



UNIVERSIDAD CASA GRANDE

TÍTULO DEL PROYECTO

**Sistematización de experiencia de Proyecto de Aplicación Profesional
Educación en Valores en niños de la Escuela de Educación Básica Vicente
Rocafuerte de la ciudad de Daule – Ecuador.**

Equipo interdisciplinario:

ANNA RAQUEL OÑATE SAENZ

Guías del Proyecto

Mg. Anyelina Veloz

Lcda. Verónica Maldonado

GUAYAQUIL, ECUADOR

Julio 2022



FACULTAD DE COMUNICACIÓN MÓNICA HERRERA

SUBTÍTULO

Evaluación del proceso de aprendizaje sobre la temática Educación en valores, mediante la creación de cuentos y participación en evento Gymkana, de niños y niñas de cuarto año de la Escuela de Educación Básica Vicente Rocafuerte de la ciudad de Daule- Ecuador

Para optar al grado de:

Licenciatura en Comunicación Social

Elaborado por:

ANNA RAQUEL OÑATE SAENZ

Guías del Proyecto

Mg. Anyelina Veloz

Lcda. Verónica Maldonado

GUAYAQUIL, ECUADOR

Julio 2022

PROYECTO "JUEGA CON VALE Y APRENDE VALORES PARA LA VIDA"



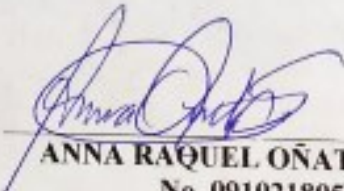
PROYECTOS
DE APLICACIÓN
PROFESIONAL



Universidad
Casa Grande

CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE
TITULACIÓN

Yo, ANNA RAQUEL OÑATE SAENZ autor del trabajo de titulación "JUEGA CON VALE Y APRENDE VALORES PARA LA VIDA", certifico que el trabajo de titulación es una creación de mi autoría, por lo que sus contenidos son originales, de exclusiva responsabilidad de su autor y no infringen derechos de autor de terceras personas. Con lo cual, exoneró a la Universidad Casa Grande de reclamos o acciones legales.


ANNA RAQUEL OÑATE SAENZ
No. 0910218056



PROYECTOS
DE APLICACIÓN
PROFESIONAL

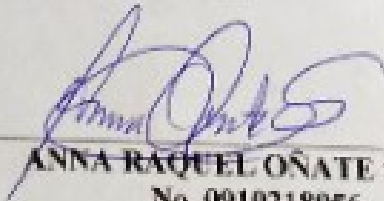


Universidad
Casa Grande

CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE TITULACIÓN

ANNA RAQUEL OÑATE SAENZ en calidad de autor y titular de del trabajo de titulación "JUEGA CON VALE Y APRENDE VALORES PARA LA VIDA", de la modalidad Proyecto de Aplicación Profesional, autorizo a la Universidad Casa Grande para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en su Repositorio Virtual, con fines estrictamente académicos, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Asimismo, autorizo a la Universidad Casa Grande a reproducir, distribuir, comunicar y poner a disposición del público mi documento de trabajo de titulación en formato físico o digital y en cualquier medio sin modificar su contenido, sin perjuicio del reconocimiento que deba hacer la Universidad sobre la autoría de dichos trabajos.


ANNA RAQUEL OÑATE SAENZ
No. 0910218056

1. Resumen

El Proyecto de Aplicación Profesional "Juega con Vale y Aprende valores para la vida" contribuyó en el proceso de educación en valores en niños y niñas de 4to año de la Escuela de Educación Básica Vicente Rocafuerte de la ciudad Daule, tomando en cuenta los factores principales para el desarrollo integral del niño como lo son la escuela y la familia. En el mismo intervinieron como principales actores los niños y niñas, padres, madres, docentes e institución educativa.

En este documento se evalúa a la Gymkana "Juega y crece con Vale", la cual fue una de las principales actividades del proyecto antes mencionado. Aquí se busca conocer si se dio o no el proceso de aprendizaje sobre la temática Educación en valores en el grupo objetivo al cual se dirige el proyecto, esto mediante la creación de cuentos y participación en el evento.

El presente documento es el resultado colaborativo de los estudiantes arriba mencionados: Mariela Patricia Marcillo Muñoz, Carla Paola Mármol Tobar, Anna Raquel Oñate Sáenz, Xiomara Tatiana Jiménez Torres; y contiene la sistematización del Proyecto de Aplicación Profesional denominado "Juega con Vale y aprende valores para la vida". Por tal razón los contenidos aquí presentes están relacionados con los otros documentos de los estudiantes mencionados que complementan el trabajo general, existiendo la posibilidad de que ciertos datos se repitan, sin que esto implique plagio o copia intencionada.

2. Consideraciones éticas

En el presente proyecto al trabajar con niños, antes de dar inicio a las actividades fue necesario solicitar el consentimiento de sus padres mediante una reunión virtual ya que

por contexto de pandemia no fue posible hacer llegar un consentimiento informado físico.

3. **Palabras claves:** Cuentos, educación, valores, educación en valores, niños, padres de familia, instituciones educativas, Daule, Ecuador, proyecto, PAP.

ÍNDICE

1.Resumen.....	5
2.Consideraciones éticas	5
3.Palabras claves: Cuentos, educación, valores, educación en valores, niños, padres de familia, instituciones educativas, Daule, Ecuador, proyecto, PAP.	6
Índice.....	9
4.Antecedentes.....	11
4.1.Contexto	13
4.2.Sobre el proyecto a ejecutarse.....	17
4.3.Beneficiarios	18
5.Hipótesis de mejora del PAP “Juega con Vale y aprende valores para la vida”.....	19
6.Reconstrucción histórica de la experiencia.....	23
6. 1. Metodología de la investigación	24
6.1.1. Enfoque	24
6.2. Tipo de estudio.....	24
6.3 Objetivo general de investigación.....	25
6.3.1 Objetivos específicos de investigación.....	25
6.4 Unidades de análisis.....	25
6.5 Matriz de Diseño Metodológico.....	26
6.6 Técnicas de investigación aplicadas.....	27
7.Resultados de la investigación	28
8.Conclusiones de la investigación	29
9.Decisiones estratégicas	29
9.1 Desarrollo del proyecto	30
9.2 Muestra para piloto del PAP	31
9.3 Creación del proyecto	31
9.4 Objetivo general del proyecto	35
9.4.1 Objetivos específicos.....	35
9.4.2 Selección de contenido.....	35

9.4.3 Desarrollo de la actividad 1	36
9.4.4 Desarrollo de la actividad 2.....	38
9.4.5 Desarrollo de actividad no. 3 – Versión Redes Sociales.....	40
10.Recursos económicos.....	42
11.Límites y alcances del proyecto	44
12.Análisis e interpretación crítica de la experiencia	46
12.1 Evaluación del proceso de aprendizaje sobre la temática Educación en Valores mediante la creación de cuentos y la participación en el evento Gymkana “Juega y crece con Vale”, de niños y niñas de cuarto año de la Escuela de Educación Básica Vicente Rocafuerte de la ciudad de Daule- Ecuador	46
12.1.1 Selección del profesional a cargo de los talleres de la actividad “Juega y Crece con Vale”.....	46
12.1.2 Estructurar el contenido para actividades del evento “Gymkana Juega y Crece con Vale” validado por profesionales del área.....	48
12.1.3 Asistencia y participación de los niños y niñas de 4to. grado a la Gymkana “Juega y crece con Vale”.	50
12.1.4 Establecer fecha, hora y lugar donde se realizaría el evento.....	51
12.2 Aprendizaje Generado.....	53
12.2.1 Aspectos Positivos de la Experiencia.....	53
12.3 Aspectos Negativos de la Experiencia	54
12.4 Autoevaluación	54
13.Conclusiones y Recomendaciones	55
14.Referencias bibliográficas.....	<u>60</u> 59
15.Anexos.....	<u>65</u>

4. Antecedentes

Es importante mencionar que en el Ecuador existen organizaciones públicas y/o privadas que se han dedicado en los últimos años a desarrollar proyectos relacionados al fortalecimiento de la educación de valores en la ciudadanía. Estas iniciativas sociales surgen como medida para mitigar la crisis social que está viviendo el país ante el incremento de los índices de violencia, corrupción e inseguridad desde el 2018. Conforme a lo indicado por el portal Primicias (González, 2020) como dato curioso la provincia del Guayas encabeza la lista con una tasa del 9.73 en casos de violencia. Estos datos alarman a la población y conforme a la encuesta realizada en el 2011 por el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC, 2011, pág. 28) sobre de Victimización y Percepción de Inseguridad se pudo evidenciar que los encuestados mencionan a la educación inadecuada, la desintegración familiar, maltrato en los hogares, como causas principales de la crisis social que atraviesa el país en la actualidad. Estas cifras revelan la necesidad de fortalecer la educación y los valores en las familias.

Para ello, es necesario analizar la problemática social desde todas las vertientes posibles, como, por ejemplo, educativa, familiar, políticas públicas, formación en valores, entre otras. Esto permitirá despejar algunas interrogantes tales como: ¿Qué es la educación? ¿Qué son los valores? ¿Dónde se forman o se inculcan los valores? ¿Cómo se interiorizan en el individuo? ¿El sistema educativo refuerza en la actualidad los valores en las aulas? ¿Las políticas públicas ponderan el contenido de valores como prioritario en las mallas académicas? Siendo esto el punto de partida para poder tener una mejor comprensión y entendimiento de la situación que como sociedad atravesamos. Así mismo, descubrir la parte medular para la ejecución del presente Proyecto de Aplicación Profesional.

Pues bien, es importante precisar que la educación, no solo contempla el adoctrinamiento y la potencialización de las habilidades y capacidades del individuo; tal como lo menciona el sociólogo francés:

Durkheim (M. Pozo, 2004) se debe de considerar como educación, la inclusión de los sujetos en la sociedad a través del proceso de socialización, y es que, a través del relacionamiento con su entorno, el individuo podrá poner en práctica el conocimiento adquirido, permitiéndole al mismo conocer, adaptarse, descubrir y por supuesto, adquirir nuevos conocimientos culturales gracias a la socialización. Por otra parte, Castillejo refuerza esta teoría alegando que es un “proceso interactivo en el que interviene el sujeto con capacidad personal para desarrollarse y las influencias del medio (educare)” (Navas, 2004).

Es decir, ambos autores coinciden que el verdadero aprendizaje se da en la etapa de socialización. El entorno familiar es el escenario de formación más importante para el ser humano en sus primeras etapas de vida dado a que:

“El ser humano necesita de la familia no solo para la trascendencia biológica, sino también para su educación y supervivencia, por lo tanto, esta tiene un rol protagónico en todos los procesos vitales de la persona y es que en el seno familiar se transmiten valores, estos son únicos para cada grupo familiar, pero a la vez se interrelacionan con los valores sociales y culturales en los cuales se inserta cada grupo familiar” (M. Zeledón, 2004).

En otras palabras, la familia “es el primer agente socializador del niño/a... así como transmisora de actitudes, conductas y valores necesarios... adapten a la sociedad donde tienen

que vivir” (Llarena Berríos-Valenzuela, 2013). Y es que los padres tienen la facultad de educar y formar a sus hijos al ser una generación que todavía no tiene un grado de madurez pleno y el bagaje adquirido por sus padres servirán de guía para su construcción como individuo. Ante ello se puede definir que la familia es la llave maestra para la configuración del sistema de valores del individuo, sistema que garantizará a la sociedad un buen vivir en colectivo ya que dichos sistemas de valores deben de ser impartidos conforme a los valores sociales y culturales que rigen en su entorno, comunidad, población, país.

Sin embargo, ¿Qué son los valores? Ante la interrogante se ha considerado partir con la definición de los valores desde una visión filosófica donde: “concibe los valores como cualidades que nos permiten regular el mundo para vivir en él” (Zubiri, 1986). También, los valores “son cualidades que nos permiten acondicionar el mundo para hacerlo habitable” (Llarena Berríos-Valenzuela, 2013).

En otras palabras, los valores son la guía disciplinaria de una sociedad determinada que permite el desarrollo de actitudes que se convierten en hábitos y en rasgos de la personalidad del ser humano. Tomando en cuenta que los valores son las creencias que cada individuo interioriza, los acoge como relevantes y absolutos en su vida, y que estos son enriquecidos en la socialización, es importante precisar que los padres son los primeros educadores de dichos valores y quienes están llamados a brindar la formación adecuada en casa para garantizar el desarrollo pleno sus hijos y en paralelo esta construcción del sistema de valores debe ser reforzado en las instituciones educativas y medios de comunicación.

4.1. Contexto

En continuidad a lo expuesto, en el ámbito comunicacional a nivel país, diversas

instituciones públicas y/o privadas han creado programas que refuerzan la educación en valores en los últimos años, por ejemplo, el programa *Aprendamos: una oportunidad para superarnos* “proyecto televisivo de educación a distancia impulsado por el Gobierno Autónomo Descentralizado, Municipal de Guayaquil, a través de Fundación Ecuador y con el apoyo de Universidades como Casa Grande, Católica de Guayaquil y Tecnológica Equinoccial, que desde el 2003 ha podido llegar a 1.5 millones de personas quienes voluntariamente tomaron los cursos. A pesar de que el programa ya no se transmite en televisión nacional, la población puede acceder al contenido a través de la página web de Fundación Ecuador” (Molina, 2020). De forma similar, el Ministerio de Educación e Inclusión en el 2013 desarrolló el programa “Veó Veó” dirigido a niños de 1 a 7 años, mismo que tuvo como objetivo incentivar el desarrollo infantil a través de contenido educativo audiovisual en televisión nacional. Según (Ortiz, 2016). Dicho programa logró captar la atención de la audiencia entre un 2% al 3% de rating, sin embargo, a pesar del potencial el programa estuvo al aire en televisión nacional hasta el 2017, no obstante, se puede revisar sus contenidos en el canal de YouTube denominado Mundo Veó Veó.

El Ministerio de Educación en el 2017 publicó una herramienta de soporte educativo llamado *Educación en valores, guía del formador* que tiene por objetivo el fortalecimiento de las capacidades de padres y madres de familia o representantes, para su apoyo en el desarrollo integral de sus hijos e hijas, requiere del concurso comprometido y solidario de los docentes y autoridades de la institución educativa. En esta guía se abordan valores tales como el respeto, responsabilidad e iniciativa. Inclusive, dicho documento cuenta con información dirigida a los

docentes para que conozcan su rol en el proceso de formación de valores y su aporte en la familia. Todos estos proyectos desarrollados por el estado en los últimos años están considerando en el proceso de formación a tres pilares importantes en la formación del ser humano a padres, entorno educativo y niño.

En el 2019, se ha socializado una guía para docentes tutores llamado *Educando en familia, Comunicación en familia para la prevención de riesgos psicosociales* liderado por el Ministerio de Educación cuya finalidad es orientar a las y los docentes tutores en las actividades con madres, padres o representantes legales, para apoyar las capacidades comunicacionales en ellos.

La misma permite reforzar a los docentes e instituciones educativas la importancia de tener una estrecha comunicación con la familia para garantizar el desarrollo integral del niño o niña. De igual forma, esta iniciativa busca sensibilizar a madres y padres de familia y/o representantes se sensibilicen sobre sus roles en los hogares y su función social en las escuelas, revisen sus prácticas de crianza, confronten sus capacidades educadoras y fortalezcan los vínculos de convivencia. (Educación, Ministerio de Educación, s.f.). Este programa considera en el proceso a docentes, tutores, consejo estudiantil, madres, padres de familia, autoridades educativas y otros actores locales.

En cuanto a políticas públicas se refiere, en el art. 38 del código de la niñez y adolescencia se menciona en los objetivos de los programas de educación "...la educación básica y media aseguran los conocimientos, valores y actitudes indispensables" para los niños y adolescentes (Nacional, Código de la niñez y adolescencia Ley No. 2002-100, 2013), pero ¿En la actualidad estos objetivos se están llevando a cabo, sobre todo en el abordaje de

educación en valores? En el 2020 el Ministerio de Educación publicó el Currículo Priorizado para la Emergencia, producto a la emergencia sanitaria a causa de la pandemia del coronavirus Covid-19 donde se evidencia como materias prioritarias Matemáticas, Lenguaje y Literatura, Educación Física, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Educación Cultural y Artística dejando a un lado la educación de valores. Esta medida se contrapone al artículo anteriormente mencionado ya que no se está garantizando la enseñanza de valores al niño, desaprovechando la oportunidad del emergente espacio educativo que tiene el niño desde su casa ante el acompañamiento de sus padres o cuidadores directos y el evidente el aprendizaje colectivo que se tendría ya que los conceptos son inculcados en los niños y reforzados en los padres. Los niños y la familia quedan desprotegidos, al no disponer de herramientas como estas en tiempos de confinamiento, y esto se puede develar ante el incremento de violencia doméstica en el país según lo relata el portal (Jácome, 2021).

A esto se suma los retos comunicacionales que tienen las familias, conforme lo menciona el Ministerio de Educación (Educación, Educando en Familia - Comunicación en familia para la prevención de riesgos psicosociales, 2019) existen diferentes motivos que impiden tener una buena comunicación entre padres e hijos como por ejemplo: la prevalencia de patrones culturales, costumbres arraigadas en la familia, la cultura patriarcal, separaciones, violencia intrafamiliar, todos estos han generado una brecha comunicacional dentro de los hogares lo que impulsa a que los hijos acudan a otras fuentes de relacionamiento que ponen en riesgo la comprensión correcta de ciertos conceptos primarios tales como la importancia de los valores en la vida. Otra de las vertientes que menciona la guía es la de tiempos reducidos que tanto madres como padres de familia y representantes en general, destinan a sus hijos en

el día a día “en un alto porcentaje esto se debe a las cargas laborales...migraciones temporales o prolongadas por razones de trabajo” (Educación, Educando en familia – Comunicación en familia para la prevención de riesgos psicosociales, 2019). Estas causas expuestas en algunos casos se vinculan una con otra agravando esta ruptura familiar, aislando a padres, madres e hijos y que la educación de valores, en estos escenarios no sean abordados correctamente dejando vacíos conceptuales que pongan en riesgo el desarrollo de los niños y niñas.

Educación en valores tiene como finalidad “...contribuir al óptimo desarrollo de la dimensión valorativo-moral de la persona, desarrollo que se caracteriza por su dinamismo y por su condición de inacabado, abarcando todo el ciclo vital de la persona” (Llarena Berríos-Valenzuela, 2013). Según Payá en 1997 dentro de su modelo de educación en valores resalta que “la persona realice una construcción significativa de su propia dimensión valorativa-moral” (Llarena Berríos-Valenzuela, 2013). La educación en valores lo que pretende es apoyar en la construcción de la persona moral a través estrategias adecuadas donde dicha educación no se dé por imposición sino por el contrario en su cotidianidad sea está interiorizada y a elegida por el individuo permitiéndole ser un ser pleno y compartir su identidad y esencia con su entorno. Es por ello que la correcta educación en valores es de tal trascendencia que, cuando falta, difícilmente puede suplirse y dado a la crisis social que estamos atravesando podemos concluir que existe una falencia en la educación de valores en la sociedad local.

4.2. Sobre el proyecto a ejecutarse

Tomando en consideración la falta de educación en valores y que la familia es el núcleo principal para la formación en valores, se decidió ejecutar el PAP como aporte para de manera piloto testear la aplicación de este en una comunidad pequeña y medir su impacto. Se

definió realizarlo en una institución educativa ya que es el escenario idóneo para agrupar a las principales figuras que intervienen en la formación de valores en los niños y niñas, es decir, padres de familia/cuidadores directos, docentes, directivo académico y los menores, en aras para mitigar la problemática al ser éste de carácter social y cultural.

4.3. Beneficiarios

Como principales beneficiarios del proyecto tenemos a niños de la Escuela de Educación Básica Vicente Rocafuerte del cantón Daule, provincia del Guayas, menores que en algunos casos viven con sus padres, otros viven con uno de ellos ya que estos están separados, padres que no viven en el país y en otros casos niños que pasan la mayor parte del tiempo con familiares dado a que sus padres por cuestiones de trabajo no pueden estar presentes. Es importante mencionar que los niños vienen de hogares con recursos económicos limitados lo que enriquece el presente proyecto por su impacto y aporte social, así mismo las actividades a ejecutarse en el proyecto permitirá a la escuela y padres de familia disponer de nuevos recursos que les permitan reforzar los valores desde casa. Se benefician también, los directivos académicos de la unidad educativa, mediante el desarrollo de acciones que le permite disponer de espacios digitales de interacción que antes no disponían y de mejorar sus actuales procesos educativos.

Actores

El Proyecto tiene como actores principales a las cuatro integrantes del grupo interdisciplinario: Patricia Marcillo, Carla Mármol, Anna Oñate y Tatiana Jiménez, estudiantes de la Unidad de Profesionalizantes de la Universidad Casa Grande en proceso de titulación. De igual manera, el proyecto pudo ser ejecutado gracias a la tutoría de las guías

Anyelina Veloz y Verónica Maldonado, docentes de la Universidad Casa Grande quienes estuvieron acompañando el proyecto cercanamente.

El escenario fue la escuela de educación básica Vicente Rocafuerte, por abrir las puertas para poder ejecutar el proyecto con toda la comunidad educativa, situada en el cantón Daule y que acoge a niños del sector o de parroquias aledañas, el Rector de la escuela el Sr. Antonio Huayamave, director comprometido en perpetuar la memoria de su padre quien fue víctima de Covid 19 y fundador de la escuela. Contamos también con la participación de Pacificard Banco del Pacífico, como aliado estratégico en la coordinación de los eventos sincrónicos y asincrónicos que detallarán en el desarrollo del documento. Gracias al trabajo colaborativo este proyecto es considerado como un proyecto inclusivo, innovador al desarrollarse en contexto de pandemia e interdisciplinario gracias a la colaboración de los diferentes *stakeholders* que permitieron materializar este PAP con enfoque social y que este sea perdurable en el tiempo o considerado en futuras ediciones.

El proyecto de aplicación profesional a través de revisiones bibliográficas, acercamientos con partes interesadas, asesoría de las guías pudo recolectar información de valor que sirvió como punto de partida en la primera investigación con diferentes unidades de análisis (a detallar en el desarrollo del documento), lo cual nos permitió encontrar el efecto macro social, las causas mediatas e inmediata para la elaboración de nuestro marco lógico.

5. Hipótesis de mejora del PAP “Juega con Vale y aprende valores para la vida”

El Proyecto de Aplicación Profesional “Juega con Vale y aprende valores para la vida” tiene como propósito principal el fortalecimiento de la educación en valores de niños, considerando en el proceso a padres y docentes como formadores principales. De esta forma

se estima contribuir en la disminución de los índices de alta violencia, corrupción e inseguridad producto a la crisis de educación en valores en la sociedad local.

En la actualidad, lo que refleja la sociedad en su actuar diario es la falta de respeto hacia el prójimo y la familia, corrupción y violencia en diferentes escenarios (Figueroa, 2021). Esto nos conduce a explorar la forma en cómo se está inculcando y reforzando los valores desde las etapas tempranas de vida del ser humano y como estas son aplicadas en comunidad. Por tal motivo, dentro de las etapas de desarrollo del presente proyecto se consideró como etapa inicial explorar y analizar las causas de la falencia en educación de valores en niños a través de revisiones bibliográficas, acercamientos con expertos educativos e investigación de campo.

La falta de educación en valores se puede dar por diferentes causas, en el ámbito familiar se pudo encontrar como por ejemplo el poco involucramiento de los padres, el rol de la mujer en el trabajo, nuevos modelos de familias, en contexto pandemia el surgimiento de nuevas modalidades de trabajo, que conllevan a que de manera inconsciente el compromiso con la educación del niño sea poco y débil (Razeto, 2017). Por otra parte, la falta de participación de los padres de familia en el proceso de enseñanza – aprendizaje se pudo evidenciar, que se da por falta tiempo (Rojas, 2019). Así mismo Rojas (2019) en su estudio académico expresa que ante el ausentismo de los representantes a actividades educativas tiene como resultado un estudiante desmotivado, al ver que no existe ese apoyo o acompañamiento que el niño requiere en sus primeras etapas. Es así que, este ausentismo también se debe a que los padres no disponen de tiempo para sus actividades laborales, lo que imposibilita estar presente en los eventos de sus hijos y algunos de ellos no cuentan con la flexibilidad en sus

empleos para poder ausentarse de sus funciones y estar presente en estos acontecimientos.

Otra vertiente que encontramos fue en el ámbito educativo y con relación a lo indicado por González (2011) conforme a un estudio realizado sobre la percepción de la formación en valores dirigido a docentes se devela que bajo la percepción de sí mismos, indica que ellos no forman en valores ya que es tarea del hogar.

Por otro lado, en otro estudio realizado por Sánchez (2018) ante la problemática de la falta de educación en valores, alega que los docentes están llamados a través del aprendizaje significativo a formar a los alumnos independientemente que los padres den seguimiento o no a sus hijos. La formación en valores debe de ser consecutiva a través de planes de educación en valores en las aulas, ya que la escuela es el segundo hogar. De no contar las instituciones educativas con un sistema de valores fortalecido y una comitiva académica que comparta los valores de la institución, difícilmente, se podrá abordar los valores a los educandos de manera efectiva.

En el ámbito comunicacional y conforme a lo expuesto en los antecedentes del presente proyecto, las instituciones públicas y privadas están llamadas a desarrollar planes de formación de valores que sean perdurables en el tiempo. Los programas como *Veo Veo*, *Aprendamos*, entre otros, tuvieron acogida en la audiencia, pero por temas presupuestarios este tipo de contenido no es socializado en medios tradicionales, medios que tienen mayor alcance a la población en especial a la población más vulnerable. Tomando en consideración la diversidad cultural del país la creación de programas educativos debe de tomar prioridad antes de fomentar contenidos de sensacionalismo, de entretenimiento, donde escasea la formación de valores. Los medios de comunicación indudablemente no son fuentes de

información primaria para los niños, sin embargo, son herramientas de apoyo y refuerzo educativo impartido por los padres y docentes.

Por consiguiente, como propósito principal de la matriz de marco lógico para este proyecto, es fortalecer la educación en valores de niños considerando en el proceso a padres y docentes como formadores principales, ya que es vital la dinámica familia – escuela para la educación integral del niño. La escuela y la familia van de la mano, puesto que deben de cumplir con la función de formar seres autónomos, capaces de solucionar problemas y establecer vínculos afectivos (Neira, 2018). Dentro de las decisiones estratégicas para la ejecución del proyecto, se contempló en todo momento la asesoría de los guías. Igualmente se consideró retroalimentación de la comisión/jurado en la presentación del primer avance del proyecto, y luego de las correcciones realizadas se llegó a la conclusión que para lograr el propósito establecido se debería tener en cuenta los siguientes componentes:

- Niños fortalecidos en educación en valores.
- Padres y docentes con mayor vinculación en la Educación en Valores de los niños.
- Comunidad digital de la Institución concientizada sobre la importancia de la educación en valores.

Para la materializar la ejecución del proyecto y trabajar en los componentes fue necesario crear alianza con una institución educativa que estuviera interesada en el desarrollo de éste y que permitiera adicional a la implementación del proyecto la medición sobre el impacto que este tuvo en los niños, padres, directivos, es decir, en toda la comunidad educativa a través de entrevistas, grupos focales, encuestas, la interacción y participación de los actores en mención. De esta forma, se considera que el presente proyecto ha sido

concebido desde una mirada inclusiva ya que, desde la investigación, planificación, implementación y seguimiento, el objeto de estudio y los actores, formaron parte del proceso. Así mismo el trabajo ejecutado es considerado como innovador debido a que a pesar de encontrarnos en un contexto de pandemia, este pudo realizarse y abordar en un solo proyecto al individuo, la familia, comunidad social y educativa a través de estrategias análogas y digitales construidas en un grupo de trabajo interdisciplinario.

6. Reconstrucción histórica de la experiencia

El inicio de este proyecto se dio una vez que la Coordinación de Proyectos de Aplicación de la Universidad Casa Grande asignó el tema a abordar. En esta ocasión la temática a tratar fue Educación en valores, tema recibido por un grupo interdisciplinario conformado por 4 estudiantes mujeres de la cohorte 11 de Comunicación de la Unidad de Profesionalizantes. Luego de la entrega del tema se asistió al seminario de investigación donde se recibiría información valiosa para empezar la búsqueda de la arista idónea a escoger sobre esta problemática tan extensa como es la educación en valores. Una vez finalizado el seminario, construido el árbol de problemas e identificados los componentes creados en la matriz de marco lógico, mismos que fueron aprobados por las guías, empieza la inicial de proyecto, es decir, la etapa de investigación en busca de datos que ayuden a darle pertinencia al tema.

En el proceso investigativo se mantuvieron reuniones vía zoom con las guías asignadas además de mantener comunicación directa vía WhatsApp, donde se iban estableciendo pautas, realizando correcciones a la información presentada respecto a los

objetivos general y específicos de la investigación, así como sobre las herramientas a utilizar para el levantamiento y análisis de los datos a recolectar. En conjunto con el grupo interdisciplinario se asignaron tareas como, revisión bibliográfica, elaboración de cuestionarios para entrevistas, búsqueda de contenido para Focus group, a ejecutarse en cada una de las unidades de análisis, esto para dar cumplimiento a cada uno de los requerimientos en el plazo establecido.

6. 1. Metodología de la investigación

6.1.1. Enfoque

Considerando que la problemática de Educación de Valores es de carácter social y cultural que implica la participación activa de los seres humanos motivados por creencias, costumbres y aprendizajes, se ha considerado para el presente proyecto el enfoque de investigación Cualitativa como el diseño pertinente de estudio, ya que como bien lo menciona (R. Hernández, 2010) este enfoque permite explorar los fenómenos a profundidad, descubrir cómo se ha abordado la problemática anteriormente, obteniendo una riqueza interpretativa a través de las realidades subjetivas obtenidas por medio de los datos recolectados. Dado a lo expuesto se concluyó que, para la primera etapa de investigación, el enfoque en mención era el que se ajustaba a la temática asignada al grupo interdisciplinario.

6.2. Tipo de estudio

Se ha considerado para el presente proyecto el estudio exploratorio ya que conforme a lo indicado por (R. Hernández, 2010, pág. 79) este tipo de investigación tiene como finalidad examinar un tema o problema de investigación poco conocido o estudiado, y en el caso particular de Educación en Valores en niños del cantón Daule, a pesar de existir

investigaciones locales evidenciadas en las revisiones bibliográficas, se vio como espacio de mejora el desarrollo de programas continuos en relación a la temática buscando aportar de forma positiva a la sociedad local, empezando por la familia como núcleo de la misma.

En el contexto mencionado se plantea para la primera etapa del presente proyecto los siguientes objetivos de investigación.

6.3 Objetivo general de investigación

Conocer cómo se da el proceso de educación en valores en niños y niñas del cantón Daule, de la provincia del Guayas en el año 2021.

6.3.1 Objetivos específicos de investigación.

Descubrir el involucramiento de los padres en la educación en valores de sus hijos.

Conocer si las instituciones educativas brindan herramientas para el refuerzo del sistema de valores de los niños.

Identificar si los niños tienen conocimiento sobre valores y la importancia que tienen para el buen vivir.

6.4 Unidades de análisis

El presente proyecto tiene un enfoque metodológico cualitativo con alcance exploratorio, y conforme a lo indicado por (R. Hernández, 2010, pág. 394) para este tipo de investigaciones cualitativas donde se utilicen herramientas como entrevistas u observaciones no se requiere una muestra representativa de todo el universo o población que se estudia, sin embargo, se toma como referencia los tamaños de muestras comunes en este tipo de estudios. El levantamiento de información para la presente investigación se realizó mediante entrevista a las siguientes unidades de análisis:

- 20 Niños y niñas de 7 y 8 años de edad de la provincia del Guayas
- 15 Padres, madres y/o cuidadores directos de niños de 7 y 8 años de edad de la provincia del Guayas.
- Psicopedagogos quienes son: Yussy Chonlong docente de la Unidad Educativa Javier, Claudia Muñoz, Andrea Bejarano y Malca Goldenberg docentes de la Universidad Casa Grande y Mario Villalta.
- Docentes de niños de 7 y 8 años de edad de la provincia del Guayas: Wendy Veloz, Jenny Menoscal, Joselyn Zúñiga, Arelis Verruga, Jazmín Vega Castro, Gerardo Vera Fernández, Fátima Ruiz Villegas.
- 4 expertos en medios digitales. - Contamos con la participación de Tito Durán Redactor Creativo y CEO de Yepeto Producción, Álvaro Mármol Ceo de Integra Comunicación Group, Henry Durán Gerente General de la agencia publicitaria Morse Ecuador.

Para contextualizar la información antes mencionada se presenta la matriz de investigación desarrollada.

6.5 Matriz de Diseño Metodológico

PAP: Educación en valores

Objetivo general				
Preguntas de Investigación	Objetivos Específicos	Categoría o variable	Unidades de Análisis	Técnicas
¿Existe involucramiento por parte de los padres en la educación de valores de sus hijos?	Descubrir el involucramiento de los padres en la educación de valores de sus hijos.	Involucramiento/participación de los padres	Padres de familia /Docentes/Expertos en Educación	Entrevistas
¿Brindan las instituciones educativas herramientas para el refuerzo del sistema de valores de los niños?	Conocer si las instituciones educativas brindan herramientas para el refuerzo del sistema de valores en los niños.	Abordaje de Educación en Valores en Instituciones educativas	Expertos en Educación	Entrevistas
¿Los niños tienen conocimiento sobre los valores y la importancia que tienen estos para el buen vivir?	Identificar si los niños tienen conocimiento sobre los valores y la importancia que tienen estos para el buen vivir?	Percepción/comportamiento	Niños	Técnicas Proyectivas

6.6 Técnicas de investigación aplicadas

Entrevistas

Una vez identificados los objetivos de la investigación, los grupos objetivos y las unidades de análisis se decidió emplear la entrevista como técnica de investigación debido a que “el propósito de una entrevista es obtener una respuesta del tema en el lenguaje y desde la perspectiva del entrevistado” (Hernández, 2010). Y para el desarrollo del proyecto era necesario conocer cómo se da el proceso de formación de valores en niños y niñas del cantón Daule.

7. Resultados de la investigación

Realizado los acercamientos con las diferentes unidades de análisis se obtuvieron hallazgos significativos tales como por ejemplo que el sistema de valores es desarrollado en el círculo íntimo del individuo, en este caso, la familia. Los primeros educadores en la vida de los niños y niñas en este caso son los padres de familia, quienes tienen el deber de impartir valores que permitan que el niño se vincule directamente con su comunidad. Este sistema de valores se enriquece, se fortalece y se practica en el entorno del individuo, es decir, familia, comunidad y escuela. Por otra parte, las entrevistas realizadas a expertos educativos confirmaron que la mejor edad para transmitir e inculcar valores en el ser humano es en los primeros diez años de vida.

Además, las instituciones educativas deben de trabajar en conjunto con los padres sobre el fortalecimiento del sistema de valores de los niños ya que los padres están llamados a inculcar y en el relacionamiento (que tienen los niños que se da en la mayoría de los casos en la escuela) las escuelas deben de tener la estrategia adecuada para acentuar la preponderancia de los valores. Los padres deben tener el interés de conocer cuáles son los valores que rigen en las instituciones educativas donde asisten sus hijos y si estos se acogen a los practicados o inculcados en casa, así como el docente debe de ser ejemplo de valores en las aulas acogiéndose a las normas de convivencia de la escuela donde desempeñan sus funciones.

En paralelo, se puede conocer que se requiere fortalecer en el ecosistema digital educativo con la creación de espacios recreativos, lúdicos de soporte para los niños. También que las instituciones educativas en contexto de pandemia fortalezcan su comunicación con la familia a través de la creación de espacios en las principales plataformas digitales.

8. Conclusiones de la investigación

Producto a esta primera etapa de investigación exploratoria se evidencia que los padres están conscientes de su rol como formadores en la vida de sus hijos. Que existe frustración de los mismos por no disponer de tiempo en muchos de los casos para compartir con sus niños, así como la necesidad de los padres de contar con herramientas de apoyo que le faciliten interactuar con sus hijos considerando que las nuevas generaciones nacen en un entorno digitalizado. Se descubrió que los niños y niñas exponen su deseo por disfrutar más tiempo con sus padres.

Así mismo, existen niños que requieren de apoyo para conocer/reforzar los valores y

Tanto los docentes como las instituciones académicas son corresponsables en la educación de valores de los niños. En cuanto a herramientas de aprendizaje se pudo evidenciar que los niños tienen un mayor engagement con juegos, cortos, superhéroes, personajes de moda, etc. Y no menos importante, los medios tradicionales/digitales crean contenido en base a las tendencias de consumo y afinidades por parte de la audiencia/usuarios.

En esta primera etapa del proyecto, se pudo evidenciar la prevalencia de valores tales como el respeto, la inclusión, responsabilidad ambiental, perdón y empatía como valores a reforzar en el PAP. Y es que (Fresno, 2017) en su libro *La formación de valores; reto del siglo XXI*, destaca a estos valores intelectuales ya que permiten controlar las acciones que se encuentran en todas las culturas. Por lo que se definió para el presente proyecto el abordaje de los valores en mención.

9. Decisiones estratégicas

Habiendo concluido la investigación se enfoca el proyecto hacia el grupo objetivo

designado:

Grupo objetivo primario

Niños y niñas entre 7 y 8 años de cuarto año de la Escuela de Educación Básica Vicente Rocafuerte de la ciudad de Daule.

Grupo objetivo secundario

Padres, madres o representantes de los niños y niñas de cuarto año de la Escuela de Educación Básica Vicente Rocafuerte de la ciudad de Daule.

9.1 Desarrollo del proyecto

El trabajo realizado en este lapso de tiempo fue presentado y aprobado por las guías lo que permitió conseguir el aval para llegar a la instancia de presentación del primer avance del proyecto. Esta exposición se realizó ante una comisión asignada con el departamento de titulación donde luego de dadas sus recomendaciones se obtuvo la aprobación para llegar a la presentación del pregrado. Una vez recibida la aprobación y el feedback de la propuesta presentada, se empezó con la etapa de planificación y ejecución del proyecto. Luego de ello, se tuvo acercamiento con instituciones educativas para solicitar la aprobación de ejecución del proyecto en la escuela, sin embargo, estos primeros acercamientos no tuvieron éxito por lo que representó retos al equipo en temas de tiempos. Finalmente, la escuela de educación básica Vicente Rocafuerte de la ciudad de Daule, abre las puertas de su institución para el desarrollo del proyecto y una vez finalizado poder medir la efectividad del mismo.

De inmediato, se coordinó una reunión del grupo con las guías para determinar las actividades a realizarse en el proyecto, así como los valores a abordar y reforzar en las casas y escuela. Luego de varias ideas y creación bocetos de planificación, se toma la decisión

estratégica de abordar 5 valores los cuales son: empatía, inclusión, respeto, responsabilidad ambiental y perdón a través de 3 actividades sincrónicas y asincrónicas las cuales se detallan a continuación:

- Talleres de fortalecimiento de valores dirigidos a niños, padres de familia y docentes.
- Evento de actividades lúdicas basadas en la gamificación con los niños y padres de familia en plataformas digitales.
- Evento en redes sociales para tener un mayor alcance a toda la comunidad educativa.

9.2 Muestra para piloto del PAP

Se tomó como muestra a un total de 382 niños de la escuela de Educación Básica Vicente Rocafuerte del cantón Daule con sus padres. De la muestra en mención, 28 niños y cuidadores inmediatos participaron en actividades sincrónicas y el restante interactuó en redes sociales mediante actividades asincrónicas. Dichas actividades van a ser detalladas en el desarrollo del proyecto.

9.3 Creación del proyecto

Ya identificados el grupo objetivo y las actividades a desarrollarse, empieza la etapa de planificación de la ejecución del proyecto, para esto fue muy importante comenzar con la creación de la identidad del mismo con la creación de nombre y slogan que vaya acorde a la propuesta.

Para esto se analizaron varias opciones:

Propuesta #1

Nombre: Semillitas

Slogan: Crezcamos en valores



Propuesta #2

Nombre: Arbolito

Slogan: Valores en niños



Propuesta #3

Nombre: Vale



Slogan:

Crezcamos en Valores

Versión final del logo



Nombre y slogan:

Juega con Vale y aprende valores para la vida

Para la identificación del proyecto se concluyó pertinente que la marca sea “Juega con Vale y aprende valores para la vida” ya que la investigación exploratoria realizada con los niños en la primera etapa del proyecto señaló que los menores tienen un mayor enganche con personajes de superhéroes, caricaturas y con todo lo que mantenga un diálogo infantil. Los colores de la marca fueron escogidos pensando en crear identidad visual como parte de la estrategia de marketing y a continuación se detalla el significado de cada uno:

Amarillo: transmite optimismo, alegría, felicidad, energía, brillo, calor e inteligencia. Estimula la actividad mental y genera energía muscular.

Rosa: Se asocia directamente con la feminidad y está ligado a aspectos de niñez e inocencia.

Azul: Representa espiritualidad, confianza, libertad, paciencia, paz y honradez. Ligado a la inteligencia y conciencia. Color vinculado directamente con el público masculino.

A su vez, dado al contexto de pandemia que se atraviesa, la educación digital representa todo un reto, sobre todo en el momento de generar interés en los niños. Considerando que las nuevas generaciones han sido criadas y educadas en ambientes tecnológicos, se definió por estrategia que el proyecto se realizaría a través de la gamificación como herramienta de aprendizaje significativo para niños y niñas, entendiendo a ésta como una “técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos” (Gaitán). Otro de los beneficios de la gamificación es que permite “mejorar el compromiso y la motivación de los estudiantes...a través del reconocimiento de

logros” (Valparaíso, 2015). Por tal motivo, el proyecto Juega con Vale y aprende valores para la vida, pretende llegar a los niños, familias y escuela con contenido de experimentación basada en la gamificación para desarrollar las habilidades de los niños y su entorno consiguiendo una mejor interiorización de los valores a abordar a través del juego.

9.4 Objetivo general del proyecto

Contribuir en el proceso de educación en valores en niños de la escuela de educación básica Vicente Rocafuerte de la ciudad Daule, tomando en consideración a los principales actores en la formación integral del ser humano, niños, familia y comunidad educativa.

9.4.1 Objetivos específicos

Desarrollar un espacio de aprendizaje y fortalecimiento de valores en niños en niños de cuarto año de básica entre 7 a 8 años y sus representantes de la escuela de educación básica Vicente Rocafuerte del cantón Daule.

Ejecutar evento análogo donde se podrá evidenciar a través de juegos/retos/actividades lúdicas la interiorización de los valores abordados en los talleres dirigidos a niños entre 7 a 8 años y representantes de la escuela de educación básica.

Crear un espacio de integración en Facebook para toda la comunidad educativa de la escuela donde se pueda postear, interactuar y fortalecer la educación en valores en niños y sus familias.

9.4.2 Selección de contenido

En la etapa de planificación del contenido de las actividades a realizarse, se utilizaron los principales hallazgos del estudio que evidenciaba que los valores a abordar y fortalecer en el presente proyecto debían ser: Empatía, Inclusión, Respeto, Responsabilidad Ambiental y

Perdón. En paralelo, se contó con la asesoría de la Psicopedagoga Yussy Chonlong quien con su experiencia en docencia y en manejo de niños de edades similares a nuestro grupo objetivos ayudó con la creación de las actividades. Como resultado del contenido creado para la ejecución del proyecto se determinaron las siguientes actividades, las mismas que deberían ajustarse a los componentes mencionados de la matriz de marco lógico:

- 1) Talleres: “Vale aprende desde casa”
- 2) Gymkana: “Juega y crece con Vale”
- 3) Contenido y concurso en redes: “Yo aprendo con Vale”

Estas actividades se realizaron en base a las conclusiones y resultados de las investigaciones y revisiones bibliográficas realizadas, que nos indica que hay más interés por parte de los niños cuando se trata de una actividad lúdica que solo cuando son actividades en texto, que hay mayor involucramiento por parte de los padres de familia cuando se trata de la ejecución de una tarea conjunta y como concedores de la metodología de Universidad Casa Grande Aprender haciendo, se conoce que se interioriza mejor el aprendizaje cuando ponemos en práctica.

9.4.3 Desarrollo de la actividad 1

Vale aprende desde casa

Vale aprende desde casa, consistió en 3 jornadas realizadas vía zoom de 11h00am a 12h00pm desde el 29 de junio del 2021 hasta el 1 de julio del 2021.

Objetivo de los talleres

Desarrollar un espacio de aprendizaje y fortalecimiento de valores en niños entre 7 a 8 años y sus representantes de la escuela de educación básica Vicente Rocafuerte – Daule

mediante talleres lúdicos enfocados en la enseñanza de los valores del respeto, inclusión, perdón, empatía y responsabilidad ambiental. Estos talleres fueron pensados en niños, padres/cuidadores directos y docentes.

Justificación Actividades

Cada actividad fue desarrollada en conjunto con la Psicopedagoga Yussy Chonlong, experta educativa y quien maneja conceptos atados a la gamificación para la pregnancia de conceptos en niños. Los tres talleres fueron ejecutados en la herramienta Genial.ly, plataforma digital donde se puede jugar con los niños, vincular videos, reflexiones que permitieron luego de cada actividad reflexión con el niño sobre el valor abordado y para garantizar la pregnancia del conocimiento impartido a término de los talleres se realizaron preguntas evaluativas a los niños. Así mismo en aras de despertar un mejor interés en los niños contamos con la presencia de Vale personaje que directamente motivaba y comentaba de su experiencia de convivir con los valores adquiridos desde casa.

Beneficiarios

28 niños entre 7 a 8 años de la escuela con sus representantes/cuidadores directos.

Actividades desarrolladas en los talleres

DIA 1	DIA 2	DIA 3
Presentación del proyecto	Bienvenida	Bienvenida
Presentación de Vale	Abordaje de valores, empatía, inclusión, respeto	Repaso de valores abordados el día anterior
Introducción a los valores	Actividad recreativa	Abordaje de valores, perdón y responsabilidad ambiental
	Evaluación de lo aprendido en herramienta digital Educa Candy	Actividad recreativa
	Tips para la creación de un cuento	Evaluación de lo aprendido en Educa Candy
		Tips para la creación de un cuento

9.4.4 Desarrollo de la actividad 2

Juega y crece con Vale.

Actividad realizada el 2 de julio del 2021 vía zoom de 11h00am a 12h30pm.

Objetivo de la actividad

Ejecutar evento análogo donde se podrá profundizar a través de juegos/retos/actividades lúdicas la interiorización de los valores abordados en los talleres dirigidos a niños entre 7 a 8 años y representantes de la escuela de educación básica Vicente Rocafuerte del cantón Daule.

Beneficiarios

28 niños entre 7 a 8 años de la escuela con sus representantes/cuidadores directos.

Es importante mencionar que dado el contexto de pandemia se coordinó la ejecución de los talleres vía zoom y se facilitó a cada estudiante del cuarto año de educación básica una “**ValeBag**”, funda de papel reciclable que incluía material necesario para que los niños en compañía de sus padres/cuidadores directos puedan realizar las actividades con normalidad, en los anexos del documento se podrá apreciar la lista con el contenido de las fundas, así como fotos de la entrega de las mismas. Como aporte a la comunidad y buscando motivar el involucramiento de los destinatarios del PAP, dentro de los talleres análogos se creó un concurso de cuentos de valores realizados por los niños de 4to año de educación básica como producto final de las actividades. Para lograr esto, cada día de los talleres se les dio tips a los niños para su creación, estos cuentos debían cumplir con una rúbrica específica, como mencionar los 5 valores reforzados, el cuento debía cumplir con todas sus partes inicio, nudo y desenlace, revisión de ortografía y detalles creativos demostrando que fue realizado en conjunto con el adulto.

Para la etapa de premiación se contó con la participación del Sr. Antonio Huayamave Director de la unidad educativa, la Psicopedagoga Yussy Chonlong quién impartió los talleres

y Tito Duran redactor creativo de Yepeto Producciones, como parte del jurado quienes se encargaron de escoger los 2 mejores cuentos una vez finalizada la actividad.

Los ganadores se hicieron acreedores a:

El primer lugar: Una beca parcial que consistía en el pago de tres mensualidades en la escuela.

El segundo lugar: Una Tablet estudiantil.

9.4.5 Desarrollo de actividad no. 3 – Versión Redes Sociales

Evento en redes “#Aprendo Con Vale”

Actividad realizada desde el 28 de junio al 9 de julio del 2021.

Objetivo de la actividad

Crear un espacio de integración en Facebook para la comunidad educativa donde se pueda postear, interactuar y fortalecer la educación en valores en niños de la escuela y sus familias.

Beneficiarios

Niños y niñas de la Escuela de Educación Básica Vicente Rocafuerte – Daule, padres/familias y personal educativo.

Ejecución digital

Previo a la ejecución del proyecto y a petición del directivo de la escuela, se creó un fanpage para la institución que les permita luego del proyecto poder tener un espacio de comunicación con las familias. Para ello se requirió realizar la creación de un logo para la institución y publicación de contenido propio de la escuela a modo de introducción y

contextualización de los usuarios antes del inicio del evento.

Se consultó con el Rector de la escuela la plataforma de mayor uso de los representantes y mencionó que Facebook es la que más se adapta para su comunidad educativa. No obstante, se investigó la plataforma de mayor uso en el Ecuador y según reporte de la Plataforma:

(Hootsuite, 2021) Dicha red social tiene un promedio de uso de 18 minutos al día por los usuarios ecuatorianos. En la actualidad la plataforma en mención es ofrecida en planes de operadores telefónicos de manera gratuita confirmando a los miembros del presente proyecto la viabilidad de desarrollar la actividad en ese sitio web.

Así mismo en aras de manejar una estrategia equilibrada y no causar confusión al grupo objetivo, se abordó los valores reforzados en las actividades sincrónicas, es decir; empatía, respeto, inclusión, responsabilidad social y perdón, con los niños de 4to año de básica. La mecánica del evento en redes contemplaba como punto de partida la recolección de información sobre los conceptos básicos que los usuarios tenían de dichos valores, posterior a ello, reforzar los conceptos que la comunidad educativa tenía y a través de retos o challenges ponerlos en práctica y socializarlos con la comunidad educativa donde el protagonista de los retos eran los niños. Los retos que se ejecutaron en los 12 días que tuvo de duración del evento fueron, por ejemplo, la creación de dibujos, mensajes reflexivos, disfrazarse del familiar que más admiran en casa, creaciones con material reciclado. Para poder tener un público cautivo, se realizó un concurso el cual consistió en cumplir con las siguientes consignas: dar like a la página de la escuela, seguirla, participar en todos los retos, comentar y

compartir, con estas acciones el proyecto pudo tener una mayor visibilidad en la plataforma digital.

Aquellos padres y niños que cumplían con todos los pasos mencionados ingresaron a un sorteo aleatorio donde se obtuvieron dos ganadores, los cuales se detallan a continuación:

El primer lugar, una beca parcial que consistía en el pago de tres mensualidades en la escuela.

El segundo lugar, ganó una Tablet estudiantil.

El sorteo fue realizado a través de un Live en la plataforma para garantizar la transparencia del proceso y el mismo quedó guardado en el fanpage. Como punto importante, la versión en redes permitió a los niños que participaron en las actividades sincrónicas poder reforzar sus valores en un ambiente digital, y por otro lado involucrar a toda la unidad educativa.

10. Recursos económicos

Para la implementación de este proyecto fue necesario un monto de \$1,576.00, de los cuales se consiguió el auspicio de Pacificard de Banco del Pacífico con una tarjeta de regalo de \$500, la mayor parte del valor requerido fue costado por las integrantes del grupo.

Presupuesto

Requerimiento	Valor
Diseñador gráfico	\$ 360
Psicopedagoga	\$ 300
Personaje Vale	\$ 100
Material merchandising	\$ 200
Premios becas	\$ 216
Premios Tablet	\$ 200
Material Valebag	\$ 200
Total	\$ 1.576

11. Límites y alcances del proyecto

El proyecto “Juega con Vale y aprende valores para la vida”, se limitó al desarrollo de las actividades de manera virtual mediante herramientas digitales, ya que por contexto de pandemia no se pudieron realizar actividades presenciales como se planificó en principio. Una de las limitantes del proyecto que más retos representó para el desarrollo del mismo fue el tiempo reducido que se tuvo para la planificación y ejecución del mismo, dado a que fue complejo poder tener acercamientos con directivos de unidades educativas para exponer la iniciativa, así como la no contestación de la viabilidad de proyecto a las escuelas donde se expuso el proyecto.

En cuanto a temas de auspicios este constituyó un reto mayor dado a que las instituciones al momento no están patrocinando este tipo de eventos, lo que aseveró una de las

causas de la problemática de educación de valores y es el escaso apoyo a gestiones o proyecto educativo. La falta de tiempo y asistencias de algunas de las integrantes del grupo interdisciplinario a varias sesiones grupales retrasó los tiempos de ejecución dado a que se duplicaron las responsabilidades a la mitad del equipo asignado. A pesar de ello, es importante mencionar que se cumplió con la ejecución de las tres actividades planificadas.

Como alcance se debe destacar la participación de los alumnos, padres de familia y docente quienes estuvieron presentes durante la ejecución de las actividades “Vale aprende desde casa” y “Juega y crece con Vale”, así como la interacción obtenida en la actividad digital “Yo aprendo con Vale” donde se contó con más de 400 seguidores en la página creada para la escuela.

Como parte final del proyecto una vez concluidas las actividades, se ejecutaron entrevistas, focus group y encuestas a los participantes con el fin de evaluar el impacto, alcance, fortalezas y debilidades, además para medir la viabilidad de una segunda edición del proyecto en la misma institución u otras. Dichos resultados y análisis serán abordados posteriormente en el presente documento.

12. Análisis e interpretación crítica de la experiencia

12.1 Evaluación del proceso de aprendizaje sobre la temática Educación en Valores mediante la creación de cuentos y la participación en el evento Gymkana “Juega y crece con Vale”, de niños y niñas de cuarto año de la Escuela de Educación Básica Vicente Rocafuerte de la ciudad de Daule- Ecuador.

En esta parte del documento, se evalúan el proceso de aprendizaje sobre la temática de Educación en Valores mediante la creación de cuentos y la participación de los niños y niñas en el evento digital “Gymkana Juega y crece con Vale”, el cual tuvo como objetivo complementar a través de retos y actividades lúdicas, el aprendizaje de los valores. Se revisa cómo estas actividades de educación en valores fueron importantes para que niños y niñas de cuarto año de educación básica y sus representantes se relacionen con la temática abordada. El evento se llevó a cabo del 29 junio al 2 de julio del 2021 y tuvo como cierre la creación de cuentos sobre los valores trabajados por los niños junto a sus padres.

Esta evaluación se hizo post evento, a través de una encuesta aplicada a los padres y madres de familia y un grupo focal realizado a los niños y niñas. Los resultados de esas herramientas permitieron saber sus opiniones y con ellas llegar a las conclusiones de si ocurrió o no el mencionado proceso de aprendizaje en los niños y niñas.

12.1.1 Selección del profesional a cargo de los talleres de la actividad “Juega y Crece con Vale”

Para la realización de los talleres “Vale aprende desde casa” y de la Gymkana “Juega y crece con Vale” fue necesario contar con la asesoría de una profesional en el área de la

educación, ya que el equipo de estudiantes que ejecutaron el proyecto son profesionales del área de Comunicación.

Se obtuvo el apoyo de la Psicopedagoga Yussy Chonlong, quien con su experiencia al trabajar con niños y niñas de edades similares a los del proyecto, colaboró con el desarrollo de los contenidos para las actividades.

De las 28 encuestas post evento dirigidas a los padres de familia, 21 de ellos las realizaron, mientras 7 no contestaron. De esos 21 padres y madres de familia, al preguntarles sobre los puntos positivos del proyecto, un 20% coincidió que fue una decisión acertada que una experta en educación impartiera las actividades de los talleres y del evento (Anexo Pág. 77); siendo esta la segunda opción más elegida, ya que un 57% del grupo encuestado consideró como primera alternativa el aporte que tuvo el proyecto a la integración familiar.

Como lo menciona:

(Sánchez, 2017) a nivel educativo la orientación de profesionales y asesores psicopedagógicos apoyan el trabajo del docente, permitiendo conocer las situaciones que pueden influir en el aprendizaje de los estudiantes, para fortalecer actitudes, aptitudes, valores y emociones, es decir, motivan e incentivan la creatividad, asimismo, forma seres autónomos con la capacidad de resolver problemas, con la finalidad de construir una educación de calidad y calidez. Por lo cual la participación de una profesional en el desarrollo de las actividades permitió mejorar el abordaje y acercamiento a los niños y niñas para poder realizar las actividades con la docente. Con lo cual se captó la atención tanto de los niños y niñas y sus padres, logrando su intervención de manera más dinámica en las

actividades que se desarrollaron. tanto en los talleres, y el evento que finalizó con la creación del cuento.

En conclusión, dados esos resultados el seleccionar una profesional experta en Educación, fue una acción estratégica desde el punto de vista de Comunicación, ya que permitió lograr un proceso de aprendizaje a los niños y niñas en su forma de aprender, debido a que una buena comunicación estratégica fusiona y combina el movimiento de información con la entrega del mensaje, lo que quiere decir, que ser estratégico significa comunicar el mejor mensaje a través de los canales adecuados, siempre amoldado en relación al objetivo que se quiere conseguir, así como los objetivos específicos. Por eso, es la diferencia entre simplemente comunicar y comunicar de manera adecuada. (Muñiz, 2014)

12.1.2 Estructurar el contenido para actividades del evento “Gymkana Juega y Crece con Vale” validado por profesionales del área.

Para poder estructurar el contenido de la “Gymkana”. La Psicopedagoga que asesoró el proyecto sugirió considerar a la gamificación como un recurso de gran importancia para la elaboración del mismo. Dicha información sirvió para la toma de decisiones del contenido, concepto y forma de la Gymkana.

Es así que se utilizó la gamificación como “método de aprendizaje que traslada todo el potencial de los juegos al ámbito educativo para mejorar los resultados de los alumnos en clase” (Gaitán, 2013). De acuerdo a los resultados obtenidos en la encuesta posterior al evento de una muestra de 21 padres encuestados se obtuvo como resultado, que el 57% manifestó que la Gymkana fue una actividad que permitió integrar a la familia; ya que la

dinámica consistía en atravesar pruebas y retos en los que los niños y niñas debían superar de manera sistemática al trabajar sus habilidades y destrezas en conjunto con sus padres.

Actividades como la “Gymkana Juega y Crece con Vale” reforzaron y fomentaron la integración familiar por tratarse de talleres dictados por expertos en el tema y con contenidos lúdicos que promueven la participación de la mayoría de la familia.

Otro resultado obtenido en la encuesta realizada post evento a los padres de familia, es que el 86% señala que las actividades reforzaron el aprendizaje de los valores a los niños y niñas, siendo los más representativos en el abordaje de la construcción de los Cuentos: el perdón, el respeto, inclusión, empatía y responsabilidad ambiental. El 100% de los padres y madres, señala que los niños han empezado a practicar los valores en su vida cotidiana siendo más empáticos, no burlándose de nadie, son más respetuosos y colaboradores en las actividades en su hogar. Presentaron cambios positivos en su actitud luego de los talleres que realizaron.

En conclusión, el manejo de un contenido y una estructura acertados, generó un mayor engagement con los niños y niñas, al hacer el uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecanismos y elementos de juego destinados a comunicar mensajes y contenidos, y cambiar comportamientos a través de experiencias lúdicas que impulsen la motivación y el compromiso educativo. Para lo cual es necesario mencionar a los autores:

(Llorens, y otros, 2016) definen el concepto de gamificación como: el uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a éstos, con el propósito de transmitir un mensaje o unos contenidos o de cambiar un comportamiento, a través de una experiencia lúdica que

propicie la motivación, la implicación y la diversión.

12.1.3 Asistencia y participación de los niños y niñas de 4to. grado a la Gymkana “Juega y crece con Vale”.

Para conocer el número de niños y niñas que pertenecían a 4to. grado, se utilizó una lista de asistencia de los 28 alumnos del grado en mención. Como medio de verificación, luego de la ejecución de talleres y Gymkana, se realizó una encuesta a los padres de familia para conocer si habían participado con sus hijos en todas las actividades.

Entre los resultados de esta herramienta, se encontró que 21 de los 28 padres de familia que respondieron la encuesta, confirmaron su asistencia junto a sus niños y niñas tanto a los talleres como a la Gymkana. Sin embargo, en lo referente a la entrega de cuentos se pudo evidenciar que sólo 20 alumnos participaron de esta última actividad, lo que demuestra que 8 niños y niñas dejaron de participar en el camino y no concluyeron con todas las actividades del proyecto.

Esto muestra los niños y niñas que participaron junto a sus padres en la Gymkana y en la creación lograron con estas actividades obtener aprendizajes nuevos adquiridos, evaluados y reconocidos en cuanto a la temática de valores. Se pudo evidenciar la pregnancia de los valores reforzados en los menores de edad.

La Gymkana fue la actividad cierre de los talleres donde se involucraron los padres y los niños para que hicieran distintas ejecuciones en conjunto, esas ejecuciones fueron el resultado de los talleres o workshops.

Se puede además considerar que el involucramiento de los padres, ayudó al proceso de aprendizaje a sus hijos. "Cuanto más cerca esté el padre de la educación del niño, tanto mayor

será el impacto en la evolución y logros educativos del niño" (Stiegelbauer, 2003).

12.1.4 Establecer fecha, hora y lugar donde se realizaría el evento

La pandemia del Covid-19 modificó todas las actividades presenciales a nivel mundial, obligando a buscar herramientas tecnológicas para poder avanzar y comunicarse con los demás, por eso se eligió la plataforma Zoom para la ejecución de las actividades que integran el proyecto que se describe; esta plataforma brinda mayor facilidad a la conectividad y entre sus servicios está la gratuidad.

La actividad de la Gymkana se realizó por Zoom el día viernes 2 de julio del 2021 desde las 11h00 hasta la 12h30, se contó con la participación de la Psicopedagoga Yussy Chonlong. El día y hora se consensuó con los padres, madres y/o cuidadores y docente. Cabe señalar que de los 21 padres de familia que realizaron la encuesta, el 100% de ellos indicó que participaron en la actividad de la Gymkana, acompañando a sus hijos, lo que indica que la fecha, hora y plataforma escogida fueron elegidas de manera correcta.

12.1.4 Creación de Cuentos

La creación de cuentos fue la actividad de cierre de la Gymkana “Juega y crece con Vale”, la misma que contó con la participación de estudiantes del cuarto grado de la Escuela de Educación Básica Vicente Rocafuerte del Cantón Daule, con sus representantes, padres y/o cuidadores directos, al igual que con sus docentes y la que se evalúa como conclusión del proyecto e incorporación de nuevos valores aprendidos en niños y niñas.

Antes de la Gymkana, la Psicopedagoga que colaboró en el proyecto dictó tres días de talleres a los niños y niñas que participaron en el mismo. Los niños aprendieron cómo escribir un cuento, indicando su estructura (inicio, nudo y desenlace) y se les otorgaron

algunos tips que les permitió crear un cuento sobre los valores.

La creación de los cuentos ofrece un gran abanico de retos y oportunidades (Pérez, 2015). Parte de las oportunidades y retos que ofrecen los cuentos es que fomenta la lectura, fortalece la imaginación, estimula el lenguaje, la creatividad, mejorar capacidad de concentración y beneficia en la parte emocional. El cuento infantil debe ser una “narración en prosa de sucesos imaginarios que, dirigida a los pequeños, abre camino a la fantasía, al corazón y a la inteligencia del niño y de la niña” (Martin, 2006)

Como una forma de reconocimiento al esfuerzo, creatividad, dedicación e imaginación de los niños y niñas se decidió hacer un concurso y premiar a los mejores cuentos. Para este Concurso se conformó un jurado compuesto por el Lcdo. Antonio Huayamave, director de la Unidad Educativa, la Psicopedagoga Yussy Chonlong y el Redactor Creativo de Yepeto Producciones el Sr. Tito Duran. Este jurado seleccionó 10 cuentos finalistas, a partir de una rúbrica establecida previamente.

Esta actividad se evaluó mediante la aplicación de un Focus Group, herramienta con enfoque cualitativo, realizado a los niños y niñas del 4to de básica; y de una encuesta, herramienta con enfoque cuantitativo, realizada a los padres de familia.

Como resultado del Focus Group realizado a 14 niños y niñas se tuvo que ellos recordaban al personaje de Vale y los valores que ella les enseñaba.

Jessy de 7 años mencionó que recordaba el valor de la "Inclusión", mientras que Lewis Franco recordaba el "Respeto" y Alexia comentó sobre el cuidado ambiente que se relaciona con "Responsabilidad ambiental".

Carlita, en cambio indicó que su cuento trataba de que ella y su otro primo de su edad no se llevaban con su prima más pequeña llamada Sofia porque dañaba sus juguetes y luego de que su mamá en el cuento le explicaba que ella era así porque era más pequeña comenzó a llevarse con ella aplicando así el valor de la empatía.

Por otro lado, en los resultados encontrados en la encuesta a los 21 padres de familia, un 100% de ellos consideran que los valores tratados en la Gymkana y aplicados en los cuentos son acordes para el desarrollo integral del niño.

En conclusión, los niños y niñas al realizar esta actividad que cerró la Gymkana, lograron reconocer los valores aprendidos mostrándolos en los cuentos y poniéndolos en práctica con su familia y en su escuela.

12.2 Aprendizaje Generado

12.2.1 Aspectos Positivos de la Experiencia.

La realización del PAP ha sido una de las experiencias más positivas que he vivido, como profesional de la Comunicación, al estar involucrada en la planificación de las actividades y la organización del evento, y poder implementar herramientas cualitativas como el Focus Group, entrevistas y encuestas, además de fomentar una comunicación interna asertiva y efectiva, con los niños y niñas, padres de familia, docentes y los directivos, ya que permitió desarrollar relaciones interpersonales y el espíritu de colaboración. Ser parte de la creación del personaje de Vale, logro que el grupo objetivo primario (los niños) se sintieran identificados con el proyecto.

Parte de las estrategias de lanzamiento para poder generar confianza, se escogió la entrega de artículos promocionales, ya que estos mejoran la percepción del proyecto hacia el

grupo objetivo. Por eso se aprovechó la entrega de fundas con materiales de trabajo, al finalizar los talleres, y en el concurso para la creación de los cuentos sobre valores se entregaron souvenirs con la línea gráfica en cada uno de los artículos entregado a los niños.

Anexo 3

12.3 Aspectos Negativos de la Experiencia

El manejo del grupo interdisciplinario, durante la planificación y ejecución del proyecto presentó dificultades, debido a la falta de participación de una de las integrantes, provocando la recarga de trabajo con el resto de los participantes.

Otro aspecto negativo fue la falta de coordinación de horarios, en la planificación de las actividades. Del proyecto en sí, fue la falta de tiempo apropiado para la implementación del proyecto, ya que toda la presentación y promoción se realizó en una semana.

12.4 Autoevaluación

Llevar a cabo el proyecto “Juega con Vale y aprende valores para la vida” representó un desafío por tener que haberlo realizado en el contexto de la Pandemia, ya que se pasó de la enseñanza presencial a la virtual. Al ser un proyecto educativo dirigido a niños y niñas pequeños, se tuvo que enfrentar al reto de encontrar estrategias que funcionen para lograr el deseado aprendizaje de valores en ellos. Se utilizaron herramientas tecnológicas que fueron de ayuda en la ejecución del proyecto, reforzando la idea de la su importancia en la actualidad para los procesos de aprendizaje.

Las TIC aportan la construcción de nuevos avances tecnológicos facilitando la participación e interacción en las prácticas pedagógicas. A su vez, favorecen el desempeño de los educadores mediante la utilización de aplicaciones o softwares que facilitan el aprendizaje

de los estudiantes. (Arana & Segarra, 2017).

A nivel personal, se me presentaron limitantes que desde mi área profesional fue complicado desarrollarlas. Un ejemplo de esto fue la necesidad para la implementación del proyecto de contar en el equipo con un diseñador gráfico, mismo que fue necesario para poder llevar la puesta gráfica del proyecto. Creo que de haber tenido conocimientos en esa área hubiese podido aportar más al proyecto.

Otro de los puntos más complejos a realizar desde mi percepción fue el levantamiento de auspicios, ya que nadie de nuestro equipo sabía cómo estructurar los paquetes para las marcas ni tampoco cómo hacer los procesos de acercamiento y seguimiento. Al igual que en el caso anterior, pienso que de haber tenido conocimientos en este tema pude haber logrado que más empresas se vieran interesadas en el proyecto, logrando así más medios de financiamiento para el mismo.

13. Conclusiones y Recomendaciones

El proyecto “Juega con Vale y Parende Valores para la vida” tuvo como objetivo contribuir en el proceso de educación en valores en niños y niñas de 4to año de la Escuela de Educación Básica Vicente Rocafuerte. Al finalizar el pap se pudo evidenciar que se logró el mismo, ya que hubo un aprendizaje en el grupo objetivo de los valores trabajados, los cuales fueron: empatía, inclusión, respeto, perdón y responsabilidad ambiental. Esos valores mencionados fueron aprendidos, concientizados y utilizados por los niños y niñas, en las actividades que realizaron, tanto en los talleres, como en la participación de la Gymkana y en la creación de cuentos.

Los niños y niñas trabajaron en las actividades antes mencionadas junto a sus

padres, dando un involucramiento entre la escuela y la familia. Se pudo comprobar que la comunicación y colaboración estos dos entornos se hace cada vez más necesaria en la fomentación y fortalecimiento de los valores en los niños.

Cada día se hace indispensable una educación en valores dado que nos encontramos inmersos en una sociedad continuamente cambiante que en ocasiones nos hace olvidar aspectos como valorarnos a nosotros mismos, la tolerancia, o la colaboración. Desde la más tierna infancia es cuando han de interiorizarse los valores. Las cosas que se aprenden desde los primeros años son difíciles de olvidar, se convierten en hábitos y costumbres fáciles de aplicar. La familia es el principal agente educativo con quienes los niños realizan sus primeros contactos, pero también los profesores y los propios compañeros, son un gran referente para ellos.

Mediante la implementación de este proyecto también se demostró que la educación en valores no sólo es un tema exclusivo para niños, sino que también puede y debe ser trabajado con los padres y madres, o con la familia de los menores.

Por otro lado, en lo referente al de los talleres y en especial de la Gymkana que, la interacción con el grupo objetivo hubiera dado mejores resultados al ser trabajados de manera presencial, ya que mantener la atención de los niños en un entorno virtual fue más complejo.

La estructura del contenido para el evento, validada por la profesional fue acertada ya que mediante el uso de la gamificación se realizaron actividades lúdicas que lograron la integración familiar, logrando el refuerzo de los valores trabajados no sólo en los niños y niñas sino también en los padres de familia cumpliendo así con el proceso de aprendizaje por

medio de la participación de la Gymkana, la cual contó con cinco retos, el primero fue “Yo cuido al mundo”, el cual promulgó el valor de la responsabilidad ambiental, segundo reto fue “Dígalo Cantando” que promovió el valor del respeto, tercer reto fue “Crear con Empatía nos da mucha alegría”, en el cual conocieron el valor de la empatía, cuarto reto “Inclusión y Unidad son parte de la Amistad”, con este se trabajó el valor de la inclusión, y por último el quinto reto fue “Creación de un cuento”, donde se pusieron en práctica todos los valores aprendidos. (Ver anexo pág. 62).

Otra de las conclusiones de esta evaluación es que la creación de cuentos fue un recurso efectivo ya que al llevar a cabo esta actividad los niños y niñas pudieron reconocer y reforzar los valores aprendidos, tanto en los talleres como en la Gymkana, logrando así ponerlos en práctica en los entornos en los que se desarrollan, como lo mencionan los siguientes autores:

(Pérez D, Pérez A, Sánchez R, 2013) Uno de los elementos más importantes de la educación es la comunicación y, precisamente, el cuento es un elemento que nos puede ayudar a conseguirla, pues es capaz de generar muchas interacciones entre los alumnos y el maestro. Si el cuento que se les presenta a los niños es de su agrado, se puede conseguir que los alumnos escriban cuentos similares, que hablen con sus compañeros sobre una determinada acción y, sin duda alguna, esto beneficia al aprendizaje, pues recuerdan contenidos que no recordarían si se les hubiesen transmitido de forma teórica y memorística.

De acuerdo a la acogida que tuvo el proyecto “Juega con Vale y Aprende Valores para la Vida”, se recomienda sea implementado en otras unidades educativas y en los hogares de

los sectores rurales y periféricos de la provincia del Guayas, la implementación de este proyecto. El contexto por la pandemia que se atraviesa ha permitido que padres y madres o cuidadores directos participen de manera más activa en el refuerzo del aprendizaje escolar de sus hijos e hijas. Por consiguiente, este proyecto con sus herramientas lúdicas puede ser usado por los miembros del hogar para complementar la educación en valores, porque si bien es cierto los resultados de nuestra investigación sobre los valores provienen del hogar, pero deben de ser reforzados también en la educación escolar.

Los beneficiarios del proyecto solicitaron continuar con una segunda etapa del proyecto iniciado en la Escuela Particular Básica Vicente Rocafuerte del Cantón Daule, para fortalecer lo aprendido. Incluir otros valores y actividades en el proyecto donde haya más participación de los padres, maestros y directivos. Se recomendó al personal docente y a su director, seguir los lineamientos del proyecto para fortalecer su malla educativa que le servirá de guía y base para la formación de los niños y niñas.

Además, se debe mantener activas las redes sociales subiendo contenido relacionado con las actividades que fueron creadas para la institución en este proyecto. Además, se pudo señalar que los resultados sirvieron de base para apuntar una serie de acciones que contribuyeron a la optimización en el uso y aprovechamiento de las tecnologías de la información y comunicación en la transmisión, enseñanza y aprendizaje de los valores en la citada edad de los niños y niñas en esta etapa educativa. Por lo cual debemos potenciar proyectos como “Juega con Vale y aprende Valores para la Vida”, que sirven para mejorar el sistema educativo ecuatoriano.

Finalmente, en lo referente a esta evaluación, se recomienda para las próximas

ediciones que se integre estudiantes de las carreras de Educación a los grupos de trabajo, ya que al ser un proyecto relacionado con ese ámbito es necesario tener profesionales vinculados a esa área para un mejor desarrollo de proyecto y no tener que buscar expertos en Educación que validen como en este caso los contenidos de las actividades.

Se sugiere además seguir utilizando la gamificación como herramienta de aprendizaje y como recurso para generar contenidos y así lograr fidelización de los públicos del proyecto.

El continuar con la creación de cuentos como actividad cierre del evento sería una decisión acertada ya que mediante ellos los niños y niñas junto a sus padres pudieron profundizar los valores trabajados en la Gymkana y los talleres. Sin embargo, el dedicar más tiempo al proceso de la creación de cuentos o contar con material de refuerzo como video tutoriales, hubiese sido un gran aporte para lograr un mejor resultado.

14. Referencias bibliográficas

- Aguilar, F. D. (26 de 10 de 2020 p. 217). *Del aprendizaje en escenarios presenciales al aprendizaje virtual*. Obtenido de Estudios pedagógicos (Valdivia).
- Arana & Segarra. (2017). Utilización de las TIC en el proceso de enseñanza - aprendizaje, una aproximación desde la comunicación. *Revista de la Universidad Internacional del Ecuador*.
- Caligiore, M. G. (2018, pág. 138-149). La participación de los padres en la educación: su influencia en autoeficacia y control ejecutivo de sus hijos. Una revisión teórica. *Contextos de Educación*, 138 - 149.
- Cheverton, P. (2007). *Cómo funcionan las marcas*. Gedisa.
- Ministerio de Educación del Ecuador (2019). *Educando en Familia - Comunicación en familia para la prevención de riesgos psicosociales*
- Educación, M. d. (2019). *Educando en familia – Comunicación en familia para la prevención de riesgos psicosociales*.
- Ekos. (13 de 12 de 2017). Obtenido de Estrategias de marketing: 8 personajes publicitarios famosos: <https://www.ekosnegocios.com/articulo/estrategias-de-marketing-8-personajes-publicitarios-famosos>
- Expósito, D. (2017, p. 2). Sistematización de experiencias como método de investigación. *Gaceta Médica Espirituana*, 2.
- Figuroa, O. A. (02 de 08 de 2021). *La crisis de los valores y su recuperación*. Obtenido de EL TELÉGRAFO: <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/68/1/la-crisis-de-los-valores-y-su-recuperacion>

- Fresno, C. (2017). *La formación de valores: reto del siglo XXI*. La Habana: EdUniv.
- Gaitán, V. (s.f.). *Educativa*. Obtenido de <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Gomáriz (Parra, García, Hernández y Pérez 2008)
- González. (2006), (2020). *Primicias*. Obtenido de Primicias:
<https://www.primicias.ec/noticias/sociedad/nueve-poblaciones-concentran-muertes-violentas/>
- González. (28 de noviembre de 2020). *Primicias*. Obtenido de Primicias:
<https://www.primicias.ec/noticias/sociedad/nueve-poblaciones-concentran-muertes-violentas/>
- Hernández, R. (2010). *Metodología De La Investigación*. Mc Graw Hill.
- Hootsuite. (enero de 2021). *Digital 2021 Ecuador*. Obtenido de
[file:///C:/Users/cmarmol/Downloads/datareportal20210209gd100digital2021ecuadorjanuary2021v01-210211063434%20\(4\).pdf](file:///C:/Users/cmarmol/Downloads/datareportal20210209gd100digital2021ecuadorjanuary2021v01-210211063434%20(4).pdf)
- INEC. (2011). *Victimización y Percepción de Inseguridad*.
- Jácome, J. (9 de marzo de 2021). *Agencia EFE*. Obtenido de
<https://www.efe.com/efe/america/sociedad/la-mujer-ha-sido-gran-victima-de-pandemia-en-ecuador/20000013-4483067>
- Llarena Berríos-Valenzuela, M. B.-E. (2013). *Educación en valores: análisis sobre las expectativas y los valores de los adolescentes*. Obtenido de
<https://www.redalyc.org/pdf/834/83428615003.pdf>

- Llorens, Gallegos, Villagra, Campañ, Satorre, & Molina. (2016). Gamificación del Proceso de Aprendizaje: Lecciones Aprendidas. IEEE Education Society (Capítulo Español)
- López, L. A. (2020). *El papel del vínculo psicoafectivo familiar en el tránsito de la educación presencial a la educación virtual y remota en el marco de la emergencia sanitaria por la Covid - 19*. Obtenido de <https://revistas.cecar.edu.co/index.php/Busqueda/article/view/492>
- López, R. (04 de 2011). Educar en valores. Obtenido de <http://190.57.147.202:90/jspui/bitstream/123456789/662/1/>
- M. Pozo, J. Á. (2004). *Teoría e Instituciones Contemporáneas de Educación*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- M. Zeledón, M. B. (2004). *La familia, un valor cultural. Tradiciones y educación en valores democráticos*. Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Valverde y Valverde Rivera, (2019).
- Marketing digital*. (2021). Obtenido de Tiempo que debe durar una campaña de expectativa: <https://www.pispos.co/marketing-digital/cuanto-tiempo-debe-durar-una-campana-de-expectativa/?cn-reloaded=1>
- Marleni González, C. J. (2011). *Perspectiva Docente De La Formación En Valores En El Instituto Universitario De Tecnología Valencia*. Obtenido de Martin (2006, p. 72)
- Martinic (S. 1996 citado por Rodríguez, 2008)

- Molina, J. (noviembre de 2020). Obtenido de Televisión pública en Ecuador: Un análisis de la producción de contenido educativo con participación ciudadana en ECTV en el primer semestre del 2020: <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/52216>
- Montesinos, K. P. (29 de 12 de 2020). *UIDE*. Obtenido de Incomprensión o legitimación del concepto de Autoridad. ¿Qué se busca en Ecuador?: <https://orcid.org/0000-0002-2472-4447>
- Montuschi, L. (2008, pág., 11). *Los valores personales y los valores corporativos en el comportamiento ético en la empresa. Buenos Aires, Argentina.*
- Muñiz. (2014). *Marketing en el siglo XXI*. Madrid: Centro de Estudios Financiero.
- Nacional, C. (2013). *Registro Civil*. Obtenido de Registro Civil: <https://www.registrocivil.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/-Leyes-conexas.pdf>
- Navas, J. L. (2004). *La Educación Como Objeto De Conocimiento*. Obtenido de <https://www.ugr.es/~fjjrios/pce/media/1-EducacionConcepto.pdf>
- Neira, G. R. (2018). *Participación De Los Padres De Familia En El Proceso De Enseñanza - Aprendizaje En Los Niños De Quinto Año De Educación Básica De La Escuela De Educación Básica General Antonio Farfán*. Cuenca.
- Ortega y Mínguez, (2003, p.53)
- Ortiz, A. (2016). *Análisis educomunicativo del programa veo veo y su influencia en la educación no formal*. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/12627/1/UPS-GT001684.pdf>
- Pérez D, Pérez A, Sánchez R. (2013). El cuento como recurso educativo.

- R. Hernández, C. F. (2010). *Metodología de la Investigación - 5ta edición*. Mc Graw Hill.
- Razeto, A. (18 de 09 de 2017). *Estrategias para promover la participación de familias en la educación de niños en escuelas chilenas1*.
- Rivera, B. (06 de 2017). *Facultad de educación de Valencia universidad de Valladolid*. Obtenido de educar en valores para una buena convivencia en educación infantil.
- Rojas, G. (2019). *Repositorio Universidad Politécnica Salesiana Cuenca*. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17892/1/UPS-CT008469.pdf>
- Ruiz-Corbella, M. (2003). *Educación Moral; aprender a ser, aprender a convivir*. Barcelona: Ariel Educación.
- Sánchez, L. (2018). *Valores humanos como estrategias metodológicas y el aporte en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes de 4to año de básica de la escuela Guayaquil del cantón Vinces*. Obtenido de <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/5375>
- Valparaíso, (2015). *La gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. Obtenido de http://vra.ucv.cl/ddcyf/wp-content/uploads/2017/03/gamificacion_continua.pdf
- Valverde y Valverde (2019, Volumen 3, No. 2)
- Estrategias Colaborativas para fortalecer los valores morales en la Educación General Básica
- Zubiri, X. (1986). *Sobre El Hombre*. Madrid: Alianza Sociedad de Estudios y Publicaciones.

15. Anexos

Anexo 1. Encuesta previa

Preguntas de entrevistas a padres de familia en etapa de investigación.

Preguntas

- 1) ¿Conoce usted el concepto de valores?
- 2) ¿Cuáles considera usted que son los valores? ¿Por qué?
- 3) ¿Dónde aprendió usted esos valores?
- 4) ¿Recuerda usted alguna experiencia en su niñez relacionada a los valores sea que hayan estado presentes o ausentes en esa situación?
- 5) ¿Considera que es en casa donde se inculcan los valores a los niños?
- 6) ¿Cómo se debe inculcar valores a los niños desde casa?
- 7) ¿Considera usted que se refuerzan los valores en casa? ¿Nos puede dar un ejemplo?
- 8) ¿Quiénes intervienen en el refuerzo de los valores en casa?
- 9) ¿Cómo reacciona usted si observa que su hijo(a) hace algo indebido?
- 10) ¿Quién es el adulto que más tiempo pasa con los niños en casa?
- 11) ¿Alguna vez ha acudido a la ayuda de otro familiar para resolver problemas de comportamiento que se hayan dado con su hijo?
- 12) ¿Durante la semana, destina algún tiempo específico para pasar con sus hijos?
¿Qué actividades realizan juntos?
- 13) ¿Cómo definiría la comunicación que mantiene con su(s) hijo(s)?
- 14) ¿Qué tan importante es para usted la opinión o los sentimientos de su hijo?

15) ¿Cómo conoce usted los sentimientos de su(s) hijo(s)?

16) ¿Considera fácil o difícil identificar si a su hijo le está ocurriendo algo fuera de lo común? ¿Por qué?

17) ¿Cómo se entretiene su hijo?

18) ¿Qué actividades realiza?

19) ¿Usa medios digitales? ¿Cuáles?

- Tablet
- Computadora
- Celular
- Otro

20) ¿En qué horarios usa su hijo estos medios digitales?

21) ¿Alguien controla ese tiempo de consumo?

- Usted
- Su esposo(a)
- El niño
- Otro familiar
- Nadie

22) ¿Qué tipo de contenido le gusta al niño?

- Dibujos animados
- Películas
- Animaciones 3D
- Video juegos

Anexo 2

Contenido del material didáctico entregado en las Valebag



Anexo 3

Material publicitario entregado a los Niños y Niñas por su participación



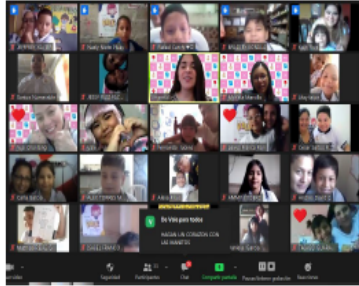
Anexo 4

Lista de Niños Participantes en la Gymkana con la Creación de Cuentos

1)	Alvarado Quinto Sury Gissel
2)	Bodero Salas Ammy Dayanara
3)	Bonilla Gómez Bradley Juvencio
4)	Bonilla Ruiz Deiler Danilo
5)	Caicedo Alvarado Fiorella Paulette
6)	Calderón Arévalo Andrés David
7)	Franco Ron Lewis Ian
8)	Freire García Mathías Atilio
9)	García Chiriguaya Carla Marielena
10)	Guaranda Rodas Thiago Fernando
11)	Lucero Mejía Ángel Fernando
12)	Mejía Medina Jeffrey Daniel
13)	Nieto Plúas Nazly Julieth
14)	Ruiz Pacheco Jessica Elizabeth
15)	Ruíz Villegas Keyli Mariell
16)	Saltos Ronquillo César Didier
17)	Santos Numerable Fernando Magdiel
18)	Tómala, Castro Milagros de los Ángeles
19)	Torres Matute Alex Matías
20)	Vargas Méndez Axel Nabil

Actividades Sincrónicas del proyecto

Gymkana “Juega y crece con Vale”



OBJETIVO

Ejecutar evento análogo donde se podrá evidenciar a través de juegos/retos/actividades lúdicas la interiorización de los valores abordados en los talleres dirigidos a niños entre 7 a 8 años y representantes de la escuela de educación básica.

BENEFICIARIOS

28 niños entre 7 a 8 años de la escuela con sus representantes/cuidadores directos.

MEDICIÓN

Contamos con la participación de 28 niños entre 7 a 8 años de la escuela con sus representantes, así como la presencia de los docentes.

Poster de la Gymkana



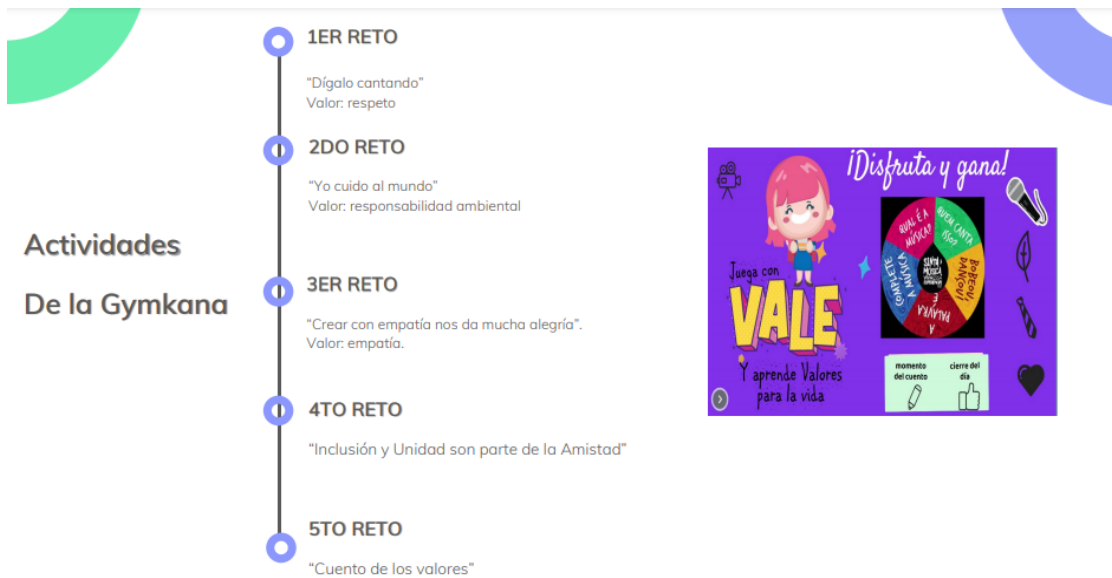


Tabla 1 Actividades de la Gymkana para trabajar los valores.

ACTIVIDADES DE LA GYMKANA

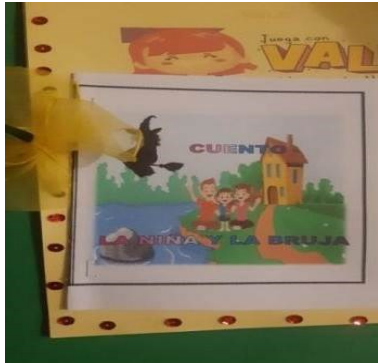
1ER. RETO	2DO. RETO	3ER. RETO	4TO. RETO	5TO. RETO
"Yo cuido al mundo"	Dígalo Cantando	Crear con Empatía nos da mucha alegría	Inclusión y Unidad son parte de la Amistad	Cuento de los Valores
Valor: Responsabilidad Ambiental	Valor: Respeto	Valor: Empatía	Valor: Inclusión	Valor: Creación de un Cuento

Tabla 2: Los 10 Mejores Cuentos:

1)	La Niña y La Bruja	6)	Thiago El Científico
2)	La Niña y El Milagro de Ser Sirena	7)	El Deseo de Elena y Teddy
3)	Luis El Niño de los Valores	8)	Patito Al Agua
4)	El Valor del Cielo	9)	Sury y la Mariquita Azul
5)	José El Niño Caprichoso	10)	El Rey Mathías y su Periquito

Tabla 3. Listado de alumnos registrados en la escuela, versus los que participaron de la actividad.

	Cantidad
Lista de Alumnos	28
Lista de Participantes con Cuentos	20



1.- LA NIÑA Y LA BRUJA



2.- LA NIÑA Y EL MILAGRO DE SER SIRENA



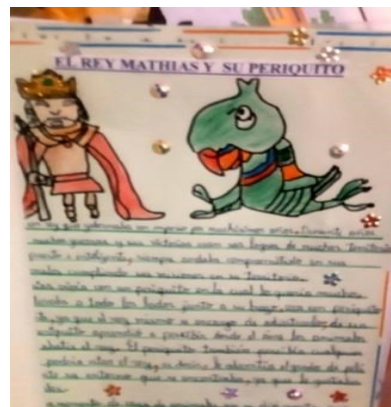
3.- LUIS EL NIÑO DE LOS VALORES



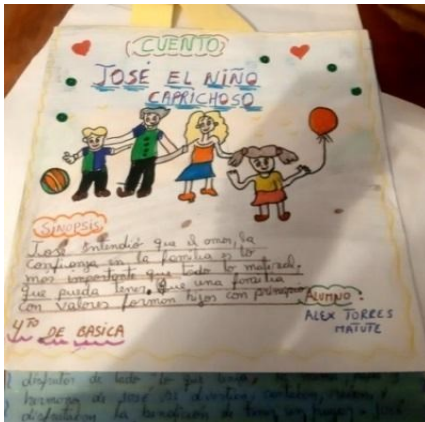
4.- EL VALOR DEL CIELO



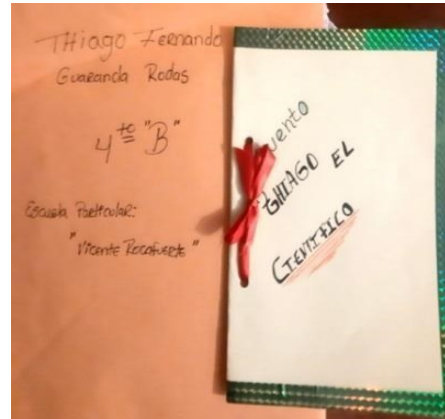
5.- SURY Y LA MARIQUITA AZUL



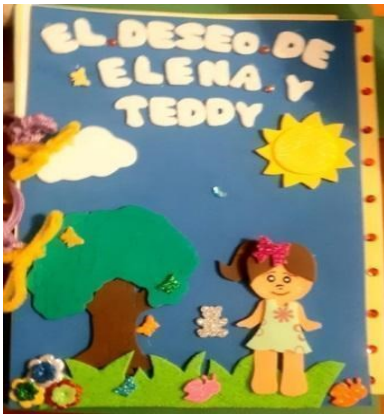
6.- REY MATHIAS Y SU PERIQUITO



7.- JOSE EL NIÑO CAPRICHOSO



8.- THIAGO EL CIENTIFICO



9.- EL DESEO DE ELENA Y TEDDY



10.- PATITO AL AGUA

Actividades Asincrónicas

Detalles de la publicación

Escuela de Educación Básica Vicente Rocafructe - Daule
29 de junio · 🌐

Es hora de colocarnos en el lugar de otro. Así que corre, busca ropa de alguien de tu familia y disfrazate. Luego, tómate una foto con un cartel hecho por ti dando un mensaje de empatía hacia esa persona que representas. ¡De seguro lo necesitará y le alegrará el día!
A continuación te recordamos los pasos que debes de seguir para participar en nuestro concurso:

- Dale like nuestra página
- Es importante que cumplas todos los 5 retos que vamos a subir. ... Ver más



RETO #1
Yo me pongo en tus zapatos

Rendimiento de tu publicación

756 Personas alcanzadas

138 Reacciones, comentarios y veces que se compartió 📊

50 Me gusta	45 En publicación	5 En contenido compartido
28 Me encanta	27 En publicación	1 En contenido compartido
51 Comentarios	40 En publicación	11 En contenido compartido
9 Veces que se compartió	9 En publicación	0 En contenido compartido

98 Clics en publicaciones

1 Visualizaciones de fotos	0 Clics en el enlace 📊	97 Clics de otro tipo 📊
--------------------------------------	----------------------------------	-----------------------------------

COMENTARIOS NEGATIVOS

0 Ocultar publicación	0 Ocultar todas las publicaciones
0 Reportar como spam	0 Ya no me gusta esta página

Puede haber un retraso en las estadísticas del informe con respecto a los datos de las publicaciones.

Detalles de la publicación

Escuela de Educación Básica Vicente Rocafructe - Daule
30 de junio · 🌐

¡Qué bonito es ser distintos y únicos! Es tu momento para hacerlo saber, comparte aquí un mensaje con nosotros sobre la importancia de este hermoso valor de la inclusión.
A continuación te recordamos los pasos que debes de seguir para participar en nuestro concurso:

- Dale like nuestra página ... Ver más



RETO #2
Todos somos diferentes y únicos

Rendimiento de tu publicación

564 Personas alcanzadas

93 Reacciones, comentarios y veces que se compartió 📊

43 Me gusta	39 En publicación	4 En contenido compartido
16 Me encanta	15 En publicación	1 En contenido compartido
29 Comentarios	22 En publicación	7 En contenido compartido
7 Veces que se compartió	7 En publicación	0 En contenido compartido

81 Clics en publicaciones

3 Visualizaciones de fotos	0 Clics en el enlace 📊	78 Clics de otro tipo 📊
--------------------------------------	----------------------------------	-----------------------------------

COMENTARIOS NEGATIVOS

0 Ocultar publicación	0 Ocultar todas las publicaciones
0 Reportar como spam	0 Ya no me gusta esta página

Puede haber un retraso en las estadísticas del informe con respecto a los datos de las publicaciones.

Entrega de las “Valebag” a los Padres de Familia



LOS MEJORES CUENTOS Y SUS GANADORES:

En el concurso de la creación del cuento se obtuvieron dos ganadores:

1er. Premio: Una beca parcial que consistía en el pago de tres mensualidades en la escuela.



La Ganadora fue la niña Sury Alvarado con el cuento “Sury y La mariquita azul”.

El segundo lugar: Ganó una Tablet. El ganador fue el niño Lewis Franco con el cuento “El valor del cielo”.



Participación de Niños y Niñas de 4to. Año Básico en el Focos Group





Objetivo

Conocer la percepción de los niños y niñas de 4to. Año básico de la escuela de educación básica Vicente Rocafuerte sobre el Proyecto de Aplicación Profesional “Juega con Vale y aprende valores para la vida”

Preguntas para Focus Group de los Niños

- 1.- ¿Recuerdas a Vale? ¿Puedes decirme cómo era?**
- 2.- ¿Crees que aprendiste algo con ella?**
- 3.- ¿Qué cosas aprendiste?**
- 4.- ¿Cómo te sentiste cuando conociste a Vale?**
- 5.- ¿Háblame de eso que aprendiste?**
- 6.- ¿Cuéntame... de qué se trató tu cuento?**

7.- ¿Por qué lo hiciste sobre ese tema?

8.- ¿Cómo se te ocurrió?

9.- ¿Qué valores involucraste en el cuento?

10.- ¿Quién te ayudó a hacerlo?

11.- ¿Qué es lo que más recuerdas de tu cuento? ¿Por qué?

12.- ¿Estuvo alguien de tu familia acompañándote mientras hacías los juegos con Vale? ¿Quién o quiénes te acompañaron? (¿Tú papá, tu mamá, tu abuelita, alguien más de tu familia?)

13.- ¿Qué juego o que cosas de las que aprendiste con Vale te gustaron más?

FICHA TÉCNICA DE FOCUS GROUP

Fecha de Realización: viernes 2 de julio del 2021.

Lugar: Plataforma Zoom

Duración: 90 minutos (11h00am a 12h30pm)

Moderador: Anna Oñate Sáenz

Número de Participantes: 14 Niños

Edad de los Participantes: 7 – 8 años

Unidad Educativa: Escuela de Educación Básica Vicente Rocafuerte

Nivel de Educación: 4to. Año Básico

Acompañante del Focus group: Maestra Lcda. Fátima Ruíz

Nacionalidades de los Participantes: ecuatorianos

Ubicación Geográfica de los Participantes: Cantón Daule

Valores Fortalecidos: Respeto, Inclusión, Responsabilidad Ambiental, Perdón y Empatía.

Preguntas de encuesta realizada a padres de familia de cuarto año básico luego de la ejecución del proyecto

1. Usted y su niño(a) participaron en los talleres “Vale aprende desde casa” y el evento “Juega y crece con Vale”

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	21	100%
NO	0	0%
TOTAL	21	100%

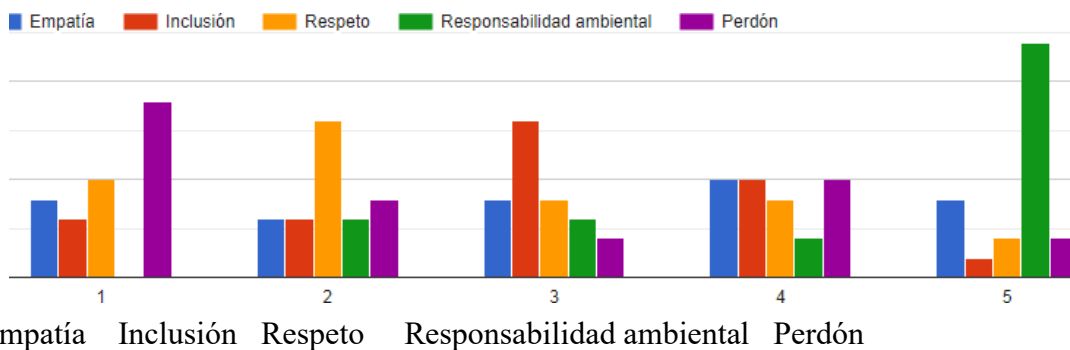
*El 100% de los encuestados participaron en los talleres.

2. ¿Considera que los valores abordados ayudaron a reforzar los valores en el desarrollo integral de su niño(a)?

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	21	100%
NO	0	0%
TOTAL	21	100%

*El 100% de los encuestados consideran de los valores tratados son acordes para el desarrollo integral del niño.

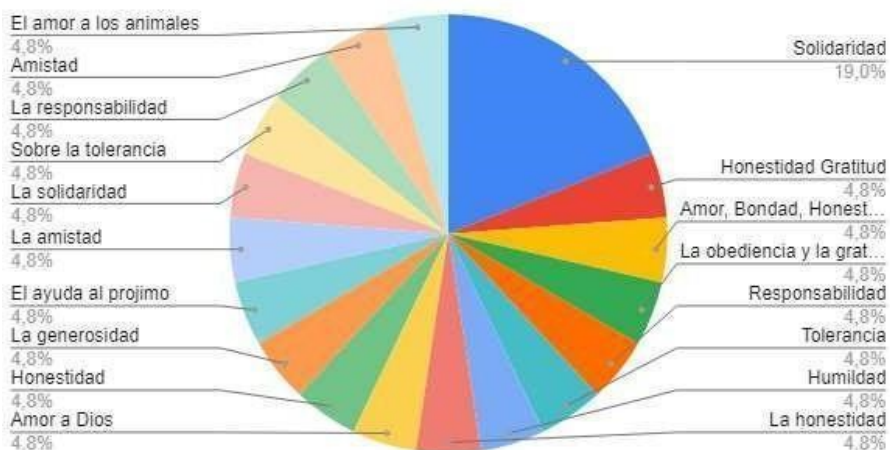
3. Conforme a su criterio, ordenar de acuerdo con el nivel de importancia los valores que considera que deben de ser reforzados en los niños.



4. ¿Con qué frecuencia considera usted que este proyecto debe de ser ejecutado en los planteles educativos?

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
DIARIAMENTE	12	57,2%
SEMANALMENTE	0	0%
QUINCENALMENTE	0	0%
MENSUALMENTE	5	23,80%
TRIMESTRALMENTE	2	9,50%
SEMESTRAL	2	9,50%
ANUAL	0	0
TOTAL		100%

*El 57% de los encuestados consideran que los valores de deben tratar a diario.



5. ¿Qué otro valor considera usted que se deben reforzar en los niños?

*La solidaridad es considerado de acuerdo a los encuestados

un valor importante a reforzar en los niños.

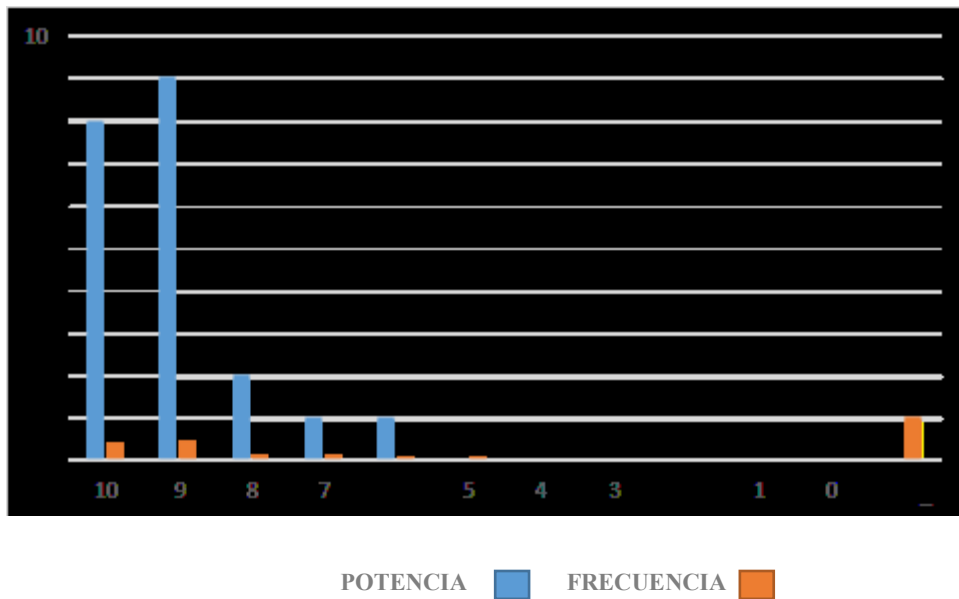
6. ¿Le gustaría participar en otras ediciones de “Juega con Vale y aprende valores para la vida”?

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	21	100%
NO	0	0%
TOTAL	21	100%

*Todos los encuestados estarían dispuestos a participar en un nuevo

evento de “Juega con Vale y aprende valores para la vida”

7. Califique del 0 al 10 que tanto recomendaría el proyecto “Yo soy Vale y aprende valores para la vida”, siendo 1 me gustó mucho y 10 no me gustó



*El proyecto tuvo una calificación promedio de 9.5 entre los padres de familia

8. ¿Este proyecto influyó en su familia/hijo?

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	18	86%
NO	3	14%
TOTAL	21	100%

*El 86% de los participantes consideran que el proyecto si influyó de manera positiva en su entorno familiar.

9. ¿Cuál es su opinión respecto a los talleres de educación en valores impartidos en la escuela de educación básica Vicente Rocafuerte entre los días 29 de junio y 2 de julio del 2021?

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
FUE EN UN BUEN PROYECTO LO VOLVERIAMOS A TOMAR	12	55%
TUVE UN ESPACIO PARA TRABAJAR CON MI HIJO (A)	8	41%
NO ME GUSTÓ, NO VOLVERÍA A PARTICIPAR	1	4%
NO ME PARECE IMPORTANTE EL TEMA	0	0
TOTAL	21	100%

10. ¿Cuéntenos con un ejemplo si su hijo o hija ha presentado algún cambio de actitud respecto a los valores luego de los talleres realizados?

Esta respuesta al ser abierta se obtuvieron diferentes miradas del proyecto, donde de acuerdo a lo mencionado por los padres de familia, se evidencia la pregnancia de los valores reforzados en los niños.

11. ¿Qué fue lo que mejor le pareció del proyecto?

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
TALLERES Y EVENTOS IMPARTIDOS POR EXPERTOS EN EL TEMA	4	20%
APERTURA DE PARTE DE LOS DIRECTIVOS EN REALIZAR ESTE PROYECTO	3	15%
AYUDÓ A LA COMUNICACIÓN EN LA COMUNIDAD EDUCATIVA	2	8%
INTEGRACIÓN FAMILIAR	12	57%
TOTAL	21	100%

*EL 57% de encuestados consideran que este tipo de proyectos aporta a la integración familiar.

12. ¿Qué sugerencias nos puede dar para la ejecución de futuros proyectos?

Entre las sugerencias recibidas por los padres de familia se destaca que en futuros eventos se traten otros valores adicionales a los ya reforzados.