Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación
https://revistahorizontes.org
Volumen 9 / N° 40 / octubre-diciembre 2025
ISSN: 2616-7964
ISSN-L: 2616-7964
pp. 151 - 174

Método de enseñanza de valores con enfoque gamificado para prevenir la violencia escolar en niños del nivel primario

Gamified values teaching method to prevent school violence in primary-level children

Método de ensino de valores com enfoque gamificado para prevenir a violência escolar em crianças do ensino primário

ARTÍCULO ORIGINAL

Manuel Avelino Lagos Barzola[1]
manuel.lagos@unsch.edu.pe

Edison Laderas Huillcahuari[1]
edison.laderas@unsch.edu.pe

Richard Zapata Casaverde[1]
richard.zapata@unsch.edu.pe

Erick Ernesto Aguilar Altamirano[1]
erick.aguilar@unsch.edu.pe

Christell Maryann Chuchón Paredes[2]
christellchp@gmail.com

[1]**Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. Ayacucho, Perú**
[2]**IE María Auxiliadora. Ayacucho, Perú**

Escanea en tu dispositivo móvil
o revisa este artículo en:
https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v9i40.1133

Artículo recibido 8 de julio 2025 | Aceptado 14 de agosto 2025 | Publicado 3 de octubre 2025

RESUMEN

La investigación, de enfoque cualitativo y descriptivo, propone un método de enseñanza de valores con enfoque gamificado orientado a prevenir la violencia escolar en estudiantes del nivel primario. A partir de la revisión de enfoques tradicionales e innovadores en educación en valores, se identificaron los valores clave a trabajar y se seleccionaron elementos lúdicos y principios de gamificación adecuados al contexto escolar. La propuesta metodológica se estructura en etapas que consideran el análisis del perfil del estudiante, la selección de valores prioritarios, la definición de estrategias pedagógicas, la incorporación de elementos de gamificación, el desarrollo de un prototipo de aplicación móvil y la evaluación del aprendizaje. El diseño del prototipo digital responde a la necesidad de facilitar una enseñanza interactiva, accesible y contextualizada. Los valores priorizados (respeto, empatía, autocontrol, comunicación efectiva y tolerancia) se abordan a través de dinámicas lúdicas, retos, recompensas y seguimiento del progreso individual. La evaluación del aprendizaje se plantea mediante instrumentos como listas de verificación, autoevaluaciones y retroalimentación entre pares, integrados en la propia aplicación. Este estudio constituye una base teórico-metodológica sólida para futuras implementaciones prácticas que busquen fortalecer las competencias socioemocionales en la infancia y prevenir conductas violentas desde una perspectiva formativa y tecnológica.

Palabras clave: Gamificación; Enseñanza de valores; Violencia escolar; Educación primaria; Aplicación móvil educativa

ABSTRACT

This qualitative and descriptive research proposes a value teaching method with a gamified approach aimed at preventing school violence among primary-level students. Based on the review of traditional and innovative approaches to values education, key values to be addressed were identified, and appropriate playful elements and gamification principles were selected according to the school context. The methodological proposal is structured in stages that include the analysis of the student profile, the selection of priority values, the definition of pedagogical strategies, the incorporation of gamification elements, the development of a mobile application prototype, and the evaluation of learning. The design of the digital prototype responds to the need to facilitate interactive, accessible, and contextualized teaching. The prioritized values (respect, empathy, self-control, effective communication, and tolerance) are addressed through playful dynamics, challenges, rewards, and individual progress tracking. Learning assessment is carried out using tools such as checklists, self-assessments, and peer feedback, all integrated into the application itself. This study provides a solid theoretical and methodological foundation for future practical implementations that seek to strengthen socio-emotional competencies in childhood and prevent violent behavior from a formative and technological perspective.

Key words: Gamification; Values education; School violence; Primary education; Educational mobile application

RESUMO

Esta pesquisa, de abordagem qualitativa e descritiva, propõe um método de ensino de valores com enfoque gamificado voltado para a prevenção da violência escolar em estudantes do ensino primário. A partir da revisão de abordagens tradicionais e inovadoras na educação em valores, foram identificados os valores-chave a serem trabalhados e selecionados elementos lúdicos e princípios de gamificação adequados ao contexto escolar. A proposta metodológica está estruturada em etapas que consideram a análise do perfil dos estudantes, a seleção de valores prioritários, a definição de estratégias pedagógicas, a incorporação de elementos de gamificação, o desenvolvimento de um protótipo de aplicativo móvel e a avaliação da aprendizagem. O design do protótipo digital responde à necessidade de facilitar um ensino interativo, acessível e contextualizado. Os valores priorizados (respeito, empatia, autocontrole, comunicação efetiva e tolerância) são abordados por meio de dinâmicas lúdicas, desafios, recompensas e acompanhamento do progresso individual. A avaliação da aprendizagem é proposta por meio de instrumentos como listas de verificação, autoavaliações e feedback entre pares, todos integrados no próprio aplicativo. Este estudo constitui uma base teórico-metodológica sólida para futuras implementações práticas que visem fortalecer as competências socioemocionais na infância e prevenir comportamentos violentos a partir de uma perspectiva formativa e tecnológica

Palavras-chave: Gamificação; Ensino de valores; Violência escolar; Educação primária; Aplicativo móvel educativo

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la enseñanza de valores enfrenta desafíos significativos en todos los niveles de la sociedad: global, regional, local y familiar. Aunque tradicionalmente se han promovido mediante métodos formales y no formales, los enfoques tradicionales, basados en teorías como el conductismo y el aprendizaje social, resultan limitados para afrontar las nuevas realidades sociales. Diversos estudios, como el de Parra Ortiz (2015), destacan la necesidad de construir un sistema de valores adaptado a los contextos contemporáneos.

Frente a estas limitaciones, han surgido enfoques innovadores que incorporan tecnologías y metodologías pedagógicas emergentes. Entre ellos, la gamificación se ha consolidado como una estrategia eficaz en el ámbito educativo, ya que mejora la atención, la concentración y la retención de conocimientos en los estudiantes (Rocha et al., s.f.). Su capacidad para motivar y comprometer activamente a los niños la convierte en una herramienta prometedora para abordar problemáticas complejas desde edades tempranas.

Una de estas problemáticas es la violencia escolar, fenómeno global que afecta gravemente el desarrollo socioemocional de la infancia y la adolescencia. De acuerdo con la Encuesta Nacional de Relaciones Sociales presentada por el Ministerio de Educación (2017), aproximadamente el 75 % de estudiantes ha sido víctima de agresiones por parte de sus compañeros de clase alguna vez. Se señala además que el lugar más frecuente en que se produce la violencia es el salón de clases y durante las horas de clase, que las agresiones más comunes incluyen insultos, burlas, sobrenombres, golpes y chismes, y que entre un 40% y 50% de los violentados generalmente no buscan ayuda. También se informa que entre un 25 % y 35 % de sus compañeros no prestan ninguna ayuda a los agredidos, que las características físicas son las más visibles para ejercer violencia, y que el 20% de la violencia reportada corresponde a casos de acoso escolar.

Estas cifras reflejan la urgencia de implementar estrategias preventivas eficaces desde las etapas iniciales de la educación. En respuesta a esta realidad, surge la pregunta de cómo diseñar una propuesta efectiva de enseñanza de valores que utilice elementos lúdicos como herramienta central para prevenir comportamientos violentos en niños. El presente estudio busca responder a esta interrogante mediante la formulación de un método de enseñanza de valores basado en elementos lúdicos, dirigido a estudiantes de siete a diez años. Esta etapa del desarrollo infantil se caracteriza por un fuerte interés por el juego y por contar con las capacidades básicas necesarias para participar activamente en actividades lúdicas con sentido educativo.

El objetivo principal de esta investigación es proponer un método de enseñanza de valores apoyado en actividades lúdicas estructuradas. Para ello, se identifican y analizan los métodos existentes, se seleccionan los valores clave y las técnicas de juego más apropiadas, y se diseña un prototipo de plataforma de software que permita implementar esta propuesta de manera interactiva.

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, adecuado para explorar de manera profunda las percepciones y dinámicas asociadas a la enseñanza de valores a través de los elementos lúdicos. Aunque no se evalúa empíricamente el método propuesto, el estudio establece una base teórica y metodológica sólida para su futura implementación, con el objetivo de contribuir a la prevención de la violencia escolar mediante la promoción de valores positivos desde la infancia.

MÉTODO

Este estudio se clasifica como descriptivo y se desarrolla desde un enfoque cualitativo. Es descriptivo porque busca caracterizar y diseñar un método de enseñanza de valores basado en elementos lúdicos, sin manipular variables ni establecer relaciones de causalidad. Como señala Bernal (2010), este tipo de investigación permite identificar las propiedades fundamentales de un fenómeno o elaborar propuestas metodológicas, lo cual se ajusta al propósito central del trabajo.

El enfoque cualitativo se justifica porque la construcción de la propuesta se sustenta en el análisis documental, la revisión teórica y la interpretación de entrevistas no estructuradas a especialistas. Este enfoque permite comprender a profundidad las dinámicas vinculadas a la enseñanza de valores en niños del nivel primario, y sirve como base para fundamentar la propuesta metodológica orientada en ayudar a prevenir la violencia escolar mediante el uso de la gamificación. No se recurre a la cuantificación de datos, sino al análisis interpretativo y contextual de la información recopilada.

Para elaborar la propuesta, se trabajó en las siguientes actividades

a. Revisión de la literatura respecto a los métodos de enseñanza de valores.

b. Revisión de la literatura respecto al componente de elementos lúdicos para ser utilizado en el método de enseñanza de valores.

c. Elaboración de nuestra propuesta inicial.

d. Entrevista con psicólogo y profesor de escuela primaria sobre nuestra propuesta inicial. En este caso se utilizaron entrevistas no estructuradas cuyo objetivo fue tener la perspectiva de los profesionales, de la forma de cómo debieran enseñarse los valores dentro y fuera del aula, así como los valores más importantes que se

deben considerar en general y aquellos que estén orientados a prevenir comportamientos violentos. Otro aspecto importante fue de obtener una lista de funcionalidades a poder considerarse en el desarrollo del software que de soporte al método.

e. Mejora de nuestra propuesta de enseñanza de valores en base a la retroalimentación de especialistas psicólogo y profesor.

f. Desarrollo de la aplicación móvil de soporte al método de enseñanza de valores con elementos lúdicos.

g. Definición de la forma de evaluación del aprendizaje de valores.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Revisión de la literatura respecto a los métodos de enseñanza de valores.

Los enfoques tradicional e innovador para la educación en valores descritos en (Parra Ortiz, 2015) fueron considerados para nuestra propuesta, con cada uno de sus métodos particulares y así plantear un método mixto o combinado que pueda ser eficaz en la enseñanza de valores para los niños.

Enfoque tradicional. Estas estrategias tienen supuestos teóricos formulados por la teoría conductista, la teoría del aprendizaje social y la teoría de la comunicación. Este enfoque supone la existencia de un conjunto de valores aceptado por todos y que pueden ser enseñados y adquiridos por los estudiantes mediante la ejercitación y habituación. Entre los métodos más destacados están: La ejercitación y la habituación, la instrucción, los reforzadores positivos o negativos, el aprendizaje a través de la imitación de modelos, la comunicación persuasiva.

Enfoque innovador. Este enfoque parte de la idea de que no existe valores universales y absolutos, y que estos son totalmente relativos y personales de cada individuo. Que los valores se deben construir a partir de las preferencias personales. Los métodos más difundidos son: El enfoque de la clarificación de valores, el modelo de desarrollo moral (dilemas morales), el modelo de aprendizaje activo que pretende situar al individuo frente a situaciones concretas en las que ha de tomar decisiones de acción según los valores, y el enfoque de análisis de valores que tiene como objetivo el de tomar decisiones de acción según los valores, se pueden utilizar por ejemplo los estudios de casos, el debate, la investigación cooperativa y las pequeñas discusiones.

Revisión de la literatura respecto al componente de elementos lúdicos para ser utilizadas en el método

Para esta sección se han evaluado las alternativas correspondientes al aprendizaje basado en juegos y la gamificación.

Aprendizaje basado en el juego. Es considerada como "cualquier actividad o juego que promueva el desarrollo y las habilidades académicas de

forma simple, divertida y colaborativa, siendo una estrategia pedagógica" de acuerdo con (McCain y McCain, 2018, p.1) referenciado por (Molaguero Yera, n.d.), donde es posible conseguir mejores resultados, esto gracias al estado de relajación y atención que produce esta estrategia pedagógica. En el mismo sentido (Pardede et al., 2023) indican que "aprender jugando" es un método en el que los niños realizan actividades divertidas y agradables, lo que les ayuda a aprender sin sentirse presionados o forzados, lo que hace que el proceso de aprendizaje sea más efectivo y atractivo.

Este método se basa en la idea de que el entorno natural de los niños está lleno de juegos, y la integración del aprendizaje en este entorno puede hacer que la educación sea más atractiva y eficaz para ellos. Al aprender jugando, los niños pueden desarrollar conocimientos, habilidades y actitudes a través de una interacción intensiva con los recursos de aprendizaje de una manera que les resulte natural y agradable.

Es preciso comprender que el aprendizaje basado en juegos se centra en el uso de "juegos completos" para crear experiencias de aprendizaje significativas y efectivas. El término de "juego completo" se refiere a juegos que están diseñados con una estructura y mecánicas de juego completas e integradas, proporcionando una experiencia de juego coherente y autónoma. Estos juegos no solo incorporan elementos aislados de gamificación, sino que constituyen una experiencia lúdica integral que puede incluir narrativa, reglas, objetivos, desafíos, retroalimentación y elementos interactivos.

La gamificación. En la educación se refiere al uso de elementos de juego y principios de diseño de juegos en entornos educativos para mejorar las experiencias de aprendizaje e involucrar a los estudiantes en este proceso(de la Cruz-Campos et al., 2022) . Implica incorporar elementos como puntos, insignias, tablas de clasificación, niveles y desafíos en las actividades educativas para motivar e incentivar a los estudiantes. Al gamificar el aula, los profesores pueden crear entornos de aprendizaje interactivos e inmersivos que fomenten la participación, la colaboración y la resolución de problemas de los estudiantes.

Según (Araújo, 2016) la gamificación tiene varios beneficios en la educación, por un lado, la gamificación aumenta la motivación al incorporar mecánicas de juego como insignias, tablas de clasificación y puntuaciones, que proporcionan una sensación de logro y progreso. Así mismo indica que la gamificación tiene el potencial de mejorar los resultados del aprendizaje al aumentar la participación y la motivación de los estudiantes. Finalmente, también observa que la gamificación tiene el potencial de mejorar la retención del conocimiento al aumentar la participación y la motivación de los estudiantes.

Por otro lado, en un contexto actual la

gamificación se está utilizando en distintos contextos, es así como (Suleiman-Martos et al., 2021) destacan la eficacia de la gamificación para mejorar los hábitos y conocimientos nutricionales de los niños y adolescentes, y demuestra que las intervenciones basadas en juegos pueden conducir a un mayor consumo de frutas y verduras y a una mejor comprensión de los grupos de alimentos saludables.

Podríamos resumir que la gamificación es el proceso de aplicar elementos y principios de diseño de juegos en contextos que no son juegos, como la educación, el trabajo, la salud o el marketing, con el objetivo de aumentar la motivación, el compromiso y la participación de las personas. Básicamente se trata de una estrategia o enfoque en la que se trata de usar características de los juegos para hacer que actividades que normalmente no son muy divertidas o atractivas, se vuelvan más interesantes y motivadoras.

Respecto a los dos conceptos analizados, el aprendizaje basado en juegos se enfoca en utilizar un juego completo como herramienta central de enseñanza, mientras que la gamificación consiste en incorporar elementos propios del juego (como recompensas, niveles o desafíos) en actividades que no son, en esencia, lúdicas, con el objetivo de hacerlas más motivadoras y atractivas para el usuario.

Finalmente, se optó por la gamificación como componente lúdico dentro de la metodología propuesta para el aprendizaje de valores. Esta decisión responde, principalmente, a las limitaciones de recursos económicos que dificultan el desarrollo de un juego completo accesible a todos los usuarios potenciales. En este contexto, se considera más viable y sostenible implementar una herramienta que integre elementos de gamificación como recurso complementario para fomentar una experiencia educativa más interactiva y estimulante.

Entre los elementos lúdicos inicialmente contemplados se encuentran los puntos, insignias o logros, recompensas, niveles, tablas de clasificación y desafíos, ya que son mecanismos ampliamente conocidos y valorados por el público objetivo. Estos componentes permitirán reforzar la motivación intrínseca y el compromiso del estudiante con el proceso de enseñanza-aprendizaje de valores.

Elaboración de nuestra propuesta inicial

La propuesta, esquematizada en la Figura 1, se basa en la combinación del enfoque educativo de valores desarrollado por Ortiz (2003), el cual proporciona un marco general para la enseñanza de valores, y el enfoque de gamificación planteado por González (2014), que destaca el uso de estrategias propias del juego para hacer el proceso de

enseñanza y aprendizaje más divertido y atractivo, especialmente en contextos infantiles. A diferencia de las propuestas originales de Ortiz (2003) y González (2014), ambas concebidas para su aplicación en entornos de aula tradicional, nuestra propuesta metodológica adapta estos enfoques al contexto digital, proponiendo la enseñanza de valores mediante la incorporación de elementos lúdicos a través de herramientas tecnológicas.

***Figura* 1**. Propuesta inicial del método de enseñanza de valores con enfoque gamificado.

Propuesta inicial para la selección de valores

Respeto. Enseñar a los niños a tratar bien a las personas independientemente de sus diferencias en género, raza, religión o cultura; el tratar bien también se considera con los animales o cosas.

Empatía. Fomentar la empatía enseñándoles a ponerse en el lugar de los demás y a comprender sus sentimientos y perspectivas.

Tolerancia. Enseñarles a aceptar y respetar las diferencias individuales y culturales, promoviendo la convivencia pacífica y el entendimiento mutuo.

No violencia. Enseñarles que la violencia nunca es una solución adecuada para resolver conflictos y que siempre hay formas pacíficas de resolver diferencias.

Solidaridad. Fomentar el espíritu de solidaridad y cooperación, enseñándoles a apoyarse mutuamente y a ayudar a quienes están en necesidad.

Comunicación efectiva. Enseñarles a expresar sus sentimientos y necesidades de manera adecuada y a resolver conflictos de manera pacífica a través del diálogo y la negociación.

Colaboración. Enseñarles la importancia de trabajar juntos en equipo y a valorar la contribución de cada miembro del grupo.

Responsabilidad. Fomentar la responsabilidad personal, enseñándoles a asumir las consecuencias de sus acciones y a ser conscientes del impacto que tienen en los demás.

Justicia. Enseñarles a ser justos y equitativos en sus relaciones con los demás, promoviendo la igualdad y el respeto por los derechos humanos.

Paz. Enseñarles a buscar la paz y a ser agentes de cambio positivo en sus comunidades, promoviendo la resolución pacífica de conflictos y la construcción de relaciones armoniosas.

Con respecto a las técnicas a considerar en el proceso de enseñanza aprendizaje, se plantea un método mixto que debieran contemplar por ejemplo, los refuerzos positivos, imitación de modelos (trabajo con padres, maestros y personal con quiénes interactúa el niño), comunicación persuasiva(al elaborar los materiales), la ejercitación y habituación, la contextualización del aprendizaje(al elaborar los materiales), dilemas morales(al elaborar los materiales), estudios de caso(al elaborar materiales para retos o materiales de otros tipos), debate y pequeñas discusiones (para resolver los retos planteados).

Entrevista con psicólogo y profesor de escuela primaria sobre la propuesta inicial.

En este caso, luego de la entrevista con el psicólogo y profesor de escuela primaria respecto a nuestra propuesta se obtuvo un feedback interesante respecto a que la propuesta inicial de valores es demasiado amplia y en algunos casos se traslapan unas con otras en sus respectivos significados. Se ha destacado también que el método debiera contemplar una etapa del análisis de los valores, creencias, comportamientos, y el nivel cultural de los niños a los cuáles se pretende aplicar el método de enseñanza de valores, considerados como un aspecto fundamental para la elaboración del contenido que se necesitará como recursos del método.

Mejora de la propuesta

La Figura 2, exhibe cada una de las etapas de nuestra propuesta metodológica de enseñanza de valores con enfoque gamificado. A continuación, se detallan sus componentes.

***Figura* 2**. Esquema del método de enseñanza de valores con enfoque gamificado.

Análisis de contexto. Esta etapa comprende conocer cuál es nuestro público objetivo de estudiantes del nivel primario con el cuál se quiere trabajar. Al finalizar el análisis de contexto se debe obtener un perfil del estudiante, como edad, sexo, preferencias, conocimientos, motivaciones, cultura, entre otros. Dependiendo del perfil del estudiante se deberá diseñar las actividades educativas y contenido necesario para alcanzar los objetivos de aprendizaje deseados.

Selección de valores. Una vez definido el perfil del público objetivo, a continuación, se procede a seleccionar los valores según los objetivos de aprendizaje deseados. Los valores pueden ser unos

pocos o un conjunto de estos, en concordancia con los cambios actitudinales esperados en los estudiantes. El trabajo de (Ortiz, 2003) sugieren algunos valores, desde personales, morales, sociales, hasta espirituales. A partir del análisis del contexto y la retroalimentación recibida por parte del psicólogo y el docente de nivel primario, se definió un conjunto reducido y focalizado de valores que resultan especialmente pertinentes para la prevención de la violencia escolar en niños de entre siete y diez años. Se optó por incluir cinco valores centrales: respeto, empatía, autocontrol, comunicación efectiva y tolerancia.

Esta selección responde a varios criterios clave. En primer lugar, se priorizaron aquellos valores que inciden directamente en las formas más comunes de violencia escolar identificadas en el contexto peruano, como los insultos, burlas, exclusiones, agresiones físicas y verbales. Por ejemplo, el respeto y la tolerancia permiten enfrentar actitudes discriminatorias, mientras que la empatía contribuye a disminuir la indiferencia frente al sufrimiento de otros. Por otro lado, el autocontrol es fundamental para reducir reacciones impulsivas o agresivas, y la comunicación efectiva facilita el uso del diálogo como herramienta para resolver conflictos.

Además, estos valores fueron considerados apropiados para el nivel cognitivo y emocional de los niños del grupo etario objetivo, ya que pueden ser trabajados mediante actividades lúdicas, cuentos e interacciones escolares. Se excluyeron temporalmente otros valores como justicia o solidaridad, no por su menor relevancia, sino para evitar una sobrecarga en la propuesta metodológica inicial, priorizando la claridad pedagógica y la profundidad en el tratamiento de los valores seleccionados.

Aplicación de la estrategia de enseñanza. A continuación, dependiendo de los valores seleccionados, se seleccionarán los métodos y/ técnicas educativas diseñadas para facilitar el aprendizaje. Por ejemplo, se podría seguir la estrategia de enseñanza basada en instrucciones, por imitación de modelos persuasivos, entre otros (Ortiz, 2003). Es importante tener en claro, la manera de aplicación de la estrategia de enseñanza seleccionada, debido a que ésta será implementada en las etapas subsiguientes, o ser consideradas dentro de los requisitos no funcionales de la aplicación software.

De manera concreta es posible utilizar un método mixto que pudiera contemplar, por ejemplo, los refuerzos positivos, imitación de modelos (trabajo con padres, maestros y personal con quiénes interactúa el niño), la comunicación persuasiva, la ejercitación y habituación, la contextualización del aprendizaje, los dilemas morales, los estudios de caso (todos estos para cuando se elaboran los materiales), y el debate y pequeñas discusiones (para resolver los retos planteados).

Requisitos de software, TI y de gamificación. Una vez seleccionada la estrategia de enseñanza de los valores objetivo a ser inculcados a los estudiantes, a continuación, se traducen éstos en requisitos de software desde el punto de vista de la ingeniería de software, además, se deben incluir en estos requisitos los aspectos de gamificación con el fin de agregar características motivadoras y atractivas a la aplicación de software a ser desarrollada (Gonzalez, 2014), por ejemplo se pueden considerar los puntos, las tablas de clasificación y los desafíos o retos de manera inicial. Se recomienda la participación tanto de personal técnico como de docentes para la validación y conformidad de los requisitos.

Desarrollo de la aplicación de software. Los requisitos del software y gamificación recolectados y validados en la etapa anterior se transforman en una aplicación de software. Para el desarrollo de la aplicación se seguirá alguna metodología de desarrollo de software, a fin de obtener un software usable de acuerdo con los objetivos de aprendizaje planteados.

Evaluación del aprendizaje. Finalmente, la aplicación software construida se pone en producción, presentando la aplicación al público estudiantil objetivo. A fin de medir el progreso, la comprensión y la interiorización de los valores en los estudiantes. En esta etapa, por facilidad de uso y procesamiento, se recomienda la aplicación de cuestionarios y pruebas diagnósticas a los estudiantes, así como la recolección de datos de autoevaluaciones y retroalimentaciones realizadas durante el uso de la aplicación de software.

Desarrollo del prototipo de la aplicación móvil gamificada como soporte al método de enseñanza de valores

El desarrollo del prototipo de aplicación móvil gamificada no constituye un componente independiente del método, sino que surge como una extensión lógica y aplicada del proceso de construcción metodológica. Su diseño se fundamenta directamente en la revisión documental sobre educación en valores, en la selección de enfoques pedagógicos pertinentes (tanto tradicionales como innovadores), en el análisis de los principios de gamificación aplicables al contexto educativo, y en la retroalimentación brindada por especialistas en psicología infantil y docencia primaria.

A partir de estos insumos teóricos y prácticos, se definieron los valores prioritarios, las técnicas pedagógicas apropiadas y los elementos lúdicos más efectivos, los cuales fueron traducidos en requisitos funcionales del software. De este modo, la aplicación se concibe como una herramienta integradora del método propuesto, alineada con los objetivos formativos, el perfil del estudiante y las condiciones tecnológicas del entorno educativo.

La propuesta inicial para el prototipo de la aplicación móvil gamificada considera los siguientes actores que harían uso de la aplicación:

los niños, maestro o tutor, psicólogo, padres, y administrador.

Requerimientos funcionales para niños

- Practicar valores en base a videos de historias cortas.
- Practicar valores a través de ejercicios cortos.
- Reportar un valor practicado por su compañero de clase.
- Reportar la ayuda a un compañero en la práctica de un valor o explicación del significado de un valor.
- Reportar un caso de violencia individual ejercida contra un compañero de clase.
- Reportar un caso de violencia grupal ejercida contra un compañero de clase.
- Acceder a la sección de "Aprendamos": "Sobre los Valores", "Sobre la violencia"
- Ver su progreso individual (Score) y la de sus compañeros, de cada uno de los valores y su score general.
- Reportar que su padre practicó un valor.
- Reportar que sus docentes practicaron algún valor.
- Reportar que sus docentes faltaron a un valor.
- Reportar que algún personal (directores, auxiliares, personal de servicio, seguridad) practicó o faltó algún valor.
- Enviar felicitaciones a los niños que lograron una puntuación excepcional y que estén en los tres primeros lugares.

Requerimientos funcionales para padres

- Reportar valor practicado juntamente con su hijo(s).
- Ver progreso de su niño y de otros niños.
- Ver recursos para padres y maestros.
- Ver funcionalidad de reporte de problemas con la aplicación móvil.
- Reportar caso de violencia contra su niño.
- Ver reporte de violencia contra sus hijos.

Requerimientos funcionales para el psicólogo

- Agregar nuevos ejercicios prácticos para repetición.
- Agregar nuevos ejercicios prácticos de preguntas y respuestas.
- Agregar nuevas historias.
- Visualizar reporte de casos de violencia.

Requerimientos funcionales para maestro o tutor

- Registrar los datos de los estudiantes en la aplicación móvil.
- Ver progreso de los niños.
- Reportar el valor practicado por un niño (respeto, empatía, autocontrol, comunicación efectiva, tolerancia).
- Punturar a un padre, que apoyó a su hijo en practicar un valor.
- Visualizar reporte de casos de violencia.
- Visualizar reportes sobre su persona con respecto a los valores.

Requerimientos funcionales para el administrador

- Agregar usuarios con sus respectivos perfiles.
- Ver la lista de problemas reportados del aplicativo.

Principales interfaces gráficas de la aplicación móvil

Rol estudiante

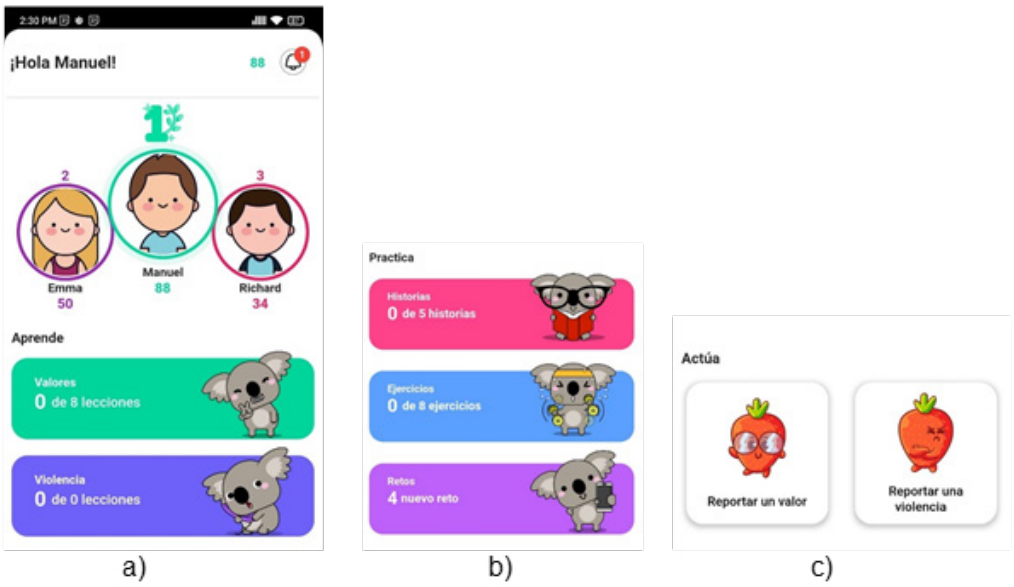

***Figura* 3**. Interfaz principal.

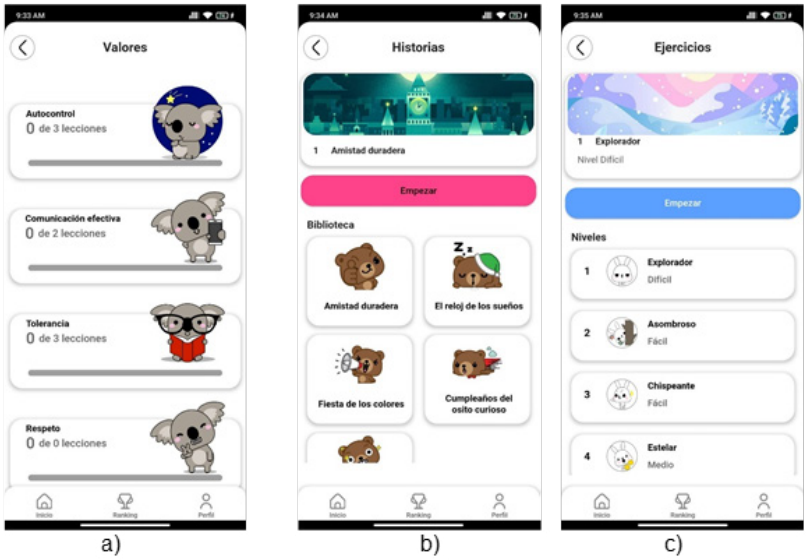

***Figura* 4**. Interfaz para practicar valores.

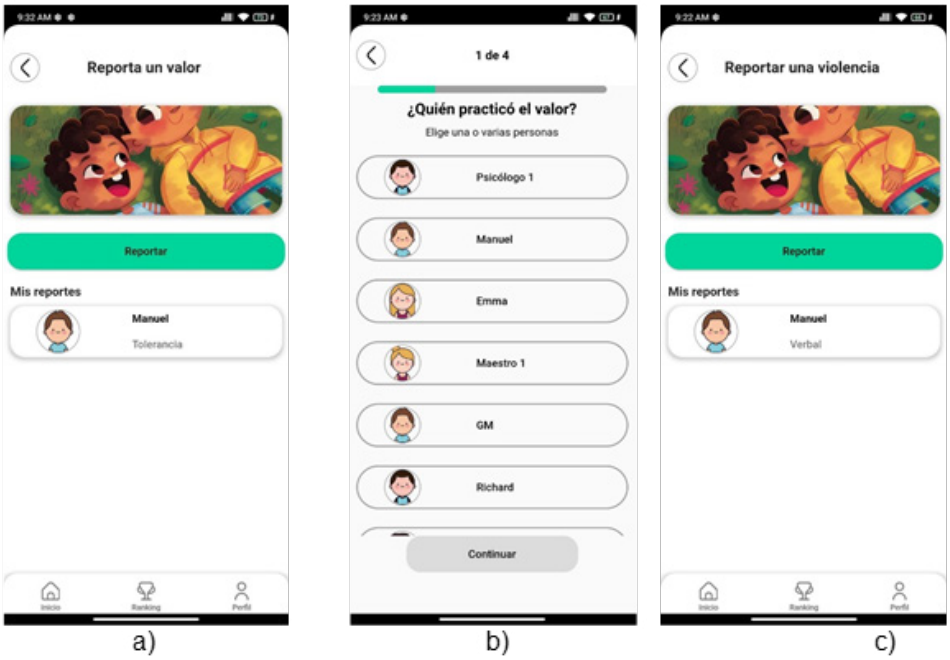

***Figura* 5**. Interfaz para reportar violencia.

Rol maestro

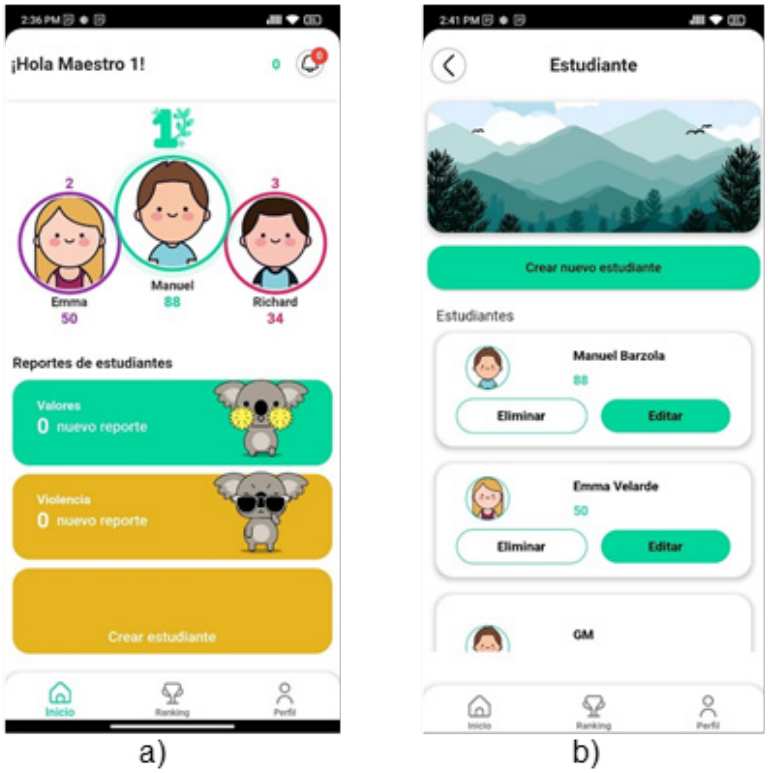

***Figura* 6**. Interfaz principal y creación de estudiantes.

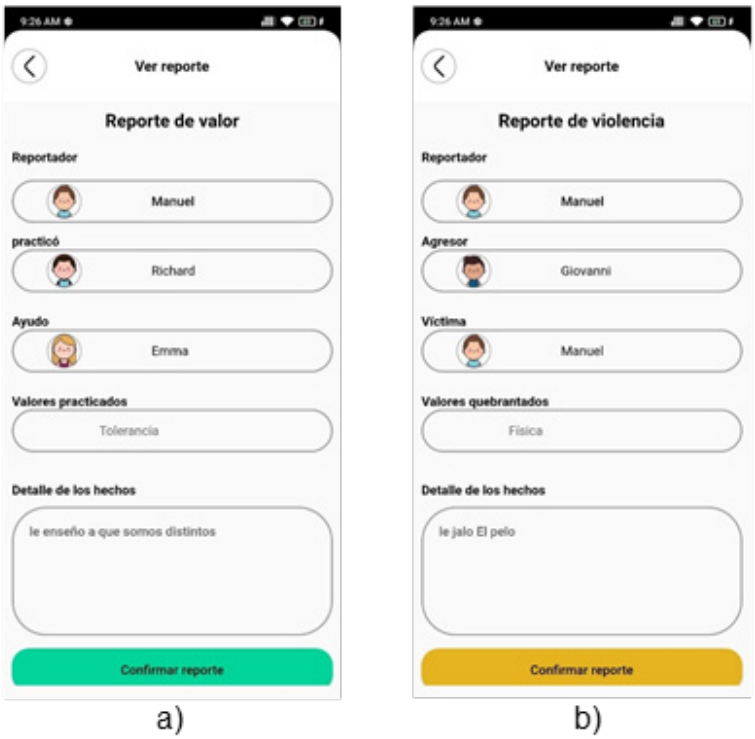

***Figura* 7**. Interfazde reportes.

Rol psicólogo

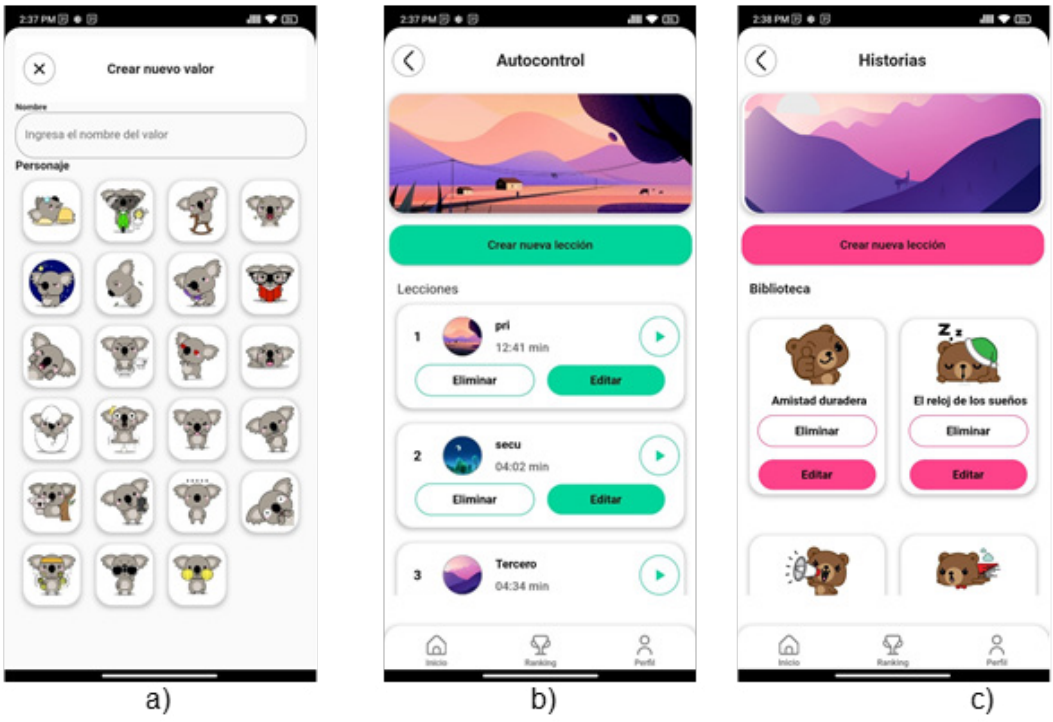

***Figura* 8**. Interfaz principal y creación de valores, lecciones, historias, ejercicios y retos

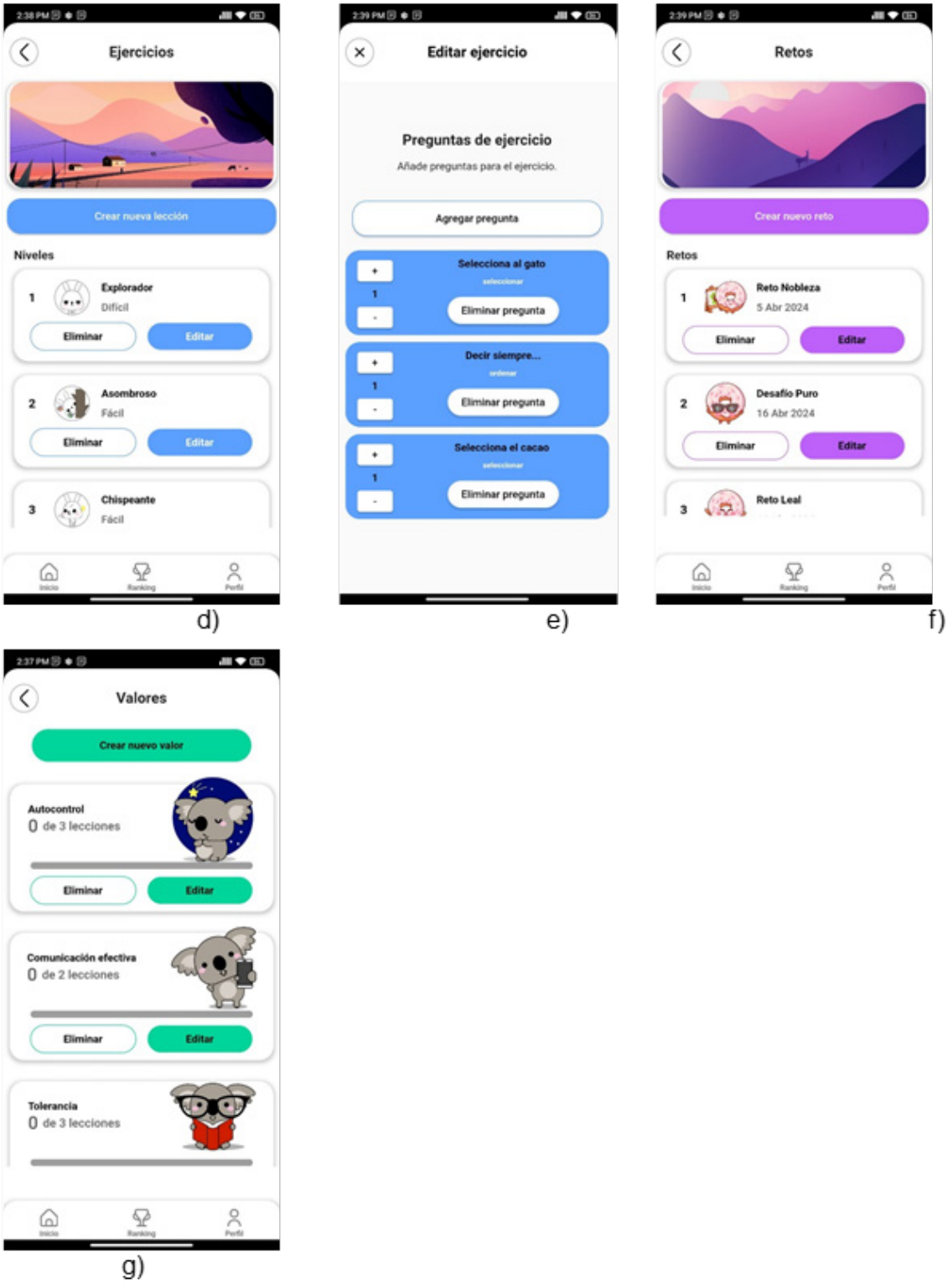

***Figura* 9**. Interfaz principal.

Tecnologías utilizadas

a) Android Studio

b) Firebase. Se utilizó como parte de la arquitectura de la aplicación para gestionar la base de datos y otros servicios en la nube.

c) Visual Studio Code. Fue utilizado como el entorno de desarrollo para escribir y editar el código del proyecto.

d) Flutter. Utilizado en conjunto con Android Studio para el desarrollo de la aplicación móvil, lo que permite crear interfaces de usuario atractivas y fluidas.

Evaluación del aprendizaje de valores en el método

La evaluación del aprendizaje de valores se plantea mediante el diseño de instrumentos que permita valorar la interiorización de los valores trabajados en los estudiantes. Estos instrumentos pueden integrarse directamente en la aplicación móvil, permitiendo una retroalimentación continua y adaptada al entorno digital.

Se propone el siguiente instrumento respecto al valor del respeto, que creemos fundamental para nuestro objetivo.

Instrumento para evaluar el valor del respeto

Observación directa por el maestro

El maestro observa y registra el comportamiento del estudiante en diferentes situaciones durante un período de tiempo específico (por ejemplo, una semana). Utiliza una lista de verificación para marcar cuándo y cómo el estudiante muestra comportamientos de respeto.

Tabla 1. Lista de verificación de observación.

Comportamiento	Siempre	A veces	Nunca
Escucha sin interrumpir cuando otros hablan.			
Utiliza palabras amables como “por favor” y “gracias”.			
Trata bien a sus compañeros y no se burla de ellos.			
Cuida los materiales y pertenencias de la clase.			
Ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan.			

Autoevaluación del estudiante

El estudiante completa una autoevaluación donde reflexiona sobre su propio comportamiento. Esto ayuda a entender si el estudiante es consciente de sus acciones y si considera que está actuando con respeto.

Cuestionario de autoevaluación

¿Escuchas a tus compañeros y maestros sin interrumpir?

- o Siempre ☐
- o A veces ☐
- o Nunca ☐

¿Dices "por favor" y "gracias" regularmente?

- o Siempre ☐
- o A veces ☐
- o Nunca ☐

¿Tratas bien a tus compañeros, sin burlarte de ellos?

- o Siempre ☐
- o A veces ☐
- o Nunca ☐

¿Cuidas los materiales de la clase y las pertenencias de los demás?

- o Siempre ☐
- o A veces ☐
- o Nunca ☐

¿Ayudas a tus compañeros cuando lo necesitan?

- o Siempre ☐
- o A veces ☐
- o Nunca ☐

Retroalimentación de pares

Los compañeros de clase proporcionan retroalimentación anónima sobre el comportamiento del estudiante. Esto puede ser útil para obtener una perspectiva adicional sobre cómo el estudiante interactúa con sus pares.

Formulario de retroalimentación de pares:

¿[Nombre del Estudiante] escucha sin interrumpir cuando otros hablan?

- o Siempre ☐
- o A veces ☐
- o Nunca ☐

¿[Nombre del Estudiante] dice "por favor" y "gracias" regularmente?

- o Siempre ☐
- o A veces ☐
- o Nunca ☐

¿[Nombre del Estudiante] trata bien a los compañeros, sin burlarse de ellos?

- o Siempre ☐
- o A veces ☐
- o Nunca ☐

¿[Nombre del Estudiante] cuida los materiales de la clase y las pertenencias de los demás?

- o Siempre ☐
- o A veces ☐
- o Nunca ☐

¿[Nombre del Estudiante] ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan?

- o Siempre ☐
- o A veces ☐
- o Nunca ☐

Además, la propia aplicación —como parte funcional del método— ofrece un seguimiento del progreso individual de los estudiantes a través de indicadores asociados a las lecciones, actividades y retos realizados. Esta doble estrategia de evaluación, tanto cualitativa como cuantitativa, busca capturar no solo el conocimiento declarativo, sino también los cambios actitudinales y conductuales vinculados al desarrollo de los valores.

Discusión

La propuesta metodológica diseñada en el estudio se alinea con las tendencias actuales en educación en valores, que promueven enfoques activos, participativos y contextualizados. En consonancia con Yenen y Ulucan (2021), quienes identifican que el método más comúnmente utilizado por docentes en Ohio es el de discusión de valores mediante el diálogo, este trabajo también reconoce la importancia de promover la participación de los estudiantes. La inclusión de desafíos y actividades colaborativas dentro de la aplicación móvil busca replicar esta lógica, incentivando la reflexión, el análisis de dilemas y la toma de decisiones con base en principios éticos.

Asimismo, la propuesta reconoce la importancia de adaptar los contenidos a los contextos reales de los estudiantes. En ese sentido, se incorpora un análisis previo del perfil de los niños, siguiendo la línea de Marín-Díaz y Sánchez-Cuenca (2018), quienes sostienen que el uso de cuentos tradicionales es efectivo para enseñar valores como la cooperación y la ayuda mutua. Esta idea es también reforzada por Swapna y Nagarajan (2023), quienes destacan que las historias permiten a los niños interiorizar valores de manera significativa, contribuyendo a su formación personal, emocional y social. En la aplicación software desarrollada, este principio se traduce en el uso de videos e historias breves como recursos pedagógicos centrales para enseñar valores mediante situaciones concretas y cercanas.

Otro aspecto clave es el enfoque preventivo frente a la violencia escolar. La propuesta no se limita a transmitir conocimientos sobre valores, sino que busca influir en el comportamiento cotidiano de los estudiantes, promoviendo la empatía, el autocontrol y la comunicación efectiva como competencias esenciales. Estas dimensiones están alineadas con estudios como el de Santamaría-Villar et al. (2021), que resaltan el papel de las habilidades socioemocionales en la resolución de conflictos y la convivencia democrática dentro de las escuelas.

Finalmente, se considera que el uso de tecnologías móviles con elementos de gamificación representa una alternativa viable y pertinente, especialmente en contextos educativos con recursos limitados. La propuesta metodológica desarrollada en conjunto con la aplicación software que la soporta en parte no solo es adaptable, sino también replicable en diversas instituciones educativas, siempre que se contextualice adecuadamente. Esta investigación, por tanto, sienta las bases para futuros estudios que validen empíricamente la efectividad del método y evalúen su impacto en la disminución de comportamientos violentos y en la mejora del clima escolar.

CONCLUSIONES

La investigación permitió diseñar un método de enseñanza de valores con enfoque gamificado, dirigido a estudiantes de siete a diez años, como respuesta a la necesidad de prevenir la violencia escolar desde una etapa temprana del desarrollo socioemocional.

El método propuesto integra enfoques pedagógicos tradicionales e innovadores, priorizando cinco valores fundamentales: respeto, empatía, autocontrol, comunicación efectiva y tolerancia. Estos fueron seleccionados en función del contexto escolar y su incidencia directa en la reducción de conductas violentas.

La estrategia metodológica se articula en etapas secuenciales que incluyen análisis del contexto, selección de valores, definición de técnicas didácticas, formulación de requisitos de gamificación, desarrollo de una aplicación móvil y evaluación del aprendizaje. Esto garantiza su aplicabilidad y adaptabilidad en diversos entornos escolares.

La incorporación de elementos de gamificación (puntos, retos, recompensas, seguimiento del progreso) constituye un recurso motivador que transforma el proceso de enseñanza-aprendizaje de valores en una experiencia más dinámica, significativa y participativa.

El prototipo de aplicación móvil desarrollado como soporte tecnológico del método responde a criterios técnicos y pedagógicos. Representa una herramienta viable en contextos con limitaciones de recursos tradicionales y fomenta el uso creativo de la tecnología educativa.

La evaluación del aprendizaje de valores se plantea mediante instrumentos observacionales, autoevaluativos y colaborativos, lo que permite valorar tanto la comprensión como la interiorización y manifestación práctica de los valores trabajados.

Esta propuesta representa una contribución metodológica y tecnológica pertinente para futuras investigaciones e intervenciones que busquen promover la convivencia escolar y fortalecer las competencias socioemocionales mediante enfoques activos e inclusivos.

CONFLICTO DE INTERESES. Los autores declaran que no existe ningún conflicto de intereses que haya influido en el desarrollo, los resultados o la publicación de esta investigación. La propuesta metodológica, el análisis realizado y el desarrollo del prototipo de aplicación móvil han sido elaborados con total independencia académica, sin influencias externas de tipo comercial, institucional o personal.

REFERENCIAS

Bernal, C. A. (2010). Metodología de la investigación científica. Pearson Educación.

Del Rey, R., y Ortega, R. (2007). Violencia Escolar: claves para comprenderla y afrontarla. Escuela Abierta, 10, 77–89. https://www.researchgate.net/publication/28203713_Violencia_escolar_claves_para_comprenderla_y_afrontarla

Del Rosario Ayala-Carrillo, M. (n.d.). Violencia escolar: un problema complejo school violence: a complex problem. Ra Ximhai, 11(4), 493–509. http://www.excelsior.com.mx/nacional/2015/08/10/1039371/.

Driscoll, M. P. (2005). Psychology of Learning for Instruction (3rd ed.). Boston, MA: Pearson Education.

González Gavaldón, B. (1999). Los estereotipos como factor de socialización en el género. Comunicar, 12.

María, J., y Ortiz, P. (2015). La educación en valores. Tendencias pedagógicas, 8, 69–88.

Martínez Pacheco, A. (2016). La violencia conceptualización y elementos para su estudio. Política y Cultura, 46, 7–31. http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=26748302002

MIMP. (2016). Marco conceptual para las políticas públicas y la acción del estado violencia basada en género.

Ministerio de Educación. (2017). Prevención y atención frente al acoso entre estudiantes. In Prevención e intervención educativa frente al acoso entre estudiantes. Voreno.

Molaguero Yera, C. (n.d.). Aprendizaje basado en el juego en educación infantil [Tesis de fin de grado]. Universidad de Valladolid.

Naciones Unidas. (2013). Las violencias en el espacio escolar. www.cepal.org/es/suscripciones

Naciones Unidas. (2015). Declaración Universal de Derechos Humanos.

Navarro Lores, D., y Samón Matos, M. (2017). Redefinición de los conceptos método de enseñanza y método de aprendizaje. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=475753184013

ONU. (2013, July 3). Prevención: definición. https://www.endvawnow.org/es/articles/1508-prevencion-definicion.html

Prados, Á. H., y Torres, L. C. (2020). La Gamificación como metodología de innovación educativa.

Rocha, A., Associação Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação, y Institute of Electrical and Electronics Engineers. (n.d.). 2019 14th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI): proceedings of CISTI'2019 - 14th Iberian Conference on Information Systems and Technologies : 19 to 22 of June 2019, Coimbra, Portugal.

Roelle, J., Hiller, S., Berthold, K., y Rumann, S. (2017). Example-based learning: The benefits of prompting organization before providing examples. Learning and Instruction, 49, 1–12. https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2016.11.012

Sáez López, J. M. (2018). Estilos de aprendizaje y métodos de enseñanza. Universidad Nacional de Educación a Distancia.

Torres San Miguel, L., y Antón Fernández, E. (2010). Lo que usted debe saber sobre violencia de género. Caja España.

Allen, J. J., y Anderson, C. A. (2017). Aggression and Violence: Definitions and Distinctions. In The Wiley Handbook of Violence and Aggression (1–14). Wiley. https://doi.org/10.1002/9781119057574.whbva001

Anderson, C. A., Groves, C. L., y Prot, S. (2023). Violent media effects: current theory and evidence. Encyclopedia of Mental Health, Third Edition: 1-3, 3, 580–591. https://doi.org/10.1016/B978-0-323-91497-0.00162-4

Ansani, y H. Muhammad Samsir. (2022). Teori Pemodelan Bandura. Jurnal Multidisiplin Madani, 2(7), 3067–3080. https://doi.org/10.55927/mudima.v2i7.692

Ansori, A., Laratmase, A. J., y Ibnu, S. (2022). Behavior of Violence in Education: Study of Education Sociology. International Journal of Demos, 4(1). https://doi.org/10.37950/IJD.V4I1.212

Araújo, I. (2016). Gamification: metodología para envolver y motivar alumnos en el proceso de aprendizaje. Education in the Knowledge Society, 17(1), 87–108. https://doi.org/10.14201/EKS201617187107

Ardila, R. (2013). Los orígenes del conductismo, Watson y el manifiesto conductista de 1913. Artículos Desde 2007 Hasta 2013. Desde 2020 Visítenos En Http://Revistalatinoamericanadepsicologia.Konradlorenz.Edu.Co/, 45(2), 315–319. https://doi.org/10.14349/RLP.V45I2.1394

Avellán, L. M., Arteaga Solórzano, I. L., Joza Mejía, L. C., y Párraga Cedeño, E. L. (2021). La educación formal en el desarrollo de los valores. Pro Sciences: Revista de Producción, Ciencias e Investigación, 5(38), 156–163. https://doi.org/10.29018/ISSN.2588-1000VOL5ISS38.2021PP156-163

Baran, S. J., y Meyer, T. P. (1974). Imitation and Identification: Two Compatible Approaches to Social Learning from the Electronic Media. In Source: AV Communication Review, 22 (2). https://link.springer.com/article/10.1007/BF02768619

Bellini-Leite, S. C. (2022). Dual Process Theory: Embodied and Predictive; Symbolic and Classical. Frontiers in Psychology, 13. https://doi.org/10.3389/FPSYG.2022.805386/PDF

Berthet, V., y de Gardelle, V. (2023). The heuristics-and-biases inventory: An open-source tool to explore individual differences in rationality. In Frontiers in Psychology, (14). Frontiers Media S.A. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1145246

Bridget, H., y Robert, P. (2010). Classroom Environments and Developmental Processes: Conceptualization and Measurement. 43–59. https://doi.org/10.4324/9780203874844-12

Bykov, A. K., Borisova, T. S., y Berlyand, Y. B. (2023). Pedagogical conditions for the formation of value orientations in children when implementing upbringing programs in educational institutions. Vestnik Tomskogo Gosudarstvennogo Universiteta, 482, 172–181. https://doi.org/10.17223/15617793/482/18

Carlo, G., Padilla-Walker, L. M., y Hastings, P. D. (2022). Prosocial Behaviors and Development. Handbook of Moral Development, Third Edition, 391–407. https://doi.org/10.4324/9781003047247-31

Casa editorial El Tiempo. (2002). El libro de los valores.

Cestari, L. A. dos S., y Cestari, L. A. dos S. (2020). Gabriel tarde and the circulating of autobiographical belief in Brazilian educational field. International Journal for Innovation Education and Research, 8(2), 41–52. https://doi.org/10.31686/ijier.vol8.iss2.2166

Cortina, A. (1997). El mundo de los valores (1st ed.). Editorial el Buho.

Cunha, P., y Silva De Oliveira, J. (2022). Herbert Simon's Epistemological Itinerary on the Limits of Rationality. Organizações y Sociedade, 29(103), 614–637. https://doi.org/10.1590/1984-92302022V29N0031EN

Dahl, A., y Martinez, M. G. S. (2023). Morality, Values, and Prosociality across Development. The Cambridge Handbook of Prosociality, 233–255. https://doi.org/10.1017/9781108876681.014

de la Cruz-Campos, J. C., Pozo-Sánchez, S., Berral-Ortiz, B., y Alonso-García, S. (2022). Gamification. Advances in Game-Based Learning Book Series, 119–141. https://doi.org/10.4018/978-1-6684-5240-0.CH008

Edwards, K. M., Kumar, M., Waterman, E. A., Mullet, N., Madeghe, B., y Musindo, O. (2023). Programs to Prevent Violence Against Children in Sub-Saharan Africa: A Systematic Review. Https://Doi.Org/10.1177/15248380231160742, 25(1), 593–612. https://doi.org/10.1177/15248380231160742

Fischer, R., y Boer, D. (2016). Values: The dynamic nexus between biology, ecology and culture. In Current Opinion in Psychology (Vol. 8, pp. 155–160). Elsevier. https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2015.12.009

Ghaziani, R. (2008). Children's voices: raised issues for school design. Co-Design, 4(4), 225–236. https://doi.org/10.1080/15710880802536403

Grassi Bonamigo, V., Broering Gomes Torres, F., Gessner Lourenço, R., y Regina Cubas, M. (2022). Violencia física, sexual y psicológica según el análisis conceptual evolutivo de rodgers. Cogitare Enfermagem, 27, 1–13. https://doi.org/10.5380/ce.v27i0.86883

Gülerce, H., y Yapar, O. E. (2020). The Role of Values Education in Countering Violence. Journal of Islamic Thought and Civilization, 10(2), 37–54. https://doi.org/10.32350/JITC.102.03

Haru, E. (2023). Mengenal teori kognitif sosial albert bandura dan implikasinya dalam dunia pendidikan. Jurnal Alternatif Wacana Ilmiah Interkultural, 1(1). https://doi.org/10.60130/JA.V1I1.102

Herman, H., Purba, R., Silalahi, D. E., Sinaga, J. A. Br., Sinaga, Y. K., Panjaitan, M. B., y Purba, L. (2022). The role of formal education in shaping students' character at smk swasta teladan tanah jawa: a case on character education. Abdi Dosen : Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, 6(3), 772–772. https://doi.org/10.32832/ABDIDOS.V6I3.1329

Hukum, J. P., Masyarakat, K., Widyawati, A., Latifiani, D., Herlambang, P. H., Setyanto, H., Priyono, R., Sirajudin Ra'uf, A., y Zaidan Dhiya' Ulhaq, M. (2022). Efforts To Prevent the Occurrence of Violence Against Children Through Increasing Understanding of The Community. Jurnal Dedikasi Hukum, 2(2), 200–210. https://doi.org/10.22219/JDH.V2I2.22011

Iwasa, N. (2017). Children's everyday experience as a focus of moral education. Journal of Moral Education, 46(1), 58–68. https://doi.org/10.1080/03057240.2016.1268112

Jin, Y. (2022). Development and Application of Social Learning Theory. Learning y Education, 10(7), 183. https://doi.org/10.18282/l-e.v10i7.3002

Key Title ; Saddiqi, A., y Silab, Q. (2023). Negative Impacts of Mass Media on Social and Psychological life of Human Beings. Sprin Journal of Arts, Humanities and Social Sciences, 2(01), 58–68. https://doi.org/10.55559/SJAHSS.V2I01.80

Kuzlu Ayyildiz, T., y Cimete Güler. (2019). The Effect of a Social Skills Program on Violent Behaviors in Children Aged 60~72 Months. Journal of Korean Academy of Nursing, 49(6), 771–782. https://doi.org/10.4040/JKAN.2019.49.6.771

Ludens, H. (2012). Człowiek jako aktor na scenie życia.Teorie G.H. Meada i E. Goffmana a narracyjne gry fabularne / Man as an actor on the stage of life. G. H. Mead's and E. Goffman's theories and narrative role-playing games. In Homo Ludens, 1 (4). https://repozytorium.amu.edu.pl/server/api/core/bitstreams/d1a6a75b-cd4a-4286-adc0-93580cfc2a70/content

Madzia, R. (2013). Mead and self-embodiment: imitation, simulation, and the problem of taking the attitude of the other. Osterreichische Zeitschrift Fur Soziologie, 38, 195–213. https://doi.org/10.1007/s11614-013-0104-4

Malle, B. F., y Edmondson, E. (n.d.). What are Values? A Folk-Conceptual Investigation.

Malti, T. (2020). Children and Violence: Nurturing Social-Emotional Development to Promote Mental Health. Social Policy Report, 33(2), 1–27. https://doi.org/10.1002/SOP2.8

Marín-Díaz, V., y Sánchez-Cuenca, C. (2018). El aprendizaje de valores a través de los cuentos en educación infantil. Enseñanza y Teaching: Revista Interuniversitaria de Didáctica, 36(1), 179–197. https://doi.org/10.14201/ET201831179197

Marinho, D. A., Pereira Neiva, H., Manuel, R., Ferraz, P., Muñoz-Galiano, I., Connor, J. D., Díaz-Quesada, G., y Torres-Luque, G. (2022). Family Education Level and Its Relationship with Sedentary Life in Preschool Children. Sports, 10(11), 178–178. https://doi.org/10.3390/SPORTS10110178

Martí, E. (2017). Thinking with Signs: From Symbolic Actions to External Systems of Representation. After Piaget, 151–170. https://doi.org/10.4324/9781315082899-9

Mendoza-Santana, M. B., y Alcívar-Castro, E. J. (2022). Values in the formative education of the upper basic. International Journal of Health Sciences (IJHS), 3141–3149. https://doi.org/10.53730/IJHS.V6NS4.10095

Moisescu, P. C., Ciocoiu, L. D., Parvu, C., Savu, C. V., Gheorghiu, A., y Harabagiu, N. (2023). The Socialization of Primary School Pupils through Motor Games. Bulletin of the "Transilvania" University of Braşov, 79–88. https://doi.org/10.31926/BUT.SHK.2023.16.65.1.10

Mokia-Serbina, S. O., Lytvynova, T. V., y Zabolotnia, N. I. (2023). Signs of physical violence against a child: recognition and organizational measures. Modern Pediatrics. Ukraine, 2(130), 109–116. https://doi.org/10.15574/SP.2023.130.109

Morris, C. G., y Maisto, A. A. (2005). Introducción a la psicología (12th ed.). Pearson Educación.

Navarro Lores, D., y Samón Matos, M. (2017). Redefinición de los conceptos método de enseñanza y método de aprendizaje. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=475753184013

Paliliunas, D. (2022). Values: A Core Guiding Principle for Behavior-Analytic Intervention and Research. Behavior Analysis in Practice, 15(1), 115–125. https://doi.org/10.1007/s40617-021-00595-3

Paprotna, G. (2022). The character of the reception of values by preschool children. Vìsnik Žitomirs' kogo Deržavnogo Unìversitetu Ìmenì Ìvana Franka, 44(111), 86–93. https://doi.org/10.35433/PEDAGOGY.4(111).2022.86-93

Parra Ortiz, J. M. (2015). La Educación en valores. Tendencias Pedagógicas, 8, 69–88.

Peña-Correal, T. E. (2014). El legado del Manifiesto Conductista: 100 años después. In Avances en Psicologia Latinoamericana, 32 (1),1–3). Fundacion para el Avance de la Psicologia. https://doi.org/10.12804/apl32.1.2014.00

Pendidikan, J., Sains, D., Trya Ananda, Z., Yusuf, A., Fadhila Pitaloka, A., Sunan, U., Surabaya, A., Kunci, K., Behaviorisme, T., Behaviorisme, T. B., y Dalam Pembelajaran, P. (2023). Efektivitas Implementasi Teori Behaviorisme dalam Proses Pembelajaran. MASALIQ, 3(5), 717–728. https://doi.org/10.58578/MASALIQ.V3I5.1354

Pieper, C. (2022). Television Programming and Violence. Encyclopedia of Violence, Peace, y Conflict: Volume 1-4, Third Edition, 4, 259–267. https://doi.org/10.1016/B978-0-12-820195-4.00034-0

Price, P. W., Denno, R. F., Eubanks, M. D., Finke, D. L., y Kaplan, I. (2011). Behavior, mating systems and sexual selection. Insect Ecology, 27–71. https://doi.org/10.1017/CBO9780511975387.005

Rakos, R. F. (2013). John b. Watson's 1913 "Behaviorist manifesto": setting the stage for behaviorism's social action legacy.

Ravlik, M. (2020). Explaining Tolerance of Violence. The Fight against Human Trafficking, 113–132. https://doi.org/10.1007/978-3-030-33204-4_7

Ridwan, M., y Mulasih, M. (2022). Analysis Of Moral Values In Lencana AliaTM Children Story By Esti Asmala. Elementary School : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An, 9(2), 180–184. https://doi.org/10.31316/ESJURNAL.V9I2.3216

Rocha, A., Associação Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação, y Institute of Electrical and Electronics Engineers. (n.d.). 2019 14th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI) : proceedings of CISTI'2019 - 14th Iberian Conference on Information Systems and Technologies : 19 to 22 of June 2019, Coimbra, Portugal.

Roelle, J., Hiller, S., Berthold, K., y Rumann, S. (2017). Example-based learning: The benefits of prompting organization before providing examples. Learning and Instruction, 49, 1–12. https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2016.11.012

Rohman, M. F., Hanani, N., Finurika, I., Pesantren, I., Lamongan, S. D., y Kediri, I. (2023). An-Nadriyatu As-Sulukiyatu Wa Tatbiqu Tadriisi Al-Mufradati Al-Arabiyati. Tadris Al-Arabiyat, 3(1), 107–123. https://doi.org/10.30739/ARABIYAT.V3I1.1841

Sáez López, J. M. (2018). Estilos de aprendizaje y métodos de enseñanza. Universidad Nacional de Educación a Distancia.

SALİH, F. (2022). The spread of a culture of peace is the path to peacekeeping through legal texts: enhancing the role of education. IJASOS-International E-Journal of Advances in Social Sciences, 624–630. https://doi.org/10.18769/IJASOS.1198656

Santamaría-Villar, M. B., Gilar-Corbi, R., Pozo-Rico, T., y Castejón, J. L. (2021). Teaching Socio-Emotional Competencies Among Primary School Students: Improving Conflict Resolution and Promoting Democratic Co-existence in Schools. Frontiers in Psychology, 12, 659348. https://doi.org/10.3389/FPSYG.2021.659348/FULL

Schick, M. R., Egan, A., Nalven, T., y Spillane, N. S. (2023). Primary Socialization Theory and American Indian Adolescents' Intentions to Use Substances. Substance Use y Misuse, 58(12), 1–8. https://doi.org/10.1080/10826084.2023.2236210

Schotter, A. (2023). Advice and Social Learning. Advice, Social Learning and the Evolution of Conventions, 267–293. https://doi.org/10.1017/9781009049092.015

Schwarz, G., Christensen, T., y Zhu, X. (2022). Bounded Rationality, Satisficing, Artificial Intelligence, and Decision-Making in Public Organizations: The Contributions of Herbert Simon. Public Administration Review, 82(5), 902–904. https://doi.org/10.1111/PUAR.13540

Song, H. (2022). The Relationship Between Emotional Contagion And Empathy. Korean Association For Learner-Centered Curriculum And Instruction, 22(15), 227–241. https://doi.org/10.22251/JLCCI.2022.22.15.227

Stryker, S. (1956). Relationships of Married Offspring and Parent: A Test of Mead's Theory. In Source: American Journal of Sociology, 62 (3). https://www.journals.uchicago.edu/doi/abs/10.1086/222008?journalCode=ajs

Suleiman-Martos, N., García-Lara, R. A., Martos-Cabrera, M. B., Albendín-García, L., Romero-Béjar, J. L., Cañadas-De la Fuente, G. A., y Gómez-Urquiza, J. L. (2021). Gamification for the Improvement of Diet, Nutritional Habits, and Body Composition in Children and Adolescents: A Systematic Review and Meta-Analysis. Nutrients, 13(7), 2478. https://doi.org/10.3390/NU13072478

Swapna, J. K., y Nagarajan, K. (2023). Time to Teach Age Old Values Yamas and Niyamas as Part of Value Education to School children. Https://Doi.Org/10.1177/09716858221150056, 29(3), 222–243. https://doi.org/10.1177/09716858221150056

Tamanini, M., y Quagliato, H. da C. V. (2022). Uma voz diferente e as diferenças em meio ao vozerio: gilligan revisitada à luz da teoria feminista. Schème: Revista Eletrônica de Psicologia e Epistemologia Genéticas, 14, 104–144. https://doi.org/10.36311/1984-1655.2022.v14.esp.p104-144

Tarsono. (2010). Implikasi teori belajar sosial (Social learning theory). PSYMPATHIC, III (1). DOI: https://doi.org/10.15575/psy.v3i1.2174

Todorov, J. C. (2012). Sobre uma definição de comportamento On a definition of behavior Acerca de una definición de la conducta. www.revistaperspectivas.com.br32www.revistaperspectivas.com.br

Urcelay, G. P., y Alfei, J. M. (2022). Behaviourism. The Routledge International Handbook of Comparative Psychology, 23–33. https://doi.org/10.4324/9781003091868-4

Whitten, T., Tzoumakis, S., Green, M. J., y Dean, K. (2023). Global Prevalence of Childhood Exposure to Physical Violence within Domestic and Family Relationships in the General Population: A Systematic Review and Proportional Meta-Analysis. Trauma, Violence, and Abuse. https://doi.org/10.1177/15248380231179133

Yenen, E. T., y Ulucan, P. (2021). Values education practices in preschool: The case of Turkey and the United States. Participatory Educational Research, 8(4), 385–408. https://doi.org/10.17275/per.21.96.8.4

Yilmaz, O., y Bayrak, F. (2022). Moral Development. Childhood Studies. https://doi.org/10.1093/OBO/9780199791231-0267

Zadorozhna, A. (2022). Sensitivity in the aspect of formation of value attitude to moral and legal norms in children. Academic Notes Series Pedagogical Science, 1(204), 125–129. https://doi.org/10.36550/2415-7988-2022-1-204-125-129

Zumailah, E., Nur, T., y Darmiyanti, A. (2022). Application of Behavioristic Learning Theory in Developing Healthy Life Behavior For student. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(5), 6724–6731. https://doi.org/10.31004/EDUKATIF.V4I5.3848