, P. y Mínguez, R. (2001). Los valores en la educación. *Teoría de la educación*, (13), 284-287. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5311055>
- Pastor, L. (2015). *Inclusividad y valores en educación*. (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid. Madrid, España.
- Peiró, S. y Palencia, E. (2009). Adaptación transcultural del cuestionario The Portrait Values Questionnaire (PVQ), IV versión basada en el modelo de HRQOL INSTRUMENTS. *Revista educación en valores*, 1(11), 9-17.
- Pena, S. (2008). Aproximación a los valores y estilos de vida de los Jóvenes de 13 y 14 años de la Provincia de A Coruña. (Tesis doctoral). Universidad de Santiago de Compostela. Santiago de Compostela, España.
- Pontificia Universidad Católica del Perú. (2013). Comité de Ética para la Investigación con Seres Humanos y Animales. Reglamento y manual de procedimientos. Lima. Consulta: 25 de junio del 2015. <http://textos.pucp.edu.pe/pdf/4332.pdf>
- Pracejus, E. (1974). The effect of value clarification on reading comprehension. *Dissertation Abstracts International Section A: Humanities and Social Sciences*, 35(4-A), 2058.
- Raths, L. (1967). *El sentido de los valores y la enseñanza, cómo emplear los valores en el salón de clases*. México: Uteha
- Ríos, J. (2016). *Educación emocional en Educación Primaria para niños de 9 a 11 años*. (Tesis de licenciatura). Universidad Internacional de la Rioja. Rioja, Perú.
- Rodrigo-Mendizábal, I. (2017). El video como instrumento de investigación social: la antropología visual como metodología. *Razón y Palabra*, 21(97), 601-629.
- Rodríguez, J. (2005). Técnicas para el recojo de datos e información. *La investigación acción educativa: ¿qué es?, ¿cómo se hace?* Recuperado de <http://repositorio.usil.edu.pe/handle/123456789/1357>
- Rokeach, M. (1973). *The nature of Human values*. New York: Free Press.
- Schwartz, S. (2006). A theory of cultural value orientations: Explication and applications. *Comparative sociology*, 5(2), 137-182.

- Spranger, E. (1914). *Formas de vida*. Madrid: Revista de Occidente.
- Szulc, A., Hecht, A., Hernández, C., Leavy, P., Varela, M., Verón, L., Enriz, N. y Hellemeyer, M. (2009). La investigación etnográfica sobre y con niños y niñas. Una mirada desde la antropología. En el *XXVII Congreso de la Asociación Latinoamericana de Sociología*. Buenos Aires, Argentina. Recuperado de <http://plataformapesquisas.acasatombada.com.br/omeka/files/original/77bb85afe7979bd305f5a2042d6967ce.pdf>
- Valencia, R. (2016). *Valores cívicos y éticos en la formación de los niños y niñas de del nivel preescolar*. (Tesis de licenciatura). Universidad Autónoma del Estado de México. Toluca, México.
- Vilata, J. (2015). *Variables cognitivas que intervienen en la psicología moral*. (Tesis doctoral). Universitat de València. Valencia, España.
- Villegas, E. (1996). Educación de valores éticos y democráticos en las escuelas: La situación actual en Latinoamérica. *Pensamiento educativo*, 18, 263-286. Recuperado de <http://pensamientoeducativo.uc.cl/files/journals/2/articles/59/public/59-149-1-PB.pdf>
- Wolcott, H. (1994) *Transforming qualitative data. Description, Analysis and interpretation*. Thousand Oaks, CA: Sage.



ANEXO 1

Matriz de vaciado de la información de la dinámica 1: Lista de prioridades

Estudiantes (Códigos)	¿Cuáles son las actividades que más te gusta hacer?	¿A qué lugares te gusta o te gustaría ir la próxima semana?	¿Con qué personas prefieres pasar el tiempo?	Las 8 que elige del Padlet	Lo que agregó	priorización	Incluye dibujo	Niño o niña que decide leerlo para todas/os	Envían la foto de su lista	Envían dibujo
1.SB05BXLCx										
2.VB15BXLCx										
3.IC15B XLCx										
4.MC05BXLCx										
5.YC05BXLCx										
6.SD05BXLCx										
7.EM15BXLCx										
8.JN15BXLCx										
9.AO05BXLCx										
10. JS15BXLCx										

Elaboración propia

ANEXO 2

Matriz de vaciado de la información de la dinámica 2: Un mundo creado por mí

Estudiantes (Códigos)	¿Cuáles son las características que tendría que tener este nuevo mundo creado por ti?	¿Cómo sería este mundo?	¿Por qué crees que debería ser así?	Incluye dibujo	¿A cuál de todos los mundos les gustaría ir?	¿Cuáles eliminarían y por qué?	¿Cuáles son los mundos que más les llamaron la atención?	¿Cuáles no y por qué?	Se piden opiniones o comentarios	Envían foto del mundo creado
1.SB05BXCx										
2.VB15BXCx										
3.IC15B XLCx										
4.MC05BXCx										
5.YC05BXCx										
6.SD05BXCx										
7.EM15BXCx										
8.JN15BXCx										
9.AO05BXCx										
10. JS15BXCx										

Elaboración propia

ANEXO 3

Matriz de libreta de campo de las dinámicas 1 y 2

Estudiantes	Eventos de la dinámica 1	Eventos de la dinámica 2
(Códigos)		
1.SB05BXCx		
2.VB15BXCx		
3.IC15B XLCx		
4.MC05BXCx		
5.YC05BXCx		
6.SD05BXCx		
7.EM15BXCx		
8.JN15BXCx		
9.AO05BXCx		
10. JS15BXCx		

Elaboración propia



ANEXO 4

Protocolo de consentimiento informado de los padres para la participación de los niños ¹

Estimado/a padre de familia,

Le pedimos su apoyo en la realización de una investigación conducida por *Silene Priscila Córdova Sotomayor*, estudiante de licenciatura de la especialidad de Educación Primaria de la Facultad de Educación de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesorada por la docente *Elizabeth Paula Flores Flores*. La investigación, denominada “*Los valores en los estudiantes de V ciclo de primaria de una institución educativa pública*”, tiene como propósito describir los valores que enfatizan los niños de quinto de primaria de una institución educativa pública.

Se le ha contactado a usted en calidad de responsable del niño/a. Si usted accede a que su hijo/a participe en esta dinámica sobre valores, se le solicitará realizar algunas actividades a través de preguntas sobre el tema, lo que tomará aproximadamente entre 45 a 60 minutos, y serán dos sesiones. La información obtenida será únicamente utilizada para la elaboración de la tesis. A fin de poder registrar apropiadamente la información, se solicita su autorización para grabar las dos sesiones. La grabación de las dos sesiones será almacenada únicamente por la investigadora en su computadora personal, y serán eliminadas luego de haber culminado la investigación. El acceso a estas grabaciones solamente será de la investigadora y asesora.

Los videos servirán solo para la organización y análisis de los datos obtenidos de las sesiones y no serán utilizados en el informe de la tesis. Se guardará la identidad de los/las niños/as y para proteger la confidencialidad de estos, se usará códigos.

¹ Considere que este es solo un ejemplo de PCI que contiene los elementos solicitados por el CEI (ver “Lista de Verificación para la aplicación de principios éticos”). Los elementos subrayados en este modelo suelen ser más susceptibles a cambios, pero las modificaciones pueden realizarse en todo el documento. Depende de cada investigador variar el contenido según el perfil de sus participantes.

La participación de su hijo/a en la investigación es completamente voluntaria. Usted puede interrumpir la misma en cualquier momento, sin que ello genere ningún perjuicio. Además, si tuviera alguna consulta sobre la investigación, puede formularla cuando lo estime conveniente, a fin de clarificarla oportunamente.

Al concluir la investigación, si usted brinda su correo electrónico, le enviaremos un informe ejecutivo con los resultados de la tesis a su correo electrónico.

Yo, _____, doy mi consentimiento para que mi hijo/a participe en el estudio y autorizo que su información se utilice en este.

Asimismo, estoy de acuerdo con que su identidad sea tratada de manera anónima mediante la traducción de códigos.

Finalmente, entiendo que recibiré una copia de este protocolo de consentimiento informado.

Nombre del padre de familia

Fecha

Correo electrónico: _____

Silene Priscila Córdova Sotomayor

Nombre del Investigador responsable

Fecha

ANEXO 5

Protocolo de Asentimiento Informado ²

Esta parte es oral

Hola,

Mi nombre es Priscila Córdova y estoy haciendo mi tesis de licenciatura titulada: *Los valores en los estudiantes de V ciclo de primaria de una institución educativa pública*. En la Pontificia Universidad Católica del Perú.

A continuación, te presento unos puntos importantes que debes saber antes de aceptar ayudarme:

- Tu participación es totalmente voluntaria. Si en algún momento no quieres seguir participando, puedes salir de la reunión de Zoom, no habrá ningún problema con relación a tu curso y a tus notas.
- Tus padres ya han sido informados sobre mi investigación y están de acuerdo con que participes si tú también lo deseas.
- En caso de que aceptes, realizaremos dos sesiones con dinámicas o juegos que durarán 45 minutos como máximo y serán grabadas.
- Para cuidar tu identidad utilizaré un código. Los datos obtenidos servirán solo para este trabajo y serán borrados al finalizarlo.
- El resumen de este trabajo puedes solicitarlo a mi correo personal.

Los que participen utilicen el chat donde hay un link que les llevará al Padlet donde colocarán su nombre y la respuesta sí.

² Este Protocolo de Asentimiento Informado está pensado para estudiantes de 10 años aproximadamente. Considere que el contenido puede ser más o menos complejo dependiendo de la edad de los menores. La participación de los menores requiere también el consentimiento informado de sus padres, el cual sí expresa información completa sobre el proyecto.

El proceso es el siguiente:

Esta parte es escrita

- Indicación para ir al chat del Zoom.
- Hacer click en el link asignado que los llevará al Padlet.
- Escribir en el Padlet su nombre y afirmación.

Link Padlet: <https://padlet.com/sileneprisco/wvmqax57e4yuay1r>



ANEXO 6

Guía de Dinámica 1

Dinámica 1 Lista de Prioridades	
Objetivo	Manifiestar los valores de bienestar personal, hedonismo, vitales, placer, conductuales, de jerarquización y priorización. Todos los posibles valores.
Fecha	12/10/20
Tiempo	45 a 60 minutos
Recursos	Zoom (programa de videollamadas), Padlet (mural colaborativo).
Materiales	Lápiz y hoja en blanco.
Descripción	Se les indica a los niños que escuchen atentamente a la maestra porque hoy tiene algo muy especial que contarles, esto es sobre las actividades que le gusta hacer, los lugares a los que le gusta ir, y con qué personas le gusta pasar la mayor parte del tiempo. Luego se les menciona que todos tenemos cosas que nos gusta hacer y que hoy compartiremos cuáles son estas. Para ello, se comparte un Padlet en donde aparecen las preguntas: ¿Cuáles son las actividades que más te gusta hacer? ¿A qué lugares te gusta o te gustaría ir la próxima semana? ¿Con qué personas prefieres pasar el tiempo?
Inicio (10 minutos)	Se les pide que escriban sus respuestas en el Padlet y luego se leen algunas de ellas.
Desarrollo (20 minutos)	Se les comunica a los estudiantes que alisten su hoja en blanco y lápiz, porque ahora de todas las cosas que ven anotadas en el Padlet elegirán solo ocho, las que ellos quieran y les gusten más y elaborarán una lista con ellas, además pueden agregar a su lista más cosas que les gusten. Se les menciona que las enumeren de mayor a menor importancia para ellos, y se les da un ejemplo de cómo hacerlo. Si desean las pueden dibujar para mostrarlas o los demás luego.
Cierre (10 minutos)	Una vez terminada la actividad se les pregunta a los niños quien desea leer su lista de actividades/ lugares que le gustan. Luego se reflexiona en que todos tenemos gustos, prioridades y cosas que consideramos más importantes y menos importantes como pasatiempos, lugares o personas, y todo esto nos ayuda a conocernos más personalmente y a los demás.

*Los niños deben mandar una foto de su lista de cosas al finalizar la videollamada de Zoom.

Fuente: Elaboración propia



ANEXO 7

Guía de Dinámica 2

Dinámica 2 Un mundo creado por mí

Objetivo	Manifiestar los valores de comunicación, respeto, aceptación de las ideas de los demás, capacidad de escucha, todos los posibles valores.
Fecha	19/10/12
Tiempo	45 a 60 minutos
Recursos	Zoom (programa de videollamadas), Padlet (mural colaborativo).
Materiales	Lápiz y papel
Descripción	Se les propone a los niños que el día de hoy todos vamos a imaginar que somos dioses y diosas, fuertes y poderosos(as), capaces de crear un mundo totalmente nuevo, uno que nunca antes haya existido y en el que quieras vivir totalmente feliz. Los estudiantes piensan por un momento cómo quisieran que sea este mundo que imaginan.
Inicio (10 minutos)	
Desarrollo (20 minutos)	Luego de que los niños ya tienen sus ideas en mente se les muestra un Padlet que contiene las siguientes preguntas: ¿Cuáles son las características que tendría que tener este nuevo mundo creado por tí?, ¿cómo sería este mundo?, ¿por qué crees que debería ser así? Y se les indica que busquen su hoja y lápiz porque este es el momento de responder estas preguntas y agregar un dibujo en lo posible. Luego de que las hayan respondido, se pregunta quienes desean compartir o leer cómo sería este nuevo mundo creado. Después de que hayan escuchado sobre los diferentes mundos, se les indica que en pequeños grupos de Zoom discutirán a cuál de todos los mundos les gustaría ir, cuáles eliminarían y por qué.
Cierre (10 minutos)	Los estudiantes comparten con todos cuáles son los mundos que más les llamaron la atención y cuáles no y por qué. Se reflexiona que en muchas ocasiones todos queremos cambiar las cosas del mundo que no nos gustan, y elegir las que nos hacen felices, y depende de nosotros cambiar el mundo en el que vivimos y sobreponernos a las dificultades que nos toque vivir sin desanimarnos. Se piden opiniones o comentarios finales de los niños. *Los niños deben mandar una foto del mundo que han creado al finalizar la videollamada de Zoom.

Fuente: Elaboración propia

ANEXO 8

Carta al evaluador

Lima, 5 de octubre del 2020

Estimado (a)

Profesor(a)

Presente. -

Estimado(a)

Buenos días, mi nombre es Priscila Córdova, estudiante del décimo ciclo de Educación Primaria de la Facultad de Educación de la PUCP. Me comunico con usted para solicitarle su apoyo como experta evaluadora de los instrumentos que he elaborado para el desarrollo de mi tesis cualitativa titulada: ***Una primera aproximación al estudio de los valores que enfatizan los estudiantes de V ciclo de primaria de una institución educativa pública***. El problema planteado es el siguiente: ¿Cuáles son los valores que enfatizan los estudiantes de V nivel de primaria de una institución educativa pública? Para ello, hemos elegido como técnica el uso de dos dinámicas: “Lista de prioridades” y “Un mundo creado por mí” (Raths, 1967). Adjunto a la presente los detalles.

Le solicito su opinión con relación a **la pertinencia** del uso de las dinámicas propuestas para obtener una descripción de los valores que enfatizan los niños de V ciclo de primaria de una institución educativa. Así mismo, revisar **la coherencia** de las dinámicas con el enfoque de estudio (holístico). Además, si el instrumento presenta **instrucciones** claras para los niños de este ciclo.

Se adjunta un cuadro que le servirá para responder a la consulta solicitada.

Agradezco de antemano su respuesta a mi solicitud. Sin otro particular, me despido y le agradezco su tiempo y atención.

Saludos cordiales.

Atentamente,

Silene Priscila Córdova Sotomayor

ANEXO 9

Matriz de vaciado de la información de la dinámica 1: Lista de prioridades

Estudiantes (Códigos)	¿Cuáles son las actividades que más te gusta hacer?	¿A qué lugares te gusta o te gustaría ir la próxima semana?	¿Con qué personas prefieres pasar el tiempo?	Las 8 que elige del Padlet	Lo que agregó	priorización	Incluye dibujo	Niño/a/ que decide leerlo para todas/os	Envían la foto de su lista	Envían dibujo
1.SB05BXLcx	jugar vóley, jugar con mis hermanos, ayudar a mi madre en la casa y los videojuegos.	a visitar a mi familia y a visitar a mi abuelo	con mi abuelo, mi prima y mi mejor amiga	-Me gusta pasar tiempo con mi abuelo. -Me gustaría ir a la casa de mi prima. -Me gustaría pasar tiempo con mi amiga. -Me gustaría pasar tiempo con mi prima.	-Me gusta jugar videojuegos (mi juego favorito es Gacha Club). -Me gusta jugar Roblox con mi prima. -Me gustaría ir a quedarme a dormir a la casa de mi mejor amiga.	1.Me gusta jugar videojuegos (mi juego favorito es Gacha Club). 2.Me gusta pasar tiempo con mi abuelo. 3.Me gusta jugar Roblox con mi prima. 4.Me gustaría ir a la casa de mi prima. 5.Me gustaría ir a quedarme a dormir a la casa	Sí	Sí	Sí	

			-Me gustaría pasar tiempo con mi prima Dasha.		de mi mejor amiga. 6.Me gustaría pasar tiempo con mi amiga. 7.Me gustaría pasar tiempo con mi prima Dasha. 8.Me gustaría pasar tiempo con mi prima.			
2.VB15BXLcX	me gusta jugar con mis hermanos	y me gusta estar con mis amigos y toda mi familia.	-Me gusta jugar videojuegos -Ir a la playa Me gusta jugar con mi familia -Me gusta compartir con mis amigos. -Me gusta ir al colegio.	-Hablar por teléfono con mis abuelos en Venezuela. -Me gustaría aprender a tocar guitarra.	1.Me gusta jugar videojuegos. 2.Ir a la playa. 3.Me gusta jugar fútbol. 4.Me gusta jugar con mi familia. 5.Hablar por teléfono con mis abuelos en Venezuela.	Sí	Sí	Sí

3.IC15BXLcx	Me gusta jugar videojuegos y jugar con mi hermano	me gustaría ir a la playa y al cine	me gusta pasar el tiempo con mi mamá y papá	-Me gusta jugar videojuegos -La pizza. -Jugar con mi hermano. -Aprender recetas nuevas. -Ir a la playa.	-Jugar con mi PS3. -Dormir. -Mirar arriba y pensar.	1. Me gusta jugar videojuegos. 2. La pizza. 3. Jugar con mi hermano. 4. Aprender recetas nuevas. 5. Ir a la playa. 6. Jugar con mi PS3. 7. Dormir. 8. Mirar arriba y pensar.	Sí	Sí	Sí
4.MC05BXLcx	me gusta jugar, escribir en mi	donde mi abuelo, la playa, ir al	Me gusta pasar el tiempo con	-Jugar videojuegos. -Leer.	-Me gusta ver la TV.	1. Jugar videojuegos. 2. Leer.	Sí	Sí	Sí

	diario, me gusta la pizza, me gustan los videojuegos, me gusta leer.	centro comercial, ir de paseo al norte.	mi familia y amigos.	-Comer helado. -Ir a pasear en el parque. -Me gusta jugar con mis hermanos. -Y me gusta dibujar y pintar.	-Me gustan las matemáticas. -Me gusta leer libros online. -Me gusta viajar. -Me gusta ir al centro comercial. -Quisiera ir a la playa. -Me gusta pasar tiempo con mi mamá.	3.Comer helado. 4.Ir a pasear en el parque. 5.Me gusta jugar con mis hermanos. 6.Me gusta ver la TV. 7.Me gustan las matemáticas. 8. Y me gusta dibujar y pintar.			
5.YC05BXLcX	me gusta jugar videojuegos, leer libros en una aplicación llamada Wattpad y comer	me gustaría ir al centro comercial, al cine y a la playa	con mi mamá	-Me gusta jugar videojuegos. -Me gusta hacer postres. -Quisiera ir a la playa. -Me gusta pasar tiempo con mi mamá.	-Me gusta leer libros online. -Me gusta viajar. -Me gusta ir al centro comercial. -Me gusta ir a la playa. -Me gusta pasar tiempo con mi mamá.	1.Me gusta jugar videojuegos. 2.Me gusta hacer postres. 3.Quisiera ir a la playa. 4.Me gusta leer libros online. 5.Me gusta pasar tiempo con mi mamá. 6.Jugar deportes.	Sí	Sí	Sí

				-Jugar deportes.			7. Me gusta viajar.			
							8. Me gusta ir al centro comercial.			
6.SD05BXLcx	Me gusta salir con mi familia a comer helado y a montar bicicleta. Adoro aprender recetas nuevas.	Me gusta salir al parque por las mañanas, ya que a esa hora no hay autos y el parque es muy tranquilo. Me gustaría ir a la playa, aunque sé que no se puede por el COVID - 19.	Adoro pasar el tiempo con mi hermana, pero como está en secundaria tiene mucha tarea y está ocupada, por eso aprecio mucho el tiempo que pasamos juntas. Me gusta mucho hacer postres en	-Me gusta ir al aparque a montar bicicleta. -Adoro pasar el tiempo con mi familia. -Cuando se acabe la pandemia me gustaría ir a la playa. -Me gusta jugar videojuegos. -Me gusta hacer postres con	-Me gusta escuchar canciones de Black Pink y BTS. -Cuando sepa que ya no hay ningún virus me gustaría ir a EE.UU. a visitar a mi familia.		1.Me gusta ir al aparque a montar bicicleta. 2.Adoro pasar el tiempo con mi familia. 3.Cuando se acabe la pandemia me gustaría ir a la playa. 4.Me gusta jugar videojuegos. 5.Me gusta hacer postres con mi mamá y mi hermana. 6.Me gustaría ir al cine.	Sí	Sí	Sí

mi casa
 junto a mi
 familia.
 mi mamá y
 mi hermana.
 -Me gustaría
 ir al cine.
 -Me gusta
 mucho jugar
 con mi papá.

7.Me gusta
 escuchar
 canciones de
 Black Pink y
 BTS.

8.Cuando sepa
 que ya no hay
 ningún virus me
 gustaría ir a
 EE.UU. a visitar
 a mi familia.

9.Me gusta
 mucho jugar con
 mi papá.

7.EM15BXLcX

Me gusta
 jugar con mi
 PS4 y hacer
 la tarea.

Me gustaría
 ir a la playa
 y al cine

Me gusta
 pasar el
 tiempo con
 mi familia.

-Me gusta
 jugar
 videojuegos
 (Free Fire).
 - Me gusta
 estar con mi
 familia.
 -Me gusta
 montar bici.

-Me gusta hacer
 la tarea
 (Comunicación).
 -Estar con mi
 mascota.
 -Me gusta jugar
 Basquetbol.

1.Me gusta jugar
 videojuegos
 (Free Fire).
 2.Me gusta hacer
 la tarea
 (Comunicación).
 3.Me gusta estar
 con mi familia.

Sí

Sí

Sí

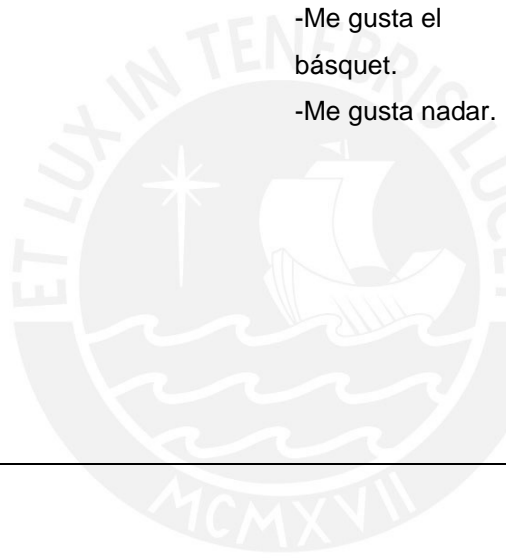
-Me gusta
dormir.
-Quisiera ir a
la playa.

4.Me gusta
montar bici.
5.Estar con mi
mascota.
6.Me gusta
dormir.
7.Quisiera ir a la
playa.
8.Me gusta jugar
Basquetbol.

8.JN15BXLcX	Jugar fútbol, montar peni, ver películas o series de Marvel, me gusta que vengan de visita	Me gustaría viajar a Arequipa, me gusta salir a la calle	Me gusta pasar tiempo con mi hermana	-Me gusta jugar fútbol. -Me gusta pasar tiempo con mi hermana. -Me gusta jugar Minecraft.	-Me gustaría ir de viaje a Arequipa. -Me gusta montar peni. -Me gusta salir a la calle. -Me gusta que vengan de visita. -Me gusta jugar balonmano.	1.Me gusta jugar fútbol. 2.Me gustaría ir de viaje a Arequipa. 3.Me gusta pasar tiempo con mi hermana. 4.Me gusta montar peni. 5.Me gusta salir a la calle. 6.Me gusta que vengan de visita.	Sí	Sí	Sí
-------------	---	---	---	---	--	---	----	----	----

9.AO05BXLcX	me gusta jugar futbol	me gustaría ir a mi país natal en Venezuela. Y me gusta ir a la playa al parque.	me gustaría estar con toda mi familia	-Me gustaría estar en mi país natal. -Me gusta cantar. -Me gusta jugar fútbol. -Me gusta jugar con mi hermano	-Me gustaría jugar con Juliana y Juan. -Me gusta ver raps. -Me gusta escuchar música electrónica. -Me encanta cocinar.	7. Me gusta jugar balonmano. 8. Me gusta jugar Minecraft. 1. Me gustaría estar en mi país natal. 2. Me gustaría jugar con Juliana y Juan. 3. Me gusta cantar. 4. Me gusta ver raps. 5. Me gusta jugar fútbol. 6. Me gusta escuchar música electrónica. 7. Me encanta cocinar. 8. Me gusta jugar con mi hermano.	Sí	Sí	Sí
-------------	-----------------------	--	---------------------------------------	--	---	--	----	----	----

10.JS15BXLcx	Me gusta jugar tenis, me gusta el mar, me gusta cuidar animales, mi curso preferido es CTA.	-Me gusta las tareas. -Me gusta el mar. -Me gusta el tenis.	-Me gusta ver el amanecer. -Me gusta tener animales. -Me gusta compartir. -Me gusta el básquet. -Me gusta nadar.	1. Me gusta ver el amanecer. 2. Me gusta tener animales. 3. Me gusta las tareas. 4. Me gusta compartir. 5. Me gusta el mar. 6. Me gusta el tenis. 7. Me gusta el básquet. 8. Me gusta nadar.	Sí	Sí	Sí
--------------	---	---	--	---	----	----	----



Elaboración propia

ANEXO 10

Matriz de vaciado de la información de la dinámica 2: Un mundo creado por mí

Estudiantes (Códigos)	¿Cuáles son las características que tendría que tener este nuevo mundo creado por ti?	¿Cómo sería este mundo?	¿Por qué crees que debería ser así?	Incluye dibujo	¿A cuál de los mundos les gustaría ir?	¿Cuáles eliminarías y por qué?	¿Cuáles son los mundos que más les llamaron la atención?	¿Cuáles no y por qué?	Se piden opiniones o comentarios	Envía una foto del mundo creado
1.VB15BXCx	mi mundos sería sin violencia divertida	como una ciudad cuidadora de animales y plantas	sin virus para no enfermarnos que no haya contaminación	Sí		Ninguno		Ninguno		Sí
2.IC15BXCx	quisiera que sea muy grande y que no haya contaminación o violencia y	que haya mas vegetación y muchas mas arboles, que tenga muchos países, como 20 por lo	por que creo que eso sería mejor para la humanidad y animales que vivirían ayí	Sí		Ninguno		Ninguno		Sí

sin
discriminación
y que ya los
animales no
desaparezcan
o se extingan
menos y que
nadie mate a
nadie. o por lo
menos que haya
muertes pero
naturales, sin que
nadie lo haya
hecho.

3.MC05BXLcX

sin maltrato a
la mujer, que
nadie
muera, que
exista un
mundo o
ciudad de
videojuegos ,
que no nadie
muera de
hambre que
todos las
personas
tengan una
casa en
donde

seria un poco
colorido con
muchos arboles y
plantas con mucha
vegetacion y muy
grande

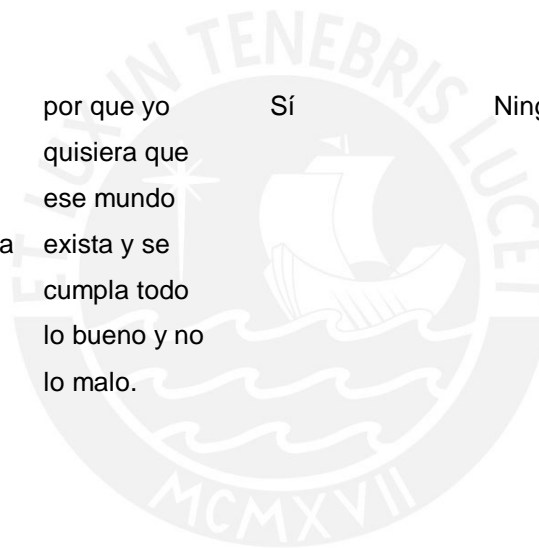
por que yo
quisiera que
ese mundo
exista y se
cumpla todo
lo bueno y no
lo malo.

Sí

Ninguno

Ningun
o

Sí



vivir, que el
ecosistema
no se
contamine de
desechos.

4.YC05BXLcx

seria enorme de 7 paises, hay varias tiendas de videojuego y que sean gratis xd, y que tambien tenga muchas plantas de especies, tambien que dejen entrar al area 51 :v y que la tecnologia sea la mas avanzada

seria un mundo que no se permita el maltrato animal oh otros tipos de maltrato hacia el humano o al ser vivo tampoco que se extinguieran especies de plantas animales.etc.. un mundo tambien de mucha salud que no existiera ningun tipo de enfermedad, tampoco que hubiera pobreza y las personas sean

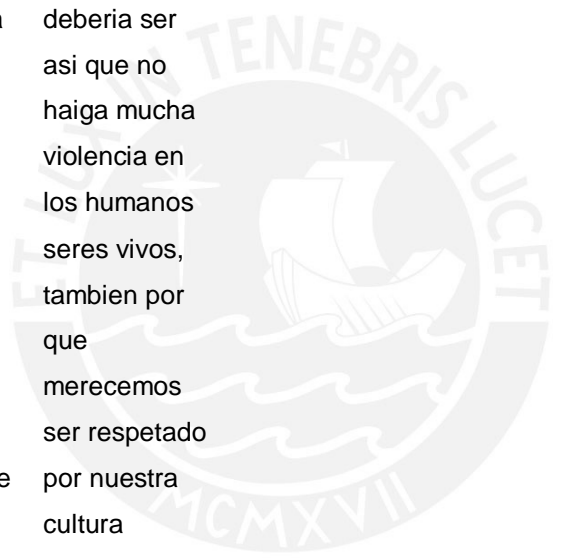
creo que deberia ser asi que no haiga mucha violencia en los humanos seres vivos, tambien por que merecemos ser respetado por nuestra cultura nuestro tono de piel y ser todos iguales

Sí

Ninguno

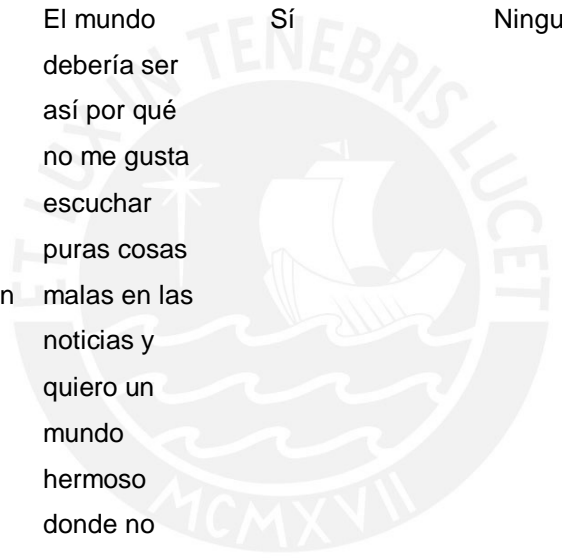
Ningun
o

Sí



cariñosas y que
 tengan humildad ,
 y que mis
 youtubers fav
 vivan en el mismo
 país c:

5.SD05BXLcX	Sería un mundo hermoso donde la gente mala aprenda a ser buena tampoco debe existir la contaminación y los animales puedan vivir en armonía con las personas, debe haber mucha	En este mundo encontrarían la vacuna para el Coronavirus y todos podríamos hacer nuestras cosas normales en la calle ☺👉	El mundo debería ser así por qué no me gusta escuchar puras cosas malas en las noticias y quiero un mundo hermoso donde no existan las cosas malas	Sí	Ninguno	Ninguno	Sí
-------------	--	---	--	----	---------	---------	----



tecnología y
no deben
existir las
enfermedades
tampoco las
pandemias

6.EM15BXLcX	Un mundo sin violencia sin contaminación	que a todos nos traten igual que los humanos y animales convivan que no halla matrato animal y que tenga muchas playas	mi mundo sería así por qué los animales cada vez se van extingiendo mucho más y más ☹️☹️☹️☹️ ☹️	Sí	Ninguno	Ningun o	Sí
7.AO05BXLcX	un mundo sin humanos solo los animales para que vivan felices y que no	seria enorme lo suficiente para que los animales vivan felices con todos los biomas necesarios para	porque los animales están sufriendo están en peligro de	Sí	Ninguno	Ningun o	Sí

se preocupen de que los van a asesinar cruénteme y no vayan a hacer nada por eso,

que puedan vivir felices.

extinción y los que tienen la culpa son los humanos.

-algún día el hombre tomara el asesinato de los animales tan enserio que el de los de su misma raza - Leonardo Davinci

8.JS15BXLcx

un mundo solo de animales sin el maltrato animal

solo de la tierra de los animales

para cuidar a los animales

Sí

Ninguno

Ningun o

Sí

Elaboración propia

ANEXO 11

Descomposición colocando etiquetas en la Dinámica 1: “Lista de prioridades”

Temas	Etiquetas	Actividades	Estudiantes	Especificaciones	Prioridad
Actividades Con uso de la Tecnología	Tecnología	Jugar Videojuegos	[VB15BD1]; [IC15BD1]; [MC05BD1]; [YC05BD1]; [SB05BD1]; [EM15BD1] ; [JN15BD1]	Bomberman y Mario Kart [VB15BLC1] Among Us [MC05BLC1] Gacha Club, Roblox [SB05BD1] Free Fire [EM15BD1] Minecraft [JN15BD1]	1°/4°/8°
		ver la TV	[MC05BD1]		6°
		PS3	Jugar con mi PS3 [VB15BD1]	Jugar con mi PS3 [VB15BD1]	6°
		escuchar música electrónica	[AO05BD1]	escuchar música electrónica [AO05BD1]	6°
		leer libros online	[YC05BD1]	leer libros online aplicación llamada Wattpad [YC05BD1]	4°
		escuchar canciones	[SD05BD1]	escuchar canciones de Black Pink y BTS [SD05BD1]	7°
		ver raps	[AO05BD1]	ver raps [AO05BD1]	4°
Actividades de cocina		Hacer postres	[YC05BD1]; [SD05BD1]	[YC05BD1]; con mi mamá y mi hermana [SD05BD1]	2°/ 5°
		recetas nuevas	[VB15BD1]	Aprender recetas nuevas [VB15BD1]	

Actividades sin uso de la tecnología		cocinar	[AO05BD1]	Me encanta cocinar [AO05BD1]	7°
	Actividades deportivas	fútbol	[JN15BD1]; [VB15BD1]; [AO05BD1]	jugar fútbol [JN15BD1]; jugar fútbol [VB15BD1]; jugar fútbol [AO05BD1]	1°/3°/5°
		Basquetbol	[EM15BD1]; [JS15BD1]; [JN15BD1]	jugar Basquetbol [EM15BD1]; el básquet [JS15BD1]; jugar balonmano [JN15BD1]	8°/7°
		tenis	[JS15BD1]	el tenis [JS15BD1]	6°
		bici	[EM15BD1]	montar bici	4°
		Patineta	[JN15BD1]	montar peni	4°
		deportes	[YC05BD1]	Jugar deportes [YC05BD1]	6°
		Otras actividades	Dibujar y pintar	[MC05BD1]	
	tocar guitarra		[VB15BD1]	aprender a tocar guitarra [VB15BD1]	8°
	Leer		[MC05BD1]		2°
	La tarea		[EM15BD1]; [JS15BD1]	Hacer la tarea (comunicación) [EM15BD1]; las tareas [JS15BD1]	2°/3°
	Cantar		[AO05BD1LC1]		3°
	las matemáticas		[MC05BD1]		7°
	Dormir		[EM15BD1]; [VB15BD1]		6°/7°
	Comer		[MC05BD1]; [IC15BD1]	Comer helado [MC05BD1]; La pizza [IC15BD1]	3°/2°
	Compartir		[JS15BD1]		3°

		Pensar	[VB15BD1]	Mirar arriba y pensar [VB15BD1]	8°
		ver	[JS15BD1]	ver el amanecer [JS15BD1]	1°
Lugares	Países o dentro del país	estar en mi país natal	[AO05BD1]	Venezuela	1°
		ir a EE.UU	[SD05BD1]	a visitar a mi familia	8°
		viajar	[YC05BD1]	Viajar [YC05BD1]	7°
		ir de viaje a	[JN15BD1]	Arequipa	2°
	Playa	Ir a la playa	[VB15BD1] [YC05BD1] [SD05BD1]; [EM15BD1]; [JS15BD1] [JS15BD1]	En el mar[JS15BD1]; Nadar [JS15BD1]	5°/3°/3°/5° / 8°
	Fuera de casa	ir al centro comercial	[YC05BD1]		8°
		salir a la calle	[JN15BD1]		5°
		Me gustaría ir al cine	[SD05BD1]		6°
		ir al parque	[SD05BD1]; [MC05BD1]	a montar bicicleta[SD05BD1]; ; pasear[MC05BD1]	1°/4°
	Colegio	ir al colegio	[VB15BD1]		7°
Familiar	ir a la casa de mi prima	[SB05BD1]		4°	
		mi familia	[SD05BD1]; [EM15BD1]; [VB15BD1]	Adoro pasar el tiempo [SD05BD1]; jugar con mi familia[VB15BD1]	2°/3°/4°
		con mi abuelo (s)	[SB05BD1]; [VB15BD1]; [VB15BD1]	Pasar el tiempo[SB05BD1]; Hablar por teléfono con mis abuelos en	2°/5°

Personas	Familia			Venezuela [VB15BD1]	
		con mi hermano(s)	[IC15BD1]; [AO05BD1]; [MC05BD1]	Jugar[IC15BD1]; jugar [AO05BD1]; jugar con mis hermanos [MC05BD1]	3°/8°/5°
		con mi hermana	[JN15BD1]; [MC05BD1]	pasar tiempo[JN15BD1]; jugar Roblox [SB05B D1]	3°
		con mi mamá	[YC05BD1]	pasar tiempo [YC05BD1]	5°
		con mi prima	[SB05BD1];	pasar tiempo con mi prima Dasha [SB05BD1]	7°
		con mi papá	[SD05BD1]	jugar con mi papá [SD05BD1]	9°
	Amigos (as)	con mi amiga(o)	[SB05B D1]; [VB15BD1]	Me gustaría pasar tiempo [SB05B D1]; compartir con mis amigos [VB15BD1]; quedarme a dormir a la casa de mi mejor amiga [SB05B D1]	6°/5°
		Juliana y Juan	[AO05BD1]	jugar con Juliana y Juan [AO05BD1]	7°
		que vengan de visita	[JN15BD1]		6°
	Animales	Animales	Mascota	[EM15BD1]; [JS15BD1]	Estar con mi mascota [EM15BD1]; Tener animales [JS15BD1]

Elaboración propia

Videojuegos y otros

Detalles de los videojuegos y otros
Bomberman y Mario Kart [VB15BLC1]: Bomberman y Mario Kart: Bomberman trata de pasar niveles usando bombas subterráneas, estas explotan unos segundos después de ser puestas, con ello destruye obstáculos y enemigos, con el objetivo de avanzar hasta llegar a la superficie. Mario Kart: es una serie de videojuegos de carreras, con las opciones de romper cajas y coleccionar monedas que están en la pista, se juega individual o multijugador.
Juego varios, pero no me acuerdo sus nombres [MC05BLC1] "Among Us", me gusta. [MC05BLC1]: Among Us: Juego multijugador (4 a 10 personas), donde una o dos de ellas son asignadas como enemigos (impostores), que deben matar a los demás sin que el resto sepa de quién se trata.
Gacha Club [SB05BD1]: Gacha Club: Es un juego social de roles, donde puedes personalizar hasta 100 personajes de forma gratuita, cambiando los peinados y los trajes; con el objetivo de expresar la personalidad, los rasgos físicos de los avatares e interactuar con otros mundos dentro del juego. Tiene minijuegos que ayudan a desbloquear personajes especiales.
Free Fire [EM15BD1]: Juego de batalla, donde se desarrolla un operativo de índole militar con el objetivo de destruir al enemigo, a través del tiroteo de armas de fuego. Se trata de sobrevivir a muerte entre 45 jugadores (soldados), lanzados a una isla desde un paracaídas.
Roblox: Es una plataforma virtual con millones de juegos que permiten experiencias sociales virtuales en un mundo en tercera dimensión online. Los juegos de la plataforma son creados por los usuarios de todo el mundo, a través de la programación, y hasta se puede monetizar dependiendo del uso que le den los usuarios. Se juega individual o multijugador. Se puede crear, explorar, combatir, personalizar los jugadores, interactuar, solicitar amigos y chatear.
En una aplicación llamada Wattpad, eh, son, son libros, así en línea, hay un montón, me gusta leerlos [YC05BLC1] Durante esta semana me he leído diez [YC05BLC1] Ah, de ahí hay un libro que se llama desconocidos, que se trata de una chica que en su celular le mandaron mensaje un desconocido y que resulta que era de su escuela, pero le quería hacer una broma. [YC05BLC1] He aprendido que hay que tener cuidado con los desconocidos o tal vez, este, siempre decirle a alguien que es lo que te escriben [YC05BLC1]
Me metí a la Villa, y ahí estaba jugando tenis con mis otros compañeros de allí [JS15BLC1]

Minecraft: Se trata de un videojuego en un mundo virtual abierto, en donde la exploración y las construcciones son fundamentales. No tiene un solo objetivo, ya que la misión es libre, y se trata de sobrevivir mediante la construcción de un mundo con bloques o cubos en tercera dimensión, crear objetos, comida, cosas, con distintas utilidades; aparecen enemigos con los que se tiene que luchar. El juego está hecho con un algoritmo que permite que los mundos sean infinitos y nunca se repitan.

Elaboración propia




ANEXO 12

Descomposición colocando etiquetas en la Dinámica 2: “Un mundo creado por mí”

Mundos/ Etiquetas	Estudiantes	Características	Razones de su elección	Estudiantes que lo prefieren	Estudiantes que no lo prefieren
Enormes	[YC05BD2]	Seria enorme de 7 paises			Ninguno
	[IC15BD2]	Quisiera que sea muy grande			
	[MC05BD2]	y muy grande			
	[AO05BD2]	Seria enorme			
Relacionados con el las especies: vegetal- animal	[IC15BD2]	Que haya mas vegetación y muchas mas arboles	Porque creo que eso sería mejor para la humanidad	[IC15BD2]	
	[MC05BD2]	Seria un poco colorido con muchos arboles y plantas con mucha vegetación		[SD05BD2] [YC05BD2] [MC05BD2] [JS15BD2]	
	[YC05BD2]	que tambien tenga muchas plantas de especies			

	[AO05BD2]	lo suficiente para que los animales vivan felices con todos los biomas necesarios para que puedan vivir felices.			
Playa	[EM15BD2]	y que tenga muchas playas.			
Sin contaminación	[IC15BD2]	que no haya contaminación	Porque creo que eso sería mejor para la humanidad	[YC05BD2] [JS15BD2]	
	[VB15BD2]	Que no haya contaminación			
	[SD05BD2]	tampoco debe existir la contaminación			
	[MC05BD2]	que el ecosistema no se contamine de desechos.			
	[EM15BD2]	sin contaminación.			
Sin violencia a los seres vivos	[IC15BD2]	que nadie mate a nadie o por lo menos que haya muertes pero naturales, sin que nadie lo haya hecho.	Porque creo que eso sería mejor para la humanidad	[IC15BD2] [MC05BD2] [JS15BD2]	
	[VB15BD2]	Mi mundos seria sin violencia			
	[IC15BD2]	sin violencia			

	[MC05BD2]	Sin maltrato a la mujer			
	[IC15BD2]	sin discriminación			
	[YC05BD2]	Seria un mundo que no se permita el maltrato animal oh otros tipos de maltrato hacia el humano o al ser vivo	Creo que debería ser así que no haya mucha violencia en los humanos seres vivos, también por que merecemos ser respetado por nuestra cultura nuestro tono de piel y ser todos iguales		
	[EM15BD2]	Un mundo sin violencia. Que a todos nos traten igual que los humanos y animales convivan que no haya maltrato animal	Mi mundo sería así por qué los animales cada vez se van extinguiendo mucho más y más 		
Sin maltrato animal	[SD05BD2]	Los animales puedan vivir en armonía con las personas		[IC15BD2] [SD05BD2] [YC05BD2] [MC05BD2] [JS15BD2]	
	[YC05BD2]	tampoco que se extinguieran especies de plantas animales.etc.			
	[IC15BD2]	y que ya los animales no desaparezcan o se extingan	Porque sería mejor para que los animales puedan vivir ahí		

	[VB15BD2]	como una ciudad cuidadora de animales y plantas	Porque me gusta cuidar a los animales		
	[AO05BD2]	Seria enorme lo suficiente para que los animales vivan felices con todos los biomas necesarios para que puedan vivir felices.			
	[AO05BD2]	Un mundo sin humanos solo los animales para que vivan felices y que no se preocupen de que los van a asesinar cruénteme y no vayan a hacer nada por eso.	Porque los animales están sufriendo están en peligro de extinción y los que tienen la culpa son los humanos. -algún día el hombre tomara el asesinato de los animales tan enserio que el de los de su misma raza -Leonardo Davinci	[VB15BD2] [AO05BD2] [SD05BD2] [MC05BD2] [JS15BD2]	
	[JS15BD2]	Un mundo solo de animales sin el maltrato animal.	Para cuidar a los animales [JS15BD2]		
Sin enfermedades	[SD05BD2]	En este mundo encontrarían la vacuna para el Coronavirus y todos podríamos hacer nuestras cosas normales en la calle 😊👂	El mundo debería ser así por qué no me gusta escuchar puras cosas malas en las noticias y quiero un mundo hermoso donde no existan las cosas malas	[MC05BD2] [SD05BD2] [YC05BD2] [JS15BD2]	

	[VB15BD2]	sin virus para no enfermarnos	Para no enfermarnos		
	[MC05BD2],	que nadie muera			
	[YC05BD2]	un mundo tambien de musha salud que no existiera ningun tipo de enfermedad			
	[SD05BD2]	no deben existir las enfermedade tampoco las pandemias.			
Sin pobreza o hambre	[MC05BD2]	que no nadie muera de hambre		[MC05BD2]	
	[YC05BD2]	tampoco que ubiera pobreza:		[YC05BD2]	
	[MC05BD2]	que todos las personas tengan una casa en donde vivir,	Por que yo quisiera que ese mundo exista y se cumpla todo lo bueno y no lo malo	[SD05BD2]	[JS15BD2]
Trato humano	[VB15BD2]	divertida			
	[SD05BD2]	Sería un mundo hermoso donde la gente mala aprenda a ser buena			

	[YC05BD2]	y las personas sean cariñosas y que tengan humildad			
	[YC05BD2]	y que mis youtubers fav vivan en el mismo pais c:			
Con tecnología	[MC05BD2]	que exista un mundo o ciudad de videojuegos			
	[YC05BD2]	hay varias tiendas de videojuego y que sean gratis xd			[MC05BD2] [JS15BD2] [IC15BD2] [VB15BD2] [EM15BD2] [SD05BD2] [YC05BD2]
	[YC05BD2]	que dejen entrar al area 51 :v y que la tecnología sea la mas avanzada.			
	[SD05BD2]	debe aver mucha tecnología			


Elaboración propia

ANEXO 13

Descomposición colocando etiquetas en la Dinámica 2: “Un mundo creado por mí”

Mundos	Estudiantes	Características	Razones de su elección	Estudiantes que lo prefieren	Estudiantes que no lo prefieren
Enormes	[YC05BD2]	Seria enorme de 7 paises			Ninguno
	[IC15BD2]	Quisiera que sea muy grande			
	[MC05BD2]	y muy grande			
	[AO05BD2]	Seria enorme			
Relacionados con el las especies: vegetal- animal	[IC15BD2]	Que haya mas vegetación y muchas mas arboles	Porque creo que eso sería mejor para la humanidad	[IC15BD2]	
	[MC05BD2]	Seria un poco colorido con muchos arboles y plantas con mucha vegetación		[SD05BD2] [YC05BD2] [MC05BD2] [JS15BD2]	
	[YC05BD2]	que tambien tenga muchas plantas de especies			

	[AO05BD2]	lo suficiente para que los animales vivan felices con todos los biomas necesarios para que puedan vivir felices.			
Playa	[EM15BD2]	y que tenga muchas playas.			
Sin contaminación	[IC15BD2]	que no haya contaminación	Porque creo que eso sería mejor para la humanidad	[YC05BD2] [JS15BD2]	
	[VB15BD2]	Que no haya contaminación			
	[SD05BD2]	tampoco debe existir la contaminación			
	[MC05BD2]	que el ecosistema no se contamine de desechos.			
	[EM15BD2]	sin contaminación.			
Sin violencia a los seres vivos	[IC15BD2]	que nadie mate a nadie o por lo menos que haya muertes pero naturales, sin que nadie lo haya hecho.	Porque creo que eso sería mejor para la humanidad	[IC15BD2] [MC05BD2] [JS15BD2]	
	[VB15BD2]	Mi mundos seria sin violencia			
	[IC15BD2]	sin violencia			

	[MC05BD2]	Sin maltrato a la mujer			
	[IC15BD2]	sin discriminación			
	[YC05BD2]	Seria un mundo que no se permita el maltrato animal oh otros tipos de maltrato hacia el humano o al ser vivo	Creo que debería ser así que no haya mucha violencia en los humanos seres vivos, también por que merecemos ser respetado por nuestra cultura nuestro tono de piel y ser todos iguales		
	[EM15BD2]	Un mundo sin violencia. Que a todos nos traten igual que los humanos y animales convivan que no haya maltrato animal	Mi mundo sería así por qué los animales cada vez se van extinguiendo mucho más y más 		
Sin maltrato animal	[SD05BD2]	Los animales puedan vivir en armonía con las personas		[IC15BD2] [SD05BD2] [YC05BD2]	
	[YC05BD2]	tampoco que se extinguieran especies de plantas animales.etc.			

	[IC15BD2]	y que ya los animales no desaparezcan o se extingan	Porque sería mejor para que los animales puedan vivir aquí	[MC05BD2] [JS15BD2]	
	[VB15BD2]	como una ciudad cuidadora de animales y plantas	Porque me gusta cuidar a los animales		
	[AO05BD2]	Sería enorme lo suficiente para que los animales vivan felices con todos los biomas necesarios para que puedan vivir felices.			
	[AO05BD2]	Un mundo sin humanos solo los animales para que vivan felices y que no se preocupen de que los van a asesinar cruénteme y no vayan a hacer nada por eso.	Porque los animales están sufriendo están en peligro de extinción y los que tienen la culpa son los humanos. -algún día el hombre tomara el asesinato de los animales tan enserio que el de los de su misma raza - Leonardo Davinci	[VB15BD2] [AO05BD2] [SD05BD2] [MC05BD2] [JS15BD2]	
	[JS15BD2]	Un mundo solo de animales sin el maltrato animal.	Para cuidar a los animales [JS15BD2]		

Sin enfermedades	[SD05BD2]	En este mundo encontrarían la vacuna para el Coronavirus y todos podríamos hacer nuestras cosas normales en la calle 😊👂	El mundo debería ser así por qué no me gusta escuchar puras cosas malas en las noticias y quiero un mundo hermoso donde no existan las cosas malas	[MC05BD2] [SD05BD2] [YC05BD2] [JS15BD2]	
	[VB15BD2]	sin virus para no enfermarnos	Para no enfermarnos		
	[MC05BD2],	que nadie muera			
	[YC05BD2]	un mundo tambien de musha salud que no existiera ningun tipo de enfermedad			
	[SD05BD2]	no deben existir las enfermedadade tampoco las pandemias.			
Sin pobreza o hambre	[MC05BD2]	que no nadie muera de hambre		[MC05BD2] [YC05BD2] [SD05BD2] [JS15BD2]	
	[YC05BD2]	tampoco que ubiera pobreza:			

	[MC05BD2]	que todos las personas tengan una casa en donde vivir,	Por que yo quisiera que ese mundo exista y se cumpla todo lo bueno y no lo malo	
Trato humano	[VB15BD2]	divertida		
	[SD05BD2]	Sería un mundo hermoso donde la gente mala aprenda a ser buena		
	[YC05BD2]	y las personas sean cariñosas y que tengan humildad		
	[YC05BD2]	y que mis youtubers fav vivan en el mismo pais c:		
Con tecnología	[MC05BD2]	que exista un mundo o ciudad de videojuegos		[MC05BD2] [JS15BD2] [IC15BD2]
	[YC05BD2]	hay varias tiendas de videojuego y que sean gratis xd		[VB15BD2] [EM15BD2]

	[YC05BD2]	que dejen entrar al area 51 :v y que la tecnologia sea la mas avanzada.		[SD05BD2] [YC05BD2]	
	[SD05BD2]	debe aver mucha tecnología			

Elaboración propia

